POWER PLAY

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

MAGNA MEDIA

2/97 DAS PC-SPIELE MAGA.



Star General

SSIs Strategie-Serie erobert den Weltraum

Audienz bei Lord British

Neue Infos zu Ultima 9, Ultima Online und Wing Commander 5

Das Schwarze Auge 3

Tritt der Klassiker auf der Stelle?

Einmal Hölle und zurück

DIABLO

Blizzards Action-Rollenspiel im Test-Fegefeuer

HIGHLIGHTS '96
DIE TOP-HITS DER REDAKTION

02
4 391054 207801

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE





"Das Schwarze Auge - Teil I + II"
Unverbindliche Preisempfehlung
29,95 DM (je CD-ROM)

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

artwork: digital publishing TopWare CD-Service AG • D- 68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefa 05-200

Home, sweet Home

Insider tuschelten die Neuigkeit hinter vorgehaltener Hand bereits auf der Computer 96 in Köln. Jetzt ist es offiziell: Michael Hengst, POWER PLAY-Veteran (Jahrgang 89), Computerspiele-Urgestein (schlug sich schon mit "Pong" die Nächte um die Ohren) und bekennender Pasta-Fan ("mein Gewicht bleibt ein Geheimnis") ist wieder da. Nach fast zweijähriger Journalistik-Abstinenz und einem beruflichen Abstecher in die Spieleindustrie (Sunflowers) konnte MagnaMedia das Nordlicht Hengst wieder zum Umzug in bayerische Gefilde bewegen. Michael löst damit den bisherigen obersten Antreiber Hartmut ab, den es zu "seriöseren" Ufern verschlägt – Kollege Ulrich werkelt gerade an einem eigenen, computerspielefreien Heft. Wir wünschen Hartmut mit seinem neuen Objekt viel Erfolg.



Ein weiterer Neuzugang ist Martin Schnelle, den es aus dem Ruhrpott ins Weißwurstland verschlägt. Martin steht vor allem auf Strategiespiele und (Nomen est omen) schnelle Actionknaller. Seine wahre Liebe gilt aber gewieften Programm-Mogeleien. Deshalb kümmert er sich vornehmlich um die Tips & Tricks-Seiten der POWER PLAY. Wenn dem frischgebackenen Bayern der Redaktionsstreß mal zuviel wird, gönnt sich Martin zur Entspannung ein betuliches Adventure oder brettert mit seinem geliebten Renn-Polo im Tiefflug über bayerische Autobahnen – wo er zu seinem Leidwesen sicher immer von Michael Galuschka (Audi A3 Turbo mit etwas Diesel) und Michael Hengst (VR6) überholt wird.



Nicht nur auf der Autobahn neigen unsere Redakteuere zur Rasanz – so jetteten Frank und Peter im Eiltempo in die USA, um Euch mit frischen Infos aus Amerika zu versorgen. Frank genoß eine private Audienz beim Rollenspiel-Guru Richard Garriott und konnte sich vor Ort von den Fortschritten zum Gigantoprojekt Ultima 9 überzeugen. Der erste Kommentar von Frank nach der Landung in München: "Wahnsinn...leider kommt´s wohl erst Ende des Jahres." Derweil Frank mit Lord British plauschte, kurvte Peter zu den "Dominion"-Machern von 7th-Level und handelte sich auf dem Rückweg eine handfeste Grippe ein.
Ihm und Euch alles Gute, wünscht

Euer POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



...installiert gerade alle Spiele der letzten zwei Jahre auf seinem PC und ärgert sich, daß der Internet-Zugang noch nicht richtig funktioniert.



...gratuliert den Redaktionskollegen zu ihren Selbstwertgefühl-steigernden Autos und macht derweil lieber sein Motorrad winterfit...



... hat den StarTrek-Film schon früher in den USA gesehen und konnte nur unter Androhung von Cola-Entzug abgehalten werden, Martin den Ausgang vorher zu erzählen.



...benutzt Autos im Gegensatz zu anderen nicht als gewisse Verlängerung. Ein schönes Auto ist ja ganz nett, erwiesene Zeugungsfähigkeit allerdings alles.



...sieht sein Auto nur als willkommenes Mittel zur Vermeidung von Fußmärschen und lehnt trotz fehlender Haarpracht Motorräder wegen der lästigen Helme ab...



...hat sich selbst mindestens so lange nicht mehr gewaschen wie sein Auto, was aber in der komplett verschnupften Redaktion nicht weiter auffällt.



...ist mit etwas Glück Peters Erkältung entkommen und konnte daher den neuen Star Trek-Film "First Contact" ohne Husten und Schnupfen genießen.



...blickt mit jedem neuen Sportspiel resignierender auf seinen wachsenden Ranzen und bewältigt seitdem die zwei Stockwerke zum Büro zu Fuß

[titelthemen]

Diablo 54
Blizzards Action-Rollenspiel im Test-Fegefeuer

Star General 102
SSIs Strategie-Serie erobert den Weltraum

Audienz bei Lord British 28
Neue Infos zu Ultima 9, Ultima Online und Wing Commander 5

Das Schwarze Auge 3 132
Tritt der Klassiker auf der Stelle?

Flying Corps 110
Exklusiv im Test: Die fliegerische Herausforderung

Highlights '96 148
Die Top-Hits der Redaktion

[news & previews]

News-Cocktail 10
Was zu klein war für ganze Seiten

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

Vive la France 24
Zu Besuch bei Ubi Soft

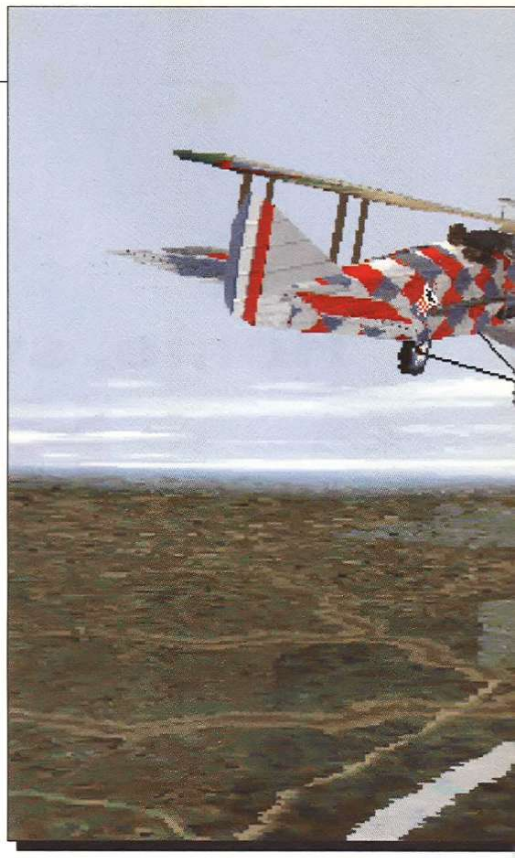
Sentient 26
3D-Adventure an Bord einer Raumstation

Origin oder das "ultimative" Spiele-Design 28
Audienz bei Lord British

7th Level 36
Zu Gast bei den texanischen Spiele-Machern

Fallen Haven 40
Runden-Strategical in düsterem SF-Szenario

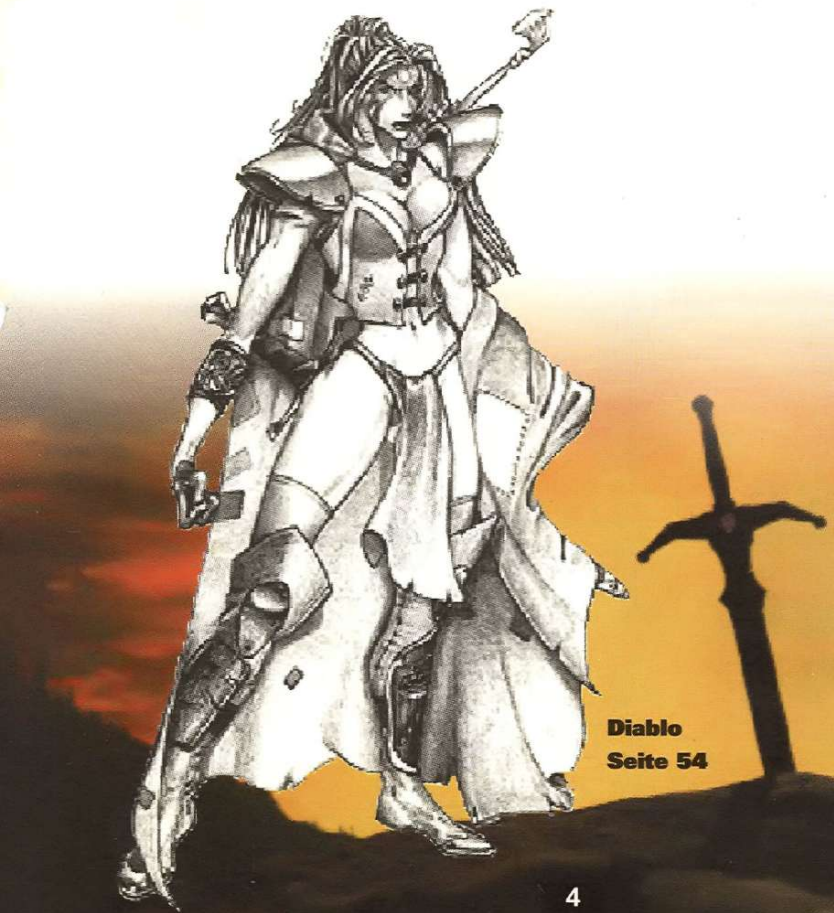
Neues von 3D Realms 44
Makabre Action für Ballerwütige



Flying Corps **Seite 110**



Diablo **Seite 54**



Diablo
Seite 54

[hardware]

Ab geht die Post 152
3D-Beschleuniger im Test

[interview]

Warren Spector - Looking Glass 158
Was plant Origins ehemaliger Top-Producer?

[support]

Alle Tips auf einen Blick 75

Tips & Tricks 76
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen

Erste Hilfe 112
Hardware-Probleme schnell gelöst

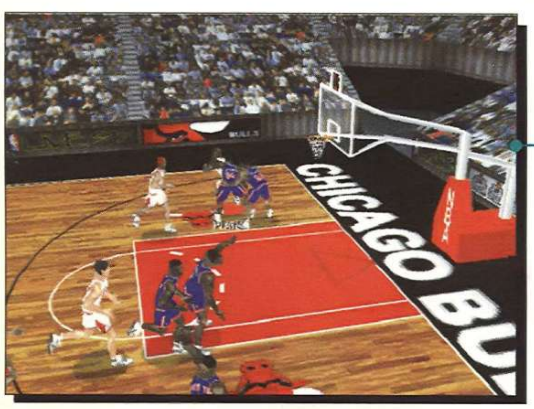




Das Schwarze Auge 3 Seite 132



Jetfighter 3 Seite 140



NBA Live 97 Seite 60

[test]

A-10 Cuba!	126
Ace Ventura	48
DSA 3 Schatten über Riva	132
Deathdrome	50
Diablo	54
Die Siedler II Mission CD	131
Dragonheart	145
Dragon Lore 2	128
Drowned God	106
Eraser Turnabout	107
Flottenmanöver	130
Flying Corps	110
Grand Prix Manager 2	98
Heroes of Might & Magic 2	136
Jetfighter III	140
Lords of the Realm 2	124
MAD TV 2	64
Nascar Racing 2	138
NBA Live 97	60
Noir	68
Phantasmagoria 2	72
Power F 1	114
Secrets of the Luxor	144
Shine	146
Star General	102
Street Racer	120
Terminator SkyNet	49
The Neverhood	122
Tunnel B 1	142
Wooden Ships and Iron Men	70



The Neverhood Seite 122

[rubriken]

Editorial	3
Die wichtigsten Demos auf einen Blick	6
Was ist auf der neuen Power Play-CD?	8
So werten wir	46
Power Data: Statistik muß sein	108
Steckbrief:	
Die Vorlieben der Power Play-Redakteure	109
Leserpost	164
Inserenten	165
Impressum	166

Die wichtigsten



Daytona USA

Segas Flitzer macht auf dem PC eine nicht ganz so gute Figur wie der Spielhallen-Automat. In der Demo könnt Ihr schon mal ein paar Runden fahren und die Qualität des ursprünglichen Videospiels abschätzen. Unserer Meinung nach kann es mit Perlen wie "Bleifuss 2" nicht mal ansatzweise mithalten.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	6 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X

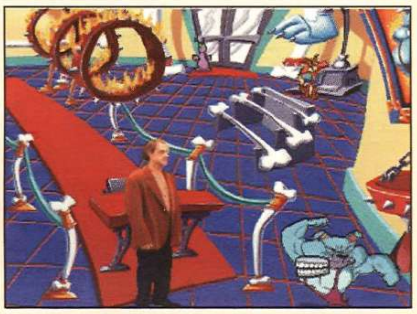


MW2: Mercs

Kurz, aber knackig: In der "Mechwarrior 2: Mercenaries"- Demo läßt sich der Wirtschaftspart zwar nicht ausprobieren, dafür gibt´s ein paar der schönsten Missionen aus dem Spiel umsonst. Die Demo ist leider Windows-95-Only – das Original-Spiel läuft auch unter DOS, und das sogar besser.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	27 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X



Toonstruck

Endlich gibts Virgins geniales und von den Käufern bislang scheinbar unterschätztes Comic-Adventure als Demo. Sowohl die oberwitzige Acme-Fabrik als auch der Fitness-Raum von Jim (inklusive österreichischem Akzent) sind enthalten und sorgen für herzliche Lacher. Unbedingt anschauen!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	35 MByte
Sonstiges	SVGA

WINDOWS DEMOS



Neverhood

Dreamworks Knetabenteuer sieht witzig aus, spielt sich allerdings eher uninspiriert. Trotz der Produzenten-Prominenzen Spielberg, Katzenberg und Geffen griff man spielerisch daneben. Ein Beweis mehr, daß kreative Köpfe aus der Film- oder Musik-Branche keine Garanten für geniale Spiele sind.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95,. DirectX



Sonic CD

Schon vor gut einem halben Jahr getestet, kam "Sonic The Hedgehog CD" erst im Oktober offiziell auf den Markt und endlich gibt´s auch die passende Demo. Wer noch nie was mit Sonic am Hut gehabt hat, aber auf schnelle Jump´n´Runs abfährt, sollte den blauen Igel mal probespielen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	6 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



Tomb Raider

Die gute Lara springt und wetzt in der spielbaren Demo genauso elegant von Plattform zu Plattform wie im fertigen Spiel. Wer in der seltenen Situation sein sollte, das schmissige 3D-Adventure von Core noch nicht zu besitzen, muß sich diese Demo auf jeden Fall reinziehen. Es lohnt sich!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	5 MByte
Sonstiges	VGA & SVGA

Demos der CD



Blood&Magic

Ob Ihr Interplays TSR-Echtzeit-Lizenz genug Spaß abgewinnen könnt, der den Kauf rechtfertigen würde, solltet Ihr sicherhaltshalber mit diesem Demo abchecken. Die teils schlimme Grafik und die seltsame AI sorgte bei uns für lange Gesichter und enttäuschte Echtzeitstrategen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	25 MByte
Sonstiges	–



D. Derby 2

Psygnosis "Destruction Derby 2" ist zwar wesentlich mehr Rennspiel als der erste Teil, spielt sich allerdings längst nicht so brillant wie die Original-Version für die Playstation. Die Grafik, besonders bei Massen-Unfällen, gehört allerdings zum besten, was derzeit geboten werden kann.

MINDESTANFORDERUNGEN

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



F22 Lightn. 2

Novalogics äußerst schöner, aber bedingt durch die eintönige Bewaffnung der F22, recht langweiliger Flugsimulator, wird bei Grafikfetischisten durchaus für Freude sorgen. Freunde des Simulations-Genres sollten vorsichtshalber die Demo testen, bevor sie beim Händler zugreifen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	SVGA

DOS DEMOS



Hexagon Kart.

Ascarons "Hexagon Kartell" ist eine für ein deutsches Softwarehaus wirklich überraschend gute Hubschrauber-Simulation. In der Demo könnt Ihr Euch schon mal einen Eindruck von der Güte des Spiels machen und die stellenweise sehr gute Grafik bewundern. Hubschrauber-Fans wird´s begeistern.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	9 MByte
Sonstiges	SVGA



KKND

Ob Beam Softwares "Krush, Kill 'N Destroy" der "Command & Conquer"-Killer wird oder nicht, steht nach wie vor in den Sternen. Gut, teilweise sogar besser als Westwoods Konkurrent, sieht es schon heute aus. Inwieweit Euch die Fantasy-Endzeit-Mischung tangiert, könnt Ihr schon mal an der Demo testen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	13 MByte
Sonstiges	SVGA



P. Paradise

Ikarions "Project Paradise" gehört ohne Zweifel zu den technisch eher beeindruckenden deutschen Produkten. Die 3D-Vogelperspektiv ist schon faszinierend, auf langsamen Rechnern allerdings relativ ruckelig. Um den schönen SVGA-Modus zu genießen, muß mindestens ein fixer Pentium ran.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	45 MByte
Sonstiges	VGA & SVGA

POWER CD-Inhalt im

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 2/97 gibt Euch diese Doppelseite

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:

- Third Reich v1.3
- Daggerfall v1.91
- Battlecruiser 3000 v1.01
- Battlegrounds Waterloo
- Bleifuss 2 v1.11
- Bundesliga Manager 97 v1.20
- Conquest of the N. World v1.12
- Descent 2 v1.2
- Destiny v1.136
- Drowned God
- Klick´n´Play v1.2
- Lighthouse v1.1
- Links LS v1.3
- MS Golf 3.0
- NCAA Championship Basketball
- Wizardry: Nemesis
- NHL 97 v1.1 (DOS & WIN95)
- Master of Orion v1.2
- SimCity Network v1.1
- SkyNet v1.01
- Su 27 Flanker Stutter Patch
- Total Control Football v1.3
- Titanic

Falls Ihr Probleme mit den Patches habt, wendet Euch bitte in jedem Fall an den Hersteller. (Adressen im Readme-File)

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
KKND (Electronic Arts)	13 MB
Stargunner (Apogee)	12 MB
Scorcher (GT interactive)	10 MB
Blood & Magic (Interplay)	25 MB
F22 Lightning 2 (Novalogic/EA)	12 MB
Destruction Derby 2 (Psygnosis)	8 MB
Das Hexagon Kartell (Ascaron)	9 MB
Project Paradise (Ikarion)	45 MB
SkyNet (Bethesda/Virgin)	40 MB
Tomb Raider (EIDOS)	5 MB
Toonstruck (Virgin)	35 MB

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



Problemlösung

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

Hinweis

Wenn Ihr die wie immer auf unserer CD befindliche Zugangssoftware für AOL installieren und damit online gehen wollt, ruft bitte folgende Nummer an:
Telefon: 0180-55 22 0
Österreich: 01-5 85 84 85
Schweiz: 0848-80 10 13
Dort erhaltet Ihr dann Eure Registriernummer und das Paßwort.

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• Ultima 9	26
• Ultima Online	4
Bilder zu Tests:	**Stück**
• Dragon Heart	18
• Grand Prix Manag. 2	9
• Heroes of M&M 2	12
• Nascar Racing 2	22
• Phantasmagoria 2	22
• DSA 3: Schatten über Riva	28

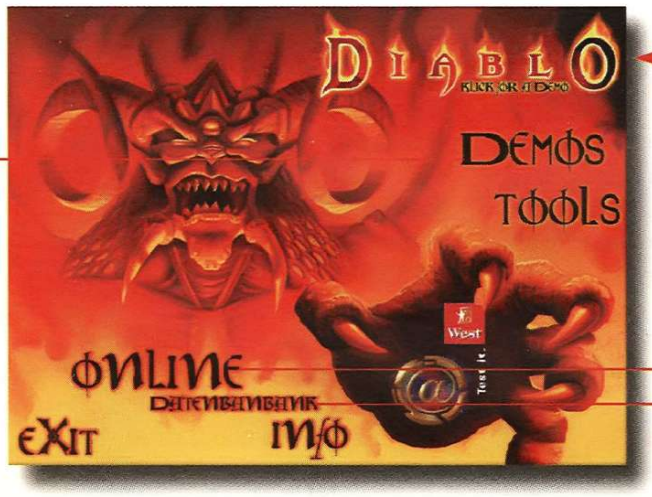
DOS-Menü

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.

PLAY Überblick





Windows-Menü (Bitte unter 800x600 laufen lassen)

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
MW2: Mercenaries	27 MB*
Activisions neuster Mechwarrior	
Enemy Nations	31 MB*
Viacoms Strategie-Wirtschafts-Simulation	
Fallen Haven	13 MB*
Das erste gute Strategical von I-Magic?	
MS Soccer	12 MB*
Microsofts Fußball-Simulator	
The Neverhood	0 MB*
Das Knetadventure von Dreamworks	
Daytona USA	6 MB*
Segas umstrittener Raser	
Sonic CD	6 MB*
Der Mega-Drive-Igel auf dem PC	
Virtua Cop	6 MB*
Segas Automaten Vektor-Ballerei	

*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)

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 neu: Die T-Online-Zugangssoftware. Außerdem gibt's den neuen WinCIM 3.01 für Win95 mit dem **MS Internet Explorer. Die Zugangssoftware für AOL befindet sich natürlich auch auf der POWER PLAY CD.**

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte (800x600), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows 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 Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

Air Warrior II

Die für Online-Spiele wie "Battletech Multiplayer" oder "Air Warrior" bekannte Kesmai Corporation entwickelt zusammen mit Interactive Magic eine Neuauflage des neun Jahre alten Luftkampfspektakels. So stehen neben Anfängermissionen über 100 weitere Aufträge zur Verfügung, Kampagnen könnt Ihr z.B. in Osteuropa oder dem Pazifik bestehen, und wem das noch nicht reicht, kreiert mittels eines Editors eigene Szenarien. Über 30 verschiedene Flugzeugtypen aus beiden Weltkriegen sowie dem Koreakonflikt werden integriert, etwa die Focke-Wulf FW-190A-8 oder die Messerschmitt ME-262A. Per (Null-)Modem werdet Ihr dann die Möglichkeit haben, mit einem Freund zu üben. Seid Ihr derart gewappnet, könnt Ihr Euch z.B. über AOL oder CompuServe im entsprechenden Spielforum treffen oder gleich die WWW-Seite von Kesmai anwählen. Dort trefft Ihr fast immer spielwillige Piloten, mit denen Ihr Euch messen könnt. Je nach Rechner läßt sich die unspektakuläre Grafik auf Auflösungen von bis zu 1024x768 Pixeln hochschrauben. *mash*



Netzspiel: Viele Teilnehmer, viel Action



Air Warrior II
Genre: Online-Flugsimulation
Hersteller: Interactive Magic
Erscheinung geplant: Januar 1997
Internet: http://www.imagicgames.com
http://www.kesmai.com

Das Hauptmenü ermöglicht Zugriff auf die Single Player- und die Online-Variante

Fantastische Gewinne

Thomas "D" und Smudo, Mitglieder der deutschen Rap-Combo "Die fantastischen Vier", haben es sich nicht nehmen lassen, für Euch drei Power Play-Hefte der Ausgabe 12/96 zu signieren. Wenn Ihr eines dieser edlen Stücke Euer eigen nennen möchtet, schreibt einfach eine Postkarte an:

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

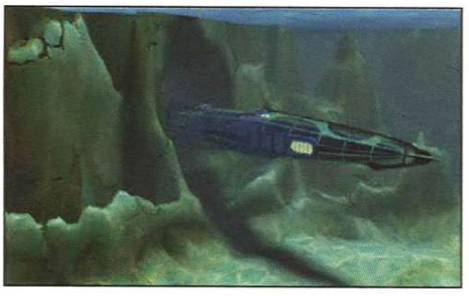
Die Redaktion wird aus all Euren Einsendungen die Gewinner ziehen, eine Frage braucht Ihr diesmal nicht zu beantworten. Wie üblich ist der Rechtsweg ausgeschlossen, Mitarbeiter des MagnaMedia-Verlages sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung leider nicht teilnehmen. Die Glücklichen, denen Fortuna hold war, werden von uns benachrichtigt, und der Einsendeschluß ist der **7. Februar 1997.**

20 000 Meilen unter dem Meer

Manchmal besteht eine Diplomarbeit darin, ein Computerspiel zu entwerfen – zumindest, wenn man Kommunikations-Design studiert. Und so haben Michael Reuter und Thorsten Heß das Entwicklerteam sinn.bild gegründet und mit Hilfe einiger Programmierer das Grafik-Adventure "Geheimsache Nautilus" entwickelt, das zu Anfang des Jahrhunderts angesiedelt ist. Während sich jedoch das in ähnlichem Zeitraum spielende "Gene Machine" an Jules-Verne-Romanen lediglich orientiert, gibt es hier einen direkten Bezug: Das Wunder-U-Boot "Nautilus" soll nämlich tatsächlich existiert haben. Mit Hilfe dreier Amulettstücke muß Protagonist Patrick Finch, seines Zeichens Redakteur und etwas weltfremd, das geheimnisumwitterte Unterseeboot finden. Natürlich existiert ein Bösewicht in Gestalt von James A. Hörskije, Sohn eines Mitarbeiters von Kapitän Nemo. Dieser sucht das Schiff ebenfalls und will es verschachern. Nicht auszudenken, wenn eine der krisengeschüttelten europäischen Nationen das Ding in die Hände bekäme...



Der trottelige Patrick Finch auf der Suche nach einem Amulettstück



Das Objekt der Begierde: Die Nautilus

Optisch sollt Ihr mit aquarellierten Hintergründen verwöhnt werden. Die einkopierten und herkömmlich zweidimensional gezeichneten Figuren sind jedoch noch keine beschlossene Sache, denn die Designer bei sinn.bild experimentieren gerade mit 3D-Sprites. Ob und wann Ihr mit der Nautilus abtauchen könnt, steht freilich noch in den Sternen; das Team sucht momentan noch einen Vertrieb. *mash*

Geheimsache Nautilus
Genre: Adventure
Erscheinung geplant: unbekannt

ComTech-Rechner jetzt mystisch

Der PC-Discounter ComTech bietet mit seiner Hausmarke Pacomp das Komplettsystem "Matrox Mystique HyperSpeed" für 1990 Mark an. In dem neuen schraubenlosen und daher leicht zugänglichen ATX-Towergehäuse stecken ein Cyrix/IBM 6x86 P166+ Prozessor, 8 MB EDO-RAM, 512 KB Pipelined Burst Cache und eine 1,2 GB große Festplatte. Für die Optik sorgen ein 14"-Monitor (Aufpreis 15": 199 Mark) und die namensgebende 3D-Beschleunigerkarte "Matrox Mystique" in der mit 2 MB SGRAM ausgestatteten Version. Für einen Intel Pentium mit 200 MHz sind indes zusätzliche 500 Mark fällig, das dazu erhältliche Multimedia-Kit kostet weitere 349 Mark. Dafür ist der Computer dann auch mit einem 8-fach CD-ROM-Laufwerk, einer SoundBlaster16-Karte und zwei 120 Watt starken Aktivlautsprechern ausgestattet. Außerdem bietet die Firma ein Drucker-Kit an, das für 379 Mark einen HP Deskjet 400 Color-Printer sowie eine Speichererweiterung auf insgesamt 16 MB EDO-RAM enthält. *mash*



Pacomp-Rechner mit 3D-Beschleuniger und Cyrix- oder Intel-Prozessor

ComTech Matrox Mystique HyperSpeed
Hersteller: ComTech
Preis: ca. 1990 Mark

Das erste Game-Café

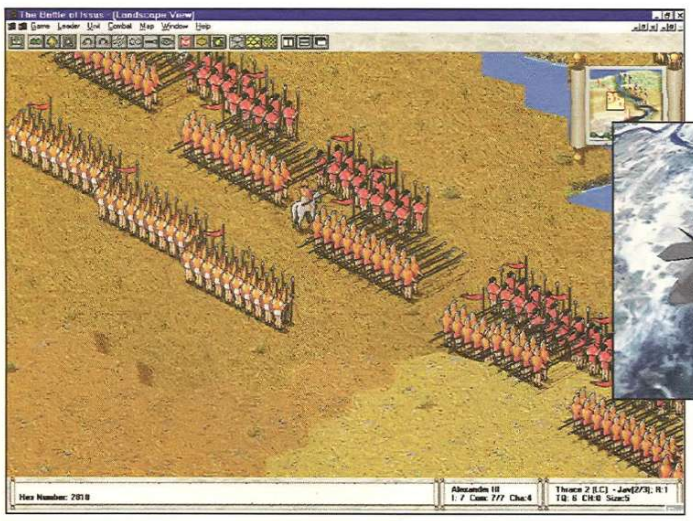
Internet-Cafés gibt es hierzulande mittlerweile wie Sand am Meer. Seit dem 26.10.1996 hat das PC-Multiplayer-Café mit Namen "Netzwerk Frankfurt" geöffnet. Dort stehen in einer aufgemotzten ehemaligen Fabrikhalle zwölf P133 mit 17"-Bildschirmen bereit, an denen Ihr Euch für zehn Mark in der Stunde mit typischen Netz-Games wie "C&C", "WarCraft 2", "Bleifuss 2" oder "NetMech" vergnügen könnt. Gegen einen Obulus von zwei Mark werden Euch Eingabegeräte wie Lenkräder oder Flightsticks zur Verfügung gestellt. Im Internet könnt Ihr natürlich auch surfen, ein zweieinhalbstündiger Einführungskurs ins WWW kostet 75 Mark. Hier werden kleinen Gruppen bis zu vier Teilnehmern die Grundlagen erklärt.

Neues von Interactive Magic

Aufgrund der sich stark ähnelnden Namen mit anderen Produkten hat Interactive Magic beschlossen, seiner Flugsimulation "iF-22" den Zusatz ASW (=Air Superior Fighter) zu verpassen. Hier könnt Ihr mit dem neuen Super-Flugzeug rund 250 000 Quadratmeilen Gebiet abfliegen, das mit Satellitenfotos texturiert wurde. Ob es der Konkurrenz von Novalogic, DID und Mission Studios tatsächlich überlegen ist, wird unser Review zeigen.

Das schon vor fast einem Jahr angekündigte Waben-Strategiespiel "Battles of Alexander the Great" wird nun nicht wie ursprünglich geplant von SSI veröffentlicht, sondern steht jetzt auf der Releaseliste von "Wild" Bill Stealeys Unternehmen. Die Schlachten des makedonischen Feldherrn werden in der deutschen Lokalisierung "Alexander der Große" heißen und bilden den Auftakt der Serie "Die großen Schlachten der Antike", in der weiterhin die Titel "Julius Cäsar" und "Hannibal" erscheinen sollen. *mash*

Produkt:iF-22 ASW/ Alexander der Große
Genre: Flugsimulation/Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Erscheinung geplant: April '97/Februar '97
Internet: http://www.imagicgames.com



◀ **Alexander der Große: 333 – Issus' Keilerei**



▲ **Mit iF-22 ASW will Interactive Magic durchstarten**

PC-Dart

Für alle, die lieber zu Hause als in der Kneipe darten wollen, bietet NBG eine elektronische Dartscheibe an. Mit 18 Zoll Durchmesser entspricht sie dem Turnierstandard und wird über die serielle Schnittstelle an den PC angeklemmt. Die beiliegende Software verwaltet bis zu zwölf Spieler und bietet sieben Spielvarianten. Sechs Softdartpfeile liegen ebenfalls bei und ein sechs Meter langes Verbindungskabel verhindert, daß Ihr versehentlich Euren Monitor trefft. *mash*



Diese drei jungen Damen sind leider nicht im Lieferumfang enthalten

PC-Dart
Hersteller: NBG
Preis: 398 Mark

Dein Spiel,

PlayStation Magazin
Note 1,4 · 12/96

92% Mega Fun
12/96

90% Video Games
12/96

89% Maniac
12/96

PCtotal
TOP TITEL 01/97 90%
90% PC total
1/97

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft



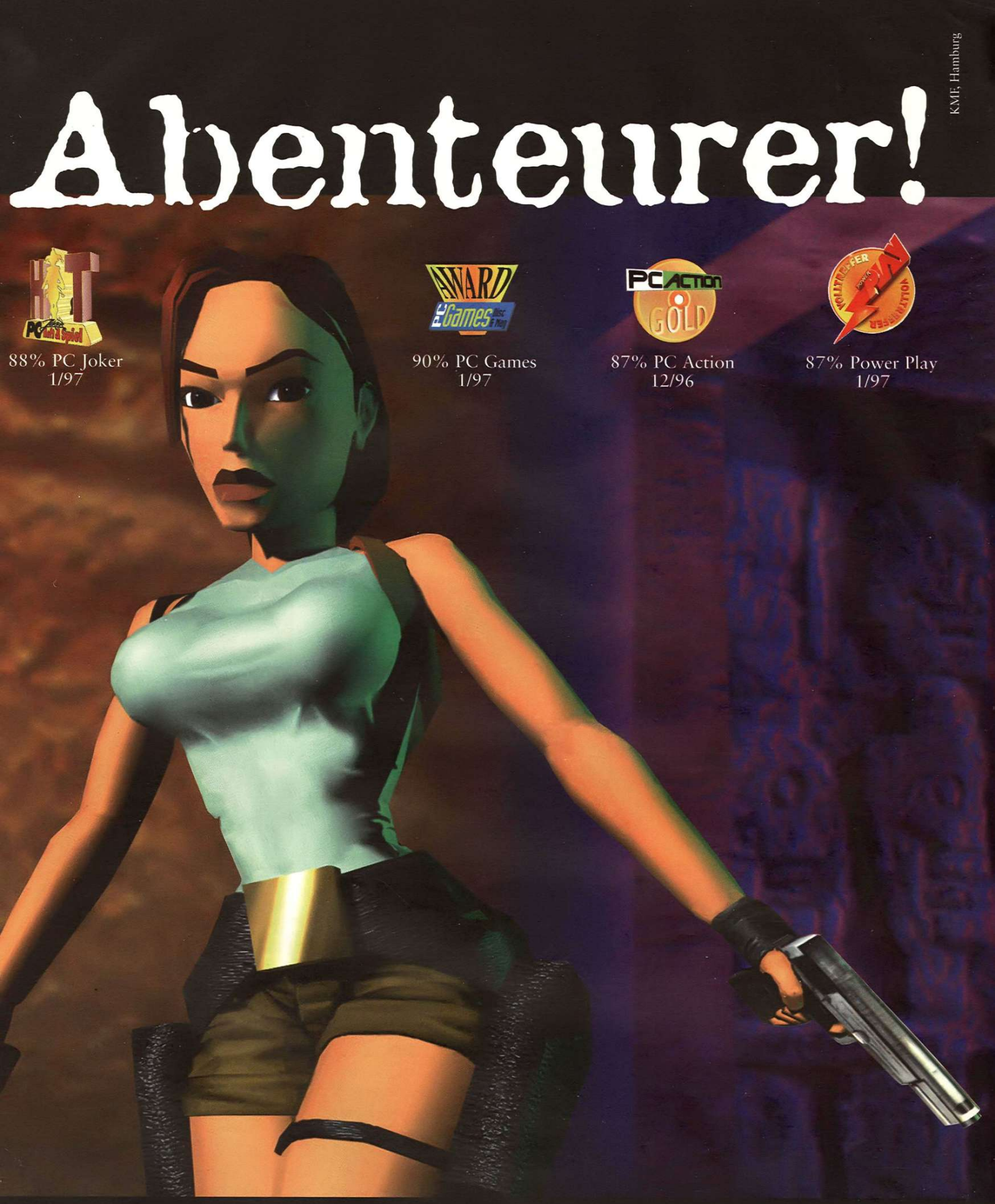
PC CD-ROM

PlayStation

SEGA SATURN

Geheimnisse unter: http://www.tombraider.de

Abenteurer!



88% PC Joker
1/97

90% PC Games
1/97

87% PC Action
12/96

87% Power Play
1/97

CORE EIDOS INTERACTIVE

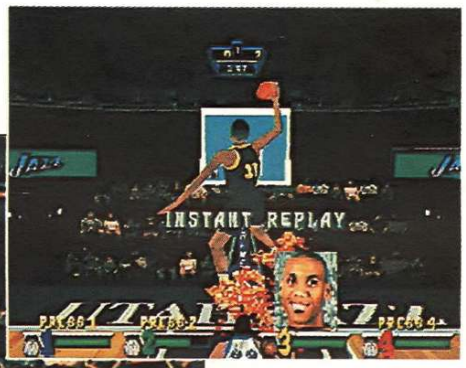
Programm-und Artwork ©1996 CORE DESIGN Ltd. TOMB RAIDER und Lara Croft sind eingetragene Warenzeichen von CORE DESIGN Ltd.
Alle anderen Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber.

KME, Hamburg

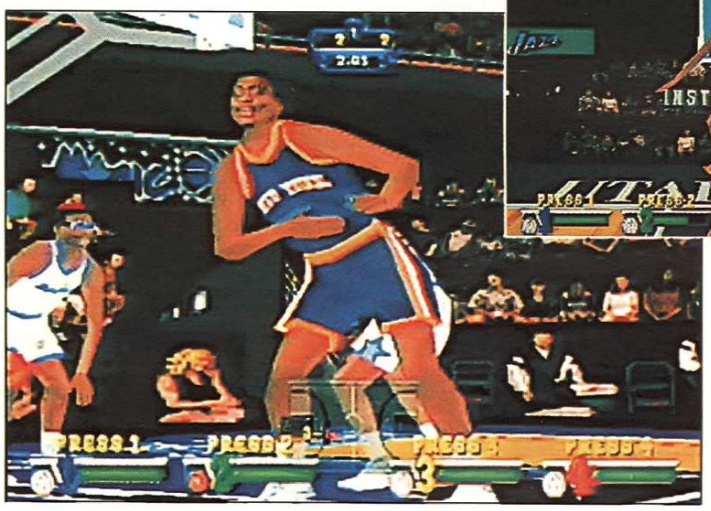
NBA Jam Extreme

Acclaims Action-Basketballreihe geht am PC in die zweite Runde. Wie beim Vorgänger "NBA Jam Tournament Edition" darf auch hier wieder kräftig gefoult werden, Spielregeln sind eher Richtlinien. Alle 29 NBA-Teams des in die Halle gelegten Streetballs wurden integriert und abermals spielt Ihr "Two on Two", also zwei gegen zwei. Bis zu vier Spieler an einem Rechner sind möglich, die z.B. ihre Trefferwahrscheinlichkeit oder ihr Tempo durch aufsammelbare Power-Ups erhöhen können. Die restlichen Akteure werden von der CPU übernommen. Als Neuheit wurden gegenüber der „Tournament Edition" rund 30 Moves und Dunks sowie mehr als 50 "versteckte" Spieler integriert, darunter Stars wie Marv Albert. Die Animationen entstanden komplett in Acclaims Motion-Capture-Studio, in dem diesmal Juwan Howard von den Washington Bullets seine Bewegungen digitalisieren ließ. Für weitere Abwechslung sorgen nette grafische Gimmicks; die Kopfgröße der Spieler ist jetzt per Menü einstellbar, durch Geheimcodes lassen sich aber auch Haarfarbe oder Turnschuhe ändern. Sogar die Gliedmaßen können mittels Cheats unsichtbar gemacht werden, was ziemlich seltsam aussieht. *mash*

NBA Jam Extreme
Genre: Sportspiel
Hersteller: Acclaim
Erscheinung geplant: Februar 1997
Internet: http://www.acclaimnation.com



Im Replay kommt dieser Super-Dunk so richtig zur Geltung



Ansehnliche Animationen dank Motion-Capturing

Slamtilt

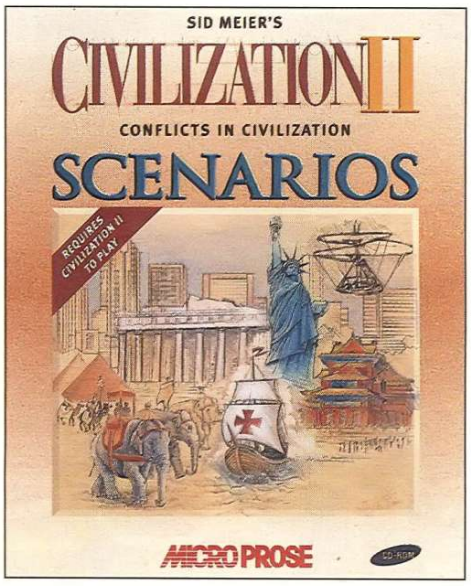
Die am Amiga recht bekannte Flipper-Simulation "Slamtilt" wird nun auch für den PC umgesetzt. Vier verschiedene Tische sollen bis zu acht Pinball-Fans in Verzückung versetzen. Ein Multiball-Modus mit bis zu vier Bällen ist mittlerweile ja Usus, die sechs Unterspiele in der Score-Leiste sind jedoch schon ungewöhnlicher. Das Spiel erscheint für Windows 95 und stellt recht happige Systemanforderungen: Ein Pentium mit 75 MHz ist Pflicht, um die Kugeln auf Eurem PC ins Rollen zu bringen. *mash*



Flippern für SF-Freunde: Ace of Space

Slamtilt
Genre: Flipper
Hersteller: 21st Century
Erscheinung geplant: Februar 1997

Civilization II Szenario-CD



Zwanzig zusätzliche Szenarien hat Microprose für seinen Strategie-Klassiker auf diese Add-On-CD namens "Conflicts in Civilization" gebrannt. Zwölf davon haben die Programmierer kreiert, acht weitere stammen aus dem Internet, wohin begeisterte Fans und "Civ II"-Spieler sie hochgeladen haben. Darunter befinden sich beispielsweise die Endzeit-Vision "After the Apocalypse", eine "Alien Invasion", in der Ihr Euch mit den bösen Hodads auseinandersetzen müßt, und der für US-Strategiespiele wohl obligatorische "American Civil War". Weiterhin findet Ihr neue Forschungsmöglichkeiten sowie über 100 neue Einheiten. Damit Ihr auch weiterhin schöne neue Welten aufbauen könnt, wurde der Szenario-Editor ebenfalls verbessert. Dazu gibt es noch neue Musik und Soundeffekte Der Schachtel liegt außerdem ein Clue Book mit allgemeinen Tips & Tricks bei. Für knapp vierzig Mark wird Fans also eine Menge geboten. *mash*

Conflicts in Civilization
Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Preis: ca. 40 Mark
Internet: http://www.microprose.com

Rosaroter Panther auf Abwegen

"Pink Panthers gefährliche Mission" führt die coole Trickfilm-Figur in ihrem ersten CD ROM-Abenteuer in ein Feriencamp. Dort soll er auf eine Gruppe superintelligenter elfjährige Rotznasen aufpassen, deren Eltern noch dazu bekannte Politiker und Industriebosse sind. Nachdem die Wunderkinder sich plötzlich sehr merkwürdig verhalten, muß Paulchen viele Gefahren in der ganzen Welt meistern, um der Sache auf den Grund zu gehen. Genre-typisch können Gegenstände aufgesammelt und Personen befragt werden. Die Rätsel sind teils gar nicht so einfach zu lösen. Hilfe bekommt Ihr durch Abruf von rund 200 Seiten Informationen über die einzelnen Länder. Das Geschehen wurde absolut gewaltfrei und sehr humorvoll gestaltet, weswegen nicht nur Kinder ihren Spaß an diesem Produkt haben werden. Übrigens lieh dem rosaroten Panther Niels Clausnitzer die Stimme, besser bekannt als Synchronsprecher des englischen Schauspielers Roger Moore. Leider müßt Ihr auf die wohl jedem bekannte Musik "Pink Panther Theme" von Henry Mancini verzichten. *mash*



Paulchen bereist den ganzen Globus. Hier ist er gerade in London

Pink Panthers gefährliche Mission
Genre: Adventure
Hersteller: Ravensburger Interact. Media
Preis: ca. 90 Mark

Operation Hurricane – Windstärke 12

In der Reihe "Discovery Channel Multimedia" ist dieses neue Adventure erhältlich, das nach Aussage der Hersteller eine "Weiterentwicklung der ursprünglichen Edutainment-Titel" ist. Der böse Dr. Rainwater, auch als "Weatherman" bekannt, will mit Hilfe ferngelenkter Naturkatastrophen die Weltherrschaft an sich reißen. Nur das "Team XTreme" ist in der Lage, ihn daran zu hindern. Diese Organisation ist eine Klima-Spezialeinheit, der auch Ihr als Spieler – wer hätte es gedacht? – angehört. Die einzelnen Render-Locations, zu denen Ihr mittels eines Gleiters gelangt, sind um 360° scrollbar. Über die schlechte Synchronisation der Videosequenzen könnte man noch hinwegsehen, doch die Rätsel sind schlicht und ergreifend langweilig. Außer einigen Verschiebe-Puzzles sollen z.B. Celsius-Grade in Fahrenheit umgerechnet werden. Auch der Euch begleitende „hilfreiche" Roboter Milibar nervt eher. Wer sich für Meterologie interessiert, findet die integrierte Datenbank ja vielleicht interessant. Wie man jedoch ein schönes Abenteuer mit Lernen verknüpft, zeigen die gefährlichen Missionen des rosaroten Panthers. *mash*

Operation Hurricane - Windstärke 12
Genre: Adventure
Hersteller: Egmont Interactive
Preis: ca. 90 Mark



Seelenlos gerenderte Objekte in ödem Hintergrund: Der Gleiter des "Team XTreme"

VERSAND MEDIA WORLD
Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH
Bestell-Telefon
Tel. (089) 98 29 02 76
Fax (089) 98 29 02 77
e-mail Media_World@msn.com
Ladengeschäft
Ismaninger Str. 136
81675 München

"Z"	DV	CD	69,95	
3D Ultra Pinball 2 - Creepnight	DA	CD	64,95	
Ace Ventura	DV	CD	54,95	
AD&D Blood & Magic	**DV**	**CD**	**69,95**	
After Live	DV	CD	59,95	
AH-64D L. - F.P. Korea Data Disk	DV	CD	44,95	
AH-64D Longbow	DV	CD	79,95	
Alien Trilogie	DV	CD	64,95	
Amoured Fist 2.0	**DV**	**CD**	**79,95**	*Feb.
Asterix & Obelix	**DV**	**CD**	**54,95**	
ATF - Nato Fighters Data Disk	DV	CD	39,95	
Baphomet's Fluch	DV	CD	69,95	
Bleifuß 2	DV	CD	59,95	
Bug!	DV	CD	54,95	
Bundesliga Manager '97	DV	CD	69,95	
Chessmaster 5000 Win95	DV	CD	69,95	
Civilization II	DV	CD	64,95	
Civilization II Scenarios	DV	CD	34,95	
Cluedo	**DV**	**CD**	**69,95**	
Command & Conquer Alarmstufe Rot	DV	CD	84,95	
Command & Conquer Mission Disk	DV	CD	29,95	
Creatures	**DV**	**CD**	**64,95**	
Crusader No Regret	DV	CD	64,95	
Daggerfall	**DV**	**CD**	**69,95**	
Daytona USA	DA	CD	69,95	
Deadlock	**DV**	**CD**	**79,95**	
Death Ralley	**DV**	**CD**	**54,95**	
Der Planer 2	DV	CD	69,95	
Der Produzent	DV	CD	69,95	
Destiny Win95	**DV**	**CD**	**64,95**	
Destruction Derby 2	DV	CD	69,95	
Diablo	**DA**	**CD**	**74,95**	
Die Fugger II	DV	CD	49,95	
Die Hard Triology	**DV**	**CD**	**69,95**	*Feb.
Die Siedler 2	DV	CD	69,95	
Die Siedler 2 - Mission CD	DV	CD	29,95	
Discworld 2	**DV**	**CD**	**74,95**	
Down in the Dumps	**DV**	**CD**	**69,95**	
Dragon Lore 2	**DV**	**CD**	**69,95**	
DSA 3 - Schatten über Riva	DV	CD	39,95	
Dungeon Keeper	**DV**	**CD**	**69,95**	*Mrz.
F-22 Lightning 2	DV	CD	79,95	
Fifa Soccer 97 Win95	DV	CD	69,95	
Flight Simulator 6.0 Win95	DV	CD	89,95	
Flottenmanöver Win95	**DV**	**CD**	**69,95**	
Formel 1	**DV**	**CD**	**79,95**	*Feb.
Formula One - Grand Prix 2	DV	CD	84,95	
Fritz 4 Win	DV	CD	119,95	
G-Nome Win95	**EV**	**CD**	**64,95**	
Gene Wars	DV	CD	69,95	
Gold Games	**DA**	**CD**	**39,95**	
Grand Prix Manager 2	DV	CD	79,95	
Have a N.I.C.E. Day	**DV**	**CD**	**59,95**	
Holiday Island	**DV**	**CD**	**64,95**	
Hugo 4	DV	CD	59,95	
Hunter Hunted	**DV**	**CD**	**79,95**	
Jagged Alliance 2 - Deadly Games	**DV**	**CD**	**69,95**	*Feb.
Lands of Lore 2	**DV**	**CD**	**84,95**	*Mrz.
Leisure Suit Larry 7	DV	CD	79,95	
Links LS	DA	CD	84,95	
Lords of the Realm	**DV**	**CD**	**79,95**	
M.A.X.	**DV**	**CD**	**69,95**	
MAD TV 2	**DV**	**CD**	**69,95**	
Master of Orion 2	**DA**	**CD**	**79,95**	*Mrz.
MDK	**DV**	**CD**	**74,95**	
Mechwarrior 2 - Mercenarie	DV	CD	79,95	
Monopoly	DV	CD	59,95	
Nascar Racing 2	**DV**	**CD**	**74,95**	
NBA Live 97 Basketball	**DV**	**CD**	**69,95**	
Need For Speed - Special Edition	DV	CD	79,95	
Nemesis	**DV**	**CD**	**69,95**	*Feb.
NFL '97 John Madden	DA	CD	69,95	
NHL Hockey '97	**DV**	**CD**	**69,95**	
Pandora Akte	**DV**	**CD**	**74,95**	
Phantasmagoria 2	DA	CD	79,95	
Privateer 2 - The Darkening	**DV**	**CD**	**79,95**	
Project Paradise	**DV**	**CD**	**64,95**	
Puppen, Perlen und Pistolen	**DV**	**CD**	**64,95**	
Rayman	DA	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	
Schleichfahrt	DV	CD	69,95	
Shattered Steel	DV	CD	64,95	
Sherlock Holmes - Geheimnis d. t. Rose	DV	CD	69,95	
Shine	**DV**	**CD**	**84,95**	
Sim City 2000 Win95	DV	CD	84,95	
Sim Copter	**DV**	**CD**	**69,95**	
Sim Paket: City 2000, Isle, Town	**DV**	**CD**	**64,95**	
Sonic CD Win95	DA	CD	49,95	
Star General	**DV**	**CD**	**69,95**	
Star Trek - A Final Unity	DV	CD	39,95	
Star Trek - Borg	**DV**	**CD**	**74,95**	
Star Trek - Deep Space Nine	DA	CD	59,95	
Stonekeep	DV	CD	34,95	
Super EF 2000 Win95	**DV**	**CD**	**79,95**	
Syndicate Wars	DV	CD	69,95	
Terminator Skynet	**EV**	**CD**	**39,95**	
Terra Nova	DV	CD	69,95	
Time Commando	DV	CD	69,95	
Timelapse	**DV**	**CD**	**74,95**	
Tomb Raider	DV	CD	69,95	
Toonstruck	DV	CD	69,95	
Trivial Pursuit	DV	CD	69,95	
Tunnel B1	DV	CD	79,95	
U.S. Navy Fighters Win95	**DV**	**CD**	**79,95**	
Viking Conquest	**DA**	**CD**	**64,95**	
Virtua Cop Win95	DA	CD	69,95	
Virtua Fighter PC Win95	DA	CD	69,95	
War Wind	**DV**	**CD**	**69,95**	
Warcraft II inkl. 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	
XS	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 04.02.97

Windows CE

Das unter dem internen Namen "Pegasus" bekannte Betriebssystem Windwos CE (Consumer Electronics) bildet die Grundlage für die neuen Handheld-PCs (HPC), die Anfang 1997 auf den Markt kommen. Firmen wie Philips, Casio oder Hewlett Pacard bauen diese Rechner, die mit einem 32bit-RISC-



So werden die HPCs aussehen



Ein Blick auf das Windows CE-Desktop

Prozessor bestückt sind und abgespeckte Versionen von "Word" oder dem "Internet Explorer" bieten. Um die 800 Mark werden die Leichtgewichte kosten, die auch den Datentransfer zu einem "richtigen" PC beherrschen. Die Winzlinge verfügen über eine Tastatur, als Mausersatz dient eine Art Lightpen, mit dem der LCD-Screen angetippt wird. Bill Gates hat aber noch weitreichendere Pläne: Windows CE soll auch in Pagern, intelligenten Handys, Spielkonsolen und DVD-Playern integriert werden. *mash*

Al Lowe ausgesperrt

Einen peinlichen Empfang bereitete das Bremer "Marriott"-Hotel dem "Larry"-Erfinder Al Lowe. Nachdem Sierra-Deutschland einen Konferenzraum zwecks Vorstellung des siebten Teils der erfolgreichen Adventure-Serie auf Rechnung gebucht hatte, ließ die Hotelleitung ihn samt der geladenen Journalisten in der Empfangshalle stehen. Scheinbar hatte man Zweifel an der Kreditwürdigkeit der Firma, die den Hoteliérs offensichtlich unbekannt war. Bis zur Klärung der Finanzen waren die meisten Presseleute schon gegangen und die Konferenz somit geplatzt. *mash*

VERMISCHTES

• Mit dem "Gigapack Vol. 1" startet **Koch Media** eine neue Compilation-Reihe. Dabei bleiben sie aber ihrer Maxime treu, gute Vertreter unterschiedlicher Genres anzubieten: Für 99 Mark enthält die Schachtel CivNet, Pro Pinball – The Web, Hattrick!, Formula One Grand Prix, Arcade America, Links 386 Pro, Transport Tycoon Deluxe, Mephisto Genius Pro, Bleifuss und Das Rätsel des Master Lu. Letzteres zierte übrigens in der englischen Version schon das Koch Megapak 5. Eigentlich sollte das Gigapack den Flugsimulator EF 2000 anstelle von Bleifuss enthalten, doch aufgrund von Lizenzschwierigkeiten sprang kurzfristig Grafittis Raserei ein.

• Noch einmal **Koch Media**: Ab sofort werden die Produkte der Entwickler Empire und Broderbund nicht mehr von Bomico vertrieben. Stattdessen hat der Münchener Distributor die Briten ab ihrer Neuerscheinung "Flying Corps" im Programm, gleiches gilt für die "Myst"-Macher. Dieser Megaseller bleibt jedoch nach wie vor im Libretto von Bomico.

• In der uns nun vorliegende Verkaufsversion von **"Daytona USA"** sind alle von uns angekreideten Schwächen noch immer enthalten. Daher ändert sich an der Benotung nichts, die Spielspaßwertung bleibt also bei den bisherigen 52%.

• Ein Wechsel größeren Umfanges steht bei **Warner Interactive Entertainment** an. Seit dem 5.12.1996 gehört der Distributor zu GT Interactive Software und wird nun unter diesem neuen Namen auch noch GTI-Titel veröffentlichen.

• Ein Schnäppchen könnt Ihr bei den neuen Titeln der **"Sierra Originals"** machen. Außer der eher lauen Kolonie-Sim "Outpost" sind die Adventures "Space Quest VI" und "Larry 6" für jeweils knapp 30 Mark zu haben.

• Und noch einmal Preiswertes: Jeweils 29,80 Mark kosten die beiden schon etwas älteren 3D-Actionspiele **"Witchaven"** und **"TekWar"** dank des tewi Verlages.

• Dank russischer Satellitenaufnahmen präsentiert TopWare **"D-SAT"** einen Satellitenatlas von Deutschland. Auf zwei Scheiben wurden 60 GByte komprimierter Daten abgelegt, die maximale Vergrößerung zeigt eine Pixelauflösung von drei mal drei Metern. Preis: 49 Mark.

• Compilation, die Zweite: Das **"Extreme Power Pack"** von Ocean enthält für 99 Mark neben der Simulation "Magic Carpet 2", der Kickerei "FIFA Soccer 96" und dem Rennspiel "Rallye Championship" auch ein QuickShot-Gamepad.

• Der Rechtsstreit zwischen Microprose und Acclaim ist beigelegt. Beide Firmen hatten Software-Lizenzen für das Trading Cards-Spiel **"Magic – The Gathering"** von dessen Hersteller Wizards of the Coast erworben. Die Parteien einigten sich nun darauf, ihre jeweiligen Produkte unter unterschiedlichen Titeln zu veröffentlichen. So wird von Microprose die gleichnamige Umsetzung des eigentlichen Kartenspiels Ende Februar 1997 auf den Markt kommen, während Acclaims Echtzeitstrategie-Spektakel den Namen "Magic -The Gathering: BattleMage" trägt und schon im Januar in den Läden stehen soll.

• Auf der Maxis-Homepage http://www.maxis.com kann ein **Sim Copter-Patch** heruntergezogen werden. Er korrigiert eine kleine Eigenmächtigkeit eines Programmierers, der deswegen auch gleich entlassen wurde: Am Ende des zehnten und letzten Levels spielt nicht die übliche Blaskapelle, sondern einige nur mit Badehose bekleidete Herren.

• Zur ziemlich mäßigen Wirtschaftssim "Der Planer 2" ist nun die Zusatz-CD ROM **"Der Planer 2 - Missionen"** erhältlich, auf der 20 neue Aufträge in ganz Europa absolviert werden müssen. Zudem gibt es einige neue Features wie etwa Personalversetzungen und neue Musik.



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

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

BEST OF BYTE CeBIT'96 Ausgabe 7/96

PC Direkt EMPFEHLUNG Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

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

64-bit 2D-Grafikpower für

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

Videospaß von Anfang an

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

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

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

Support aller 3D-Standards

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

Unschlagbar!

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

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

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst der Deutschen Telekom AG, der alles kann: Btx, Btx plus, Internet und eMail. Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

■ Eigene eMail-Adresse mit Ihrem Namen: weltweit Informationen senden und empfangen!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!

■ Über 200 deutschsprachige Diskussionsforen zu vielen interessanten Themen!

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



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



■ Über 5.000 deutschsprachige Angebote!

■ Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!

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

T··Online·



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

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

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



Modem Skyconnect 33.6 V.34+

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

Für Windows Best.-Nr. 4505 **199,- DM**

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2a, inkl. Netscape Navigator 2.01 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung

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

in T-Online auf der Heft-CD!



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

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

→ Inklusive: Gratissoftware!

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

→ Inklusive: Soforteinstieg mit Freieinheiten!

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

→ Inklusive: Gratis-Anmeldung für T-Online!

1&1 meldet Sie bei der Deutschen Telekom als Neuteilnehmer an und übernimmt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM!

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



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

Deutsche Telekom Partner



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

0130/808606

1&1

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

Bestellcoupon für Ihr 1&1 Profi-Modem inklusive Gratis-Software

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

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

❑ **Modem 33.600 V.34+ für Windows** für nur 199,– DM (Best.-Nr.: 4505)
... und folgendes Zubehör gleich mit:
❑ Verlängerungskabel (5 m) für nur 9,60 DM (Best.-Nr.: 1010)
❑ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 12,40 DM (Best.-Nr.: 1009)



Abb.: TAE-Adapterstecker

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

❑ Ich wünsche den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" (2,60 DM pro Monat)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

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

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

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002 027 A

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



PP ONLINE



Logo des „Deuaction“: Ein stählerner Mec weist den Weg in die Actionzentrale

CompuServe

Neben dem ersten deutschen Computerspiele-Forum “Deuspiel” haben wir vor kurzem das deutsche Actionspiel-Forum ins Leben gerufen, wo sich Freunde actionreicher Softwarekost ganz besonders diesem Genre widmen. Beide sind voller Demos und Updates zum downloaden (auch der BM97-Patch!) und diskutieren, chatten könnt Ihr natürlich auch.

Go Deuspiel
Go Deuaction

Internet: Power Play WebQuarters

In unserer WWW-Zentrale bieten wir Euch stets neue Demos und aktuelle Links zur Szene und den Herstellern. Neu im Netz ist das Preview des Monats, zusätzlich zu den Infos zum aktuellen Heft könnt Ihr hier schon mal probeschmöckern, warum Ihr die nächste Power Play unbedingt lesen müßt. Außerdem findet Ihr hier das Interview des Monats, alles meist ein paar Tage vor dem offiziellen Erscheinungstermin.

http://www.magnamedia.de/powplay



Ab und zu linst Waldi über den Heftrand und guckt hübschen Pudeldamen beim Strandvolleyball zu

T-Online

In unserem CEPT-Forum von T-Online könnt Ihr heiße Diskussionen über die aktuellen Spiele führen, auch hier bieten wir Euch aktuelle News, Previews und weiteren Support rund um Computerspielethemen an. Zur Zeit wird an einer Erweiterung des Angebots gebastelt, insbesondere sollen die umständlichen CEPT-Foren demnächst im benutzerfreundlichen KIT-Standard laufen – wenn die Kompetenz-Company Telekom ihre technischen Probleme mit der neuen Software in den Griff kriegt.

Power Play#

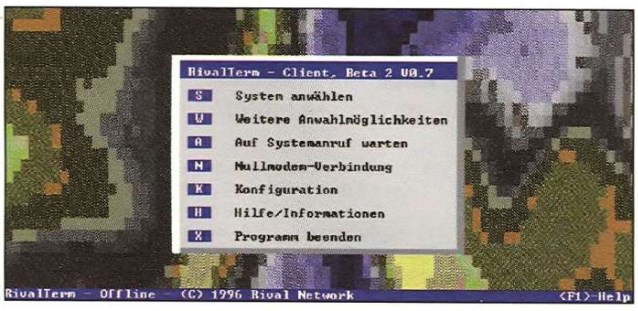
Die Power Play Webquarters, unsere Zentrale im Internet



Rival Network geht online

Rival Network
Mailbox
089/85802-222
Hotline
089/85802-0
Software
Rival Term
(0,4MB groß)

Erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt: Anders als erwartet ist der erste kommerzielle Multiplayer-Online-Dienst in Deutschland keine Niederlassung einer amerikanischen Firma wie TEN. Während die US-Unternehmen immer noch verzweifelt nach deutschen Kooperationspartnern Ausschau halten, kann das Münchner “Rival Network” schon Anfang 1997 die Testphase beenden und endlich in den Vollbetrieb gehen. Bis zu diesem Tag X im neuen Jahr kann jedermann kostenlos und rund um die Uhr spielen, und auch nach der vollen Betriebsaufnahme soll es kostenlose Probierstunden geben. So kann sich jeder überzeugen, daß die speziell abgestimmten Protokolle für alle Spiele mit IPX-Netzwerkünterstützung die Daten schneller flutschen lassen. “Command & Conquer”, der Nachfolger “Alarmstufe Rot” und “Warcraft 2” zählen im Moment zu den beliebtesten Kandidaten, aber auch “Mechwarrior 2” wird oft und gern als Gruppenerlebnis genossen. Besonders deutlich kommt der Unterschied im Datenfluß bei schnellen 3D-Actiontiteln wie “Descent 2” zur Geltung; auch neuere Spiele wie “Z” werden unterstützt – solange sie unter DOS laufen. Ein Treiber für “Direct Play” unter Windows 95 wird zwar erst nächstes Jahr erhältlich sein, durch Franchising (jeder kann das System lizenisieren) soll sich das „Rival Network“ aber hoffentlich schnell bundesweit verbreiten und langfristig durchsetzen. Da aber die Mailbox in der bayrischen Kapitale vor allem nachts zwischen 2 und 5 Uhr sogar von zahlreichen Spielern aus dem Norddeutschen Raum in Beschlag genommen wird, sollte dies nicht mehr allzu lange dauern. Bisher ist ein Grundtarif von 9 Mark (3 Freistunden inklusive) geplant, dazu kommt noch ein HeavyUser-Tarif. Genaueres erfahrt Ihr Ende Dezember unter den unten angegebenen Nummern. Die Software selbst (gepackt nur 0,2 MB groß) bekommt Ihr auch auf unserer Website (http://www.magnamedia.de/powplay) und allen unseren Foren in CompuServe und T-Online.



Nicht schön, aber praktisch: Der erste deutsche Multiplayer-Onlineservice – kostenloses Probespielen

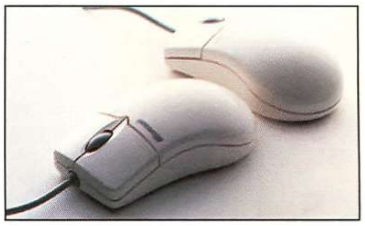
Test: Neue Mäuse für Surfer

Die Internet-Euphorie macht nun auch vor neuer Hardware nicht halt: Die ersten Eingabegeräte mit Zusatzfunktionen für Surfer sind da. Mit dem Surfman könnt Ihr aus zwei, theoretisch sogar aus zehn Metern Entfernung per Funkverbindung schnurlos surfen. Da aber die meisten wohl keinen 21-Zoll-Monitor haben, ist ein kleinerer Abstand ratsam. Dieser Trackball kann aber noch mehr: Unter Windows 95 könnt Ihr eine der drei Tasten mit einem Menü für den Netscape Navigator belegen, der wie CompuServe-Software kostenlos mitgeliefert wird. Windows-95-Start, Stop, Zurück, Lesezeichen, horizontal und vertikal Scrollen sowie Zugriff auf die Menü-Funktionen kann man so mit einem Klick erreichen. Weitaus konservativer hat Microsoft seinen Nager „revolutioniert": Die neue "IntelliMouse" bietet ein drehbares Rad zwischen den beiden Maus-Ohren, mit dem surfende Mausfreunde im Internet Explorer (2.0 und 3.0 unter Windows 95) scrollen können. Weitere Software für den schlauen Nager ist noch rar, ab Anfang dieses Jahres soll es aber mehr werden, dann wird z.B. auch ein Zoom unterstützt. So oder so muß jeder selbst wissen, ob die neuen Funktionen die (Mehr-)Kosten für eine neue Maus wert sind. Zumal Ihr beim Surfman je nach Surfgewohnheit einige Mankos in Kauf nehmen müßt: Erstens braucht man zur Eingabe von WWW-Adresse oder File-Namen ja weiterhin die (normalerweise nicht schnurlose) Tastatur, zweitens merkt man das leichte Gewicht nach ein paar Stunden durchaus, und mit (teuren) Micro-Batterien will das Biest auch gefüttert sein. Die IntelliMouse hat zwar diese Mankos nicht, aber der Unterschied zur normalen Microsoft-Maus 2.0 ist kaum der Rede und daher kaum mehr Geld wert. Beide unterstützen (bisher) nur einen Browser (unter Windows 95), und Linkshänder werden über die Ergonomie fluchen. Rechtshänder können bei einem Händler ihrer Wahl ja mal Probesurfen! *mm*



Surfman
Hersteller
Logitech
Preis:
150,-

Logis Surfman: Der kleine Schwarze für virtuelle Reisen



Die IntelliMouse mit ihrem kleinen Rädchen

IntelliMouse
Hersteller
Microsoft
Preis:
130 Mark

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• Bemerkenswert: **AOL** bietet jetzt einen eigenen Button für Spiele – zumindest in der Version 3.0, die alle registrierten Benutzer Ende letzten Jahres erhalten haben. Dort findet Ihr sämtliche Inhalte für Spiele aller Genres und Arten (auch Multiplayer) gesammelt an einem Ort. Wer weiterhin die Version 2.5 behalten will, kann dieses Forum aber zumindest teilweise nutzen: einfach das Kennwort "Spiele" eingeben!

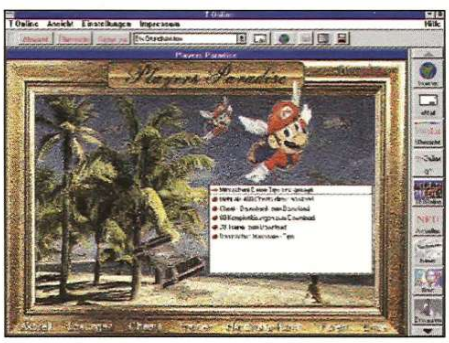


• **CompuServe**-Mitglieder haben es besser: Zwar kommen alle anderen Internet-Surfer in den Genuß der WWW-Seiten von TV Spielfilm und Cinema. Einige Bereiche, darunter ein interaktiver TV- und Movie-Guide, die Chatbereiche und einige Online-Spiele können aber nur CompuSurfer nutzen. Originellstes Feature: Per Blind-Date-Icon kann man sich mit Fremden im Dunkel eines Kinosaals treffen – viel Spaß!

http://cinema.compuserve.de
http://playground.compuserve.de
http://tvspielfilm.compuserve.de

• Und weil wir gerade beim Film sind: Die berühmt-berüchtigte Fanpage zum Serialkiller aus „Das Schweigen der Lämmer" bietet Euch nun den „Hannibal Lecter Purity Test" **(http://www.cyberstation.net/~mariah/lectest.htm).** Hier müßt Ihr allerlei Fragen beantworten, dann wird Euer HL-Faktor berechnet – vor Blinddates mit 100%-Kandidaten wird gewarnt!

• Ein neuer Service für Spieler in T-Online ist **Player's Paradise**. Dieses Btx-plus-Adresse stellt Cheat-Codes, Komplettlösungen oder Trainer für über 500 Spiele zur Verfügung. Das Angebot wird ständig erweitert, Tips und Tricks von Nutzern sind willkommen: Über die eMail-Adresse "players-paradise@t-online.de" kann jeder beitragen, daß Player's Paradise „paradiesischer" wird. ***3474913#**



• Brandneu sind auch die **Newsgroups** alt.games.redalert und alt.games.command-n-conq.redalert, beides digitale Pinbretter zu Westwoods neuem Strategiespiel. Weil diese Usenet-Gruppen noch so neu sind, hat sie Euer Provider vielleicht noch nicht abonniert – dann müßt Ihr dort solange nerven bis er dies tut. Alternativ können Fans von Echtzeit-Kriegen auch die schon länger vorhandenen alt.games.command-n-conq sowie alt.games.command.and.conquer nach Infos absuchen und mitdiskutieren.

• Zwei neue Songs von U2 könnten zum Auslöser eines neuen **Verwertungsrechts** für Online-Medien werden. Hacker haben zwei je ca. 30 Sekunden lange Sounddateien aus dem Studio-Netzwerk der irischen Band geklaut. Obwohl die Plattenfirma Island sofort intervenierte, gibt es immer noch viele Sites, von denen die WAV-Files runtergeladen werden können. (z.B. http://www.universal.nl/users/mirrorbal/U2.htm). Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses stritten in Genf 600 Teilnehmer aus 160 Staaten um neue Regelungen, damit geistiges Eigentum wie Bücher und eben Musik auch online geschützt ist.

Internet: http://www.ubisoft.com

VIVE LA
Ein Besuch

Was machen eigentlich die "Rayman"-Entwickler? Wir haben bei "Ubi Soft" in Paris recherchiert

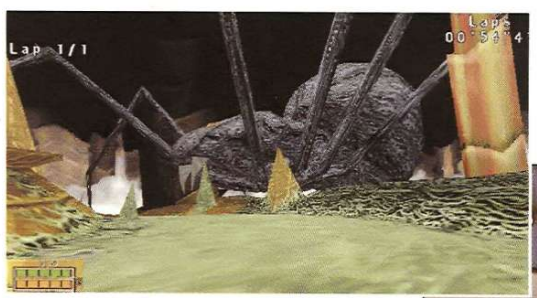
Hierzulande ist "Ubi Soft" hauptsächlich durch den Plattform-Klassiker "Rayman" bekannt, in Frankreich dagegen der größte Spieledistributor: Von Activision bis Lucas Arts reichen die Vertriebsverträge. Außerdem veröffentlicht Ubi Soft zahlreiche Edutainment-Titel anderer Hersteller und produziert selbst Lernsoftware. Daher hat man trotz (bisher) weniger Eigenproduktionen über 360 Mitarbeiter auf der Gehaltsliste. Im Gegensatz zu anderen Softwarehäusern sind die Stockwerke nicht in verschiedene Teams unterteilt. In einer Etage sitzen z.B. nur Programmierer, in einem anderen nur Grafiker. Die Philosophie dahinter ist simpel: Die Spezialisten sollen voneinander lernen und sehen, was die Kollegen gerade entwickeln. Ubi Soft baut übrigens gerade ein zweites Tonstudio im Hauptquartier am Rande der französischen Hauptstadt, die Lokalisierung der vielen Eigen- und Fremdproduktionen erfordert diesen Schritt, immerhin bringt man multimediale Kurse für Musikinstrumente auf den Markt.



Soviel zum Thema "rostige Dosen" – rote Felswände

POD

Der Name dieses futuristischen Rennspiels stammt vom Initiator des Projekts, Pierre Olivier Daniel. Mit "POD" wird im Spiel selbst ein Virus bezeichnet, der gerade dabei ist, alles Leben auf dem Planeten Io auszulöschen. Die meisten Bewohner sind schon geflohen, im letzten Raumtransporter ist nur noch ein einziger Platz frei – und um den streiten sich die Fahrer der Hi-Tech-Renner. Die Grafiker haben versucht, möglichst wenig zu scannen und alle Endzeit-Texturen perfekt aufeinander anzupassen, Inspiration haben sie sich unter anderem von rostigen Dosen (!) geholt. Aus vielen Konkurrenzprodukten wurden gute Ideen "ausgeliehen": Das Radar stammt zum Beispiel aus "Daytona USA", die Schadensanzeige aus "Destruction Derby". Die 16 Strecken sind dagegen einmalig schön. Der Spieler darf z.B. durch Gitter brettern, es gibt verwinkelte Kurse mit etlichen Sackgassen. Im Moment befindet sich "POD" im Feinschliff, ein paar der Dead-Ends könnten also noch der Kritik der Betatester zum Opfer fallen, wie auch die im Moment schon gute Steuerung noch in Richtung "Bleifuß 2" verfeinert wird. Die acht Boliden haben natürlich unterschiedliche Eigenschaften, man kann die fünf Werte aber frei modifizieren und sich so Handicaps einbauen, wenn man gegen Anfänger antritt. Profis nutzen die vielen versteckten Abkürzungen der Strecken, nach Erscheinen des Spiels werden auch weitere Kurse und Vehikel über das Internet nachgereicht. Künstliche Intelligenz ist auch bei einem Rennspiel das A und O, für "POD" haben sich die Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen: Die Computerfahrer passen den Spieler ab, um ihn an den richtigen Stellen, beispielsweise einem Abhang, hinunter zu schubsen. Damit bekommt das Spiel einen Hauch von Multiplayer im Einspieler-Modus. Aber auch für mehr als einen Fahrer gibt es ein paar Besonderheiten. Egal ob die Spieler durch ein lokales Netzwerk, das Internet, (Null-)Modem oder den Splitscreen auf verschiedenen Rechnern verbunden sind, alle Kombinationen sind denkbar, um bis zu acht Raser zu vernetzen. Bis zum geplanten Erscheinungstermin wird zwar noch etwas Wasser die Seine hinunter fließen, einen guten Eindruck hat POD aber schon jetzt hinterlassen – allein die vielen Ideen und die konsequente



Architektur der ganz besonderen Art – eine Riesenspinne



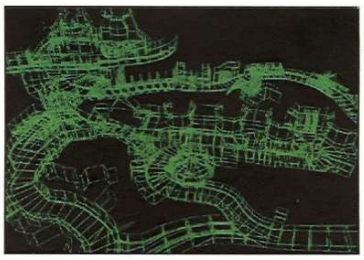
Durch Häuserschluchten

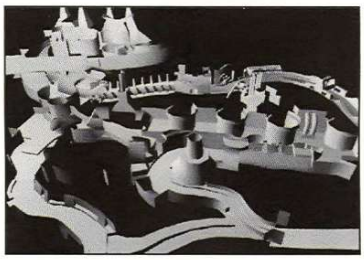


Drängen und schubsen gegen die Leitplanken

FRANCE
bei Ubi Soft









"POD"-Rennstrecke über die weiten des fernen Planeten – MMX sorgt für schnelle Grafik

Drei Entwicklungsstufen einer "POD"-Strecke

Auslegung auf Multiplayer machen Lust auf mehr. Bleifüße seid also wachsam: Auch "Wipeout 2097" wird sich an dieser Konkurrenz messen müssen!

Schon Ende Dezember will Ubi Soft eine Freeware-Version von POD auf der Ubi-Website zur Verfügung stellen, die zwei Strecken und zwei Autos bietet und Multiplayer-Rennen mit bis zu vier Spielern ermöglicht. Durch einen Countdown werdet Ihr über den genauen Termin informiert, ca. 15 MB lang wird der Download wohl sein – wir werden die Version aber auch auf einer unserer nächsten Cover-CD haben. Ubi Soft möchte im Internet neue Multiplayer-Möglichkeiten schaffen: Ihr könnt Eure Bestzeiten und Euren **Ghost** auf den UBI-Server uploaden. Dort werden Rankings über die besten Spieler geführt, und andere Fahrer können gegen Euren Ghost antreten. Schlägt ein Fahrer Eure Bestzeit, werdet Ihr per Email darüber informiert und könnt die Herausforderung annehmen. Außerdem will man weitere Fahrzeuge und Strecken auf diesem Weg zugänglich machen, die sollen allerdings nur mit der Vollversion funktionieren. Zudem stellt Ubi verschiedene Tools zur Verfügung, um einen eigenen "POD"-Server zu basteln. Für "Renault F1" und "World Club Football" ist ähnliches geplant.

Titel	POD
Genre	Action
Erscheinungstermin	Ende '97

Renault F1

Eigentlich heißt das Formel-1-Team ja Williams-Renault, ehrlicherweise wird das Spiel aber nach dem Partner benannt, der größeren Einfluß auf das Projekt hatte – kein Wunder, Renault hat wie Ubi Soft den Firmensitz in Paris. So ist der Informationsfluß gesichert, das Know-how des Weltmeisters soll auch in das Spiel einfließen. Es kann zwischen einem Simulationsmodus mit allen Einstellungen und einem Arcade-Modus gewählt werden. Zwei bis acht Spieler fahren im Netzwerk gegeneinander, schwierige Witterungsverhältnisse wie Regen werden so realistisch wie möglich integriert. Im Championship-Modus bekommt der F1-Pilot Angebote, wenn er in seinem kleinen Team sehr erfolgreich ist, Anfängern wird im Teacher-Modus der beste Fahrstil erklärt. Wenn das Spiel im August nächsten Jahres erscheint, ist noch die Saison von 1996 eingebaut, Ubi Soft hat sich aber schon von der FIA die Rechte an 1997 gesichert: Wenn die abschlossen ist, wird man alle Daten als Update-Patch anbieten und ins Internet stellen.

Titel	ED
Genre	Simulation/Action
Erscheinungstermin	August '97



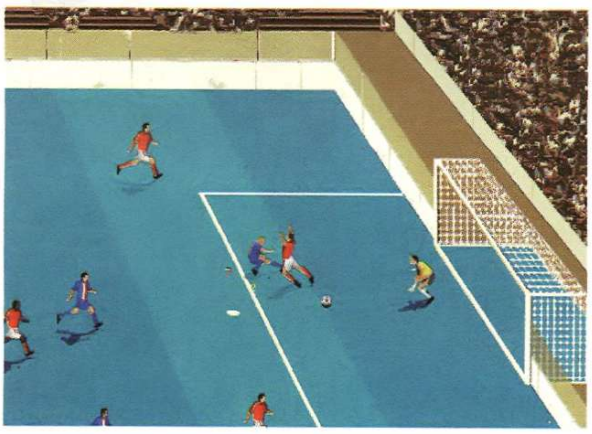
Ein Bild der MMX-Version von Renault F1

GHOST

Als Ghost wird die Aufnahme eines Rennens bezeichnet, das ein menschlicher Spieler absolviert hat. Statt eines Computergegners fahrt Ihr gegen diese Aufzeichnung (von Eurem Fahrstil oder eines anderen), die alle Einzelheiten wie Fahrfehler enthält. Als erstes PC-Spiel bot der von Domark umgesetzte Atari-Automat Hard Drive diese Möglichkeit, erweitert wurde das Ghost-Feature von Sega Rally auf der Saturn-Konsole.

World Club Football

Zwei Prioritäten hat sich das Team von "World Club Football" gesetzt: Realismus und Spielbarkeit. Darum hat Ubi Soft auch keine 3D-Stadien gerendert, sondern für die Bewegungen der Spieler auf das altbewährte "Motion-Capturing" zurückgegriffen. Laut Produktmanager Francois Coulon kann man durch diese Technologien aber noch nicht alles realisieren, daher will man bei 2D-Grafiken bleiben. Viel mehr Gedanken hat man sich um die Künstliche Intelligenz gemacht, die Spieler sollen hier schlauer sein als bei bisherigen Fußball-Spielen. In Sachen Spielernamen lassen die Entwickler sich noch etwas einfallen: Die 356 Teams aus aller Welt werden mangels FIFA-Lizenz wohl auf die korrekten Namen aus der 1. und 2. Bundesliga verzichten müssen. Interessant wird allerdings auch hier die Online-Connection werden. Neben einem Multiplayer-Modus sind weltweite Wettbewerbe und Datenbank-Updates geplant. Das Team von World Club Football ist übrigens nicht das gleiche wie das vom Klassiker "Action Soccer", der Project Manager von "POD" hat an diesem Fußball-Klassiker aus gleichem Hause mitentwickelt.

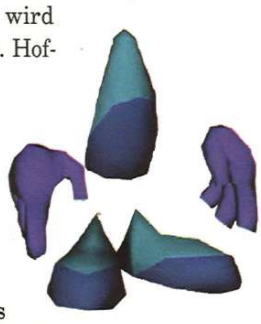


Fußballer durch und durch: Das Team von World Club Football, der Hallenbelag von World Club Football

Titel	World Club Football
Genre	Sport
Erscheinungstermin	September '97

Ed





Noch in weiter Ferne liegt die PC-Umsetzung des Nintendo-64-Debüts von Ubi Soft. Vor September nächsten Jahres ist mit der Konsolenversion nicht zu rechnen, eine Umsetzung wird sicherlich länger dauern. Hoffen wir, daß die Grafikpower von PCs bis dahin mithalten kann, denn ein solch prachtvolles Actionadventure wollen wir uns nicht entgehen lassen! Ed ist der Name des Helden in diesem 3D-Action-Adventure à la "Mario 64". Der kleine Außerirdische hat bei einem Heimflug von einer Mission im All die Erde in ein Chaos gestürzt. Eigentlich wollte er nur eine Party schmeißen und hat dabei achtlos ein längst abgelaufenes Getränk über Bord geworfen, auf irgendeinen grün-blauen Planeten. Leider war das Zeug nicht sehr gesund für die Bewohner, und nun muß er aufwischen. Über 25 große Level mit Unterabschnitten voller schriller Situationen warten auf Euch, die in Echtzeit gerenderte Optik wurde vom Rayman-Team entwickelt, was man den hervoragenden Animationen und dem Bein- und Armlosen Ed auch deutlich ansieht.

mm

Titel	ED
Genre	Actionadventure
Erscheinungstermin	Ende '97

FRAGEN ZU MMK

Intel hat den Pentium mit sogenannten "**M**ulti**M**edia E**X**tensions" aufgerüstet, die ersten Prozessoren dieses Typs sollen 1997 ausgeliefert werden. Wir sprachen mit Eric Huynh, dem Chefprogrammierer für MMX-Produkte bei Ubi Soft über seine Erfahrungen.

Power Play: Wie wirkt sich die MMX-Technologie auf Spiele aus?

Eric Huynh: Noch müssen wir die MMX-Erweiterungen in Maschinensprache programmieren, weil es keinen Compiler gibt. Das macht die Sache etwas umständlich, sonst schreiben wir nämlich in C++. Das Besondere an MMX ist die Parallelisierung, dadurch wird die Kalkulation von 3D-Grafik um 20 bis 30% schneller, der Datentransfer flutscht hier mit 64 statt 32 Bit. Sound Operationen sind viermal schneller.

PP: Glaubst du, daß sich MMX durchsetzt?

Eric: Schon heute hat sich POD 600 000 mal verkauft. So viele Bundle-Versionen hat Intel allein für den Start des MMX-Prozessors vorab geordert. Letztlich setzt sich sowieso jeder Intel-Chip durch.



Eric Huynh stand uns über MMX Rede und Antwort

PP: Worin wird der Unterschied der "normalen" Version und der MMX-Ausgabe von POD liegen?

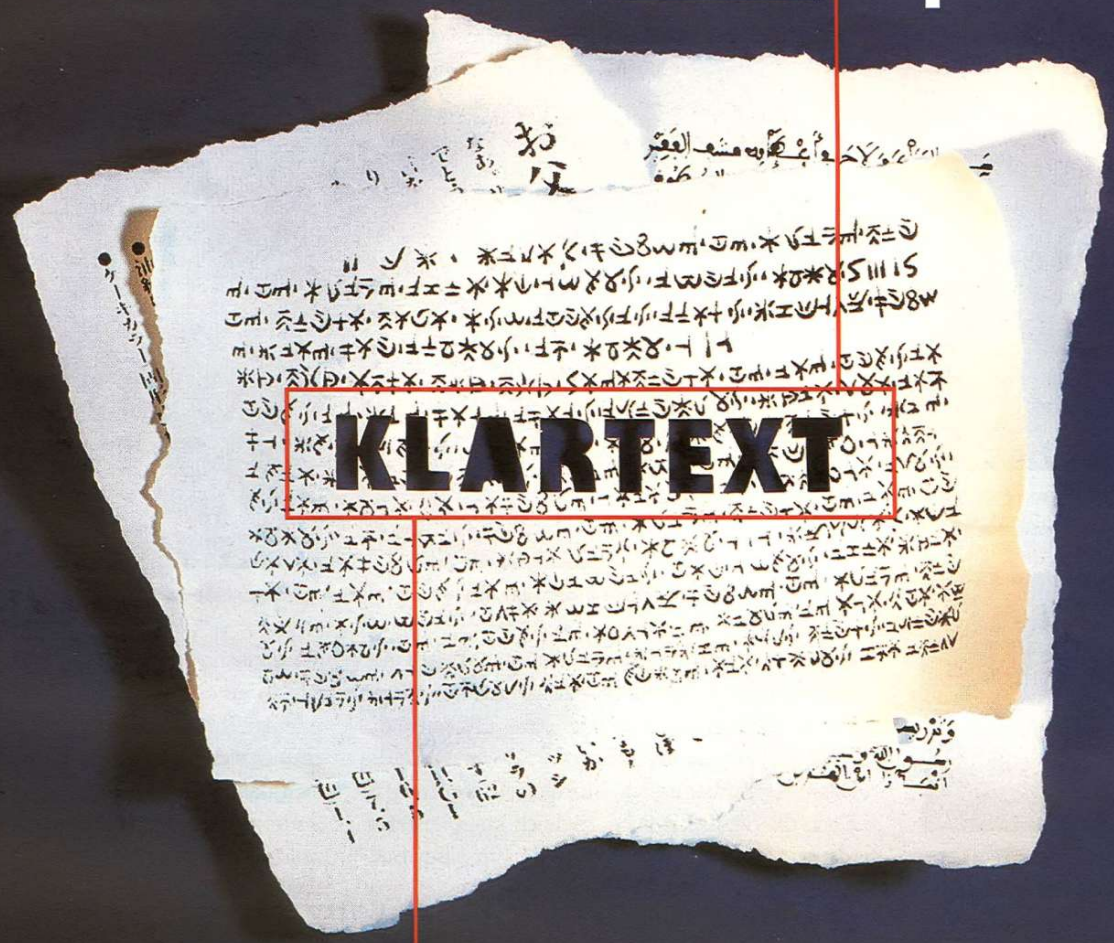
Eric: Zwar wird POD auch auf jedem PC ab einem P-120 mit 3D-Grafikarte laufen, auf MMX-Chips sind aber mehr Polygone möglich, es wird Dolby Surround Sound geboten und es gibt zum Beispiel Blendeffekte.

PP: Wäre dank MMX-Technologie Mario 64 auf einem PC möglich?

Eric: Ich glaube nein, das liegt aber an der komplett anderen Systemarchitektur.

Das Nintendo 64 ist voll auf Spiele ausgelegt, während ein MMX-PC ein Multitalent ist.

In Sachen PC kennen wir nur eine Sprache:



PCgo! bringts auf den Punkt. Mit sofort verständlichen Anleitungen und Workshops, top-aktuellen Tests und jeder Menge Tips+Tricks für die tägliche Praxis. Und das zu einem sensationell günstigen Jahres-Abo-Preis:

PCgo! ohne CD nur DM 52,80

PCgo! gibts übrigens auch mit CD. Alles klar?



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an die Nummer 07132 / 95 92 44.

Ein Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte 1 Ausgabe von **PCgo! ohne CD** gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

❑ Ich möchte lieber **PCgo! mit CD** testen. (DM 103,20 / Jahr)

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift **INT 96**

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

SENTIENT

In diesem flexiblen 3D-Adventure versetzt Psygnosis Euch an Bord einer krisengeschüttelten Raumstation



Unbeirrbar geht dieser Ingenieur seiner Arbeit nach



Rendersequenzen illustrieren handlungsrelevante Ereignisse



Eine trübe Miene verrät viel über die gegenwärtige Verfassung Eurer Mitmenschen



Im Dialogmodus hangelt Ihr Euch durch die Menüs, um vollständige Sätze zu bauen.

Der Grund für Garrits Aufenthalt auf der Raumstation Icarus war ursprünglich rein beruflicher Natur: Garrit ist Arzt und sollte die seltsame Strahlenkrankheit erforschen, die die Besatzungsmitglieder allmählich dahinrafft. Doch die Situation wird ungleich komplizierter, als sein Shuttle im Landeanflug von einer Sonneneruption erfaßt wird, außer Kontrolle gerät und eine Bruchlandung im Hangar der Station vollführt. Nach diesem spektakulären Unfall ist Garrit die Chance zur Rückkehr verbaut, so daß er gezwungenermaßen in eine ganze Reihe anderer Probleme verwickelt wird, die die Arbeitsroutine an Bord behindern. Eines der schwerwiegendsten ist die kollabierende Umlaufbahn der Station. Wenn es nicht gelingt, den Orbit zu stabilisieren, wird Icarus seinem griechischen Sagenvorbild folgend in der Hitze der umkreisten Sonne verglühen.

Was "Sentient" von Spielen wie "System Shock" abhebt, ist neben dem völligen Gewaltverzicht ein ausgefeiltes NPC-System. Jedes der 62 Crewmitglieder geht seinem Tagwerk nach, begibt sich zum Schlafen in sein Quartier oder stillt seinen Hunger mit Astronautenfutter aus dem Automaten. Die Besatzung teilt sich in vier Gruppen auf, die sich untereinander nicht immer ganz grün sind: Die Mediziner, die unzufriedenen Ingenieure, die Wachmannschaft und die Wissenschaftler. Durch Hilfsbereitschaft gegenüber der einen Fraktion verscherzt Ihr Euch eventuell die Sympathien bei einer anderen – falls es sich herumspricht. Die NPCs unterhalten sich nämlich auch in Eurer Abwesenheit miteinander. Diesen Umstand könnt Ihr Euch zunutze machen, um gezielt Gerüchte zu verbreiten. Über das baumartig strukturierte **Dialogsystem** sind erstaunlich vielseitige Unterhaltungen möglich. Ihr könnt Euer Gegenüber nicht nur nach seiner Einstellung zu bestimmten Personen bzw. der Funktionsweise einer Maschine befragen oder Gegenstände aus seinem Inventar verlangen, sondern auch regelrecht komplexe Anweisungen erteilen. Wenn Ihr z.B. verlangt, daß ein Charakter nach jemandem oder etwas suchen soll, so wird er seine Suche an dem Punkt beginnen, der ihm aufgrund seines Wissens und seiner Beobachtungen am erfolgversprechendsten erscheint und dann systematisch Räume und Korridore durchkämmen. Ob Ihr den Gesprächspartner überhaupt zu solchen Aktionen überreden könnt, hängt u.a. von dessen Charakter ab – jedes Individuum verfügt über Attribute wie Aggressivität und Intelligenz. Auch der richtige Tonfall ist ein wichtiges Kriterium: Ein dominanter Charakter möchte anders angesprochen werden als ein Duckmäuser. Garrits Ausdrucksweise ist folglich stufenweise einstellbar.

Voraussichtlich wird die 3D-Grafik von "Sentient" über das Direct3D-Interface auch Beschleunigerkarten unterstützen. Die Playstationversion ist bereits fertiggestellt, demzufolge kann es nicht mehr allzu lange dauern, bis das Testmuster für den PC bei uns eintrifft. *us*

Sentient
Genre
Adventure
Hersteller
Psygnosis
Erscheinung geplant
1. Quartal '97

Bilder auf

L.A. BLASTER

von CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

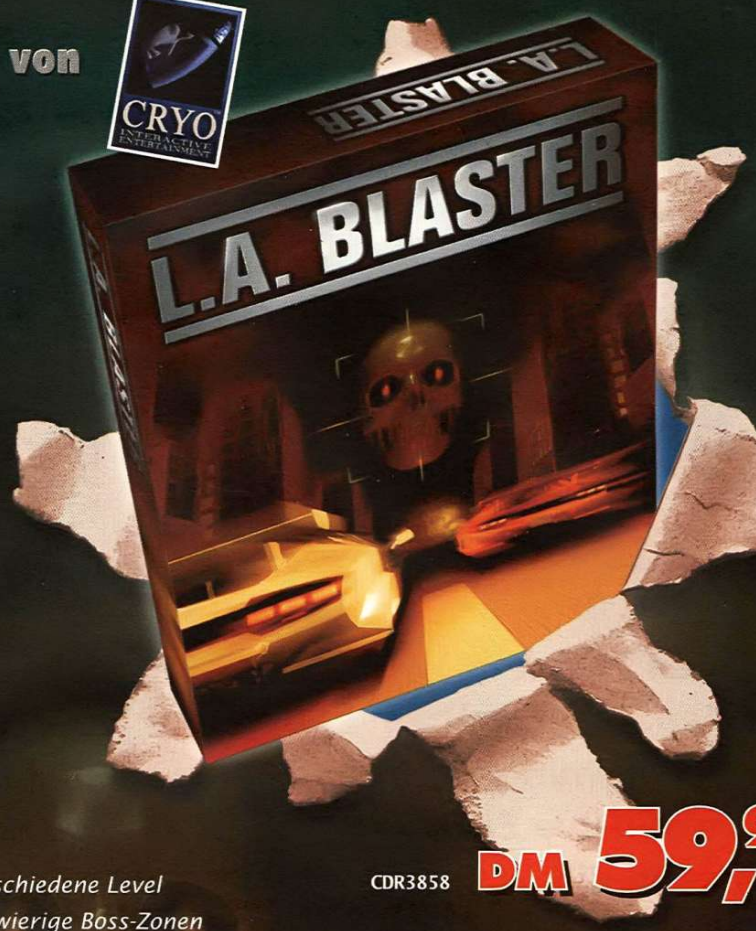
Befreien Sie Los Angeles!

Wählen Sie Ihr Equipment vorsichtig! Nur mit dem richtigen Fahrzeug und den richtigen Waffen haben Sie eine Chance gegen eine Armee von Mutanten, die fast unbemerkt Los Angeles unter ihre Kontrolle gebracht haben!

L.A. Blaster - Das *Shoot'n-Drive*-Game.

Von **CRYO**, den Machern von **megarace 2**!





NEU

- *6 verschiedene Level*
- *6 schwierige Boss-Zonen*
- *Über 50 Gegner in 3D*
- *Auswahl unter 6 Fahrzeugen*
- *Licht- u. Transparenzeffekte*
- *Videomodis bis 640x400*
- *Professionelle Rendergrafik*

CDR3858 **DM 59,95***



VORANKÜNDIGUNG:

WET - The Sexy Empire
Die erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten! Mit handgezeichneten Bildern und Animationen von Carsten Wieland! Voraussichtl. lieferbar ab **März '97**. Eine Demo finden Sie auf unserer Web-Site **http://www.cdv.de**

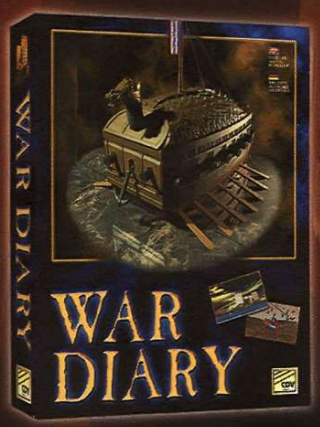


Super Spiele Vol. 2

Auf diesen beiden CDs befindet sich eine der größten Sammlungen toller Share-ware-Games! Von A wie Adventure bis Z wie Zahlenraten ist fast alles vorhanden!
- **Doppel-CD**, über **1.900** tolle Spiele!

CDR3042 **DM 29,95***





WAR DIARY

Begeben Sie sich in das Korea des 16ten Jahrhunderts und führen Sie Ihre Truppen mit Strategie und Geschick durch historische Schlachten. Bauen Sie Fabriken und Kasernen, um neue Waffen und Soldaten zu produzieren. Das nötige 'Kleingeld' erhalten Sie durch Handel mit Rohstoffen.

- Echtzeitstrategiespiel
- 12 Episoden
- packende Schlachten zu Wasser und Land
- Zahlreiche Charaktere und Objekte

CDR3658 **DM 39,95***

BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24

*** Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zzgl. Porto und Verpackung.**

Diese und weitere Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstraße 17 (gegenüber Breuninger), MEGABYTE-Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen

Viel Spaß für wenig Geld!

Internet: http://
www.cdv.de

CDV Software GmbH



ORIGIN

oder Spie

Während einer Audienz bei Lord British gewannen wir exklusive Einblicke in die neuen Projekte der Texaner



Ein Drachenreiter versucht den ahnungslosen Avatar einzuäschern



Während im frostigen Deutschland bereits im November die ersten Schneeflocken fallen, schmieden Richard Garriott und sein Gefolge im immer noch sommerlich temperierten Austin mit Hocheifer an den heißen Eisen des nächsten Jahres. Mit den Schwerpunkten "Ultima IX" und "Ultima Online" wurde je ein Vertreter der englischen "Edge" und der "Power Play" durch die heiligen Hallen des Lord British geführt. Dabei bekamen die exklusiven Gesandten der Alten Welt neben Garriotts Vorzeigeprodukten erste Eindrücke bisher gänzlich unerwähnter Produkte vermittelt. Mr. Garriott selbst zeigte sich erneut in bester Erzähllaune und wußte überdies auch von interessanten privaten Projekten zu berichten. Wer unsere Interviews mit dem Lord gelesen hat (PP 2/96 und PP 3/96), konnte sich ein genaues Bild seiner außergewöhnlichen Privatgemächer machen. Doch jetzt will der eigenwillige Origin-Potentat dem ganzen die Krone aufsetzen. Kurzerhand wurde ein über der Stadt Austin thronender Hügel erworben, um dort in den nächsten Jahren ein prunkvoll gestaltetes mittelalterliches Schloß zu errichten, das Richard Garriott fortan als neue, angemessenere Behausung dienen soll. Alleine das Ausfertigen der komplexen Baupläne, die vor Geheimgängen, falschen Wänden sowie Dreh- und Hebebühnen nur so strotzen, soll schon ein Jahr in Anspruch nehmen. Das Kind im Manne überredete ihn sogar dazu, das dem Schloß vorgelagerte riesige Parkgelände mit einem "Jurassic Park"-Tor für die zukünftigen Besucher noch einladender zu gestalten.

Ultima IX "Ascension"

Um die Ausrichtung von "Ultima IX" richtig verstehen zu können, muß laut Mr. Garriott ein Rückblick auf die Ultimas vergangener Tage stattfinden. Während er die ersten drei Teile großzügig als seine ersten Gehversuche als Programmierer abtut, sieht er den vierten und vor allem fünften Teil als einen richtungsweisenden Umbruch in der Serie. Erstmals entwickelte sich die bis zu diesem Tage erfolgreichste Computer-Rollenspiel-Serie der Welt von einem eher simplen Hack´n´Slash zu einem storymäßig ernstzunehmenden Rollenspiel. Das Erfüllen der Tugenden wurde für den Helden Avatar immer wichtiger, gleichzeitig gewann die Spieler-Interaktivität eine immer größere Bedeutung, was in "Ultima VII" einen eindrucksvollen Höhepunkt

das "ultimative" ledesign

fand. Das "Ultima"-Szenario verstand sich jetzt als Welt, die entdeckt und erlebt werden wollte und in der dem Verfolgen der nichtlinearen Handlung fast schon eine gewisse Zweitrangigkeit zukam. "Ultima VIII" enttäuschte die Fans dieses Spielprinzips mit einem arcade-ähnlichen Erscheinungsbild. Viele der vertrauten Gegenstände und Vorgänge waren entweder nicht mehr vorhanden oder nicht mehr funktional, das Lösen der Einzelquests beschränkte sich oft auf reine Geschicklichkeitsübungen. Dennoch sieht Richard Garriott entscheidende Neuerungen und Verbesserungen: Niemals zuvor war der Avatar aktiver (klettern, springen), größer dargestellt und besser animiert. Im neunten Teil, gleichzeitig letzte Folge der "Guardian"-Trilogie, will Richard alle Vorteile der Serienvorgänger vereint wissen. Die Story soll am dichtesten, die Welt am interaktivsten und der Avatar am bewegungsfreudigsten werden (schwimmen). Das bislang teuerste und zeitaufwendigste "Ultima" besitzt eine isometrische Perspektive mit rotierbaren Kameraeinstellungen, damit keine Gegenstände mehr hinter Mauern verborgen bleiben. Von den ursprünglich geplanten eingestreuten Sequenzen in der Ich-Perspektive (siehe Bilder in PP 2/96) kam man mittlerweile komplett ab, da der Avatar im fertigen Produkt in der Regel wieder mit einer Party von bis zu vier Personen reisen wird. Sämtliche Objekte des Spiels bestehen aus geglätteten Polygonen. Parallel projiziertes 3D erlaubt es durch den Verzicht der Y-Achse wesentlich mehr Polygone pro Bildschirm darzustellen, da aufgrund der Isometrie keine perspektivischen Größenunterschiede in Vorder- und Hintergrund existieren. Da "Ultima IX" ein "weltenorientiertes" Spiel ist, sind Supports für bestimmte Videokarten von vornherein ausgeschlossen. Alle Texturen müssen aus dem RAM des Rechners geladen werden. In verschiedenen **Zoomstufen** schaut Ihr auf einen Avatar, dessen Kopf und Schultern aufmerksam den Mauszeiger verfolgen. Alle angelegten Waffen und Kleidungsstücke sind nicht nur am "Anziehpuppenmodell" des Inventars zu sehen, sondern auch direkt an Eurer Spielfigur. Obwohl das Kampfsystem wie gewohnt in Echtzeit funktioniert, unterbricht das Programm nun bei kritischen Situationen und fragt Euch, wie Ihr aufgrund dieses unvorhergesehenen Problems reagieren







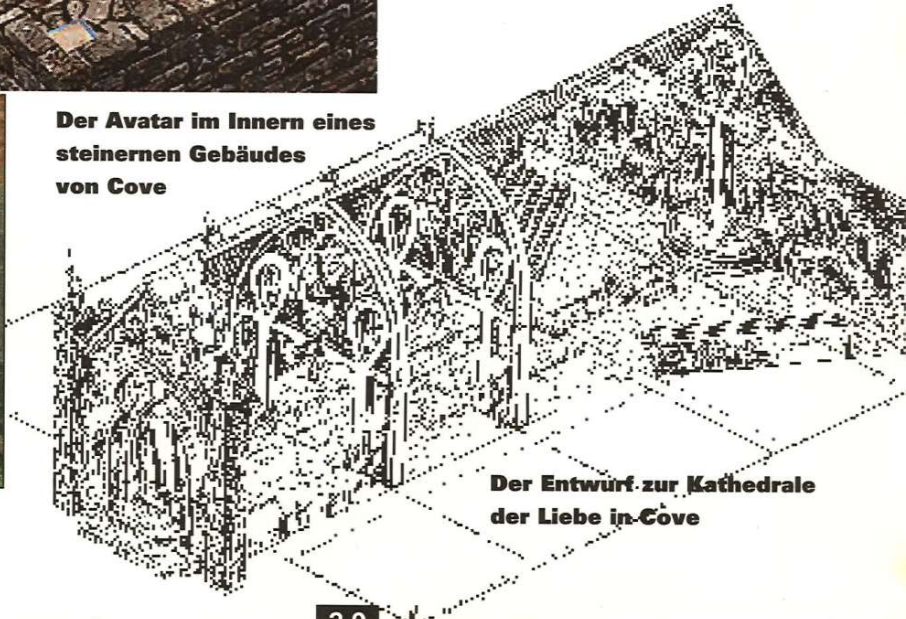
Das Spielareal läßt sich frei drehen und obendrein in Stufen zoomen



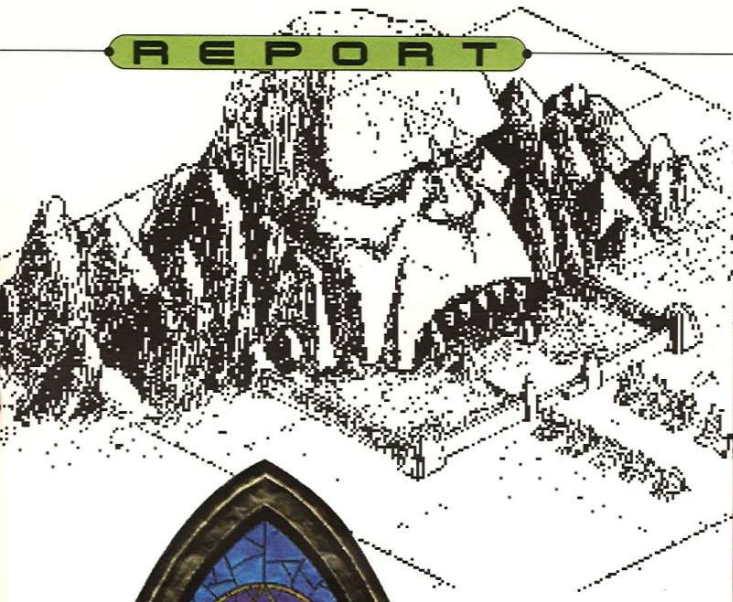
Der Avatar im Innern eines steinernen Gebäudes von Cove



Ein Magier erkundet die Welt vor seinem Turm



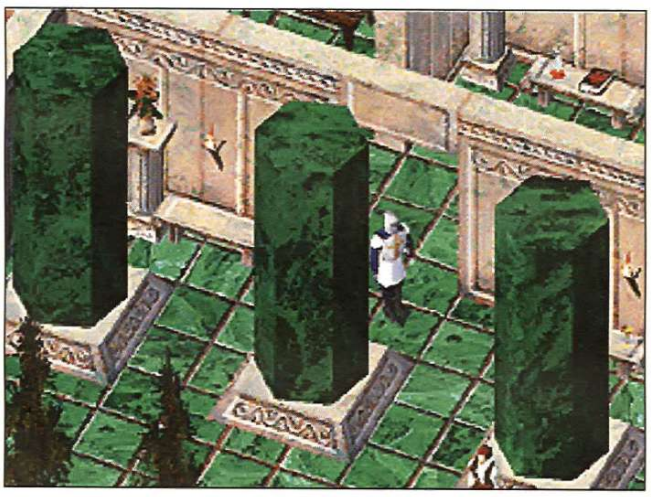
Der Entwurf zur Kathedrale der Liebe in Cove





Die Mimik der Charaktere in den Cut-Scenes ist unübertroffen





Einsichtig: In Gebäuden "klappen" deren Dächer auf

wollt. Habt Ihr Euch entschieden, geht es in Echtzeit weiter. So wird beispielsweise vermieden, daß eines Eurer Party-Mitglieder versehentlich in den Wirkungskreis eines Eurer Zaubersprüche gerät. Vorgeplante Angriffsstrategien für jeden Charakter Eurer Party ("Ultima VII") gibt es nicht mehr, das Kampfverhalten richtet sich jetzt nach der Persönlichkeit des jeweiligen Charakters. Beispielsweise eignet sich der Armbrust- und Bogenschütze Iolo nur noch für Fernangriffe, mit einem Bihänder würde er sich eher selbst als den Feind verletzen. Da ohnehin schon mit der Auslieferung von ca. drei CDs gerechnet wird, enthält "Ultima IX" keine Sprachausgabe im eigentlichen Spiel.

Die Project Directors Michael McShaffry und Gary Smith brüten derzeit über einer eigens zum Editieren geschaffenen World-Map. Darin sind sämtliche Dreh- und Angelpunkte des Spiels wie Gegner, wichtige Objekte und Orte als farbige Markierungen verzeichnet. So erhält man einen guten Überblick und vermeidet tote Punkte, an denen zu wenig für den Spieler passiert. Da man alle Mitarbeiter ständig kreativ und nicht in Warteschleifen halten will, finden sämtliche Arbeiten am World-Editor von "Ultima VIII" parallel zueinander über das firmeneigene Netz statt, welches immerhin das größte in ganz Texas ist.

Senior Software Engineer Herman Miller führte mir das bemerkenswerte physikalische Modell vor. Beispielsweise besitzt jeder Behälter wie etwa ein Faß, auch einen potentiellen Inhalt, aufgrund dessen sich der Behälter physikalisch korrekt verhält. Stürzen z.B. drei Fässer ins Wasser, so schwimmt das leere Faß an der Oberfläche, ein Weinfaß dümpelt je nach Füllstand schräg im Wasser, während das schwere Pulverfaß sinkt. Gesunkene Gegenstände sind am Grund grob auszumachen und können mit dem schwimmenden Avatar erkundet werden. Fällt ein Gegenstand von einem anderen herunter, prallt er korrekt von Wänden oder dem Boden ab, um dann nicht als abgelegtes Bitmap ("Ultima VI" bis "Ultima VIII"), sondern in der perspektivisch korrekten, physikalisch akkuraten Form liegenzubleiben. Weitere Beispiele zum physikalischen Modell: Während des Kampfes abgeschossene Pfeile, die ihr Ziel



Ein Gespräch am lauschigen Ufer





Kniefall: Der Avatar instruiert zwei seiner treuen Diener



Bei Münzeinwurf erwacht dieser Golem zu Leben

verfehlen, bleiben je nach ballistischer Flugbahn und Aufprallwinkel im Boden stecken. Trifft man einen der Gegner mit einem Schwert, wird der Körper der Intensität des Hiebes entsprechend "zurückgepeitscht". Die gesamte Stadt "Moonglow" schwebt diesmal in der Luft, beim Betreten der Treppenstufen, die zu den Eingängen der Behausungen führen, geben diese Eurem Körpergewicht entsprechend nach. Grafiker Scott Jones präsentierte stolz das "Door mimic"-System der Dungeons von "Ultima IX". Einige der Verbindungstüren zwischen den Räumen morphen unvermittelt zu habgierigen Monstern, die den Avatar angreifen und aller Habseligkeiten berauben. Anschließend verwandeln sie sich wieder zur stinknormalen Tür. An die Gegenstände kommt Ihr nur dann wieder, wenn es Euch gelingt, die Tür erneut zum Monster zu verwandeln. Dann kann sie auch besiegt werden und spuckt bei ihrem "Tod" in einer netten Animation alle bisher gehorteten Items aus.

Kein "Ultima" hatte bisher mehr Zwischensequenzen. Bemerkenswert ist die außerordentliche Qualität der Animationen von menschlichen Körpern und Gesichtern, die man unter komplettem Verzicht auf Motion-Capturing-Techniken erarbeitete. Dazu verwendeten die Grafiker Bob Frye und Denis Loubet ein Cocktail aus verschiedenster Animations-Software. Die Objekte wurden mit Lightwave gebaut und mit 3DStudio animiert. Für die Hintergründe verwendeten die beiden eine SGI Workstation. Inspiration für das "Drehbuch" der Zwischensequenzen ist der 1904 erschienene Comic-Klassiker "Little Nemo in Slumberland". Immer wenn Lord British schläft, erreichen ihn in seinen **Träumen** Botschaften des Avatars, die allerdings "unterwegs" vom Guardian mutwillig entstellt wurden, um Avatar und Lord British gegeneinander auszuspielen. Der gekonnte Mix aus den beliebtesten Features aller bisherigen "Ultima"-Folgen und neuen Elementen soll die erfolgreiche Serie krönend ab-



Alle Gegenstände sind manipulierbar



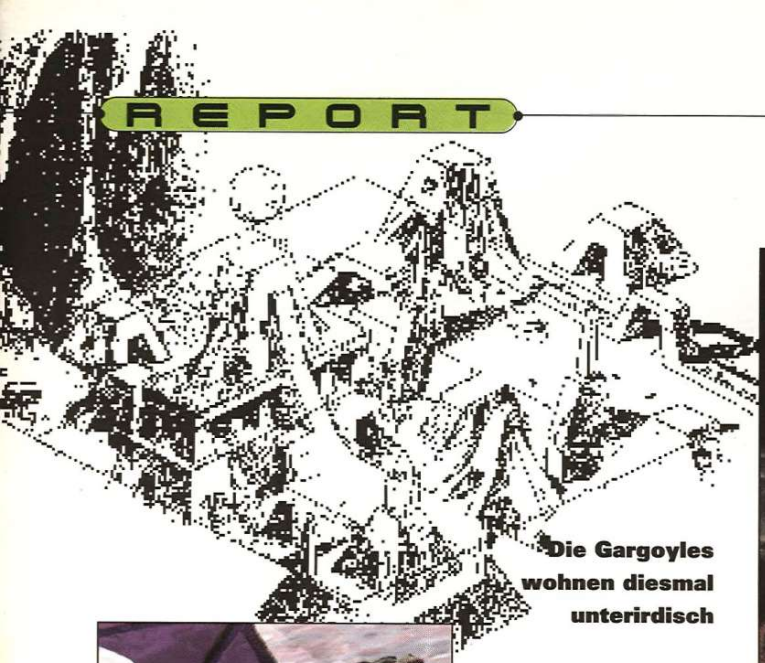
So sieht diesmal Euer Avatar aus



Die Polygontechnik ermöglicht individuelle Bauten



Noch schlummert Lord British friedlich vor sich hin, bevor ihn die Alpträume des Guardian erreichen



Die Gargoyles wohnen diesmal unterirdisch



Auch Pyros ist wieder mit von der Partie



Eine der Drachen-Statuen



Irr: Das Heckenlabyrinth



Das Logo von "Ultima Online" im Stil eines alten Lesezeichens

schließen. Richard ist der Meinung, nur durch beständige Veränderung könne man auf dem hart umkämpften Spielemarkt überleben. Die immens schnelle Verbesserung der Technologie bei PCs mache die Spieleindustrie so anders als beispielsweise die Filmindustrie. Interessiert beobachtet Richard die Entwicklung der VR-Technologien. In seiner spätestens mit "Ultima VII" geschaffenen Welt sieht er die "Virtual Reality" im intellektuellen Sinn bereits erreicht, jetzt wartet er darauf, daß dieses oft mißbrauchte Zauberwort auch "tastbar" wird. Unter diesen Umständen könnte dann "Ultima" über die Serie hinaus als VR-Welt weiterbestehen.

Titel	Ultima IX "Ascension"
Genre	Rollenspiel
Erscheinungstermin	4. Quartal '97

Ultima Online

Im Januar beginnt der weltweite Betatest von "Ultima Online", einer 16 Städte und riesige Dungeons umfassenden neuen Welt, die per Internet von bis zu 3000 Spielern gleichzeitig erkundet werden kann. Das Aktionsareal ist größer als alle bisherigen Ultimas zusammen, es besteht quasi aus 38 000 "zusammengeklebten" Bildschirmen in 16-bit-Farbtiefe (64 000 Farben). Auch hier ist die Perspektive isometrisch von schräg oben, was Richard Garriott für weit sinnvoller als eine Ich-Perspektive (z.B. "Meridian 59") hält, da Ihr oft in der Gruppe agieren müßt und so Eure Mitstreiter besser im Auge behalten könnt. Zu diesem Zwecke ist "Ultima Online" auch das bisher einzige Online-Rollenspiel, in dem Euer eingetippter **Text wie in Sprachblasen** direkt über dem Kopf Eurer Spielfigur erscheint. Bei anderen Programmen muß der Blick ständig zwischen Konversations- und Aktionsfenster hin- und hergerichtet werden, wenn Ihr auf dem laufenden bleiben wollt. Ihr selbst bestimmt, wie Euer Charakter aussehen soll. Aus einer bestehenden Grundauswahl an Haar- und Hautfarben und Kleidungsstücken schustert Ihr Euch Euren ganz **persönlichen Avatar** zusammen. Dieses individuelle Erscheinungsbild zuzüglich aller später im Spiel aufgefundenen und angelegten Gegenstände und Waffen werdet Ihr direkt an Eurem Sprite sehen. Auf Euer Alter Ego müßt Ihr ganz besonders aufpassen, denn in dieser Weltensimulation gibt es im Todesfall keine Rücksetzpunkte, sondern nur den brutalen Neuanfang. 50 verschiedene Monster (vgl. "Meridian 59" nur sechs) wollen Euch an den Kragen, darunter die überdimensionalen Flugdrachen. Wird deren natürliche Nahrungsquelle (Hirsche, usw.) von hungrigen Spielern zu sehr mitbeansprucht, suchen sich die Drachen menschliche Nahrung in den Städten. Diese ungeheure Bedrohung ist nur in der Gemeinschaft abzuwenden. Neben Pferden können auch freundlichere Tiere der Online-Fauna, wie beispielsweise Rieseneidechsen, von Eurem Helden



Elikki ist die Dschungelstadt von "Ultima Online"



geritten werden. Findet Ihr dafür die passende Online-Mannschaft zusammen, ist auch die **Überfahrt mit einem Schiff** kein Problem. Handlungsort ist eine Art Parallelwelt des üblichen "Ultima"-Szenarios. Durch die Aktivitäten der Teilnehmer sollen diese beiden Welten wieder zusammengeführt werden. Doch verschiedene für den Spielrahmen relevante Personen wollen das eher verhindern. "Dupré" beispielsweise ist in der Parallelwelt tot, und so versucht er mit allen Mitteln, diese verdrehte Realität nicht zur absoluten Wirklichkeit werden zu lassen.
Die Welt besitzt ein eigenes ökonomisches System, in dem Ihr auch Rollen wie Bäcker oder Architekt selbst übernehmen könnt. Erfüllt Ihr die finanziellen und "baurechtlichen" Voraussetzungen, dürft Ihr auf freien Fleckchen der Stadtgebiete sogar Euer eigenes Traumhaus errichten. Bei drohender Überfüllung gibt sich "Ultima Online" flexibel: Add-Ons erweitern die Welt in beliebigem Rahmen, auch das Einbinden neuer Zeitepochen (etwa Future-Szenario) soll so möglich werden.



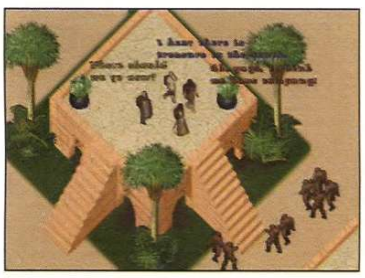
"Ultima Online": Auf Therata haben sich Skelette breit gemacht

Titel	Ultima Online
Genre	Online-Rollenspiel
Erscheinungstermin	4. Quartal '97

Was bringt die Zukunft?

Die "Crusader"-Serie wird definitiv fortgesetzt werden. Der "echte" zweite Teil präsentierte sich in einer ultrafrühen Version mit komplett neuer Engine in 3D aus der Ich-Perspektive. In den Korridoren huschten nicht nur der typische rote Crusader herum, denn zusätzliche Mitspieler dürfen die Rüstungen "umfärben". Zusätzlich entsteht eine Multiplayer-Version mit der alten "Crusader"-Engine für bis zu zehn Mitspieler. Jane´s plant eine Zweiter-Weltkrieg-Flugsimulation, in der Ihr gleich mehrere bekannte Maschinen besteigen könnt sollt. Eine genaue Auswahl der Jäger und ein Kriegsschauplatz standen bei meinem Besuch noch nicht fest. Außerdem soll schon in Frühjahr deskommenden Jahres ein bislang geheimgehaltenes modernes U-Boot in einer Simulation auf Tauchfahrt geschickt werden können.
Auch nach dem Weggang von Chris Roberts, der im Hause Origin anscheinend eher als Befreiung angesehen wird, wird das mit dem von SEGA kommenden neuen Executive Producer Rod Nakamoto verstärkte Maverick-Team mit der Weiterführung der "Wing Commander"-Serie fortfahren. Producer David Downing versicherte, daß beim für den Februar 1998 geplanten fünften Teil eine Rückbesinnung auf die Werte der ersten "Wing Commander"-Folgen stattfinden werde. Mit Hilfe einer komplett neuen Engine mit 3D-Beschleuniger-Unterstützung soll erneut der Schwerpunkt auf die Raumkämpfe gesetzt werden. Der Anteil der Filmsequenzen wird drastisch sinken, nicht jedoch deren Qualität. Ein besonderes Augenmerk will man auf die Entwicklung des Spielercharakters innerhalb des Spiels legen. Ein Großteil der Story wird sich im Cockpit abspielen. Euer Held, der auch diesmal aller Wahrscheinlichkeit nach wieder von Mark Hamill (mit Tom Wilson an seiner Seite) personifiziert werden wird, muß ständig neue Skills erlernen und wird bei Erfolg oder Versagen dementsprechend angemessen belohnt oder bestraft. Auf diese Weise will man Euch wieder enger in die Handlung einbinden. "Wing Commander V" wird eine völlig neue Art von Gegnern einführen und soll der erste Teil einer Trilogie werden. Der Simulator wird diesmal aller Voraussicht nach Multiplayer-fähig werden. Momentan sind schon sechs neu designte Fighter fertig. Besonderes Schmankerl: Die Jäger sollen in einer spielbaren Sequenz des Programms durch eine ähnliche Szenerie wie den Todesstern von Star Wars fegen. *fh*

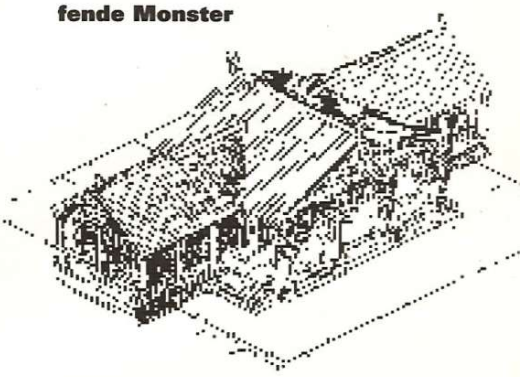




In Magincia vereinigt sich eine Gruppe gegen angreifende Monster

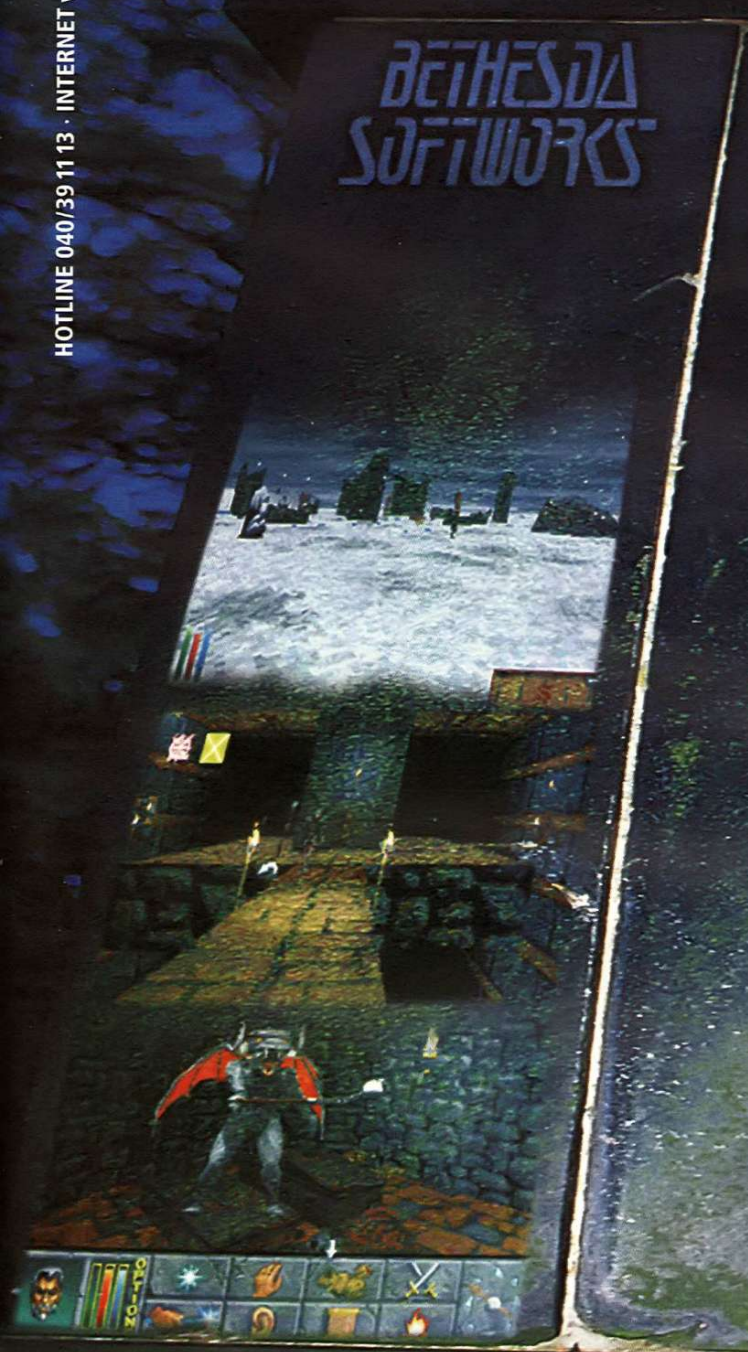


Serpent´s Hold: Links die integrierte Map



HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

Die 10 Gebote von



1. Verehru
2. Verrat
3. Verbrüde
4. Verleum
5. Verteidig
6. Vernicht
7. Verschwö
8. Verder
9. Verlu
10. Gevi

In einem Land, so weit wie Großbritannien, schickt Dein Kaiser Dich auf eine Mission. Ob Du sie erfüllst, liegt bei Dir. Vielleicht wirst Du ja lieber Meuchelmörder. Oder Bäcker. Oder Spion. Tu, was Du willst. In diesem 3D-Echtzeit-

Daggerfall™ and the Elder Scrolls™ are trademarks of Media Technology limited. All other trademarks are the property of their respective owners. Copyright © 1995 Media

Daggerfall:

ng

rung
dung
ung
ung
rung
ben
st
nn



87%

"...DAGGERFALL- Die Schriften der Weisen, das mit Abstand beste Rollenspiel, das ich jemals getestet oder gespielt habe."

PC Games 12/96

Fantasy-Rollenspiel (komplett in deutsch) ist alles möglich. Über 300 Missionen, 2.500 Schauplätze und unendlich viele Berufsklassen schicken Dich auf eine Reise, die man in keinem Reisebüro buchen kann.

echnology Limited. © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

POWER PLAY
DIREKT AUS USA

7TH
in der texanischen

An Echtzeit-Strategicals werkeln derzeit viele – was stellt 7th Level mit "Dominion" in dem Genre an?







Im ewigen Eis: Zwischen den Türmen ein Energiezaun



Attacke aufs Lager: Scorps feuern auf Merc-Siedlung

Dallas/Texas: In der Stadt von J.R. Ewing, ganz in der Nähe der legendären Southfork-Ranch, residieren die Spieleprogrammierer von 7th Level. Die Firma konnte bislang vor allem mit Lernsoftware für Schulkinder und den beiden "Monty Python"-Titeln Erfolge einfahren; den drei echten Ausflügen ins Spielelager für Erwachsene, dem Comic-Prügler "Battle Beast", dem Comic-Jump'n'Run "Arcade America" sowie dem Comic-Adventure "Ace Venture" (Test in dieser Ausgabe) war eher bescheidener Erfolg beschienen. Das soll sich ändern: Momentan basteln die Texaner an einigen äußerst vielversprechenden Programmen, die neben der bislang gebotenen grafischen Brillanz endlich auch überzeugende Spieltiefe bieten sollen. Grund genug also, bei einer ausgedehnten Stippvisite im 7th-Level-Headquarter einen genaueren Blick auf die kommenden Titel zu werfen und in interessanten Gesprächen mit den Programmierern zu erfahren, auf was sich die Computerspieler denn so alles freuen können.

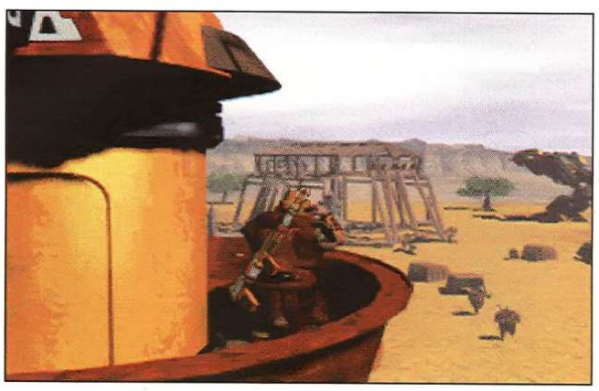
Dominion

Highlight schlechthin bei unserem Besuch ist zweifellos das Echtzeit-Strategiespiel "Dominion". Mit dem Programm haben sich die 7th-Level-Mannen viel vorgenommen, immerhin will man Megasellern wie "Command & Conquer" oder "Warcraft 2" Paroli bieten.

Der Grundgedanke der Story klingt – nicht nur in europäischen Ohren – eher bizarr: Die Entwickler haben im Geschichtsbuch geblättert und dabei festgestellt, daß die Besiedlung des US-Bundesstaates Oklahoma (von Amerikanern wegen seiner bäuerlichen Prägung auch liebevoll "the potatoe state" genannt) Stoff genug für interessante Verwicklungen und Konflikte her-

Rund 20 Minuten schön gerenderter Zwischensequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte





LEVEL Zu Besuch Spieleschmiede



gibt. Anno 1889 ließ man einfach zehntausend Siedler ins Land, die sich frei nach dem Motto "survival of the fittest" um Grund und Boden streiten durften. Ähnliches passiert auch in "Dominion". Im Jahr 2144 steht die Phygos-Galaxie zur Kolonisierung an, und vier unterschiedliche Rassen streiten in den folgenden Jahren um die Vorherrschaft auf den zahlreichen Planeten: Die Humanoiden, die ork-ähnlichen Darkener, die insektenartigen Scorps sowie die stahlbewehrten Mercs. Natürlich hat jede Rasse ihre eigenen, ganz speziellen Vor- und Nachteile. Zusätzlich gibt es für jedes der vier Völker eine Einheit, die sie von allen anderen unterscheidet. In den 14 Missionen je Rasse hat der Spieler in erster Linie Kontrolle über menschliche oder außerirdische Soldateneinheiten. Die zahlreichen Mercs, die auf unseren Screenshots zu sehen sind, dienen ebenso wie Panzer oder Hoverflieger als Fortbewegungsmittel für diese Soldaten.

"Dominion" legt den spielerischen Schwerpunkt wesentlich stärker auf Action, denn auf strategische Elemente. Das altbekannte Ressourcen-Managment mit Tiberium oder Gold entfällt weitgehend: Wer erstmal eine Energiequelle angezapft hat, muß sich um Baumaterial und die Stromversorgung nicht weiter kümmern. Auch die Künstliche Intelligenz der Computergegner soll ziemlich kriegerisch ausfallen. "Wir haben speziell für die KI einen Programmierer von Texas Instruments angeheuert, der bislang Simulatoren für Rüstungsprojekte entwickelte", erzählt Andrew Welch, Produzent von "Domini-





Eines der Szenarios spielt auf dunklem Lavaboden; hier eine kleine Scorp-Station

DIE VIER RASSEN VON DOMINION

Jedes Völkchen in "Dominion" hat seinen eigenen, charakteristischen Grafikstil. Auf unseren Bildern ist jeweils das wichtigste, die Hauptfabrik, mit einer frisch fertiggestellten Einheit zu sehen.



Humans

Die Menschen verfügen über die am weitesten entwickelte Technologie, haben aber dafür mit einem Nachteil zu kämpfen: Der Nachwuchs an jungen Soldaten läßt ziemlich lange auf sich warten, die humanoiden Soldatenmütter liegen ständig unter Plan und sorgen für Personalprobleme. Die Menschen haben ein Extrafahrzeug, das vom Feind aufgeklärtes Gebiet wieder mit dem "Fog of War" bedeckt.



Darkens

Die leicht an Orks erinnernden Darkens haben die stärksten Panzer und Waffen, sind dafür aber ungemein langsam – wenn Darkentruppen am Horizont auftauchen, bleibt meist genug Zeit zur Organisierung der Abwehr. Allerdings haben sie eine mächtige Extraeinheit, mit der sie sich nach Gutdünken an jeden Punkt der Karte beamen können (die anderen Rassen haben nur feste Teleporter).



Scorps

Die insektoiden Scorps sind eine Massenarmee, die nur in größeren Mengen eine Gefahr für die anderen Rassen darstellt – allerdings sorgt die qualvolle Enge in den Scorps-Camps auch dafür, daß die Kameraden manchmal durchdrehen und sich gegenseitig an die Gurgel gehen. Die Scorps sind zwar schwach gepanzert, haben aber ein Extrafahrzeug, mit dem sie ihre Truppen unter der Erdoberfläche in feindliche Lager transportieren können.



Mercs

Die bei weitem aggressivste Rasse in "Dominion" verfügt über relativ ausgeglichene Waffensysteme. Die Mercs sind gnadenlos zu ihren verwundeten Kollegen: Liegt ein halbtoter Merc darnieder, verpassen ihm seine Mitstreiter schon mal den Rest. Die Mercs verfügen über eine Einheit, mit der sie Fahrzeuge und Panzer von anderen Rassen kidnappen und für ihre eigenen Zwecke umprogrammieren können.







Auf sandigem Wüstenboden: Eine Basis der Menschen



Scorp-Basis, umzingelt von hochgerüsteten Mechs



Andrew Welch präsentiert stolz sein "Dominion"

Dominion
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
7th Level/ BMG Interactive
Erscheinung geplant
Frühjahr '97



on". Eine echte Genreneuerung sind die sogenannten "Commander", die als Anführer von Soldateneinheiten dafür sorgen, daß die eher tumben Krieger zuerst die wichtigen Ziele angreifen und nicht irgendwelche nebensächlichen Objekte zerstören. Der Commander trainiert seine Untergebenen sogar: Solange der Trupp nicht beschäftigt ist, läßt er seine Jungs fleißig Kniebeugen und Liegestütze machen. Eine weitere Neuerung sind "Recon Vehicles", also Aufklärungsfahrzeuge. Diese vollautomatischen Maschinen machen sich selbständig auf den Weg und erforschen die Landkarte auf eigene Faust, bis irgendwann alle Gebiete geklärt sind oder sie dem Feind in die Hände fallen. Weil in den "Dominion"-Welten zahlreiche Flüsse und Bäche fließen, gibt es außerdem spezielle Einheiten, die Brücken bauen. Ungewöhnlich ging es beim Design der Soldaten und Mercs zu. "Im Grunde mußten wir keinen einzigen Roboter neu entwickeln", erklärt **Andrew**. "Wir haben einfach die Modelle unseres kommenden Actionspiels G-Nome genommen, ins passende Format konvertiert, ein paar zusätzliche Animationen eingebaut und fertig waren die Einheiten." Klingt nach preisgünstiger Massenproduktion, aber hinter dem Konzept steckt ein kluger Gedanke. "Langfristig wollen wir unsere eigene, detaillierte Mech-Welt entwickeln, und indem wir die gleichen Grundmodelle verwenden stellen wir sicher, daß auch alles bis in die Einzelheiten stimmt", so Andrew. In einer Mission überlappt sich "Dominion" sogar mit "G-Nome", zumindest was die Story betrifft. Ob aus dieser Verknüpfung später mehr wird ist ungewiß, aber nicht auszuschließen – entsprechende Überlegungen stellt 7th Level bereits an. Grafiken, Animationen und die meisten Zwischensequenzen sind weitgehend fertig. Was fehlt, ist neben der Künstlichen Intelligenz vor allem das Feintuning all der Einheiten – was bei Strategiespielen seit jeher eine der wichtigsten Aufgaben ist. "Bei uns wird das besonders schwierig", seufzt Andrew. "Schließlich kann der Spieler vier verschiedene Rassen übernehmen, die teilweise ziemlich unterschiedliche Einheiten haben. Wenn wir nicht aufpassen, ist eine davon zu stark und überrennt im Multiplayer-Modus die anderen."



Scribble einer Station

Andere Programme

7th Level bastelt an zahlreichen weiteren Programmen. Eines davon, das bereits erwähnte "G-Nome" ist so gut wie fertig und wird voraussichtlich nächsten Monat in Power Play getestet. Von "HeliCorps", einer actionlastigen Hubschrauber-simulation, hatten wir auf der CD-ROM unserer vorigen Ausgabe bereits eine spielbare Demo; die Vollversion soll im Frühjahr 97 folgen. Vom Rollenspiel "Return to Krondor" nach den Romanen von Raymond E. Feist, bekamen wir erste Animationen zu sehen, sehr weit vorgeschritten ist das Projekt aber noch nicht. Offizieller Erscheinungstermin ist das zweite Quartal 97. Neben all den Spielen arbeitet 7th Level außerdem an einem Autorensystem für Fremdfirmen, ähnlich dem "Macromedia Director": Allerdings soll das Programm der Texaner wesentlich flexibler sein und bessere Spiele ermöglichen. Als besonderer Gag (der aber in der Praxis viel Arbeit erspart) wurde uns ein Tool vorgestellt, mit dem sich die Lippen von animierten Figuren in Echtzeit zur Sprache synchronisieren lassen – und zwar nicht nur in Englisch, sondern auch in Französisch, Deutsch, Japanisch und weiteren Idiomen. *ste*

Der reine Wahnsinn!

10 Top-Titel zum Preis von Einem



BLEIFUSS
Autorennen fahren mit den heißesten und schnellsten Autos der Arcarde-Racing Geschichte!

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

Pro Pinball – THE WEB
Der Klassiker unter den Flipper-Simulationen

Deutsche Versionen!*
*ausgen. Links 386 CD

DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack

Adress CD Deutschland
Telefon-CD von 6/96 mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmenadressen

Guiness 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 Tips 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

Neue Deutsche Rechtschreibung
Aktuell – alle neuen Regeln für die Rechtschreibung



Überall im guten Fachhandel!

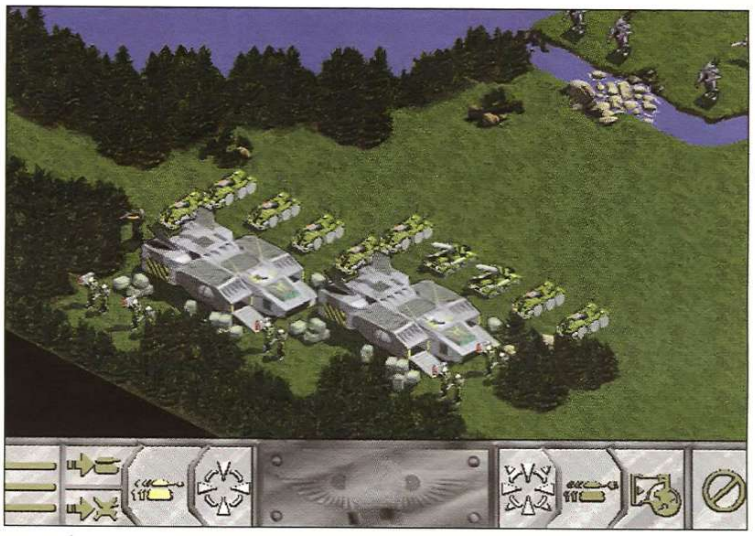
Im Vertrieb von KOCH MEDIA

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

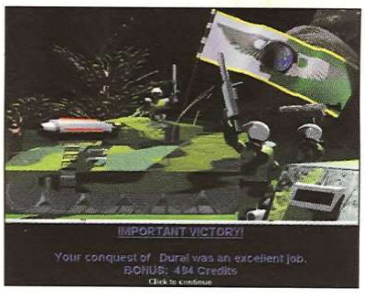
FALLEN HAVEN



Bösartige Aliens und ein gieriger Super-Konzern – Interactive Magic setzt bei seinem neuen Runden-Strategical auf ein düsteres SF-Szenario

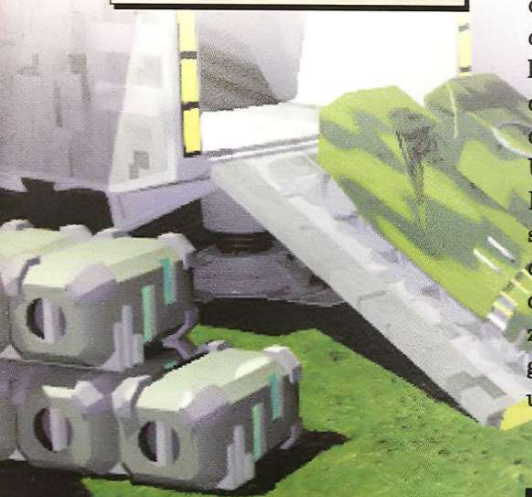


Die Landungsschiffe setzen ihre Fracht um sich herum ab



Diesen wichtigen Kampf konnten die Terraner für sich entscheiden

Fallen Haven
Genre
Strategie
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinung geplant
Februar '97



Im 23. Jahrhundert hat der Mensch eine stattliche Anzahl von Planeten besiedelt. Er verdankt dies der Matsusony-Laanson-Corporation, die das Monopol auf einen Überlichtantrieb innehat. Allein dies beschert dem Konzern schon saftige Gewinne, doch der Vorstand kann augenscheinlich nicht genug bekommen. Daher sorgt er dafür, daß sich die einzelnen Kolonien verfeinden und verdient dann an den Waffen, die an die Siedler verkauft werden können. All das wäre ja schon schlimm genug, doch es kommt noch heftiger: Eine 25 Jahre vor diesen Ereignissen ausgesandte Forschungssonde schlägt auf einem weit entfernten Mond ein und zerstört dabei zufällig die Mondbasis einer nicht gerade friedliebenden Alien-Rasse namens Tauranier, die sich nun aufmachen, um für diese Untat fürchterliche Rache zu nehmen. Wie es das Schicksal will, landen sie auf dem Planeten New Haven, dessen Provinz Haven schon genug Probleme mit den leidigen Nachbarn hat. Dort sollt Ihr nun den Plan der Außerirdischen, das gesamte Universum zu erobern, vereiteln. Natürlich dürft Ihr auch auf Seiten der Invasoren gegen die Menschen antreten. Für zusätzliche Komplikationen sorgen neutrale Kräfte, die je nach Gutdünken sowohl auf Seiten von Haven als auch der Tauranier in das Geschehen eingreifen.

Um die Schlacht für Euch zu entscheiden, müßt Ihr die gegnerische Hauptstadt erobern. Zwischen Euch und Eurem Ziel stehen 15 Provinzen, die eingenommen werden wollen. Zentrale Bedeutung haben dabei die Dropships, die die einzige Möglichkeit sind, in den nächsten Sektor zu gelangen. Dort entladen sie ihre Fracht, die aus unterschiedlichsten Einheiten besteht: Neben zwei Sorten Infanteristen stehen vier Arten Kettenfahrzeuge und drei verschiedene Spezies **Hovercraft** auf jeder Seite zur Verfügung. Während Luftkissenfahrzeuge schnell fast überall hin gelangen, schützt die Panzerung die teils sehr stark bewaffneten Tanks.

Eine ausgebaute Basis ist dabei Pflicht, denn ohne starke Rückendeckung ist jeder Angriff ein hoffnungsloses Unterfangen. Die Rüstungsfabriken brauchen außer Energie von den Kraftwerken Geld zum Bau der Einheiten, das Ihr aus dem Abbau einer einzelnen Bodenressource bekommt. Durch Forschung steigert Ihr die Effizienz Eurer Einheiten; Flüsse, Schluchten oder Geröll zwingen Euch dazu, den Ausbau Eurer Siedlung gut zu planen. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen sorgen für die Anpassung an die Fähigkeiten des Spielers, besonders Mutige wählen die "Lost Hope"-Kampagne, in der fast alle Provinzen schon in Feindeshand sind.

All dies präsentiert sich Euch als Iso-3D-Übersicht in SVGA-Auflösung. Für die akustische Kulisse sorgt eine gute halbe Stunde CD-Musik. Premiere soll das Windows-95-only-Produkt laut Herstellerangaben im Februar '97 haben. *mash*



Heiße Schlachten in der Wüste



CREATIVE

3D Blaster

PCI

Was Sie schon immer sehen wollten.



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

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

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

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

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

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

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

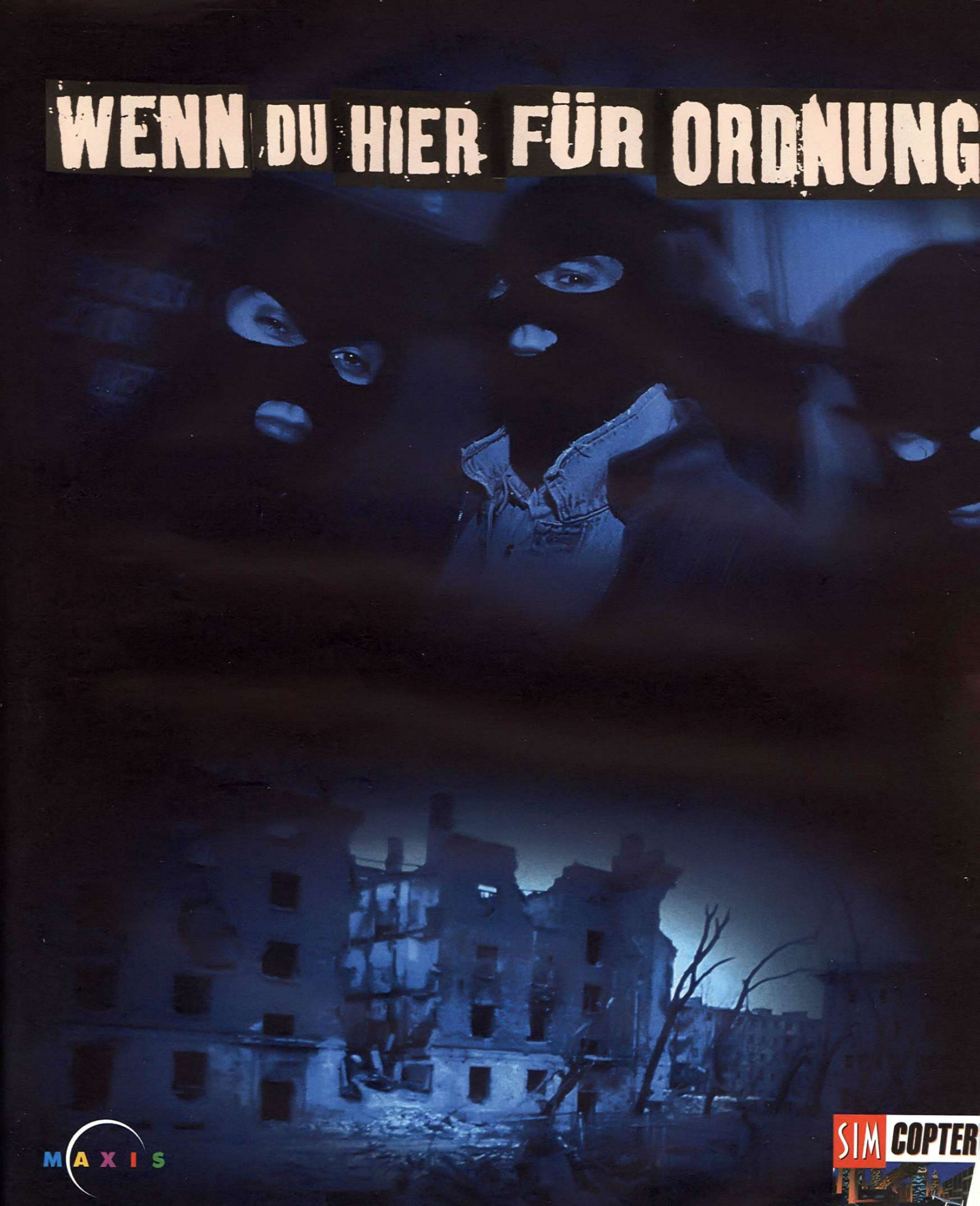
Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch.Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

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

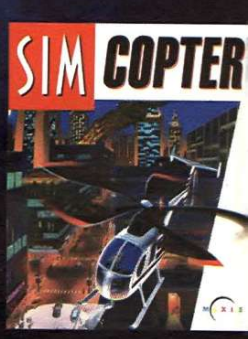
CREATIVE

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

WENN DU HIER FÜR ORDNUNG



MAXIS



Sirenen heulen, Panik macht sich breit. In Deiner Stadt tobt das Inferno. Kriminelle proben den Aufstand, Wolkenkratzer brennen, Straßen liegen in Schutt und Asche – das Chaos droht die Stadt zu verschlingen. Die Simbewohner brauchen Hilfe –


SORGEN WILLST,
HILFT NUR DER KNÜPPEL.
DER STEUERKNÜPPEL.
SIM COPTER
Deine Hilfe. Denn nur Du, am Steuerknüppel Deines hochentwickelten SimCopters, kannst die örtlichen Hilfskräfte unterstützen und die Stadt vor dem Untergang bewahren. Also tu's.
SimCopter is a trademark and SimCity, SimCity 2000 and Maxis are registered trademarks of Maxis, Inc. All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners.

"Shadow Warrior" und "Blood" bieten mal wieder 3D-Action der eher makaberen Art



Shadow Warrior: Rechts unten mit dem Wurfstern im Anschlag



Neues von 3D REALMS



Blood: Ziemlich blutig



Blood: Und noch eine Nadel in die Voodoopuppe

Shadow Warrior
Genre
Action
Hersteller
3D Realms/Apogee
Erscheinung geplant
Frühjahr '97

Blood
Genre
Action
Hersteller
Monolith/3D Realms
Erscheinung geplant
Frühjahr '97

Bilder auf

Gleich an mehreren Programmen bastelt 3D-Realms derzeit. Ballerwütige Computerspieler beten zwar für ein baldiges Erscheinen von "Prey", aber gerade dieses echte 3D-Spiel verzögert sich: Einige der Entwickler sind vorzeitig abgesprungen und haben sich der neuen Firma von Ex-id-Softler John Romero angeschlossen. Nichtsdestotrotz machen "Shadow Warrior" und "Blood" zügige Fortschritte. Beide basieren auf der bereits seit längerem bekannten "Build"-Grafikengine, die inzwischen weiter optimiert wurde, aber immer noch keine 3D-Gegner darstellen kann, sondern hochgerüstete Bitmaps durch die Gänge schiebt, die jetzt Schatten werfen. Lichtquellen können farbig sein, die Verwendung von transparentem Wasser und Nebel gilt bisher nur bei "Shadow Warrior" als sicher.

Shadow Warrior

Schöne Grüße aus Nippon: "Shadow Warrior" versetzt Euch in ein asiatisches Ninja-Ambiente. Der Held führt wieder (Selbst-)Gespräche und flucht sogar auf japanisch mit Untertiteln. Nicht nur er oder seine bis zu sieben Netzwerk-Kumpanen können klettern, schwimmen, hüpfen oder sich ducken, auch die Gegner sind interaktiver als sonst üblich. Das originellste Feature sind die Fahrzeuge: Mit Panzern, Booten, Bulldozern und Gabelstaplern läßt man entweder Gegner um ihr Leben rennen oder macht Hindernisse platt. Ist das Vehikel schwer getroffen, kann es repariert werden – der Schattenkrieger ist ein begabter Mechaniker. Zum Waffenarsenal gehören diesmal auch Ninjaschwerter und Wurfsterne sowie Uzis und Railgun. Natürlich kommen auch böse Ninja, Sumoringer und Kamikaze-Attacken vor, etwa ein Dutzend Gegner soll es in der Endversion geben – ehrenvolle Feinde werden versuchen Selbstmord zu begehen, bevor Ihr sie fertigmacht. Neben Ninja-Reservaten im Asien-Look könnt Ihr Euch in Großbaustellen austoben, ein Szenario ist ein Flughafen voller Terroristen: Da stirbt es sich besonders langsam.

Blood

Die ersten Bilder dieser 3D-Metzelei erinnern verblüffend an "Hexen", alle dort nicht ausgeliehenen Elemente sind Horrorfilmen entlehnt. So kann man Gegner per Voodoopuppen traktieren, mit Haarspray und Feuerzeug rösten oder mit zwei Signalpistolen gleichzeitig verunstalten. "Normale" Waffen wie Dynamit gibt es auch, um die untoten Horden des Oberbösewichts Tchernobog zu stoppen, der als Endgegner herhält. Vorher warten aber noch ganze Bergwerke, Schlösser und Herrenhäuser voll fieser Fallen und Monster. Die Fledermäuse, Ratten, Spinnen, Aale(!), Höllenhunde und Zombies erwarten Euch im Multiplayer-Modus, in dem Ihr per IPX-Netzwerk oder dem Internet ein Blutbad unter Blutsbrüdern anrichten könnt. *mm*



Feuerzeug und Haarspraydose im Einsatz

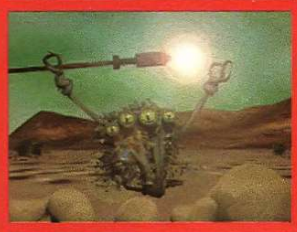
MINDSCAPE® WAR WIND



scharfe girls an harte boys

Komplett in deutsch







war wind
Win '95 CD-ROM

Website:
www.ssionline.com

War Wind. Und es wird noch heißer! Das einzigartige Strategie-Spiel für harte Jungs und große Denker.

Vier hochgerüstete Völker, unterschiedlich entwickelt, aber jedes gefährlich in Ausrüstung und Strategie, bedrohen den Frieden eines alten Imperiums. Kremple die Ärmel hoch und führe eine Armee verstreuter Krieger gegen diese Übermacht, indem Du Mut und strategisches Geschick beweist. Stehe Deinen Mann in einer von furchtbaren Bestien bewohnten Wildnis. Wähle die besten Kämpfer. Bilde sie aus. Rüste sie hoch. Dräng die Invasoren zurück, damit wieder Freiheit und Frieden anstelle von Unterdrückung und Haß tritt.

Über 30 irre Szenarien in detaillierten SVGA-Grafiken und ein mächtiger, digitaler Soundtrack machen War Wind zu einem einzigartigen Echtzeit-Spiel, in dem Du alle Fäden ziehst. Rasend schnell und voller Action. Mit fantastisch animierten Figuren. Alleine oder gegeneinander. Für helle Typen, die reichlich Muskeln haben.

MINDSCAPE®

Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

So werten wir!

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



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



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



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

Der Wertungskasten

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

Name
Logo– so heißt das Spiel

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

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

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

Name ..... **Carrier Strike Force**
Genre ..... Simulation
Hersteller ..... Empire/Rowan
Niveau ..... einstellbar/mittel
Preis ..... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

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

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

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System
Das nötige Betriebssystem.

Festplatte
So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

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


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


Michael Hengst
mh


Sascha Gliss
sg


Knut Gollert
kn


Ulrich Smidt
us


Martin Schnelle
mash


Frank Heukemes
fh


Michael Galuschka
mg


Peter Steinlechner
ste

Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrotes.



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 Kit 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

direct order: http://www.online1.de

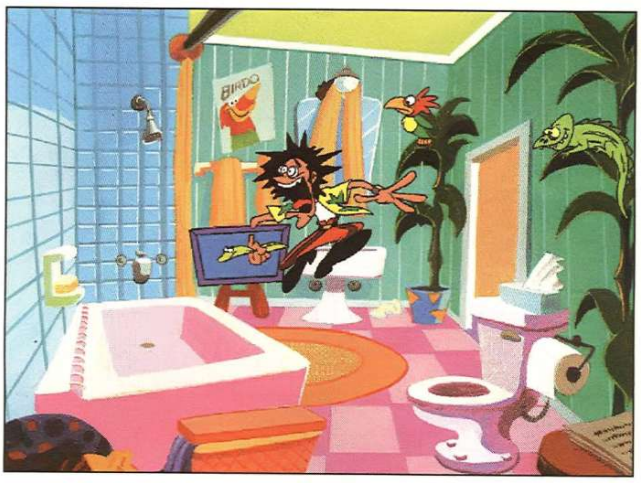
Maßmann, Neuser



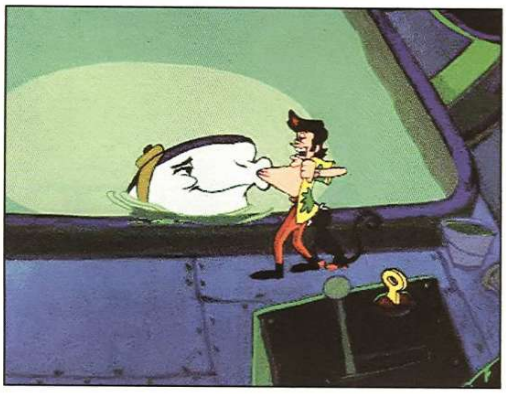
ACE VENTURA

Detektiv mit Hawaii-Hemd-Neurose kämpft gegen die Unterdrückung der (Haus)-Tiere.

Was tut man nicht alles für das liebe Haustierchen: Neben Hunde-Schönheitssalons und Katzen-Hotels, soll es in Amerika nun auch Detektive geben, die sich mit dem Wiederbeschaffen verlorengegangener Streichelobjekte beschäftigen. Der schrillste (und erste) Vertreter dieses Standes hört auf den Namen "Ace Ventura", ist ständig pleite und wurde bereits zweimal von Jim "Zappelphillip" Carey in den gleichnamigen Spielfilmen verkörpert. In 7th Levels Adaption der Pet-Detective-Abenteuer schlüpft natürlich Ihr in die Rolle des Tierfreundes. Aces Kumpel Woodstock versorgt den Schnüffler per Laptop mit insgesamt drei Aufträgen, wobei jeder einzelne ein eigenes Spiel-Kapitel darstellt. Ausgangspunkt Eurer Abenteuer ist stets Aces Apartment, das zum Leidwesen des grantigen Vermieters vor adoptierten Viechern nur so überquillt. Unser Held kommt gerade aus den Bergen zurück, wo er das Leben einiger Weißkopfadler gerettet hat, als ihm Woodstock Berichte aus Grönland zuträgt, wonach den Eskimos die Schlittenhunde abhanden gekommen seien. Ace macht sich natürlich sofort auf den Weg ins kalte Polarmeer, wo er auf Tierquäler und Bösewicht Jaques DuManque trifft. Dieser Schmalspur-Cousteau hat die "Nautilus" des seeligen Captain Nemo flottgemacht, um seinem liebsten Hobby zu fröhnen: Tiere und Menschen quälen. Nachdem Ace den verrückten Franzosen außer Gefecht gesetzt hat, befreit er noch schnell die von Jaques entführten Wale und schon geht's ab zum nächsten Auftrag gegen Odora, die Königin der Kosmetik. Wie bei 7th-Level-Spielen inzwischen üblich, präsentiert sich "Ace" in feinster Cartoon-Grafik, und die Dialoge wurden in kristallklarer Sprachausgabe auf die CD gequetscht. Da Jim Carrey wohl aus Kostengründen als Sprecher nicht in Frage kam verpflichtete man Michael Hall, der in der Cartoon-TV-Serie "The Mask" bereits einem Carrey-Charakter seine Stimme lieh. Aber auch in Nebenrollen weiß das Stimmencasting zu gefallen. Das User-Interface ist denkbar einfach gehalten: Mit dem Mauszeiger steuert Ihr Ace in den Locations, bei Kontakt mit einem Hotspot verwandelt sich der Pfeil in eine Hand oder eine Lupe. Ein Klick auf unseren Helden bringt das Inventory auf den Schirm, in dem allerdings keine Möglichkeit besteht, Gegenstände nochmals zu untersuchen. Wohl aus Zeitgründen verzichtete 7th Level auf eine (im Manual noch beschriebene) manuelle Save-Option, stattdessen speichert das Programm beim Verlassen automatisch Eure letzte Position. Für besorgte Eltern gibt es übrigens auch eine "parental control"-Option, die Dialoge und Grafiken schön jugendfrei hält. *sg*



Autsch! Ohne Strom greift unser Held auf natürliche Energiequellen zurück...



Tierliebe in Aktion: Hungernden Baby-Walen gibt Ace schon mal die Brust



Sascha Gliss

GUT

Im Gegensatz zu den beiden mäßigen Ace Kinofilmen, überzeugt die digitale Verwurstung der Abenteuer des Pet Detectives nicht nur fanatische Jim Carrey Fans. Technisch verbucht das Adventure zwei dicke Boni für die bekannt gute 7th-Level-Comic-Grafik und die gelungene (englische) Sprachausgabe. Die Rätsel sind zudem relativ logisch aufgebaut – angesichts Mr. Venturas exaltiertem Humor eigenlich erstaunlich – allerdings hätte eine höhere Rätseldichte dem Programm gut getan. Vermißt habe ich auch eine echte Save-Option, die mich auch genau da einsteigen läßt, wo ich beim letzten Mal aufgehört habe. Im Vergleich zu Referenzprodukten schließlich zieht Ace trotz ansprechender Aufmachung den Kürzeren: Titel wie "Toonstruck" oder "DOTT" fesseln dank ihrer Komplexität wesentlich länger an den Bildschirm als das 7th-Level-Produkt. Trotzdem: Unersättliche Adventure-Zocker auf Entzug und Freunde des Schrägen greifen bedenkenlos zu, alle anderen sollten sich erstmal durch Virgins "Toonstruck" puzzeln.

Name	**Ace Ventura**		
Genre	Adventure		
Hersteller	7th Level		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔
Sound	S'Blast ✔	GMidi	CD-A.

System	Win'95, Win 3..1
Festplatte belegt	0,4-240 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **75%**
Sound **78%**
Spielspaß

74%

TERMINATOR: SKYNET

Bethesdas fünfte Versoftung des Arnie-Streifens sollte eigentlich nur als Netz-Upgrade für den indizierten Vorgänger erscheinen. Doch die Verbesserungen rechtfertigen wohl nach Meinung des Herstellers ein Stand-Alone-Produkt. Wie gehabt versucht SkyNet die Menschheit zu vernichten. Um dies zu verhindern, stehen in den acht Soloplayer-Missionen des Ego-Shooters neue Aufträge wie die Vernichtung eines U-Bootes an. Mit 17 Waffen, z.B. Plasmakanonen, MGs oder Bomben, plättet Ihr etwa T-800 und Lasertürme. Wiederum dienen Euch neben den Füßen auch Jeeps und Gleiter als Transportmittel. Im neuen Netzwerk-Modus wollen ebenfalls acht Gebiete unsicher gemacht werden, Ihr könnt sogar mit JägerKillern abheben. Aufgrund technischer Schwierigkeiten sollten jedoch nur maximal vier Spieler pro Runde das Areal entern. Dank des 3D-Automaps behaltet Ihr in den großen, gut designten Levels die Übersicht. Die Grafik-Auflösung wurde auf 640x480 Pixel umgestellt, was der Optik sichtlich gut getan hat; übrigens wird der Vorgänger genauso auf SVGA aufgewertet. In den neuen Briefing-Videos tauchen John Connor und der junge **Kyle Reese** auf. Steuerungstechnisch bewährt sich die Kombination aus Maus und Tastatur erneut. Wer also düstere SF-Action mag, kommt auf seine Kosten – auch aufgrund des niedrigen Preises. *mash*



Der junge Kyle Reese taucht in den Video-Cutscenes auf – die Ähnlichkeit mit Filmdarsteller Michael Biehn hält sich allerdings in Grenzen



Dieser Polygon-Terminator bekommt gleich etwas Plasma zu schmecken

Name	**Terminator: SkyNet**
Genre	Action
Hersteller	Bethesda Softworks
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	31-63 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tast., Maus, Joystick
Extras	Netzwerk-, Modemoption

Grafik **74%**
Sound **56%**
Spielspaß

Solo	Multi
74%	77%

Demo auf

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	*Flying Corps**	*D 79,90*	Rayman	D 39,90
9 - The last resort*	H 72,90	*G-Nome**	*D 66,90*	*Realms ot.Haunting*	*D 74,90*
Ace Ventura	D 56,90	Gene Machine	D 69,90	*Red Baron 2**	*D Anfr.*
Alien Trilogy	*D 72,90*	Gene Wars	D 72,90	Rendev.i.Weltraum*	D 78,90
*Area 51**	*H 72,90*	*Gigapack*	*D 79,90*	Riddle of Master LU	D 69,90
Asterix & Obelix*	D 53,90	Hardline	D 59,90	*Road Rash*	*D 59,90*
AH 64 Longbow	D 78,90	Hattrick Wins*	D 69,90	Rückkehr n.Krondor*	D Anfr.
- Flashpoint Korea	D 46,90	*Hexagon Kartell*	*D 66,90*	*Schleichfahrt*	*D 69,90*
American Dream	D 36,90	*Hind*	*D 69,90*	Scorched Planet	D 66,90
Baphomets Fluch	*D 69,90*	Holiday Island	D 69,90	*Scorcher**	*H 72,90*
Battle Cruiser 3000*	D 64,90	Hugo 2	D 47,90	*Secrets o.t. Luxor*	*H 98,90*
Bedlam	*D 73,90*	*Hugo 4*	*D 64,90*	*Sega Rally**	*D 72,90*
*Betrayal in Antara**	*D 79,90*	Hyperblade*	D 79,90	Shattered Steel	D 72,90
Birthright*	D 79,90	Interstate '76*	D 79,90	Sh.Holmes-Tät.Rose	D 72,90
Blam! Machinehead	D 69,90	*Isnogud**	*D 67,90*	Silent Hunter	D 69,90
Bleifuß 2	*D 52,90*	*Jagged Alliance 2**	*D 72,90*	*S.Hunter Patrol CD**	*D 28,90*
Blood & Magic	*D 79,90*	J.Madden NFL 97	D 72,90	Silent Thunder	D 79,90
Bundesliga Man.97	*D 69,90*	*Kais Power Goo*	*D 84,90*	Sim City 2000 Net*	D 87,90
Chessmaster 5000	D 69,90	*Krazy Ivan*	*D 66,90*	*Sim Copter**	*D 73,90*
Civil War General	D 81,90	Leisure Suit Larry 7	E 79,90	Sim Park*	D 59,90
Clandestiny*	D 72,90	*Leisure Suit Larry 7*	*D 79,90*	Sonic CD	D 54,90
Cluedo	D 73,90	Lighthouse	D 79,90	*Star Control 3*	*H 79,90*
		Links LS	H 89,90	Star Craft*	D 79,90
		Lords o.t. Realm 2	*D 78,90*		



Risiko DV 69,90



Tomb Raider DV 64,90

Command+Conquer	D 79,90	*Mad TV 2*	*D 69,90*	*Star General**	*D 69,90*
C+C Missiondisk	D 29,90	*Master of Orion 2*	*E 74,90*	StarTrek WarriorSet	D 67,90
C.+Conquer D 85,90		MAX*	D 79,90	*Steel Panthers 2**	*D 69,90*
Alarmstufe Rot		MDK*	D 84,90	S.T.O.R.M.	D 64,90
C.+Conq. Red Alert	*E 79,90*	*Mechw.2: Mercenar.*	*D 79,90*	Super Eurof. 2000	D 79,90
Creatures	*D 66,90*	Microsoft Flugsim.6	D 91,90	*Syndicate Wars*	*D 72,90*
Crusader-no regret	D 64,90	Miss.f.: Cyberstorm	D 79,90	*Terminator SkyNet**	*D 52,90*
Cyber Gladiators*	D 67,90	Monster TruckMadn.	H 71,90	The Devide:Enem.*	D 53,90
Daytona USA	*D 73,90*	Monster Trucks*	D 74,90	The Muppets Inside	H 66,90
Deadlock	*H 72,90*	M.Pyt.R.d.Kokosnuß	D 66,90	Three Skulls	D 79,90
Death Rallye*	D 54,90	*Myst*	*D 59,90*	Time Commando	D 72,90
Death Drome*	H 52,90	*NASCAR Racing 2*	*H 76,90*	*Timelapse**	*D 67,90*
*Demonworld**	*D 68,90*	*Destruction Derby 2*		*Tunnel B1*	*D 79,90*
Der Planer 2	D 69,90		*D 69,90*	*US NavyFighters97**	*D 78,90*
- Mission CD	D 25,90	*NBA Live 97**	*D 72,90*	Vikings*	D 69,90
Destiny*	D 71,90	Nemesis*	D 73,90	Virtua Cop	D 74,90
Daggerfall D 71,90*		*NHL Hockey 97*	*D 72,90*	Virtua Fighter PC	D 74,90
D.gr.Schl.i.Ardennen	D 67,90	NHL Powerpl.H.97*	D 59,90	*Toonstruck*	
D.gr.Schl.u.Gettysb.	D 69,90	Need for Speed Sp.	D 79,90		*D 69,90*
D.gr.Schl.u.Shiloh*	D 67,90	*Orionburger*	*D 72,90*	*Warcraft 2 Spec.Ed.*	*D 79,90*
D.gr.Schl.v.Waterloo	D 67,90	Othello	D 39,90	- Warcraft 2+ Exp.Set+ Buch	
*Diablo**	*H 79,90*	Panzer Dragoon*	D 72,90	Warcraft 2 Exp.Set	D 29,90
Die Hard Trilogy*	D 72,90	PC Games Cheat 2	D 27,90	*Warwind*	*D 69,90*
*Die Pandorra Akte**	*D 74,90*	*Phantasmagoria 2*	*H 76,90*	Wing Commander 4	D 59,90
Die Siedler 2	D 69,90	*Flottenmanöver*		*Worms Spec.Ed.*	*D 69,90*
- Mission CD	D 31,90		*D 71,90*	- Worms+ Data+5 Extralevel	
D.Stadt d.verl.Kind.*	D 72,90	*Privateer 2*	*D 75,90*	Worms Data Reinfor.	D 29,90
*Discworld 2**	*D 79,90*	*- The Darkening -*		Z	D 71,90
Dragonh.:Fire+Steel	D 66,90	Puppen,Perl.u.Pist.	D 67,90	Zork Nemesis	D 79,90
DSA3:Schatt.ü.Riva	*D 35,90*	*Rallye Racing 97*	*D 72,90*		
Down in the Dumps	*D 69,90*	Rama*	D 79,90	*Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks,Lösungen.*	
Earthsiege2:Skyforc.	D 79,90			*Neu: Sony Playstation*	
Ecstatica 2*	D 72,90				
EF2000 Taktcom	D 36,90				
EF2000 +Taktcom	*D 79,90*				
Electr. Arts Classic	*je 29,90*				
*Enemy Nations**	*D 52,90*				
Ecstatica 2*	D 72,90				
F1 Grand Prix 2	D 84,90				
F1 Manager 96	D 69,90				
F22 Lightning 2	*D 79,90*				
FIFA Soccer 97	*D 72,90*				
Formel 1*	D 85,90				

* Bei Anzeigenschluß (09.12.) noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 +3.00 Zahlkartengebühr
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 (Stammkunden mit Kundennummer)

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

DEATHDROME

3D-Action mal anders: In kleinen Flitzern durch große Hallen

POWER-UPS



Nitro Ram: Am Gegner befestigen, rammen und schon geht die Ladung hoch.



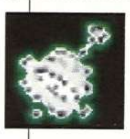
Shockwave: Legt alle Konkurrenten innerhalb eines bestimmten Radius um.



Disruptor: Schaltet für eine begrenzte Zeit die gegnerische Steuerung aus.



Ion Sword: Zieht Energie von Kontrahenten in unmittelbarer Nähe ab.



Nanoshield: Wer das Nanoschild einsetzt, wird für kurze Zeit unsichtbar.



Extra Life Credit: Extraleben; falls es nicht gebraucht wird, gibt's Extrapunkte.



Fusion Tower: Minen, die bei Beschuß explodieren und alles in ihrer Nähe zerstören.

Anno 2057: Die Gefängnisse sind überfüllt und niemand weiß, was mit all den Verbrechern geschehen soll. Also kommt das "Komitee zur friedfertigen Beseitigung" auf die Idee, die Sträflinge in kleinen Fahrzeugen gegeneinander antreten zu lassen. Nur wer überlebt und möglichst viele seiner Mithäftlinge abmurkst, wird von dem ominösen Gremium wieder in die Freiheit entlassen. Die Wägelchen in "DeathDrome" erinnern an den SciFi-Film "Tron": Kleine, aber äußerst wendige Geschosse, die auch enge Kurven problemlos nehmen und fix beschleunigen. Von den Raketen auf Rädern stehen verschiedene Modelle zur Verfügung, die sich hauptsächlich durch die quietschbunte Farbgebung unterscheiden. An Standardwaffen hat der Spieler zwei eingebaute und recht wirkungsvolle Laser, außerdem gibt es eine Spezialität: Auf Knopfdruck ziehen die Flitzer beim fahren eine kleine Wand hinter sich hoch. Die ist nicht lang und löst sich schnell wieder auf, zieht aber Energie aus jedem, der unvorsichtigerweise hineinbrettert. Diese farbigen Mauern könnten die Gegner zwar überspringen, allerdings reicht dafür im



Das "Ion Sword" im Einsatz

Eifer des Gefechts selten die Zeit und das Fahrzeug steht schnell in Flammen. Auch sonst haben sich die Entwickler einiges an ungewöhnlichem **Kriegsgerät** einfallen lassen. Gekämpft wird in acht unterschiedlichen Szenarien: Namen wie Alcatraz 2, The Abyss oder Purgatory deuten an, daß es ungemütlich zugeht. Jeder der "Todesdome" ist in vier Abschnitte geteilt, von denen sich die letzten zwei erst öffnen, nachdem eine bestimmte Zahl Gefangener besiegt ist. Die Räume sind groß und in sich verschachtelt, was zwar nie auf Kosten der Übersichtlichkeit geht, aber Rechenpower schluckt: Auf mittleren Pentiums ist nur die VGA-Version flüssig spielbar. In den "DeathDrome"-Hallen streiten acht Kontrahenten um die Freiheit, im Netzwerk werden die Computergegner durch menschliche Opponenten ersetzt. Modemspiele unterstützt das Programm nicht, sondern läßt sich ausschließlich im LAN oder Internet vernetzen. Die CD muß nur beim Spielstart im Laufwerk stecken: Multiplayer können sie anschließend im Kreise reichen. *ste*



Mit der Energiewand kann man Gegner einkreisen



Peter Steinlechner

GUT

"DeathDrome" zeigt wieder mal, daß hinter einer merkwürdigen Aufmachung nicht immer ein schlechtes Spiel steckt: Das Programm wirkt in Intro und "Story" noch wie die nächste billige 3D-Ballerei, entpuppt sich überraschend aber als temporeicher Actiontitel mit neuen Ideen und durchdachten Details. Mir haben es besonders die ungewöhnlichen Waffen angetan, speziell die portablen Energiewälle sorgen im Multiplayer-Modus für Action jenseits der scheinbar unvermeidlichen Kugelhagel und, bis auf eine makabere Szene beim Ableben des Protagonisten, ohne die sonst üblichen Blutorgien. Das Programm ist ausdrücklich nur für Netzwerk-Fans eine Empfehlung. Alle Level folgen typischen Deathmatch-Anforderungen: Leicht verschachtelte, große Hallen mit guten Anschleichmöglichkeiten und vielen Power-ups. Zwar wirken die computergesteuerten Ersatzgegner dank ungewöhnlich guter künstlicher Intelligenz ziemlich lebensecht, aber für Solokämpfer fehlen langfristig motivationsfördernde Elemente.

Name	**DeathDrome**
Genre	Action
Hersteller	Viacom NewMedia
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8
System	Windows '95
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			75
Prozessor empfohlen			166

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		✔

Grafik **63%**
Sound **53%**

Spielspaß

Solo	Multi
67%	78%

☎ 0831/57 51 57
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)
Telefax 0831 / 57 51 555
Compuserve 100106,3111
T-Online/Btx: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Spiel des Monats Januar: MAX* 69,95

PC Action 94%, PC Games 89%, Power Play 88%
„Ein Muß für alle Strategiespieler" PC Action

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Bleifuss 2	49,95 P
Command & Conquer 2	79,95 P
Destruction Derby 2	59,95 P
Diablo	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2*	74,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Star General*	64,95
Syndicate Wars	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

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

Preise Stand 7.11.96 - * = *noch nicht verfügbar am 7.11.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	12,95
3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika*	24,95
Amored Fist	29,95
Anache Longbow light	19,95
B 17	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Batman Forever	24,95 N
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bitmap Brothers Compilation	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Championship Manager 93	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Cyberia	24,95 N
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer & Extra Data	19,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95 P
Destruction Derby	24,95 N
Discworld	24,95 N
Dogz - der Pausenhund	24,95
Dune 2	29,95
Dungeon Master 2	24,95 P
Earthsiege 1	19,95
Eishockey Manager	19,95
Elite Plus	24,95
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	29,95
FX Fighter	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Hand of Fate	29,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Indiana Jones 4	29,95
Indy Desktop Adventures	22,95
Jagged Alliance dt.	29,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	29,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Leisure Suit Larry 6	29,95 N
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
Magic Carpet Plus	29,95
Maniac Mansion 2	29,95
Micro Machines 2	24,95
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	24,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	24,95 P
NHL Classic	29,95
NHL 96 Classics	29,95
North & South	12,95
Outpost 1.5	19,95
Pirates e	22,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Populous2/Powermonger	29,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95 N
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron e	22,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	12,95
Silent Service 2	19,95
Sim Ant*	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth*	19,95
Sim Town*	19,95
Sim Life Classics	29,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	19,95
Space Quest 1	22,95
Space Quest 4	19,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Commander	29,95
Super Space Invaders	19,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
The Quest*	19,95
Theme Park	29,95
Tilt	18,95
Top Gun	19,95
Tornado	19,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 1+2 Underworld	19,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Tennis	14,95
Vollgas	29,95
Warcraft	24,95 N
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wizardry 7	17,95
Wolf	14,95 N
Woodruff	19,95
WWF Wrestlemania	24,95 P
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95 P
3 Skulls of the Toltecs	69,95
4-4-2 Fußball*	59,95
9 - The last Resort*	69,95 N
Abuse	59,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
Adventures of t. Smart Patrol	74,95
AH 64 Longbow	74,95
AH 64 Data	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2*	79,95
Alien Incident*	49,95
Alien Triology	64,95
Amok Win95*	74,95
American Dream	34,95
Angel Devoid*	59,95
Anvil of Dawn	67,95
Area 51 Win95*	74,95
Armored Fist 2*	79,95
Assassin 2015	74,95
ATF Gold*	79,95 N
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atripolis 2097*	69,95
Aztec: Empire of Blood*	a.A.
Bad Mojo	69,95
Baku Baku	49,95
Baldies*	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	59,95
Battle Isle 3	64,95
Bedlam	74,95
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright*	79,95
Blam! Machinehead*	69,95
Bleifuss	49,95
Bleifuss 2	59,95
Blue Ice*	74,95

Preisaktion!

Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
F1 GP 2	79,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Pro Pinball-Web	29,95
Virtua Fighter	59,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95
Z	64,95

Boong	44,95
Bubble Bobble	59,95
Bug	52,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2	49,95
Capitalism	69,95
Catz	24,95
Chessmaster 5000 Win95	69,45
Chewy	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Cluedo*	74,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conquer 2	79,95 P
Command Aces of t.Deep	74,95 P
Conquerror 1086 AD	69,95
Conquest of t. New World	79,95
Creatures	64,95
Crow: City of Angles*	79,95
Crusader 2: No regret	64,95
Cyber Gladiators	69,95
Cyber Judas	74,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Das Amt	39,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95 P
Daytona USA	74,95
Deadline	34,95
Deadlock	74,95
Deadly Skies*	74,95
Death Gate	69,95
Death Rallye	49,95
Deathdrome*	49,95
Deathkeep AD&D	64,95
Deathtrap Dungeon*	a.A.
Demonworld*	84,95
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data*	24,95 N
Der Produzent	69,95
Descent 2	69,95
Descent 2 Mission Builder*	37,95
Destiny*	69,95
Destruction Derby 2	59,95 P
Diablo	69,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo*	64,95
Die Hard Triology*	69,95
Die Pandora Akte*	74,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2*	74,95
Dawn in the Dumps	69,95
Dragon Lore 2*	64,95 N
Dragonheart*	64,95
Dschungelbuch 3.5	44,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earthsiege 2	79,95
Earthworm Jim 2+1	64,95
Earthworm Jim Win95	62,95
Ecco the Dolphin	29,95 P
Effenbergers Fußballman.*	69,95
Elisabeth 1	64,95
Euro Stars '96	64,95
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95 P
F 1 GP 2 e.	69,95
F 1 Manager 96	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fantasy General	64,95
Fast Attack	59,95
FIFA Soccer 96	49,95
FIFA Soccer 97	69,95
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	74,95
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Turbo*	64,95
G-Nome*	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Cheats	27,95
Gene Machine	69,95
Gene Wars	74,95
Golden Gate Killer	69,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager	39,95
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardline	59,95
Hardwar*	79,95
Harpoon 2 Deluxe MM	69,95
Hattrick Wins	64,95
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes o Might&Magic	49,95
Hexagon Kartell	64,95
Hexen	49,95
Hexen Mission Disk	29,95
Hind	69,95
Holiday Island	69,95
Hugo 2	39,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Hunter hunted*	79,95
Hyperblade*	79,95
I have no mouth but I must*	69,95
Imperium Galactica*	74,95
Interstate '76*	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	39,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jetfighter 3*	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
Kingdom of Magic	69,95
Klik & Play	39,95
Krazy Ivan Win95*	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Leisure Suit Larry 7	79,95
Lighthouse	79,95
Lion - Löwensimulation*	54,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Realm 2*	79,95
Lucas Arts Class. Adventure	39,95
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2*	69,95
MAG	69,95
Magic the Gathering*	79,95
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95

Lösungshefte ab DM 14,95

Master of Orion	29,95
Master of Orion 2*	74,95
MAX*	69,95 P
MDK*	79,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 + Data	49,95 P
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mega Race 2	54,95
Metal Lords*	77,95
Mission Critical	69,95
Mission Force Cyberstorm	74,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks+	69,95 N

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	79,95
Z+Director's Cut	79,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	57,95

Monty Python's Ritter d. Kok.	64,95
Moto X	69,95
Mummy	79,95
Myst dt.	64,95
Nascar Racing 2*	74,95
NBA Jam Extreme*	72,95
NBA Live 96	74,95
NBA Live 97*	69,95
Need for Speed Spec. Ed.	74,95
Nemesis*	69,95
Net Zone*	59,95
Nihilist	64,95
Normality	74,95
NFL Quarterback 97	64,95
NHL Hockey 96	74,95
NHL Hockey 97	69,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Offensiv Fußballmanager je	49,95
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	49,95
Olympic Soccer	64,95
Othello Burger	62,95 P
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragoon*	69,95
Panzer General 2	39,95
PBA Bowling	49,95
Petko*	64,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2	**74,95**
Pinball 97*	52,95
Pinball Dreams Deluxe	59,95
Pinball Illusions	56,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.
Pirates! Gold	34,95
Pocahontas	79,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Play Hockey*	59,95
Primal Rage	24,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Pro Pinball:The Web	49,95
Project Paradise*	64,95
Puppen, Perlen & Pistolen	69,95
Putty Squad*	69,95
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	74,95
Ramna*	79,95
RAN Compilation	39,95
Raven Project*	57,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting*	74,95
Rebel Assault 2 kD.	79,95
Rendezvous im Weltraum*	79,95 N
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	74,95
Risiko Win95	74,95
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	24,95
Rückkehr nach Krondor*	a.A.
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Sand Worriors	69,95
Santa Fe Mysteries	64,95
Schleichfahrt	69,95
Scorched Planet	64,95
SEGA Rallye*	69,95
Sensible GO*	59,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Shadoan*	79,95
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Shellshock	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Shine	69,95
Shock Wave Win95*	69,95
Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	79,95
Sim Copter*	69,95 N
Sim Park*	74,95
Sim Weihnachtspaket	64,95
Simon 1+2 Special	49,95
Sonic	49,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Hulk Win95	69,95
Space Trader Win95*	59,95
SPQR*	64,95 N
Star Control 3*	79,95
Star Gate	44,95
Star General Win95*	69,95
Star Gladiator*	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
S.T.O.R.M.	64,95
SU 27	64,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Syndicate Wars	69,95
Synergist*	69,95
T-MEK*	69,95
Terminator Sky Net	49,95
Terror Trax*	34,95
Terra Nova	69,95
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95*	84,95
The Muppets inside	64,95
Tie Fighter SVGA	69,95
Timelapse*	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Dig dt.	69,95
The Mutation of J.B.*	64,95
The Simpsons*	59,95
Think-X*	37,95
Time Commando	69,95
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Control	42,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	64,95
Toystory*	84,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69,95
Tunnel B1	79,95
Twisted Metal Win95*	59,95
Ultimat Mix*	64,95
Ultra Pinball 2*	a.A.
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95*	79,95
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	59,95
Virtual Oktoberfest	39,95
War College (UMS3)	59,95
Warcraft 1	24,95
Warcraft 2	69,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Werewolf vs. Comanche	69,95
Williams Arcade Greatest*	49,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 97*	74,95
Wizardry Gold*	69,95
World Cup Compilation	59,95
Worms incl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem.	29,95
WWF in your House*	64,95
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	a.A.
Yahtzee	37,95
Z	64,95
Z Director's Cut	19,95
Z + Z Director's Cut Bundle	79,95
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

Star Trek

Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek 2	24,95
Star Trek JR enhanced	79,95
Deep Space 9	69,95
Next Gen. Final Unity dt.	69,95

Golf

Actua Golf	79,95
PGA Tour Golf 96	74,95
PGA Tour Scenery je	29,95
PGA Tour 486 Classic	29,95
Links LS	84,95
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Devil's Island	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Pelican Hill*	49,95
Platz Pinehurst 2*	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!	
Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	94,95
Flugsimulator 5.1 e.	79,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS FX upgrade	79,95
FS Designer Win*	69,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Final Approach	39,95
Moving Map 2.0	69,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Commander	59,95
Scenery & Object Design.	79,95
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49,95
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44,95
Nord-/Ostsee, HH	44,95
Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Frankfurt, Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Süddeutschland	44,95
Südwestdeutschland	44,95
Multimedia München 2	49,95
Kanarische Inseln	44,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 79,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
funsoft Strategie Edition 49,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Gold
funsoft Simulations Edition 49,95
Air Havoc, Flight unlimited, Aegis
Game Box 50 Spiele 39,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack 79,95 N
Civnet, Ums386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade Amenca
Gold Games - 15 CDs 39,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Cyber Gladiator, Whales Voyage 1+2, u. A.
Lucas Arts Air Combat 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Made in Germany 24,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
Megapack 5 74,95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged All.
Megapack 6 79,95
Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
Power Pack 4 79,95
Fifa Soccer 96, Wipeout, Magic Carpet 2
Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64,95
Entdecke das Land der Pharaonen
D Info 3.0 29,95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
Die Reise des Thomas Blauer Adler 59,95
Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.
Gold 3 - 40 Proas auf 10CDs 39,95
u.A. Worastar 1, Win 2.0, Borland Pradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Lexikon des intern. Films 119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Ultra Pack 2 79,95
Chronik d. 20.Jh., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1
Voodoo Lounge 49,95
Die Stones in Multimedia

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB	69,95
16 MB	159,95

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Notebook Joystick Karte	149,95
RCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	29,95
8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo	
Alfa Twin Box	29,95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks	
CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pecals+Nascar Rac. light	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	34,95 P
Gamepad Pro	49,95
Analog	34,95
Analog Pro	44,95
Blackhawk	49,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	149,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	69,95
Sidewinder Pro	84,95
Sidewinder Pro+Fury	109,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	159,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95

Soundkarten

Ultrasound ACE	169,95
Ultras. Plug&Play	229,95
SB 16 VE IDE Plug&	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



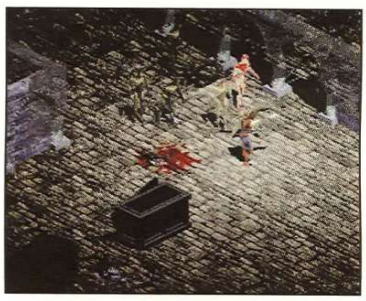
Kempten:
In der Brandstatt 6



VOLLTREFFER

DIABL als Höllenfahrts

Blizzards radikale Mischung aus Action und Rollenspiel – ein gewagtes, aber gelungenes Experiment



Eine Horde Untoter samt Anführer "Rotfeast", erkennbar an seiner Farbgebung.

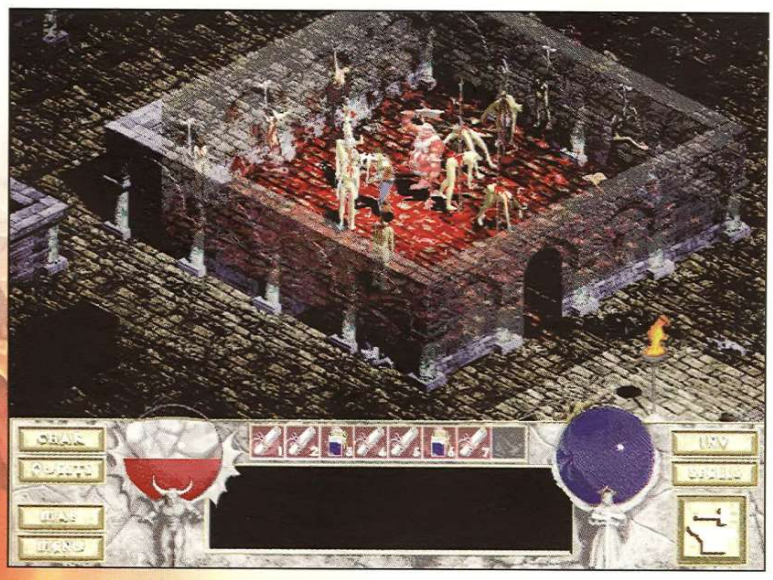
Satan, Luzifer, Beelzebub, Antichrist, Teufel: Die Inkarnation des Bösen besitzt viele Gesichter, jede Religion und jeder Kulturkreis hat sich einen eigenen Namen für das geschaffen, was die Menschen Zeit ihres Lebens fürchten. Aus alten Sagen kennen die Bewohner von Khanduras es in der Form eines höllischen Dreigestirns, bestehend aus den Brüdern Baal, Mephisto und Diablo. Das Triumvirat herrschte seit Urzeiten in trautem Einvernehmen über die Unterwelt, und gemeinsam führten sie ihr Heer der Schattenwesen in vielen Schlachten gegen die Mächte des Lichtes. Erst mit dem Auftreten der Menschheit kam der Krieg zu einem abrupten Stillstand. Beide Seiten erhofften sich den endgültigen Triumph davon, diese dritte Macht als Verbündete zu gewinnen, und versuchten das mit unterschiedlichen Methoden zu erreichen: Während das Böse Einschüchterung und brutale Gewalt für den geeigneten Weg hielt, zeigten die Engel Güte gegenüber den Sterblichen und gewährten ihnen Hilfe gegen die Dämonen, ohne jedoch offen in Erscheinung zu treten. Nur wenige Erdenbürger waren sich des Konflikts, der sich mitten unter ihnen abspielte, in seiner Gänze bewußt.

Das Trio Infernale behandelte seine Vasallen mit äußerster Härte, im Hades breitete sich Unzufriedenheit aus, die in einem offenen Aufstand gipfelte. Diablo und seine Brüder wurden in das Reich der Sterblichen verbannt, wo sie weite Landstriche mit Tod, Chaos und Verwüstung überzogen. Mitleidig entsandten die Götter den Erzengel Tyrael zu den Menschen, um sie ein für allemal von der Plage der alles verschlingenden Höllenfürsten zu befreien. Tyrael vereinigte die mächtigsten Zauberer des Ostens zu einem Orden, genannt "Horadrim". Der Bruderschaft gelang es, Baal, den Herrn der Zerstörung, und Mephisto, den Schöpfer allen Hasses, in magischen "Seelensteinen" einzuschließen und sie tief im Wüstensand zu verscharren. Diablo hingegen machte seinem Beinamen "Herr des Schreckens" alle Ehre, denn er leistete erbitterten Widerstand und fügte seinen Verfolgern große Verluste zu. Schließlich sollte aber auch er sein Gefängnis in einem Seelenstein finden. Um zu verhindern, daß Diablo jemals wieder zurück ins Diesseits gelangt, erbaute man in Tristram, der Hauptstadt Khanduras, ein riesiges Kloster. Dorthin wurde der Seelenstein zur ständigen Bewachung durch die Horadrim verbracht.

Jahrhunderte später: Von Generation zu Generation haben Ordensmänner ihr Leben der heiligen Wache gewidmet, doch irgendwann verlor die Pflicht ihre Bedeutung, verkam zum bloßen Ritus. Der Nachwuchs an jungen Zauberern wurde immer spärlicher, bis das Kloster letztlich ganz verwaist war. Tristram verkümmerte zu



Die zoombare Automap wird direkt über die isometrische Spielgrafik gelegt



"Ahh, Frischfleisch!" Hinterrücks naht der Butcher mit dem Hackebeilchen. Ihn zu töten ist einer der Quests.

O -Rollenspiel kommando



Im letzten Spielabschnitt, der Hölle, fallen schon am Eingang geflügelte Dämonen über den Heißsporn her

einem Kuhdorf, dessen Einwohner nicht die geringste Ahnung von der wahren Bedeutung ihrer zusehends verfallenden Kathedrale hatten. Währenddessen regte sich neue Lebenskraft in Diablos Seelenstein. Der Dämon lockte einen Königssohn zu sich ins Labyrinth, fuhr in dessen zarten Körper und verformte ihn zu einem riesigen, gehörnten Ungeheuer. Aus den Sarkophagen der Horadrim-Mönche ließ er ein Heer untoter Krieger auferstehen, schon bald schlurften allerlei andere Monstren in den unterirdischen Gängen und Hallen umher.

Verzweifelte Versuche seitens der ortsansässigen Provinzler, dem Terror in der Gruft mit Heugabeln und primitiven Knüppeln entgegenzutreten, endeten stets in grausigen Blutbädern, die Mehrzahl hatte schon bald ein Einsehen und packte ihre Siebensachen. Was zurückblieb, war ein Häuflein aufrechter Patrioten.

Die Situation erschien Glücksrittern von Nah und Fern als willkommene Herausforderung. Einer dieser Wagemutigen seid Ihr. Unerfahren, aber talentiert und mit nichts im Gepäck als einem Grundstock an Ausrüstung, kommt Ihr schließlich in Tristram an.

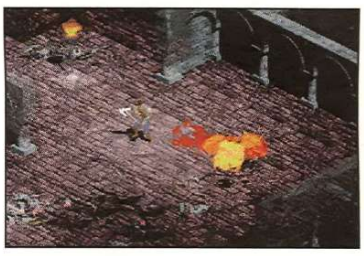
Drei Charakterklassen, nämlich Krieger, Magier und Jägerin, stehen zur Auswahl. Eure Entscheidung solltet Ihr nach spielerischen Vorlie-



"Illusion Weavers", eine Abart der "Hidden", lösen sich in Luft auf, um kurz darauf geheilt wieder zu erscheinen

ben fällen, denn jeder dieser Berufe birgt andere Vor- und Nachteile. Neben unterschiedlichen Gewichtungen bei den Attributen Stärke, Zauberkraft, Geschicklichkeit und Vitalität ist hier besonders der jeweilige Spezialskill zu nennen, der dem Helden ermöglicht, eine für die anderen Klassen kosten- bzw. manaintensive Aktion jederzeit gratis auszuführen.

Eine der wichtigsten Motivationsquellen ist die allmähliche Entwicklung des Charakters. Jeder getötete Gegner bringt ein seiner Gefährlichkeit entsprechendes Kontingent an Erfahrungspunkten ein. Ist ein bestimmter Schwellwert erreicht, wird Euer Held um eine Stufe befördert und Ihr könnt **fünf Bonuspunkte** auf seine Attribute verteilen. Für die leichter bezwingbaren Gegner gibt es übrigens irgendwann überhaupt keine Erfahrung mehr einzuheimsen, da sie einem starken Helden ohnehin so gut wie nichts anha-



Kein Spell ohne schicken Effekt: Hier "Inferno"



Eine Beförderung: Welche Eigenschaften sollen verbessert werden?



Euer Spellbook bietet Platz für über 30 verschiedene Zaubersprüche



Rot eingefärbte Items im Inventar deuten an, daß der Held noch nicht fähig genug ist, um sie zu benutzen



Durchleuchtet: Der "Infravison"-Spruch macht auch Monster hinter soliden Mauern sichtbar

CHARAKTERE



Krieger
Krieger sind bekannt für ihre stattliche Körperkraft. Sie beherrschen den Umgang mit Nahkampfwaffen und können einiges einstecken. Das Spezialtalent der Krieger liegt in der Reparatur beschädigter Waffen und Rüstungen. Anders als ein versierter Waffenschmied verkürzen sie dabei jedoch grundsätzlich die Langlebigkeit des geflickten Items.



Jägerin
Obwohl sie als Bogenschützinnen auf einen scharfen Blick angewiesen sind, haben die "Sisters of the Sightless Eye" eine Fähigkeit entwickelt, die sie selbst "Inneres Auge" nennen: Sie spüren als Fässer getarnte Bomben und andere Fallen intuitiv auf und entschärfen sie. Zudem sind sie äußerst flink, aber nicht sehr robust und schlagkräftig.



Magier
Ketzerische Lehren sind es, womit sich die Magier nach Meinung des Bauernvolkes befassen. In Wahrheit haben sie jedoch gelernt, die unsichtbaren Energien in ihrer Umgebung urbar zu machen. Magier sind alles andere als körperbetonte Kämpfer, doch ihr Intellekt ist zu großen Taten fähig. Ohne jeglichen Manaverbrauch können sie ausgelaugte Zauberstäbe wieder aufladen.

ben können und von ihm mit einem einzigen Hieb niedergestreckt werden. Bis zum maximalen Charakterlevel von 50 kann eine Figur gedeihen, doch einmaliges Durchspielen wird dazu kaum ausreichen, zumal die Beförderungen wie bei Rollenspielen üblich nicht linear alle soundsoviel Punkte erfolgen, sondern von Level zu Level mehr Erfahrungszuwachs erfordern. Wenn hier von mehrmaligem Lösen des Spiels die Rede ist, wird dies wohl viele stutzig machen: Wer bringt schon die Lust auf, hintereinander ein und dasselbe Spiel komplett zu konsumieren? Genau hier setzt jedoch ein wichtiges Feature des Programms, nämlich der eingebaute Zufallsgenerator, an: Wie seinerzeit beim Genrepionier "Hack" konstruiert er zu Beginn jeder neuen Partie ein komplett individuelles, 16stöckiges Dungeon und verstreut darin Schätze, Items, Monster und für die Lösung von Quests relevante Räume. Damit die oberen Dungeon-Etagen auch für sehr erfahrene Abenteurer fordernd bleiben, haben Spieler mit einem Charakterlevel von



Mauern, die die Sicht versperren würden, werden transparent dargestellt

DORFBEWOHNER



Deckard Cain
Der alte Mann, der Tag und Nacht vor dem Brunnen in der Dorfmitte hockt, weiß mehr als jeder andere über Khanduras' Legenden zu berichten und identifiziert beliebige Gegenstände mühelos.



Adria
An- und Verkauf von magischen Büchern, Schriftrollen etc. ist Sache der Hexe Adria. Außerdem lädt sie Zauberstäbe gegen Bezahlung mit neuer Energie auf.



Pepin
Der Heiler von Tristram. In seinem Haus könnt Ihr Eure Vitalität ohne Gegenleistung auffüllen und Tränke zur Wiederherstellung der Lebensenergie und der Zauberkraft erwerben.

Grisworld
Als Waffenschmied handelt Grisworld nicht nur mit Waffen und Rüstungen der verschiedensten Preiskategorien, sondern ist auch imstande, sie fachkundig zu reparieren.



Ogden, Wirt, Gillian und **Farnham** bilden den Rest der geschrumpften Tristram-Population. Zu echter Interaktion sind sie nicht fähig, kommen aber des öfteren als Auftraggeber und Gesprächspartner zu Wort.



mindestens 20 die Möglichkeit, ihr Spiel auf dem "Alptraum"-Schwierigkeitsgrad zu starten, das "Höllen"-Niveau bleibt den noch stärkeren Figuren vorbehalten. Ihr könnt Euren Charakter auch vorzeitig in ein neues Spiel übernehmen, um mühelos Gold und Erfahrung zu sammeln, allerdings büßt Ihr dabei zur Strafe einen kleinen Teil Eurer magischen Fähigkeiten ein. Bei solchen Aktionen solltet Ihr Euch allerdings darüber im klaren sein, daß Ihr pro Held nur einen einzigen Spielstand speichern könnt. Es ist also nicht besonders klug, ein Spiel, bei dem Ihr schon weit vorgedrungen seid, zugunsten eines neuen abzubrechen.

Die Waffen lassen sich in fünf Kategorien aufteilen: Schwerter, Streitäxte, Stäbe, Keulen und Bögen. Jede dieser Kategorien spaltet sich wiederum in zahlreiche Varianten spezifischer Größe und Effizienz auf, viele davon bringen ihrem Träger durch magische Nebeneffekte (z. B. Erhöhung der Grundattribute) einen Zusatznutzen. An der Spitze allen Kriegsgeräts stehen Mordinstrumente mit einem eigenen Namen (zu diesen zählt übrigens auch der "Messerschmidt Dagger", er ist das Resultat unseres "Lesername im Spiel"-Wettbewerbs aus PP 05/96). Bedauerlicherweise sind diese Items extrem selten gesät und setzen einen hochentwickelten Charakter zu ihrer Benutzung voraus. Schwere Waffen und Rüstungen verlangsamen das Lauftempo des Helden, und mit einem winzigen Dolch läßt sich natürlich auch in schnellerer Folge angreifen als mit einer riesigen, doppelhändigen Axt. Eure Ausrüstung unterliegt dem Abnutzungseffekt und sollte deshalb gelegentlich repariert werden. In "Diablo" gibt es rund drei Dutzend verschiedene, mit eindrucksvollen grafischen Effekten visualisierte Zaubersprüche. Der weitaus größte Teil davon dient dem Angriff und reicht vom einfachen Feuerball über rollende Flammenwände bis hin zur Beschwörung von Golems, die computergesteuert an Eurer Seite kämpfen. Aber auch den nicht unmittelbar im Kampf eingesetzten Spells kommt große Bedeutung zu. Beispielsweise erzeugt der **"Town Portal"-Spruch** ein temporäres Tor zur Oberwelt, was ihn zu einem der wichtigsten Spells überhaupt macht. Denn Ihr seid nicht nur wegen der kleinen Subquests, sondern vor allem auch wegen des Handels auf die Einwohner Tristrams angewiesen. Denn einerseits muß der Vorrat an Mana- und Lebenspunkten regenerierenden Tränken immer wieder aufgefrischt werden, andererseits könnt Ihr so für Euch unbrauchbare Gegenstände in bares Gold ummünzen, das sich im Inventory weit weniger sperrig ausnimmt als ein Langbogen.





Nur für die schwereren Rüstungen gibt es eigene Grafiken

Dieser Feuerwand-Spell hält die Flesh Demons auf Distanz



Sind die Vorräte verbraucht, geht es per "Town Portal" zum Einkaufen ins Dorf

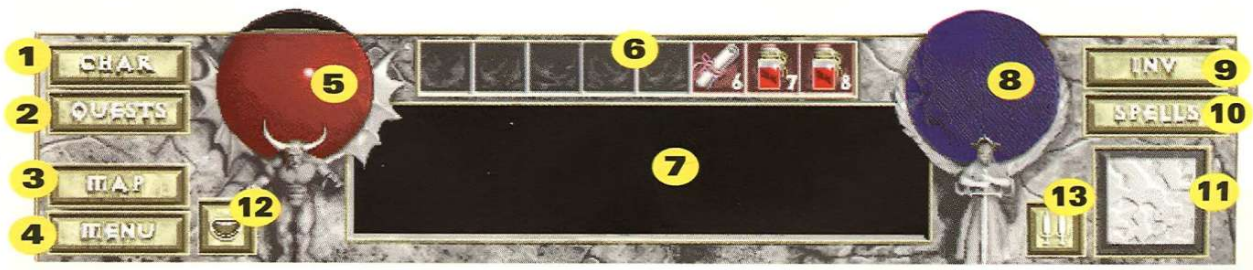
CONTROLPANEL

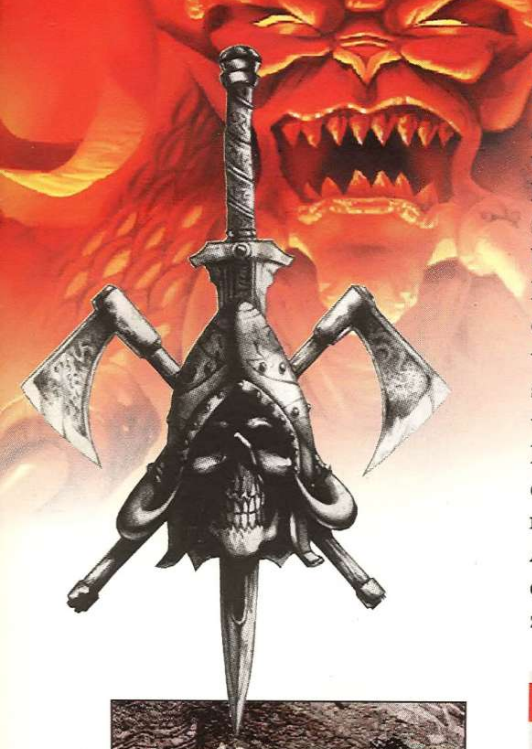
Das Interface setzt vorwiegend auf Mausbedienung, Tastatur-Shortcuts bieten dem kampferprobten Spieler noch spontanere Reaktionsmöglichkeiten. Während der rechte Mausbutton den momentan gewählten Zauberspruch aktiviert, ist der linke für den Rest, also das Laufen, Kämpfen und Aufsammeln von Items zuständig. Ein Klik auf ein Monster läßt Euch mit der gewählten Waffe auf das Opfer einprügeln.

1. Charakterbildschirm, 2. Questlogbuch, 3. Automap an/aus, 4. Hauptmenü
5. Gesundheitszustand, 6. "Gürteltaschen" für Zaubertränke, Schriftrollen,
7. Infofenster, 8. Manavorrat, 9. Inventar, 10. Zauberbuch,
11. Aktiver Spell, (nur Multiplayer:) 12. Chatmodus, 13. Umschalten zwischen freundlicher/feindlicher Gesinnung



Ein steinerner Gargoyle ist aus seinem Schlaf erwacht





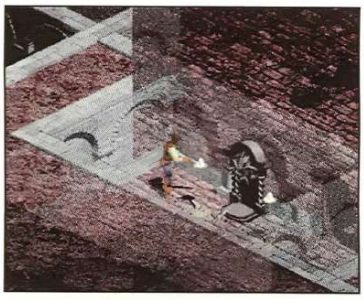
Doch zurück zu den magischen Formeln: Zu jedem Spruch existieren zugehörige Zauberbücher, -stäbe und Schriftrollen. Die Bücher sind dazu da, Sprüche dauerhaft verfügbar zu machen. Hat der Held einen Spell bereits erlernt, so führt das Lesen weiterer Wälzer dazu, daß sich die Effektivität erhöht, während gleichzeitig der Manaverbrauch sinkt. Allerdings setzt jede neue Stufe eines Spells ein höheres Magieattribut voraus. Ein Stab kann als eine Art magischer Schießprügel angesehen werden, dessen Magazin nur eine bestimmte Schußanzahl enthält. Ist er leergeschossen, so muß der Stab von Expertenhand nachgeladen werden. Eine Schriftrolle ist hingegen ein reiner Verbrauchsgegenstand. Der Spruch kann nur einmal angewandt werden, dann verschwindet das Papyrus aus dem Inventar. *us*



Viele Gegnertypen greifen ausschließlich im Pulk an



Zwei Krieger im Getümmel



Glücksspiel: Schreine wie dieser können Euch sowohl nutzen als auch schaden

MULTIPLAYER-MODUS

Als eines der ersten Rollenspiele verfügt "Diablo" über einen Mehrspielermodus. Per Netzwerk, (Null-)Modem oder gar den Blizzard-eigenen "battle.net"-Internetserver können sich bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig im Dungeon austoben. Vorzugsweise wird dabei kooperativ gespielt, d. h. die Helden ziehen gemeinsam als Party durch die Lande. Versehentliche Attacken sind in diesem Modus ausgeschlossen, erst, nachdem das Freund/Feind-Icon am Controlpanel angeklickt wurde, darf man sich auch gegenseitig bekriegen. Die Anzahl der Computerfeinde steigt mit der Zahl der Helden. Muß ein Spieler im Dungeon sein Leben lassen, so läßt er an der entsprechenden Stelle Waffen und Rüstung fallen, der Rest des Inventars bleibt in seinem Besitz. Jetzt bestehen zwei Möglichkeiten für den Wiedereinstieg ins Spiel: Entweder ein barmherziger Mitstreiter wendet den "Resurrect"-Spruch an, um den Gefallenen an Ort und Stelle auferstehen zu lassen, oder der Gestrauchelte selbst wählt aus dem Hauptmenu die "Restart in Town"-Option an, die ihn mitsamt Inventar und den errungenen Charaktereigenschaften an die Erdoberfläche zurückversetzt. Diese Methode funktioniert jedoch nur, solange noch mindestens ein anderer Held am Leben ist. Stirbt die Truppe einen gemeinsamen Tod, ist die Partie ein für allemal beendet, die Charakterdaten werden allerdings gespeichert. Negativ fiel auf, daß sich Sprites mit gleicher Berufsklasse und Ausrüstung nicht durch verschiedenfarbige Kleidung voneinander unterscheiden und dadurch leicht verwechselt werden können.



Per Chatfenster wird geplaudert



Ulrich Smidt

SUPER

Back to the basics: Diablos Kapital ist neben hervorragender Präsentation vor allem die ausgereifte Umsetzung des obersten RPG-Prinzips vom Aufbau einer starken Zentralfigur. Mit Spieltiefe im Sinne von komplexer NPC-Interaktion und einer Unzahl von Skills hat das Ganze jedoch nichts zu tun. Wenn Eure Rollenspielneigungen eher in Richtung "DSA" tendieren, wird "Diablo" Euren Geschmack nicht unbedingt treffen. Fans von Actionspielen mit taktischem Einschlag dürften sich hingegen sehr wohl angesprochen fühlen. Ausgezeichnet gelungen ist die Gegner-KI: Statt blindlings in ihr Verderben zu laufen, sind Diablos Schergen meist auch daran interessiert, die eigene Haut zu retten. Eine weniger statische Oberwelt und zumindest simple Puzzles, z. B. abgeschlossene Türen, zu denen man die Schlüssel finden muß, hätten die Wertung noch höher schnellen lassen, aber auch ohne diese Details bleibt es ein Spiel erster Güte, dessen Wiederspielbarkeitswert dank Zufallsdungeons und Multiplayermodus im Genre vorerst unschlagbar sein dürfte.

Name	**Diablo**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Blizzard
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win'95
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **78%**

Sound **84%**

Spielspaß

Solo	Multi
83%	85%

Demo auf

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



CD-ROM

3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
Ace Ventura	**DV**	**57,99**
Age of Rifles	DV x	69,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	**DV**	**44,99**
Alien Trilogy	DV	74,99
Amber	DV x	74,99
Amok	DA x	69,99
Area 51	DA x	69,99
Armored Fist 2	DV	i.V.
Assasin 2015	DV	74,99
A.T.F. Mission -CD	DV	39,99
Azarel Tears	DV	69,99
Baphomets Fluch	DV	69,99

CD-ROM

Discworld 2	**DV**	**74,99**
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Lore 2	**DV**	**69,99**
Dungeon Keeper	DV x	74,99
F 22 Lightning 2	**DV**	**79,99**
Fifa Soccer 97	DV	74,99
F1 Autorennen	DV x	84,99
F1 Manager	DV	69,99
Flottenmanöver	**DV**	**69,99**
Flugsimulator 6.0/MS	DV	99,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
Gene Wars	DV	69,99
Gigapack 1	**DV**	**74,99**

Unsere Hit`s!







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

Battle Isle 3	DV	39,99
Bedlam	DA	69,99
Betrayal in Antara	DA x	74,99
Birthright	DV x	74,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	**DV**	**54,99**
Blood & Magic	**DV**	**79,99**
Blue Ice	DV x	69,99
Bot Soccer	**DV**	**54,99**
Bug	DV	49,99
Bundesliga Manager 97	**DV**	**64,99**
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Grand Prix Manager 2	**DV**	**84,99**
Grid Run	DV x	59,99
Hard Line	DV	59,99
Have a Nice Day	DV	i.V.
Heart of Darkness	DV x	84,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	i.V.
Hind-Kampfhubschr.	DV	69,99
Holiday Island	**DV**	**69,99**
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV x	69,99
Imperium Galactica	DV x	69,99
Iron & Blood	DV x	74,99

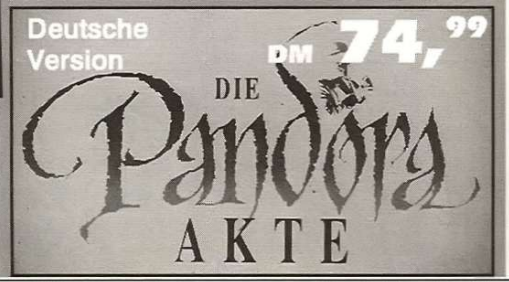


Civilization 2	DV	69,99
Civilization DATA	**DV**	**39,99**
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	69,99
Comanche 3.0	DV x	79,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Creatures	**DV**	**64,99**
Crusader No Regret	DV	59,99
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	**DV**	**29,99**
Iron Man	DA	64,99
Jagged Alliance 2	DV x	74,99
KKND	**DV**	**i.V.**
Krazy Ivan	DV x	69,99
Larry 7	**DV**	**79,99**
Lighthouse	DV	79,99
Lords of Realms 2	**DV**	**x79,99**
Lost Vikings 2	DV x	69,99
Mad TV 2	**DV**	**69,99**
Magic the Gathering	DV x	79,99
Manhatten	DV x	74,99
Master of Antares	DV x	84,99



Händleranfragen erwünscht!

Daytona USA	**DV**	**69,99**
Death Rallay		i.V.
Destruction Derby 2	**DV**	**69,99**
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	**DV**	**64,50**
Die Siedler 2 Miss. CD	**DV**	**29,99**
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Mega Race 2	DV	49,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Truck	DV x	69,99



CD-ROM

Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Nascar Racing 2	**DA**	**77,99**
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	74,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Nemesis	DV x	74,99
NHL Hockey 97	**DV**	**74,99**
Orionburger	**DV**	**69,99**
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragoon	DV x	69,99
PC-Games Cheater 2	DV x	24,99
Phantasmagoria 2	**DA**	**74,99**
Power F1	DA	i.V.
Privateer 2/Darkening	**DV**	**79,99**
Puppen, Perlen und...	DV	69,99
Rallay Racing ´ 97	DV	69,99
R.A.M.A.	**DV**	**79,99**
Realms of the Haunting	**DV**	**79,99**
Risiko	**DV**	**69,99**
Road Rash	DV	59,99
S.T.O.R.M.	DV	59,99
Schleichfahrt	**DV**	**69,99**
Sega Rallay	DV x	69,99
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Shine	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	**DV**	**69,99**
Sonic	DA	49,99
Star General	**DV**	**x69,99**
Star Trek Academy	DV	i.V.
Steel Panther 2	DV x	69,99
Swiv 3 D	DV	79,99
Syndicate 2 / Wars	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	**DV**	**34,99**
The Crow	DA x	79,99
The Dig	DV	64,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DV	69,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	**DV**	**69,99**
Tunnel B 1	**DV**	**79,99**
Virtua Cop	DA	74,99
Wagnes of War		i.V.
War Wind	**DV**	**69,99**
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
Wizardy Gold	DA x	69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
Yahtzee	DV	39,99
Zorck Nemesis	DV	74,99
"Z"	DV	67,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Amerika	DV	24,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Bundesl. Manager 2.0	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Christoph Columbus	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creature Shock	DV	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
Descent 1	DA	24,99
Der Reeder	DV	19,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1 + 2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	39,99

Weitere Angebote:

Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV x	19,99
Lost Eden	DV	19,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Outpost 1.5	DV	24,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV x	19,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	**DV**	**24,99**
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Tilt-Flipper	DV	19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing Comp.	DV	29,99

Wir führen auch PLAY-STATION und Zubehör!

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	169,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Wingman Light Joystick	49,99
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**

Geschenktips!

Thrustmaster Lenkrad T2
incl. Gas u. Bremse **219,99**

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! **169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

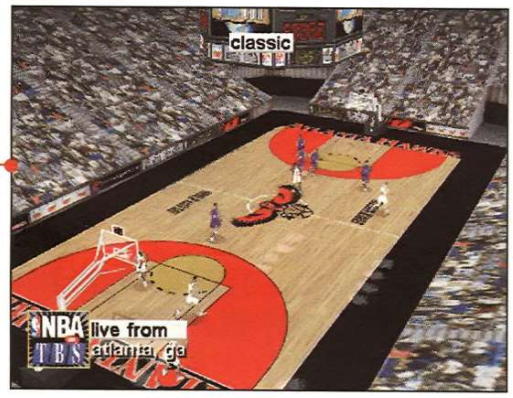
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



NBA LI
I love this

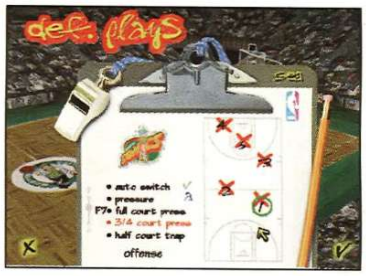
"Das Gute bewahren" heißt bei EA Sports 1996 die Devise, der sich auch NBA 97 nicht entziehen kann

Fast schon traditionell beschließt auch dieses Jahr wieder NBA Live die EA-Sports-Saison. Wie bei NHL 97 und FIFA 97 wurde die Technik des bereits in "NBA Live 96" eingesetzten "**Virtual Stadium**" verfeinert und perfektioniert. So sind jetzt nicht mehr nur die großen Domes, sondern auch die bislang sehr grobpixeligen Korbjäger in echtes 3D verhüllt. Dank der fein auflösenden Texturen bekamen die Spieler sogar individuelle Gesichtszüge verpaßt. Trotz aller High-End-Technik – für die Motion Capture-Aufnahmen standen Tyus Edney und Mitch Richmond von den Sacramento Kings zur Verfügung – bewegen sich die Akteure ein wenig zappelig über das Spielfeld; freilich kann man zur Entschuldigung vorbringen, daß Bewegungsabläufe im Basketball deutlich komplexer als beim Fußball oder Eishockey sind. Um das bei den Amis so beliebte Fernseh-Feeling zu erreichen, fangen jede Menge Kameras das Geschehen auf dem Kunstoffboden ein. Zwar sank die Gesamtanzahl auf acht, dafür kann man sich den geeigneten Zoomwinkel einstellen: lieber schönere Optik oder mehr Übersicht. Ganz neu ist eine Hallendachkamera, mit der man den Spielern frontal von oben auf ihre zumeist glattrasierten Schädel blicken kann. Die grafische Opulenz wird dadurch etwas gemindert, Hardcore-Basketballer dürften wegen der nie verloren gehenden Übersichtlichkeit diese Perspektive bald zum Favoriten erklären.



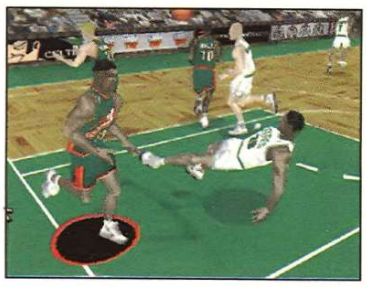
Vor dem Tip-Off schwenkt die Kamera über die prinzipiell ausverkaufte Arena

EA-Sports-Kenner werden sich auch bei der 97er Auflage sofort im Spiel zurecht finden. Die Steuerung wurde kaum angetastet, die Menüführung blieb im groben gleich. Der nüchtern-edle Stil wich jedoch einem bunten, hypermodernen Anstrich in Graffiti-Manier, worunter die Bedienung aber glücklicherweise nicht gelitten hat. Praktisch unverändert wurde die Steuerung der Riesen übernommen. Ein Knopf zum Werfen, einer zum Passen – aus dieser schlichten, auch für Anfänger leicht erlernbaren Bedienung, holte EA Sports eine Menge an Aktionsmöglichkeiten heraus. Gegen gute Computerteams ist z.B. der angetäuschte Wurf unverzichtbar; kurz den Wurfknopf antippen, schon springt der Verteidiger umsonst. Fortgeschrittene dürfen



Die Zahl der Spielzüge nimmt fast Football-Ausmaße an



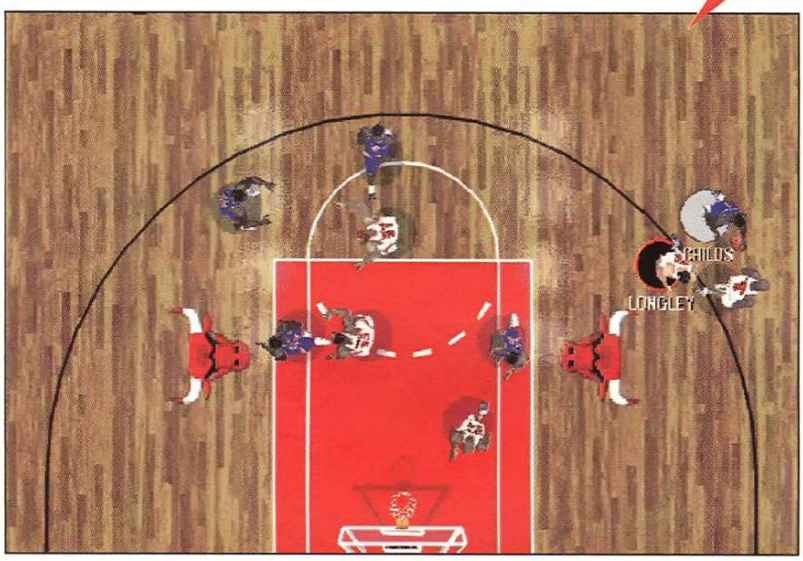


Unter den Körben gehen die Spieler nicht gerade zimperlich miteinander um



David Robinson im Anflug: Spektakuläre Dunks sieht man sich gerne noch mal in der Wiederholung an

VE 97 Stuff



Für gut geplante Spielzüge ist die Pseudo-2D-Ansicht optimal



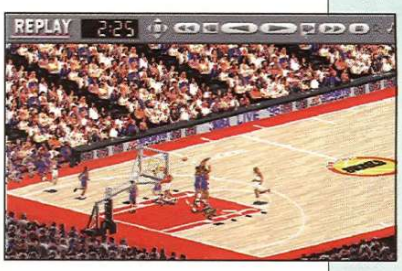
In VGA mit abgeschalteten Details wird´s häßlich, dennoch ist ein Pentium Pflicht

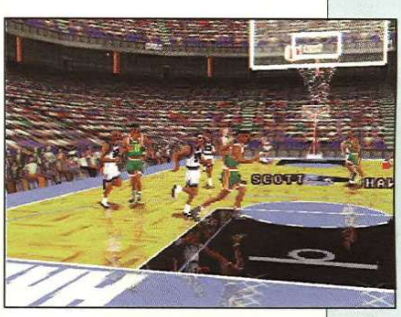


Vor dem Spiel lohnt ein Blick auf die Stärken des Gegners

sich dann noch an Midair-Pässen versuchen, indem sie während eines Korbversuches den Passbutton drücken, selbst alley-hoops gehen Profis erstaunlich leicht von der Hand. Einen Sprint legen die Spieler ab sofort auch mit dem dritten Feuerknopf aufs Parkett, bisher war dies dem Pass-Knopf bzw. bei Analogsticks vollem Hebelausschlag vorbehalten. Auch für die Trainer gibt es während eines Matches allerhand zu tun. In den Viertelpausen oder nach simplem Druck der Escapetaste stehen dem Headcoach eine Fülle von Möglichkeiten offen, sein Team zu analysieren und gegebenenfalls neu einzustellen. Die deutlich erweiterte Anzahl der einstudierten Spielzüge machen alle taktischen Varianten möglich (sogar eine sehr foulintensive Spielweise) ; seine vier bevorzugten kann man sich auf die Funktionstasten legen und so während einer Begegnung im Handumdrehen aufrufen. Neben der gewohnten Statistikflut – Amerikaner wollen nun mal die durchschnittliche Anzahl der Offensivrebounds bis aufs dritte Komma genau wissen – überprüft nach dem dritten Viertel ein NBA-Quiz Euer Wissen rund um den nordamerikanischen Basketball. Dem durchschnittlichen Europäer bleibt bei den meisten Aufgaben aber nur ein fragender Blick mit anschließendem Schulterzucken übrig, da der Schwierigkeitsgrad der Fragen nicht von schlechten Eltern ist.

Bevor es aber überhaupt so weit kommt, kann man in den Unmengen an Optionen, Einstellungen und Statistiken herumwühlen. NBA 97 ist neben dem eigentlichen Spiel inzwischen fast so etwas wie eine Basketball-Multimedia-Scheibe. Die Spielerdaten sind sehr aktuell (Stand Ende September), jede Menge





VORGÄNGER

Seit Mitte 1995 führt bei Basketball auf dem PC kein Weg mehr an EA Sports vorbei. NBA Live 95 konnte auf Anhieb mit hervorragend ausgenutzter NBA-Lizenz und konkurrenzlos gutem Gameplay begeistern, lediglich der halbherzige SVGA-Modus störte ein wenig.

Im März 1996 wurde dieses Manko mit NBA Live 96 behoben. Unter dem Umstieg auf opulente 3D-Grafik und über ein Dutzend Kameraperspektiven hatte nur die Überschichtlichkeit zu leiden. Steuerung und Spielablauf blieben bis auf Feinheiten gleich. Beide Programme kann man selbst aus heutiger Sicht noch bedenkenlos empfehlen, NBA Live 95 vor allem für Besitzer leistungsschwächerer Rechner.

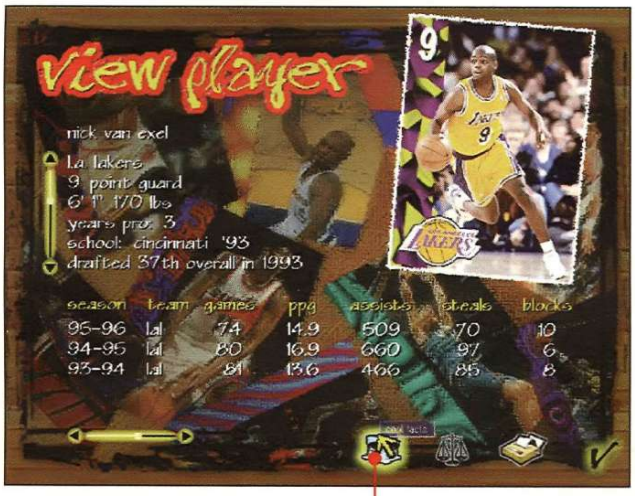


Ulrich Smidt

GUT

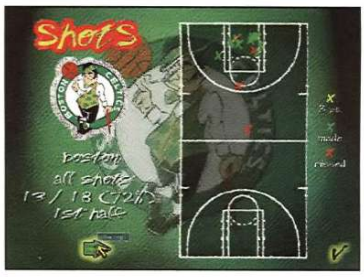
Also gut, dieses Jahr gibt es auch von mir den goldenen Strahlemann für NBA. Das liegt weniger an den holprigen Animationen, denn an den konsequent minimierten Schwachstellen. Die bei den häufigen CloseUps besonders störenden Pixelsprites sind Schnee von gestern, die noch beim Vorgänger zeitweilig vorherrschende 3D-Konfusion tritt wegen der besser durchdachten Perspektiven kaum noch auf. Auch der wieder gewachsene Markierungskreis für den aktiven Spieler kommt mir als kurzsichtigem Vierauge sehr gelegen. Die höflich ausgedrückt gewöhnungsbedürftige Menümusik von NBA 96 wich Gott sei Dank wieder der klassischen Hip-Hop-Rhythmen. Ich frage mich dennoch, ob sich all die Optionsvielfalt auszahlt: Praktisch jeder Testspieler landete nach ein bißchen herumprobieren bei der altbekannten "klassischen" Kamera. Es wird wohl nicht mehr allzu viele EA-Sports-Generationen dauern, bis der Feature-Overkill sich selbst ad absurdum führt. Wann kommen hüpfende Vektor-Cheerleader am Spielfeldrand?

Allein mit dem Durchforsten der Spielerlisten kann man ganze Wochenenden verbringen





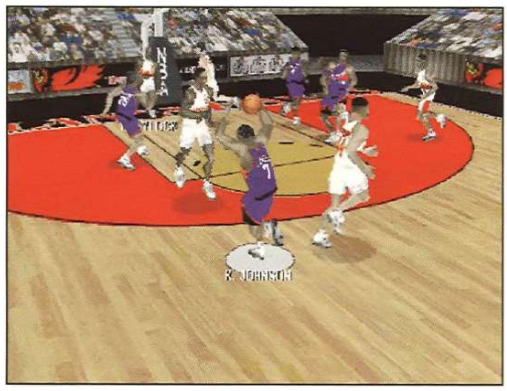
Wo ist die andere Mannschaft besser besetzt? Ein Blick auf die Startformation verschafft Klarheit



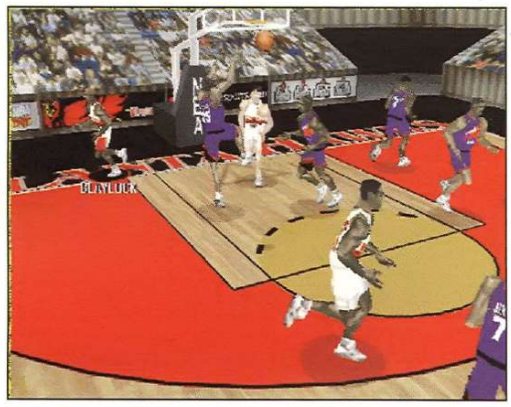
Ein Blick auf die Wurfstatistik: Hier kommen unnötige Fehlversuche zum Vorschein

hochauflösender Spielerfotos machen das "Blättern" in den zahlreichen Bildschirmen zum reinsten Vergnügen. Neben allerlei Fakten, Rekorden und persönlichen Angaben erzählt nach einem Klick auf einen **Eiswürfel** eine Stimme aus dem off "Cool Facts" über den betreffenden Akteur, sofern dieser kein ausgemachter Langweiler ist. Stellt Euch das Angebot der über 400 Originalspieler in den 29 Teams nicht zufrieden (Charles Barkley und Michael Jordan fehlen übrigens aufgrund lizenzrechtlicher Probleme), könnt Ihr mit einem Spielereditor Euren ganz persönlichen Crack in NBA 97 einbringen oder gar Euch selbst zum Basketballstar à la Detlef Schrempf machen. Die echten Korbjäger lassen sich jedoch leider nicht verändern.

An die Hardware stellt NBA 97 hohe Anforderungen. Ein Pentium 75 mit 16 MB RAM ist Mindestvoraussetzung, Betonung liegt auf "Pentium", da es mit Cyrix-Prozessoren zu Problemen kommen kann. Das uns zum Test vorliegende US-NBA erkannte bei der Installation automatisch ein vorhandenes deutsches Windows und spielte von selbst die entsprechende Version auf die Platte. Unter DOS läßt sich dagegen die gewünschte Variante einstellen. Immerhin ist auch die deutsche Sprachausgabe gut gelungen, auf die Nennung der Spielernamen während eines Matches muß man jedoch verzichten. *mg*



Ein Korb in seiner Entstehung: Nach einem schnellen Paß vom Pointguard...



...hebt der empfangende Power Forward noch während des Passes ab...



...und vollendet zu einem wunderschön anzusehenden alley-hoop



Michael Galuschka

SUPER

Was soll ich noch groß sagen? NBA Live 97 ist der dünn gesäten Konkurrenz erneut um Lichtjahre voraus und weist praktisch alle Tugenden eines exzellenten Sportspiels auf. Man merkt an Hunderten von Details, daß die Programmierung für Hitman Productions keineswegs zum Routinejob verkommen ist, sondern sie enorm viel Hirnschmalz in jeden einzelnen Aspekt gesteckt haben. Fantastisch die komplett neu gestalteten Menüs; ihretwegen verbringe ich zwischen den einzelnen Spieltagen jetzt doppelt so viel Zeit wie vorher. Dem gebremsten Innovationsschub – NBA ist von der 97er Riege seinem Vorgänger am ähnlichsten – fielen allerdings auch ein paar Features zum Opfer, die NBA gut zu Gesicht gestanden hätten. Die verschiedenen Dunks und Special Moves sehen zwar gut aus, noch besser wäre es jedoch gewesen, sie auch selbst aktiv ausführen zu können. Eher sportartbedingt sind die mangelnden Möglichkeiten in der Abwehr; außer foulen ist nicht viel drin, da der Computer die wichtigen "Steals" automatisch versucht.

Name	**NBA Live 97**
Genre	Sport
Hersteller	EA Sports
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			75
empfohlen			133

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	30-90 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad
Extras	Modem-/Netzwerkoption, 4fach-CD ROM benötigt
Grafik	**81%**
Sound	**84%**

Spielspaß

Solo	Multi
85%	87%

DER GAME GURU SPRICHT



Vor etwa einem Vierteljahrhundert schloß William Clow, auch als Der Game Guru bekannt, einen Prototypen des Atari Pong™ an einen alten Schwarzweißfernseher an. Dann machte er sich systematisch daran, das 2k-Gerät zu schlagen. Er brauchte dafür bloß 96 Minuten.

HEUTE WEIT ÜBER SIEBZIG, IST CLOW DER WELTWEIT FÜHRENDE EXPERTE IN PUNKTO SPIELSTRATEGIEN. ER BESITZT DIE MYSTERIÖSE FÄHIGKEIT, JEDES COMPUTERSPIEL ZU KNACKEN - UND ZWAR BINNEN 3 STUNDEN, NACHDEM ER ES ZU GESICHT BEKOMMEN HAT. SOFTWARE - HERSTELLER VON SILICON VALLEY BIS TOKIO LASSEN SICH VON IHM BERATEN. DIESES EXKLUSIVE INTERVIEW WURDE AUFGENOMMEN, ALS STUDIO 3DO IHN ZU HAUSE IN GREENWICH VILLAGE, NEW YORK, BESUCHTE.

Studio 3DO: Wann haben Sie angefangen zu spielen?

: Vor langer Zeit, als in den 50er Jahren die ersten Flipper auftauchten. Ich reiste von einem Bundesstaat zum anderen und stellte überall in Amerika Rekorde auf. Damals hielt ich mich noch an die Regeln. Ich war eben jung und dumm.

Studio 3DO: Soll das heißen, daß Sie heute gegen die Regeln verstoßen?

: In der Welt zählen Taten, nicht gute Absichten, und ein leistungsfähiger Sünder wiegt zehn unbrauchbare Heilige und Märtyrer auf. Man muß dafür sorgen, daß der Gegner sich im Nachteil befindet - darin liegt das Geheimnis des Kampferfolgs. Man sollte grundsätzlich nicht auf der gleichen Stufe gegen ihn antreten. Wenn ein Spiel sich knacken läßt, knacht man es. Das ist ebensowenig schummeln wie wenn man übt, aber wer übt, beschummelt sich selbst. Ich habe mehr als 100 der führenden PC-Titel ausgetrickst. Ein Programm zu Knacken ist eine Kunst für sich. Hacken ist ein Sport für Sieger und sollte entsprechend respektiert werden.



"SONIC™ KAM MIR SIMPLISTISCH VOR, COMMAND & CONQUER™ HAT MICH AMÜSIERT, UND WARCRAFT 2™ FAND ICH UNTERHALTSAM - FÜR EIN PAAR MINUTEN."

Studio 3DO: Wird es jemals ein Spiel geben, das Sie nicht knacken können?

: Die bewaffneten Propheten siegen immer, nur die unbewaffneten kommen um. Die Leute werden immer neue Spiele ausdenken, die man angeblich schwerer austricksen kann, aber das spielt keine Rolle. Sonic™ kam mir simplistisch vor, Command & Conquer™ hat mich amüsiert, und Warcraft 2™ fand ich unterhaltsam - für ein paar Minuten. Manche Leute können gut mit dem Ball werfen, andere wissen, wie man eine Melodie komponiert. Ich weiß eben, wie man gewinnt.

DIE GEHEIMNISSE UND MOGELTRICKS DES SPIELE-GURUS GIBT ES IM HANDEL AUF DISKETTE ZU KAUFEN.

1996 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Logos und Game Guru sind Warenzeichen der Firma 3DO.
Bei allen anderen Marken - oder Produktnamen handelt es sich um Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.
Alle Rechte vorbehalten. Die Geheimnisse und Moegeltricks des Spiele-Gurus gibt es im Handel auf Diskette zu kaufen.

PC

STUDIO 3DO



MAD TV 2

Die Hatz auf Quoten, Kohle und Prestige... Teil zwei!



Wir basteln ein Programm: Der PDA verwaltet alle Zahlen und Fakten



Im Monstershop gibt's Horrorfilm-Darsteller



Das eigene Büro samt eingebautem Chef



Hier laßt Ihr Euch vom Boß genehmigte Kredite auszahlen

Wir erinnern uns: Vor etwa fünf Jahren bereicherte Rainbow Arts die Computerspiele-Landschaft mit einer der ersten Comic-Wirtschaftssims: Mad TV. Aus Liebe zu einer attraktiven Pseudo-Intellektuellen machte sich damals unsere Spielfigur auf, als Programmdirektor eines Fernsehsenders die Medienlandschaft zu revolutionieren. Ziel des Spiels war es somit, möglichst viel Geld zu scheffeln, damit wir Betty (so hieß die Angebetete) einen Haufen Geschenke machen konnten, um sie schließlich zum Traualtar zu führen – so besorgen sich übrigens auch heute noch Sportler und Software-Milliardäre ihre Ehefrauen. Nach den inoffiziellen Sequels "Mad News" und "Carribean Desaster" kommt nun von Greenwood Entertainment auch der langersehnte zweite Teil der klassischen Wirtschaftsim. An der Aufgabenstellung hat sich seit 1991 nichts geändert: Immer noch sitzt Ihr auf dem heißen Programmdirektorstuhl Eures Lieblingssenders (Mad TV, Sun TV oder Fun TV) und sorgt für möglichst hohe Einschalt- bzw. Imagequoten. Ein festgelegtes Ziel gibt es allerdings nicht mehr, zwar warten einige Szenarios mit Mission Goals wie dem Gewinn des Fernsehpreises "Sammy" an einem bestimmten Datum auf, grundsätzlich gilt es aber stets, die Konkurrenz aus dem Felde zu schlagen und somit in allen Sendegebieten die Nase vorn zu haben. Spielte der Vorgänger ausschließlich in einem zehnstöckigen Bürogebäude, so bewegt Ihr Euch diesmal im "Filmdorf" umher, wo diverse Dienstleister auf Euren Besuch warten. Adventuremäßig steuert Ihr Eure Spielfigur durch die Straßen der Stadt, die allerdings reichlich unübersichtlich ist, weswegen es wohl auch für die wichtigsten Orte einen Shortcut per rechtem Mauslick gibt. Die Locations sind fast alle aus Teil eins bekannt, allerdings wurden einige Funktionen, die Ihr früher vom Schreibtisch aus aktivieren konntet, nun eigenen – gut versteckten – Dienstleistern übertragen. Konntet Ihr z.B. in "Mad TV" Eure Sender und Satelliten noch von der Landkarte im Büro aus managen, müßt Ihr jetzt zunächst durch drei Screens wandern, um zum Senderhändler vorzudringen – nicht sehr praktisch. Die wohl wichtigste Neuerung im Benutzerinterface ist der **PDA** (Personal Data Assistant), über den Ihr Euren Sendeplan, sämtliche Archive und alle Statistiken überprüfen bzw. bearbeiten könnt. Hier könnt Ihr die auf dem Bazar erstandenen Filme und Serien, Nachrichten und Selbstproduziertes zu einem Pro-



Auch wieder dabei: Der Newsticker, samt schwarzem Brett

HIND DV 49.-

SILENT HUNTER EV 49.-

FIRE FIGHT DA 49.-

BOXENSTOP

Formula 1 GP2 EV
The Need For Speed SE DV
Gib Gummi: Rennpaket für nur **129.-**

TRIMM DICH

FIFA Soccer 97 DV
NHL Hockey 97 DV
Bewegung ist gesund: Bandscheibenpaket für lächerliche **129.-**

BRAINBUM

Z DV
Command & Conquer II* DV
Hirnschmalzanreger: Strategiepaket für nur **139.-**

AFTERLIFE	DA	75.-
AH 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	85.-
CREATURES	DV	65.-
CRUSADER NO REGRET	DV	59.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL	EV	69.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DAYTONA USA*	DV	69.-
DEADLOCK*	DV	79.-
DER PLANER 2	DV	69.-
DESTRUCTION DERBY 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.-
F1 MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	EV	69.-
FIFA SOCCER 97	DV	69.-
FLOTTENMANÖVER	DV	79.-
FORMULA 1 GP 2	EV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	79.-
GENE WARS	DV	75.-
GRAND PRIX MANAGER 2	DV	79.-
HARDLINE	DV	59.-
HUGO 4	DV	55.-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	EV	79.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
LEISURE SUIT LARRY 7*	DV	79.-
LIGHTHOUSE	DV	79.-
MASTER OF ORION 2	EV	69.-
MAX	DV	75.-
MDK	DV	85.-
MECHWARRIOR II MERCENARIES	DV	79.-
MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
NASCAR RACING 2*	DA	79.-
NHL HOCKEY 97	DV	69.-
NORMALITY	DV	69.-
ORION BURGER	DA	79.-
PRIVATEER 2 THE DARKENING*	DV	69.-
RALLEY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
RISIKO	DV	79.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT	DV	69.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	DV	65.-
SONIC PC	DV	59.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	DA	75.-
SYNDICATE WARS	DV	69.-
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 INCL. EXP. PACK	DV	79.-
WARWIND	DV	79.-
Z	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

DV: Deutsche Version. EV: Englische Version. DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

0180 5 130 530

BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in den nächsten Wochen. Vorbestellung möglich!

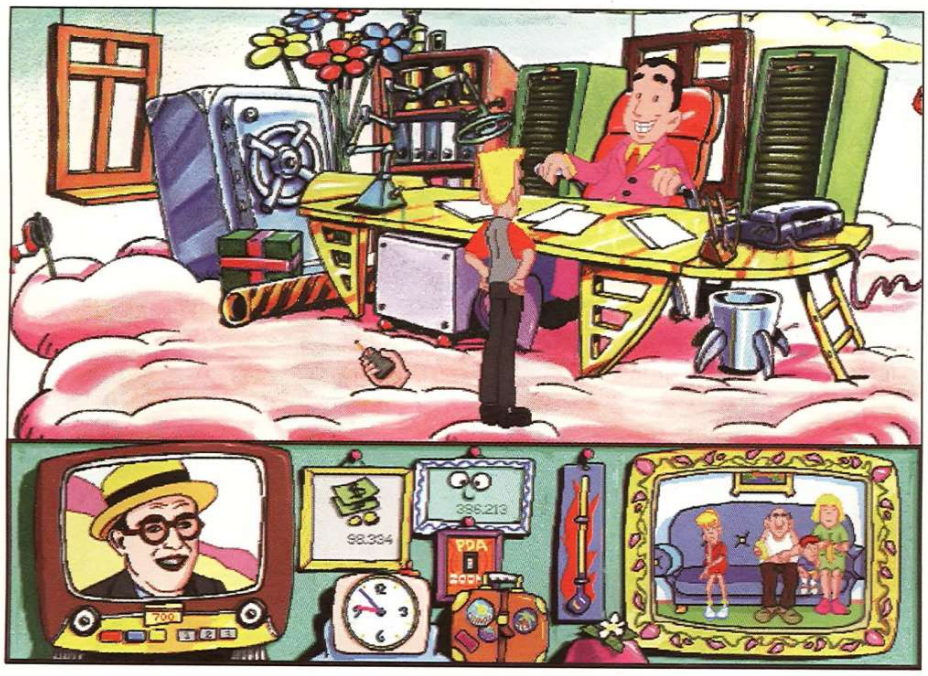
Irrtum vorbehalten.

★★★

Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog mit weiteren 700 Titeln anfordern!





Im Yuppie-Himmel: Die Werbeagentur residiert auf rosa Wölkchen





Die Sendegebiete samt der aktivierten Antennen

gramm zusammenbasteln, woebei Ihr wie gehabt von 18.00 bis 01.00 Uhr auf Sendung gehen müßt. Die Filme tragen übrigens nicht mehr die Orinal-Namen, sondern leicht veränderte Varianten: Z.B. wird aus "Star Wars" Space Wars. Um all die teuren Filmchen und Soaps finanzieren zu können, greift Ihr auf Eure Werbeverträge zurück. Wie im wirklichen Leben könnt Ihr übrigens jetzt anstatt nur einem Werbeblock pro Stunde Euer Publikum mit bis zu fünf Reklameunterbrechungen pro Sendung nerven. Jeder Werbepartner wünscht sich eine Mindesteinschaltquote, einige bitten auch um Plazierung in einem bestimmten Filmgenre, bei Nichterfüllung hagelt es deftige Konventionalstrafen. Habt Ihr dann das eine oder andere Milliönchen gescheffelt, könnt Ihr über die Produktion eigener Sendungen nachdenken. Neben einem Drehbuch braucht Ihr Darsteller, die auf dem Bazar als Sklaven feilgeboten werden, Kulissen und Special-Effects. Seid Ihr in der Auswahl der Zutaten nicht gar zu knickerig, bringen diese Machwerke einen ordentlichen Image-Schub, wirklich wichtig zum Gewinnen des Spiels sind sie allerdings nicht. Anstelle der USA stehen nun fiktive **Sendegebiete** zur Verfügung, und in jeder Region sind die Vorlieben der Zuschauer anders verteilt. In jedem Gebiet könnt Ihr zwecks größerer Programmvielfalt bis zu drei verschiedene Kanäle unterhalten, wodurch sich auch Euer Streß bei der Sendeplangestaltung drastisch erhöht. Auch diesmal sind wieder fiese Tricks erlaubt, um der lieben Konkurrenz das Leben zur Hölle zu machen. Der "Headhunter" bietet für einen entsprechenden Obolus Sabotage-Dienste an, wirbt Schauspieler ab oder versorgt Euch mit Geheiminfos über Eure Gegner. Besonders interessant ist diese Option natürlich im Multiplayer-Match via IPX-Netzwerk: Drei Kontrahenten bekriegen sich um die Einschaltquoten. Selbst an einen Taunt-Mode wurde gedacht: So könnt Ihr Eure Sekretärin als Brief-Terroristin einsetzen, die Euren Feinden vorgefertigte böse Briefe schickt, um sie bei ihrem Tagesgeschäft zu stören. *sg*



Dreh- und Angelpunkt: Das Zentrum des Filmdorfes direkt vor Eurem Bürohaus



Der türkische Bazar. Hier gibt's Filme, Serien und Sklaven.



Sascha Gliss

GUT

Als Fan des ersten Teils war ich natürlich gespannt, ob es den Entwicklern gelingen würde, den Flair des Oldies in die Neuzeit zu retten, die Antwort: Jein. Zwar wurden einige Bereiche zu ihrem Vorteil ausgebaut, in den meisten Fällen allerdings verschlimmbessert. Warum z.B. die unübersichtliche Anordnung der Locations? Die Kompaktheit der Welt von „Mad 1" machte es auch für Neulinge sofort zugänglich: Im zweiten Teil müßt Ihr in der Anfangs stets die Karte auf dem Schoß haben. Die Programmplanung geriet chaotisch: Jede Session am PDA dauert dank unzähliger winziger Buttons länger als geplant. Plaziert Ihr Werbungen, so ist stets nur die oberste zu sehen, über die unteren vier werdet Ihr nirgends informiert. Vermißt habe ich auch die kleinen Gags am Rande wie z.B. den bombenlegenden Araber: Der Humor in Teil zwei wirkt irgendwie aufgesetzt. "Mad" bleibt zwar eine solide, lockere Wirtschaftssimulation und überzeugt gerade im Multiplayer-Mode, wirkt aber insgesamt viel zu bieder, um den Charme des Originals zu erreichen. Schade!

Name	**Mad TV 2**
Genre	Wirtschaft
Hersteller	Greenwood
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 3

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		80	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	8–90 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk

Grafik **48%**

Sound **45%**

Spielspaß

Solo	Multi
67%	73%

Softwarehouse - Versandhandel

Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

telefonische Bestellannahme
0281 - 25922 &
0281 - 24985

Softwarehouse

JETZT AUCH IM INTERNET !!!
BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN
http://www.softwarehouse.globvill.de
E-Mail: mailto:softwarehouse@globvill.de

Händleranfragen erwünscht!

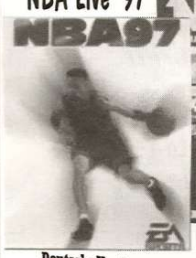
TOPSELLER zu TIEFSTPREISEN

3 Skulls of the Toltecs	DV		79,95	Hunter Hunted	DV		79,95
3D Ultra Pinball 2 Creep Night	DV		59,95	Hyperblade	DV		79,95
9 The last Resort	DV		74,95	Interstate '76	EV		79,95
Ace Ventura	DV		59,95	Iznogoud	DV	x	69,95
Afterlife	DA		69,95	Jagged Alliance - Deadly Games	DV	x	74,95
AH-64 Longbow	DV		79,95	Lands of Lore 2	DV	x	89,95
AH-64 Longbow Data	DV		49,95	Larry 7	DV		79,95
Alien Trilogy	DA		74,95	Links LS	DV		89,95
American Dream	DV		39,95	KKND	DV	x	59,95
Armored Fist 2	DV		79,95	Lords of the Realm 2	DV		79,95
ATF Nato Fighter	DV		39,95	M.A.X.	DV	X	79,95
Baphomet's Fluch	DV		74,95	Mad TV 2	DV		69,95
Betrayal at Antara	DA	x	79,95	Martini Racing	DV		29,95
Birthright	DA	x	79,95	Master of Orion 2	DA	x	79,95
Bleifuss 2	DV		59,95	MDK	DV	x	84,95
Bug !	DV		49,95	Mechwarrior 2 Expansion Pack	DV		39,95
Bundesliga Manager 97	DV		69,95	Mechwarrior 2 Limited Edition	DV		49,95
Chessmaster 5000	DV		69,95	Mechwarrior 2 Mercaneries	EV		79,95
Civil War General	DV		79,95	Megarace 2	DV		54,95
Civilization 2	DV		74,95	Nascar Racing 2	DV		79,95
Cluedo	DV		74,95	NBA Live 97	DV	X	74,95
Comanche 3	DV		79,95	Need For Speed Special EDT.	DV		79,95
Command & Conquer	DV		79,95	Nemesis: The Wizardry Adv.	DV	x	74,95
Command & Conquer DATA	DV		25,95	NHL Hockey 97	DV		74,95
Command & Conquer Red Alert	DV		89,95	Normality Inc.	DV		69,95
Conquest of New World	DV		49,95	Orion Burger	DV		74,95
Creatures	DV		69,95	Othello	DV		39,95
Crusader - No Regret	DV		64,95	Panzer Dragoon	DV	x	74,95
Cyber Gladiators	DV		69,95	Phantasmagoria 2	DA		79,95
Daggerfall	DV		74,95	Police Quest SWAT	DA		74,95
Das Hexagon-Kartell	DV		69,95	Privateer 2: The Darkening	DV		79,95
Das schwarze Auge 3	DV		29,95	Project Paradise	DA		69,95
Daytona USA	DV		74,95	Puppen, Perlen & Pistolen	DV		69,95
Deadlock	DA		79,95	Rally Racing 97	DV		69,95
Death Rally	DA		59,95	Realms of the Haunting	DA		74,95
Descent 2	DA		79,95	Rebel Assault 2	DV		79,95
Destruction Derby 2	DV		74,95	Rendezvous im Weltraum	DV		79,95
DEUS			i.V.	Risiko	DV		74,95
Diablo	DA		79,95	Roadrash	DV		59,95
Die Akte Pandora	DV		79,95	S.T.Q.R.M.	DV		69,95
Die Fugger 2	DV		49,95	Schleichfahrt	DV		69,95
Die Hard Trilogy	DV	x	74,95	Sega Rally	DV	x	74,95
Die Siedler 2	DV		69,95	Shattered Steel	DA		69,95
Die Siedler 2 - Data	DV		29,95	Sherlock Holmes Rose Tattoo	DV		74,95
Discworld 2	DV		84,95	Silent Hunter	DV		69,95
Dominion			i.V.	Silent Thunder	DV		79,95
Down in the Dumps	DV		69,95	Sim Copter	DV		74,95
Dragon Lore 2	DV		79,95	Star Control 3	DV		79,95
Dungeon Keeper	DV	x	74,95	Star Gladiator			i.V.
Elisabeth I.	DV		69,95	Steel Panthers 2	DV		69,95
F1 Manager '96 Ver.2.0	DV		69,95	Super EF2000	DV	x	79,95
F22 Lightning 2	EV		79,95	Swiv 3D	DA		79,95
Fable	DV		79,95	Syndicate Wars	DV		69,95
Fifa Soccer 97	DV		74,95	Terminator: Skynet	EV		69,95
Flottenmanöver	DV		79,95	TFX EF 2000 Exclusiv Edt.	DV		89,95
Flying Corps	DV		79,95	TFX EF 2000 TactCom	DV		39,95
Formel 1	DV	x	89,95	The Crow			i.V.
G-Nome	DV	x	69,95	The Neverhood	DA		89,95
Gabriel Knight 2	DV		74,95	Theme Hospital	DV	x	74,95
Gene Machine	DV		69,95	Time Commando	DV		74,95
Gene Wars	DV		79,95	Tomb Raider	DV		69,95
Golden Gate Killer	DV		69,95	Toon Struck	DV		74,95
Grand Prix 2	DV		89,95	Tunnel B1	DV		79,95
Grand Prix Manager 2	DV		79,95	Urban Runner (Lost in Town)	DV		74,95
Große Schlacht Ardennen	DV		69,95	US Navy Fighter '97	DV	x	79,95
Große Schlacht Gettysburg	DV		69,95	Wages of War			i.V.
Große Schlacht Shiloh	DV	x	69,95	Warcraft 2 Exclusiv Edt.	DV		79,95
Große Schlacht Waterloo	DV		69,95	Warwind	DV		69,95
Hardline (Scavenger)	DV		59,95	Wing Commander 4	DV		69,95
Hind	DV		69,95	Worms & Data Spec. Edt.	DV		69,95
Holiday Island	DV		69,95	X-Wing vs. TIE Fighter	DA		i.V.
Hugo 4	DV		69,95	Z	DV		74,95

History Line 14-18	DV	x	29,95 DM	1942 Pacific Air War	DA		29,95 DM
Kyrandia 3	DV		29,95 DM	1944 Across the Rhine	DV		29,95 DM
Larry 6	DV		24,95 DM	Batman Forever	DA		29,90 DM
Lemmings 1-3	DV		29,95 DM	Battle Bugs	DV		29,95 DM
Little Big Adventure	DV		29,95 DM	Betrayal at Krondor	DV		24,95 DM
Lost Eden	DV		29,95 DM	Bioforge	DV		29,95 DM
Magic Carpet +	DV		29,95 DM	Bundesliga Manager Pro	DV		19,95 DM
Nascar Racing	DV		19,95 DM	Carrier Strike Force	DV		29,95 DM
NBA Jam Tournament	DA		29,90 DM	Christoph Kolumbus	DV		19,95 DM
Nhl Hockey 95	DA		29,95 DM	Civilization	DV		29,95 DM
Outpost	DV		24,95 DM	Colonization	DV		29,95 DM
Pirates Gold	DV		29,95 DM	Creature Shock	DV		29,95 DM
Pitfall - The Mayan Adv.	DV		29,95 DM	Cyberia	DV		29,90 DM
Pizza Connection	DV		19,95 DM	Das schwarze Auge 1	DV		29,95 DM
Prince of Persia Coll.	DV		19,95 DM	Das schwarze Auge 2	DV		29,95 DM
Railroad Tycoon Deluxe	DA		29,95 DM	Der Meister	DV		24,95 DM
Rüsselsheim	DV		24,95 DM	Der Reeder	DV		19,95 DM
Shanghai - Great Moments	DV		19,95 DM	Descent	DA		29,90 DM
Shivers	DV		24,95 DM	Destruction Derby	DA		29,95 DM
Simon the Sorcerer 1	DV		19,95 DM	Die Höhlenwelt Saga	DV		19,95 DM
Simon the Sorcerer 2	DV		29,95 DM	Discworld	DV		29,95 DM
Space Quest 6	DV		24,95 DM	Dungeon Master 2	DV		29,90 DM
Strike Commander	DA		29,95 DM	Earthsiege	DV		24,95 DM
Syndicate +	DV		29,95 DM	Ecstatica	DV		29,95 DM
System Shock	DV		29,95 DM	F14 Fleet Defender	DV		29,95 DM
The Last Dynasty	DV		24,95 DM	F15 Strike Eagle 3	DV		29,95 DM
Tilt	DA		29,95 DM	Fields of Glory	DV		29,95 DM
US Navy Fighter	DV		29,95 DM	Freddy Pharkas	DV		29,95 DM
Virtual Karts	DV		29,95 DM	Gabriel Knight	DV		24,95 DM
Warcraft	DA		29,90 DM	Gobliins 1 & 2	DV		24,95 DM
Wing Commander 3	DV		34,95 DM	Goblins 3	DV		24,95 DM
Wipeout/Novastorm	DA		29,90 DM	Goblins 4 Woodruff	DV		24,95 DM
Eishockey Manager	DV		19,95 DM	Grand Prix 1	DV		29,95 DM

Highlights !!!

NBA Live '97



Deutsche Version x 74,95 DM

M.A.X.



Deutsche Version x 79,95 DM

Nemesis
The Wizardry Adventure



Deutsche Version x 74,95 DM

Jagged Alliance
Deadly Games



Deutsche Version x 74,95 DM

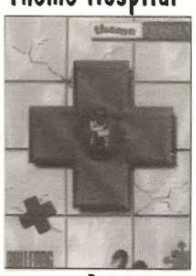
Master of Orion 2



Deutsche Anleitung x79,95 DM

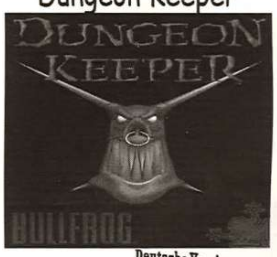
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN !!!

Theme Hospital



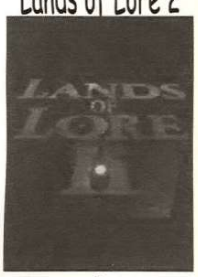
Deutsche Version x 74,95 DM

Dungeon Keeper



Deutsche Version x 74,95 DM

Lands of Lore 2



Deutsche Version x 89,95 DM

Fordern Sie noch heute kostenlos unsere Gesamtpreisliste an !!!

JETZT AUCH GROSSE AUSWAHL AN LERNSOFTWARE BIS 8. KLASSE

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
• SONY PLAYSTATION !!!
• SEGA SATURN
• LÖSUNGSBÜCHER
• PC-HARDWARE
• JOYSTICKS
• LERNSOFTWARE

WIR BERATEN SIE GERN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

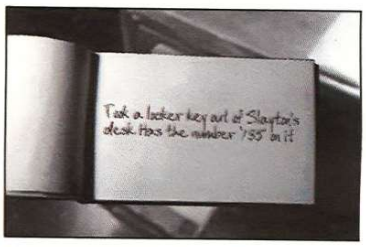
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht

NOIR

Schwarz-weißes Krimi-Adventure im Los Angeles der 40er Jahre



Lost in LA: Ein Verschollener



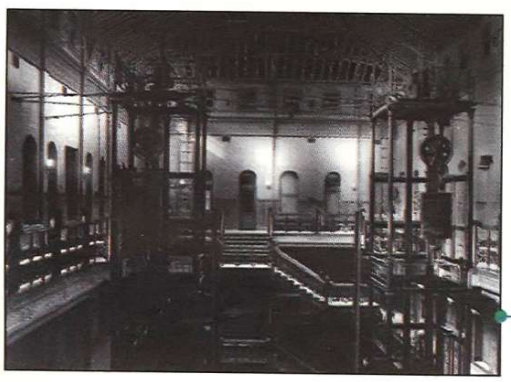
Im Journal notiert Noir alle wichtigen Ereignisse



Stilecht reist der Spieler im alten Taxi durch Los Angeles

Arbeitskollegen wie Jack Slayton kennt jeder: In allen zwielichten Bars der Stadt haben sie ihre eigene Whiskeyflasche hinter dem Tresen stehen, sie schleichen ständig um schöne Frauen und treiben sich in den Nachtstunden in halbseidenen Lokalitäten herum. Und das alles, während sich die Akten auf dem Büroschreibtisch in die Höhe stapeln. Natürlich kann das nicht lange gutgehen, und als der hauptberufliche Detektiv Slayton gleich ein paar Tage am Stück nicht mehr von seiner Vorzimmerdame gesehen wird, schickt der Boss einen anderen seiner Private-Eyes auf die Suche nach dem Verschollenen. Schnell stellt sich heraus: Slayton wurde nicht Opfer seines Lebenswandels, sondern kann nur im Zusammenhang mit einem Fall verschwunden sein. Sechs aktuelle Aufträge bearbeitet der Schnüffler bei seinem Verschwinden, aber in welchen hat sich Jack so verhängnisvoll verstrickt? Es bleibt keine andere Möglichkeit, als sich neu an die Arbeit zu machen und jeden Fall frisch aufzurollen – aber ohne den Fehler zu wiederholen, der Slayton schon in Schwierigkeiten brachte.

"Noir" ist ein Adventure, in dem der Spieler die Welt aus den Augen eines namenlosen Protagonisten sieht und sich per Mauszeiger durch





Die Schauspieler überzeugen weitgehend

umklappende, diesmal nicht animierte Standbilder klickt. Dazwischen nudelt das Programm die obligatorischen Videos ab und erledigt auch gleich alle Denkarbeit für den Spieler: Ein zugängliches Inventory gibt es in "Noir" nicht, alle Gegenstände verschwinden einfach in den Taschen der Spielfigur und werden bei Bedarf vom Programm automatisch benutzt. Wer etwa einen benötigten Schlüssel erstmal eingesackt hat, bekommt die passende Tür automatisch auf. Hat man auf irgendeinem der unzähligen Bilder einmal eine Zahlenkombination gesehen, öffnet das Programm den passenden Safe, daß Code und Tresor zusammengehören, muß der Spieler nicht herausfinden. Letztlich genügt es, alle Gegenstände kurz gesehen und angeklickt zu haben und "Noir" ist nach kurzer Zeit gelöst. Höhepunkt des Programms sind zweifellos die schwarz-weißen Fotografien und Videos, die stilechte "film noir"-Atmosphäre verbreiten sollen: Einige Sequenzen mit Fahrten über 40er-Jahre-Straßen stammen offensichtlich aus alten Spielfilmen, dienen aber letztlich nur zur optischen Untermalung. Das meiste Bildmaterial wurde extra für "Noir" neu aufgenommen. Dafür ließ der Hersteller Cyberdreams sichtlich viel Geld springen und filmte mit einem ganzen Heer von Profis an Originalschauplätzen wie etwa dem frisch renovierten "**Bradbury Building**" – das Gebäude diente immerhin schon als Kulisse für die Schlußsequenz aus "Blade Runner". *ste*



Peter Steinlechner

NA JA

Hier trägt die Anbiederung an das "Myst"-Publikum fast schon bizarre Züge: Offenbar sind die Macher von "Noir" der Meinung, die Freunde von optisch durchaus niveauvollen 40er-Jahre-Krimis stünden allesamt nah an der Grenze zur Debilität – oder sind es nur die Folgen falsch verstandener Zugeständnisse an den Spielkomfort, daß sich die Rätsel fast im Alleingang lösen? Allerdings wäre "Noir" auch mit interessanter Puzzlekost kein ansprechendes Computerspiel: So schön die Standbilder und Videosequenzen sind, beim Geklicke durch das seltsam menschen- und seelenlose Los Angeles drängt sich unvermeidlich der Vergleich mit einem interaktiven Fotoalbum auf. Selbst den typisch zynischen Private-Eye-Humor sucht man vergebens: Wenn die Hauptfigur sich mal in Sarkasmus übt, geht das zielsicher in die Hose. Zu allem Übel hat es Cyberdreams auch noch geschafft, die Navigation in den "film noir"-Kulissen so unübersichtlich zu gestalten, daß der Detektiv am heimischen Bildschirm allzu leicht wichtige Zimmerecken übersieht.

Name	**Noir**
Genre	Adventure
Hersteller	Cyberdreams
Niveau	einfach
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

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

System	Win 3.11
Festplatte belegt	min. 10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **53%**
Sound **45%**
Spielspaß

30%

ENTDECKEN SIE DIE GEHEIMNISSE,
DIE UNSEREN SINNEN VERBORGEN SIND.



AMBER

Reisen ins Jenseits

Reisen Sie in unbekannte Welten jenseits des Lebens und entdecken Sie in übernatürlichen Sphären das Dasein von Geistern und Spuk. Entdecken Sie die Geschichten, die sich im vergangenen Leben der Geister zutrugen und lösen Sie die Geheimnisse, die damit verbunden sind. Erfahren Sie mehr über die Tragödie einer alleingelassenen Frau, die Obsessionen eines Verrückten oder die verspielte Unschuld eines Kindes. AMBER – Reisen ins Jenseits ist einzigartig in seinem Detailreichtum und der gelungenen Umsetzung einer komplexen Story in einem Adventure, das den Spieler fesselt und ständig in Atem hält. AMBER führt Sie in eine Welt, die der gleicht, die Sie kennen, und doch völlig anders ist. Gänsehaut und kalte Schauer, die dem Spieler über den Rücken laufen, sind genauso Teil der einmaligen Atmosphäre dieses Spiels wie die Faszination über die perfekte Umsetzung. Durch eine Kombination von photorealistischen Bildern, lebensechten Hintergrundgeräuschen, einem phantastischen digitalen Soundtrack, unzähligen Einzelanimationen und durchdacht entwickelten Charakteren wird AMBER – Reisen ins Jenseits Sie fesseln.



Der Tod ist nicht das Ende





Systemvoraussetzungen:

Mindestanforderungen: Windows 95, IBM oder 100% kompatibel, 486DX2/66, 8 MB freies RAM, 16-bit Video Karte, 25 MB frei auf der Festplatte, Double-Speed CD-ROM Laufwerk.

Empfehlung für höchstes Spielvergnügen:
4fach CD-ROM Laufwerk, abgedunkelter Raum, Gewitter oder Vollmond.

aps

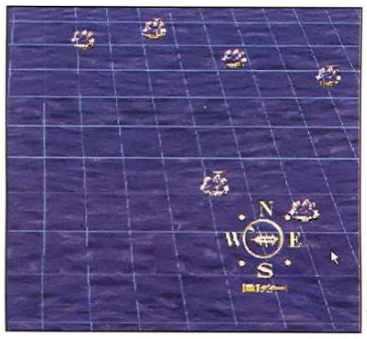
GRAPHIC SIMULATIONS CORPORATION

NBG VERLAG

NBG EDV
Handels- & Verlags-AG
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Telefon 09471/7017-0
Telefax 09471/7017-99
Internet: www.nbg-online.de

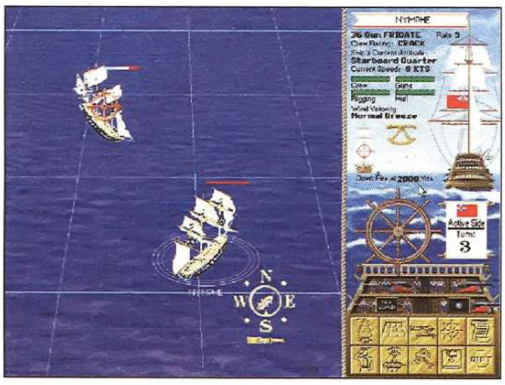
WOODEN SHIPS AND IRON MEN

Volle Breitseite: Avalon Hills jüngste Brettspiel-Umsetzung setzt die Segel

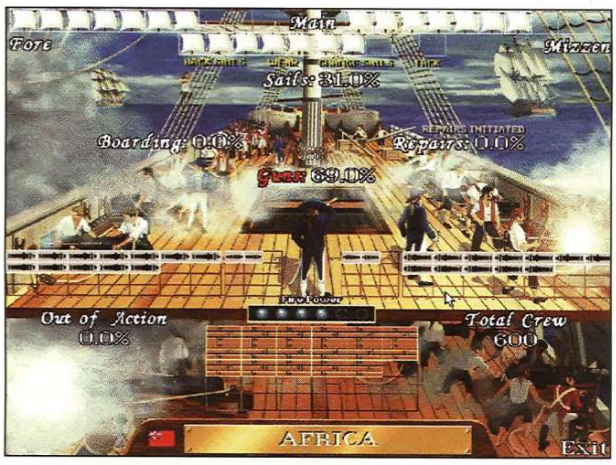


Mehrere Zoomstufen gewährleisten auch bei Schlachten mit vielen Schiffen den Überblick

Ein Schlachtschiff der Napoleonischen Ära brachte 800 Mann Besatzung auf einem Drittel der Schiffslänge eines modernen US-Zerstörers unter. Letzterer kommt heutzutage mit gerade mal 300 Mann Besatzung aus. Der Tod lauerte in vielerlei Form auf die Seeleute, die auf einem solchen Pott ihren Dienst taten: Wer nicht von den Geschützbatterien des Feindes in Stücke gerissen wurde, ertrank oftmals jämmerlich, litt infolge von Mangelernährung an Skorbut oder erlag den Seuchen, die das zusammengepferchte Leben mit sich brachte. Die Epoche der großen Segelschiffscharmützel ist den meisten nur aus den romantisch verklärten Historienschinken der 60er Jahre bekannt. Jetzt rückt Avalon Hill der Materie mit einer weiteren Brettspielumsetzung zu Leibe. Gespielt bzw. gekämpft wird auf einer aus der Vogelperspektive oder einer Pseudo-3D-Sicht betrachteten, quadratischen Wasserfläche. Eure Flotte besteht aus maximal 24 Schiffen, die Ihr rundenweise bewegt. Für die Ausführung der Segelmanöver ist das richtige Timing vonnöten, schließlich müßt Ihr in Echtzeit bestimmen, wann der Steuermann vom Geradeauslauf in eine Drehung umschwenken soll. Dabei ist es wichtig, auf die Windrichtung zu achten, denn auch die schnellste Fregatte wird bewegungsunfähig, sobald sie mit ihrem Bug genau gegen den Wind steht. Die anderen Befehle betreffen die Aufteilung der Mannschaft auf Aufgaben wie Reparatur eventueller Schäden, Änderung der Segelfläche, Entern gerammter Kontrahenten oder das Nachladen der Geschütze mit verschiedenen Munitionsarten – insgesamt gibt es vier Sorten, die sich für jeweils andere Ziele (Segel, Rumpf, Crew) und Entfernungen eignen. Das Abfeuern selbst geschieht automatisch, sobald ein Ziel in Reichweite gelangt. Optional könnt Ihr auch Navigation und Angriffstaktik dem Rechner überlassen. 18 Originalszenarien, angesiedelt zwischen 1778 und 1815, stellen berühmte Schlachten zwischen Amerika, England, Frankreich und Spanien nach. Mit dem beigelegten Editor lassen sich weitere fiktive Auseinandersetzungen kreieren. Ein anderer Spielmodus ist die Kampagne, bei der Ihr aus einer Palette leichter bis mittelschwerer Kriegsschiffe eines auswählt und in eine Serie von Schlachten führt. Anhand von Logbucheintragungen, die Euch über die angetroffenen Schiffe informieren, entscheidet Ihr, ob es sich lohnt, anzugreifen oder ob ein Fluchtversuch die weisere Alternative ist. Nach einer gewissen Zeit wird der Feldzug ohne Euer Zutun beendet und die versenkten, beschädigten und gekaperten Opfer in Punkte umgerechnet. *us*



Über die Leiste rechts werden Befehle erteilt und Schäden angezeigt



Je nach Bedarf verändert Ihr die Aufteilung der Crew auf die Aufgabengebiete an Bord



Ulrich Smidt

NA JA

Mag die Thematik noch so nautisch-wäßrig sein, dieses Geplänkel gehört zu den trockensten Ausgeburten des Strategiegenres. Neben all der Geschichtsrecherche vergaß Avalon Hill unterhaltende Features ins Programm einfließen zu lassen. Der Kampagnenmodus ist relativ dröge, da er aus nichts anderem als einer zufälligen Aneinanderreihung von Gefechten besteht. Weder eine Hintergrundstory noch Beförderungen oder Spezialaufträge dienen als Rettungsanker für die Motivation. Wie üblich sind auch die authentischen Szenarien ein zweischneidiges Schwert: Einerseits sollen sie die historischen Kräfteverhältnisse widerspiegeln, anderseits ist der Schwierigkeitsgrad dadurch fast nie ausgewogen. Wer die Steuerung seines Flottenverbandes teilweise an den Computer delegiert, wird alsbald feststellen, daß er daraus nicht unbedingt Vorteile zieht. Die Automatik denkt nämlich beispielsweise nicht im Traum daran, einem flüchtenden Kahn durch Setzen der Segel nachzustellen und verhält sich auch generell nicht sehr geschickt.

Name	**Wooden Ships and Iron Men**		
Genre	Strategie		
Hersteller	Avalon Hill		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
System	DOS		
Festplatte belegt	28 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Maus		
Extras	Multiplayer per Hor Seat oder E-Mail		

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

Grafik **27%**
Sound **35%**
Spielspaß
43%
Bilder auf



So furchtbar, daß Sie nach „Mehr" schreien werden.

Monster 3D™

Die neue Monster 3D™ von Diamond macht Spiele so realistisch, daß man gar nicht genug bekommen kann. Kein Wunder: Die moderne PCI-Bus-Architektur der Monster 3D™ mit dem State-of-the-Art 3Dfx Voodoo Graphikbeschleuniger verwandelt zusammen mit der vorhandenen Graphikkarte Ihren PC in ein Spiele-Monster. Und das zu einem Preis, der Sie schwindlig machen wird. ◆ Die Monster 3D™ setzt einen neuen Standard in der 3D-Graphikleistung mit blitzschnellem Full Screen-Rendering und begeisternden Spezialeffekten. ◆ Es gibt kaum einen schnelleren Windows® 95 Direct3D-Beschleuniger. ◆ Das gibt's bei der Monster 3D™ inklusive*: Fatal Racing™, Actua Soccer™ 96, Descent™ II: Destination Quartzon 3D, MechWarrior® 2, Scorched Planet™ und vieles mehr! ◆ Sie haben noch nicht genug? Bei www.diamondmm.com oder www.spea.com erfahren Sie mehr – oder fragen Sie nach dem Diamond-Händler in Ihrer Nähe unter Fax-Nr. **0 81 51/2 12 58**

3D Features

- Texture Modulation
- Perspektivisch korrigiertes texture mapping
- Z-buffering
- MIP mapping
- Bilineares und erweitertes Texture filtering
- Animierte Texturen
- Anti-aliasing
- Gouraud Shading
- Sub-pixel Korrektur
- Alpha blending-Effekte auf Pixel-Ebene
- Texture compositing und Morphing



Ohne Monster 3D™ Beschleunigung



Mit Monster 3D™ Beschleunigung

www.diamondmm.com oder www.spea.com

DIAMOND
MULTIMEDIA
EUROPEAN DIVISION

*Bundled games come with retail version of Monster 3DXL only. ©1995 Diamond Multimedia Systems, Inc., 2880 Junction Avenue, San Jose, CA 95134-1922. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation. Monster 3D™ is a trademark of Diamond Multimedia Systems, Inc./Visual Systems Division. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders.



PHANTAS
A Puzzle Of Flesh

Wirrer Aufguß am Rande der Geschmack-losigkeit



Dieser Gesichtsbrei ist der Rest Eurer Psychologin

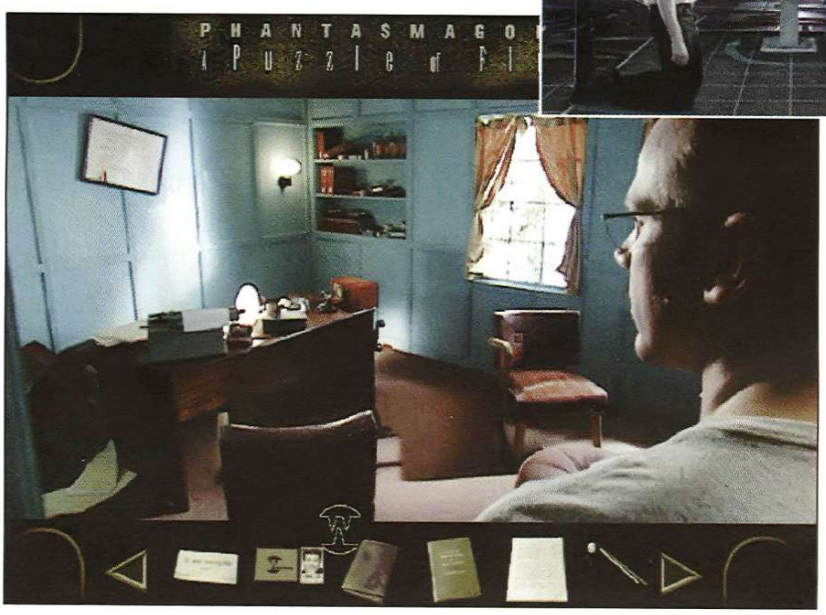
FMV-ADVENTURE TOP ODER FLOP?

In der "Spielertreff"-Ecke von Sierras Webpage **(http://www.sierra.com/messages/phantas/)** fand ich neben zahlreichen Fan-Meinungen mit Für und Wider eine interessante Mail von Sierra-Guru Ken Williams höchstpersönlich. (Anm.: Da jeden Tag zahlreiche neue Mails gepostet werden, verschwinden die älteren, so daß Ihr diese spezielle Mail von Ken zum Erscheinungstermin NICHT mehr lesen könnt.) Er gibt darin zu verstehen, daß seine Company im Moment die Produktion weiterer FMV-Adventures überdenkt. Aufgrund zu hoher Produktionskosten (und wohl zu bescheidener Verkaufsergebnisse) für die Videos experimentiert man derzeit mit 3D-Polygoncharakteren, denen eine Textur aufgelegt wird, die der Fotografie eines Menschen entstammt (vgl. "Sentient"-Preview in dieser Ausgabe).

Obgleich Sierra schon bei "Police Quest 4" komplett auf digitalisierte Schauspieler setzte, war doch "Phantasmagoria" das erste "Video"-Adventure der experimentierfreudigen Company. Die Anzahl der CDs war revolutionär, die Erwartungshaltung hoch und so richtete sich das Augenmerk der Presse auf ein Produkt, das das "neue" Genre vor allem technisch noch nicht ganz überzeugend transportieren konnte. Mit "Gabriel Knight 2" und "Urban Runner" sammelte Sierra Drehbucherfahrung, die schauspielerischen Leistungen verbesserten sich, die Kameraeinstellungen wurden professioneller und spannender. Auf dem Höhepunkt dieser Entwicklung zeigt sich nun auch "Phantasmagoria 2" als technisch ausgereiftes FMV-Adventure, das die Verteilung zwischen interaktiven, eher konventionellen Rätsel-Bildschirmen und Videoeinspielungen gut beherrscht. Lebte "Phantasmagoria" noch von der durchaus guten Story aus der Feder von Roberta Williams, die sich vor allem mit der "Kings Quest"- und "Gabriel Knight"-Serie einen Namen machte, macht sich diesmal ihr Fehlen bitter bemerkbar. Bereits der Einstieg kreiert einen Hintergrund, vor dem sich jede Entgleisung der oft fadenscheinigen Handlung rechtfertigen läßt: Curtis Craig hatte eine schwere Kindheit. Sein Vater kam auf eine für ihn zunächst undurchschaubare Art und Weise ums Leben, die daraufhin durchgeknallte Mutter mißhandelt ihn. Kein Wunder, daß Curtis die Pubertät nicht heil übersteht und schließlich in der Nervenheilanstalt landet. Auch dort wird ihm von Seiten des sadistisch veranlagten Anstaltsleiters nichts Gutes zuteil, der als "Freak" verurteilte Curtis muß die gefürchtete Elektroschock-Therapie über sich ergehen lassen. Als er entlassen wird, nimmt sich der frühere Chef des verstorbenen Vaters Curtis´ geplagter Seele an und verschafft ihm in seiner Firma Arbeit. Schon bald bemerkt Curtis, daß es in diesem pharmazeutischen Labor mit unlauteren Mitteln zugeht. Was geht nur in den unteren Etagen vor sich, die Curtis mit seiner stark eingeschränkten Code-Karte nicht zugänglich sind? Das Öffnen einer versteckten Tür im Lagerraum bestätigt den lange gehegten Verdacht: Im Labor finden geheime, verbotene Experimente statt. Curtis´ Vater bekam davon Wind und meldete Bedenken an, was ihn schließlich das Leben kostete. Curtis´ ohnehin verwirrter Geist wird durch seine schwierige private Beziehungslage nicht gerade stabilisiert. Die beharrliche Forderung seiner Geliebten Jocilyn nach mehr Nähe wird durch das an ihm bekundete sexuelle Interesse der Sado-Maso-Braut Therese gestört. Das eigentlich

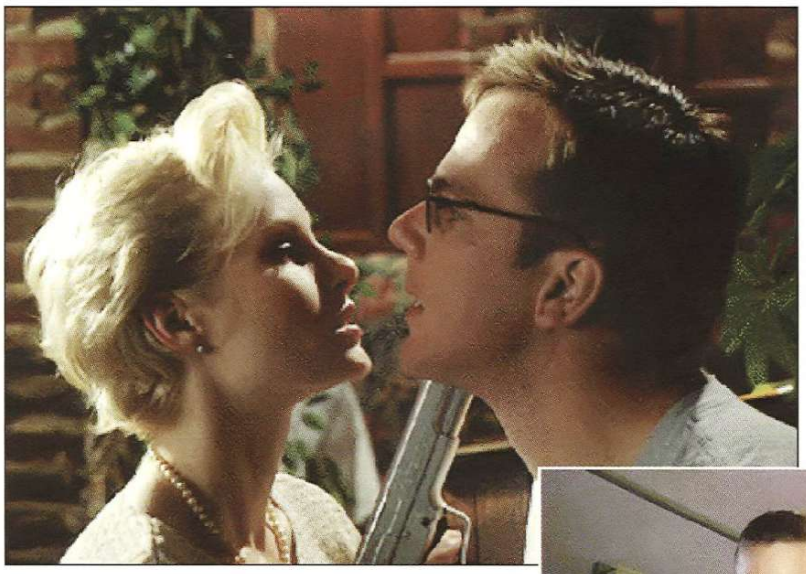


▲ Das Alien schießt einen Energiestrahl aus dem Kopf von Curtis´ seliger Mutter auf Euch



◀ Der Aktionsbildschirm mit Eurem Inventory

MAGORIA 2





Curtis' Freundin Jocilyn (links) reagiert sauer auf die geheimen Treffen mit Sado-Maso-Braut Therese (unten)

Fatale an dieser Situation ist, daß beide Damen Seite an Seite mit Curtis in der Firma arbeiten und keine von den Aktionen der anderen weiß. Als in der Company einer nach dem anderen auf spektakuläre Weise den Löffel abgibt, steht der zusehends umnachtetere Curtis ganz oben auf der Verdächtigenliste der Polizei. Obwohl die Handlung und alles "Sehenswerte" sich weitgehendst in den halbzeiligen Video-Sequenzen abspielt, greift Sierra im interaktiven Teil auf eher traditionelle Adventure-Muster zurück. In diesen der Rätsellösung oder Konversation dienenden Bildschirmen ist Curtis neben anderen Akteuren als digitalisierter Charakter zu sehen. In den Screens sammelt er Gegenstände ein, die im Inventory auf ihre Verwendung warten und dort auch zu neuen Items kombiniert werden können. Neben gewöhnlichen "Welchen-Gegenstand-setze-ich-an-welcher-Stelle-ein" hat Curtis wiederholte Male mit dem Knacken von Computer-Paßwörtern zu kämpfen. Der Hilfe-Button des ersten Teils existiert nicht mehr, dafür wartet Sierra ab sofort mit einer Komplettlösung auf der firmeneigenen Webpage auf (siehe auch Kasten). Meint Ihr, in einem der Videos wichtige Details verpaßt zu haben, könnt Ihr per Wiederholungsfunktion die Inhalte erneut überprüfen. Die eingedeutschte Fassung erscheint in Kürze mit dem Untertitel "Labor des Grauens". Zartbesaiteten Naturen oder pflichtbewußten Eltern steht es frei, eine etwas harmlosere Variante des Softwaregrauens zu installieren. *fh*

THE MAKING OF



Wer sich für "Behind The Scenes"-Photos und Hintergrundinformationen zu Schauspielern und Produktionsteam interessiert, kann unter der Internet-Adresse **http://www.nwlink.com/~seadud19/index.htm** Zusatzinformationen einholen.

Ungeduldige finden unter **http://www.sierra.com/entertainment/phantas2/hints/** sogar schon eine offizielle Komplettlösung des Adventures.



Im Wahn verspeist Curtis das Auge eines Arbeitskollegen



Frank Heukemes

GEHT SO

Hatte der erste, von Roberta Williams verfaßte Teil neben der verpatzten technischen Seite wenigstens noch eine fast klassische Horror-Hintergrundgeschichte zu bieten, verdrehen sich bei der Fortsetzung die Vorzeichen. Mittlerweile hat Sierra die Technik des FMV-Adventures zwar perfektioniert, auch Kameraeinstellungen und schauspielerische Leistungen sind enorm gereift, doch der Handlungsrahmen zerfällt bei genauerer Prüfung in ein billiges Aneinanderreihen abgenutzter Klischees. Es fällt schwer, dem Drehbuch klare Linien und logische Folgerungen zuzugestehen. Abstruse Visionen und austauschbare Plot-Versatzstücke lassen echte Puzzles nur sehr sporadisch zu, die dann von trivial bis fast unschaffbar schwierig schwanken. Wer Elemente wie Horror, Sado-Maso-Spiele und Aliens unter einen Hut bringen will, muß eben Abstriche bei der Nachvollziehbarkeit machen. Wem das alles egal ist und wer nur auf die höchste Anhäufung von Splatter-, Sex- und Ekelszenen in einem Adventure aus ist, wird bestens bedient.

Name	**Phantasmagoria 2**
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Niveau	schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen			✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		✔

System	Win'95
Festplatte belegt	25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	5 CDs

Grafik **62%**

Sound **67%**

Spielspaß

55%

Bilder auf

KaroSoft

Jürgen Vieth
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103 / 3 10 41

CD-ROM

Alien Trilogy, Anleitung deutsch	79,90
Amored Fist 2.0, deutsche Version	+ 83,50
Baphomet's Fluch, deutsche Version	79,90
Bleifuß 2, deutsche Version	59,90
Bundesliga Manager 97	73,50
Comm. & Conquer 2 „Alarmstufe rot", kpl. dt.	89,90
Comanche 3, deutsche Version	+ 83,90
Creatures, komplett deutsch	69,90
Crusader - No regret, deutsche Version	69,90
Daggerfall, deutsche Version	79,90
Das Schwarze Auge III - Schatten über Riva,dt.	39,90
Diabolo, Handbuch deutsch	79,90
Discworld 2, deutsche Version	79,90
Down in the Dumps, komplett deutsch	75,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+ 79,90
F 22 Lightning, komplett deutsch	83,90
FIFA Soccer 97, deutsche Version	79,50
Flying Corps, komplett deutsch	89,90
Flight Sim. 6.0 WIN 95, deutsche Version	99,90
FS 5.1-Apollo-Collection 1/2/3 u. 4, je	57,90
Apollo Scenery Designer f. Flugsimulator, Anltg.dt.	85,50
Formel 1 (Psygnosis), komplett deutsch	89,90
Hind, komplett deutsch	69,50
Jagged Alliance II - deutsche Version	77,90
Jedi Knights - Dark Forces II	+ a.A.
Jet Fighter III	77,50
Lands of Lore II, deutsche Version	+ 89,90
Leisure Suit Latty 7, komplett deutsch	79,90
Links LS, Handbuch deutsch	99,95
Lords of the Realm 2, komplett deutsch	79,90
MAD TV 2 - komplett deutsch	74,50
Master of Orion 2	79,90
Mech Warrior II-Mercenaries, kpl. deutsch	86,90
NBA 97, deutsche Version	79,50
NHL Hockey 97, deutsche Version	79,90
Pandora Akte, deutsche Version	83,90
Phantasmagoria II, Handbuch deutsch	79,90
Privateer 2 - The Darkening, kpl. deutsch	85,90
Schleichfahrt, komplett deutsch	69,90
Star General, komplett deutsch	77,90
Super EF 2000, komplett deutsch	85,90
Warwind, deutsche Version	72,50
Wing Commander III Classic, kompl. deutsch	37,50
X-Wing vs. Tie Fighter	+ a.A.

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25.00
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172



EROTIK auf CD-ROM?

Zu Tiefstpreisen?

1.000 brandheiße Scheiben (Interaktiv, Foto, Film, Cd-i, MPEG usw., alle Systeme) erwarten Sie in unserem Gesamtkatalog!

Jetzt kostenlos anfordern!

Tel. 02102-860411
Fax 02102-849711

Versand & Lagerverkauf
MEDIA WORLD
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen

Kreditkarten willkommen!

FANPRO SOFTWARE

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

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

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

Importspiele

IBM CD-ROM:

Age of Rifles US 99.00
America 1861 - 1865 Master Player Edition (d. bekannte Spiel v. Empire mit besserer Graphik u. neuen Szenarios u. Strategiebuch) US109.00
Arena Deluxe US 109.00
Blood Bowl US 49.00
Battleground Antietam US109,00
Battleground Ardennes Deluxe (Neue Version des ersten Battleground-Spiels: verbesserte Grafik, neue Game-Engine, Modemfunktion, spielbar über e-Mail u. v. m.) US 89.00
Battleground Waterloo US 109.00
Battleground Shiloh US 99.00
Blood & Magic US 109,00
Clandestiny US 109.00
Close Combat US 99.00
Daggerfall US 109.00
Elk Moon Murder US 89.00
Harpoon 97 US 109.00
Heroes o. M.&Magic II US 99.00
Jagged Alliance II US 109.00
Knights of Xenthar US 99.00
Larry VII US 109.00
Mechw.II: Mercenaries US 89.00
New Horizons US 69.00
Offensive US 109.00
Operation Crusader US 109.00
Pacific Theatre o. Op. US 99.00
Pandora Directive US 109.00
Power Dolls (Megatech) US89.00
Romance of the three Kingdoms IV (von KOEI!!!) US 69.00
Silent Hunter Missions US49.00
Spaceward Ho IV US 89.00
Stalingrad US 109.00
Star Control III US 99.00
Star General US 109.00
STAR TREK: Borg US 109.00
Steel Panther Scenarios US49.00
Steel Panhters II US 109.00
Total Mania US 69.00
Warwind US 109.00
Wizardry Gold US (WIN 95)89.00
Wizardry Nemesis US 109.00
Wood Ships&Iron Men US99.00

EA Doppelpacks (EV):

Wing Comm. II/Hi Octane 39.00
Space Hulk/System Shock 39.00
Theme Park(Strike Cmdr.r 39.00

Knüllersammlungen

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

Games Gold 3
Sammlung mit 40 (VIERZIG!) Top-Spielen, unter anderem: Battle Isle, Anstoß, Alone in the Dark I & II, DSA I & II, Larry 6, MIG 29, Whale's Voyage I & II, Shadowlands, Ishar I - III, Supremacy, Football Manager 3, Prototype, Druidenzirkel, Der Clou, Flight Simulator Tool Kit, Eight Ball Deluxe u. v. m. 49.00

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

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. CD, US 59.00

Ultramegagoldbox
9 AD&D-Spiele: Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur109.00

Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale. zusammen DM 119.00

AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US-Version, nur auf CD-ROM 89.00

Treasure Pack Great Naval
Great Naval Battles III & IV US 49.00

Big 16 Pack
Alien Logic, Megarace, Metal Marines, Commander Blood, Ultimate Domain, Crystal Caliburn Pinball, JetFighter II, Tony Landry Strategy Football, Casino Master Multimedia, D/Generation, Dragon Lore, Legions, Savage Warriors, Pac in Time, Puzzel Power, Psychotron. Us-Version, CD-ROM 99.00

Mega TriPack
USS Ticonderoga, Thunderscape, Cyclemania 59.00

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

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

War at Sea Collection
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59.00

Carriers at War Collection
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99.00

Perfect General II Collection
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79.00

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

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge CD-R 29.95
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
Schicksalsklinge Lösung 24.80
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29.80
Sternenschweif Diskette 15.00
Sternenschweif CD-ROM 29.95
Sternenschweif Audio-CD 24.95
Sternenschweif Lösung 24.80
Sternenschweif T-Shirt XL 29.80
Schatten über Riva 39.00
Schatten über Riva Lösung (Lösungsbuch MIT CD als Online-Hilfe) 24.80
Schatten ü. Riva Audio-CD*24.95
Schatten über Riva T-Shirt29.80

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

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

Campaign Cartographer

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

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

Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze für den Campaign Cartographer Engl. Version, Diskette 29.00

City Designer: Zusatzdisk z. Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV 79.00

CC-Perspectives: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Erstellen perspektivischer 3D-Gebäudepläne. Diskette, EV79.00

CC-Pro: Neue Befehle und Features für den Campaign Cartogr., die die Arbeit mit dem Programm komfortabler gestalten. Enthält einen Zufallsgenerator für Dungeons und Städte. Disk. EV 99.00

AD & D Core Rules

Regelsammlung auf CD-ROM! Umfaßt das Player's Hand-book, den Dungeon Master's Guide, Monstrous Manual, Tome. Tome of Magic, Arms&Equipment Guide. 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

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:

Clash of Steel US 39.00
Carrier Strike US 39.00
Gateway II: Homeworld US 29.00

IBM CD-ROM:

11th Hour DV 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
Apache Longbow US 69.00
Bat 2: Koshan Conspiracy 19.00
Battle Stations DA 29.00
Battles in Time 29.00
Bundesliga Mangaer Prof. 29.00
Burning Steel II EV 29.00
Commander Blood 29.00
Conquered Kingdoms US 29.00
Dark Sun II DA 39.00
Dominus US 39.00
Dune II DV 39.00
Dungeon Master II DV 29.00
Earth Siege II DV 79.00
Eishockey Manager DV 29.00
Fantasy General US 49.00
Fast Attack 79.00
Flight Unlimited 49.00
Frankenstein 49.00
Hammer of the Gods DV 49.00
Die Höhlenweltsaga 29.00
In the first Degree 59.00
Iron Assault US 49.00
Jungle Strike 29.00
King's Quest VII DV 49.00
Larry VII DV 89.00
Little Big Adventure DV 39.00
Machiavelli 29.00
Mechwarrior II Spec.Ed. DV69.00
Megatraveller I DA 39.00
Might & Magic Trilogie DV 59.00
Monty Python I DV 39.00
NBA Jam 49.00
No World Order US 39.00
Novastorm 39.00
Pizza Connection DV 29.00
Prisoner of Ice DV 49.00
Pure Wargame US 29.00
Ravenloft II DA 39.00
Renegade DA 29.00
Secret Weapons o.t. Luftw. 29.00
Shadow of the Comet DV 39.00
Shivers US 39.00
Shivers DA 39.00
Silent Hunter DV 79.00
Silent Steel DV 59.00
Space Quest VI DV 49.00
Star Trek Final Unity DV 59.00
Star Trek Klingon DA 49.00
Star Trek Deep Space 9 DA49.00
Steel Panther DV 39.00
Stonekeep DV 49.00
Tank Commander DA 39.00
Teamchef DV 49.00
TFX 29.00
Top Gun DV 49.00
Transport Tycoon DV 49.00
Ultima Underworld I & II DA39.00
Veil of Darkness DV 29.00
Warcraft II Spec. Ed. DV 89.00
Warhammer DV 49.00
Whales Voyage II DV 29.00
Wing Commander III DV 49.00
Wings of Glory DV 39.00
Wolfpack DA 39.00
World War II: South Pacific US29.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

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

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichaltigs Spieleangebot für Sie bereit:
Fantastic Shop Düsseldorf - Graf-Adolf-Str. 41 ----- Fantastic Shop Köln - Habsburgerring 18-20 (Rudolfpl.)

SUPPORT 2/97

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



[Erste Hilfe]

Maus weg nach Boardwechsel 94
Schnittstellenkabel nicht standardisiert

Speicherfehler-Meldungen 94
Welcher Speicher ist gemeint?

Und nochmal CYRIX 95
Ergänzung zu den "Softwarefallen"

[Tips & Tricks]

Toonstruck 76
Komplett gerettet und befreit

Deadlock 80
Mit trickreichen Hilfestellungen ans Ziel

Daggerfall 88
Kleine Einführung für Nicht-Einheimische

Alien Incident 90
So wehrt Ihr die Außerirdischen ab

NHL Hokey 97 92
Den gegnerischen Torwart ausgetrickst

Bundesliga Manager 97 92
Kleiner Tip für großes Geld

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

H!LFE



Und wieder ein neues Gesicht. Gewöhnt Euch dran, denn künftig werdet Ihr Eure heißersehnten Tips von mir präsentiert bekommen. Diesmal u.a. was für Toonstruck-Fans und Deadlock-Siedler.

Toonstruck

Aniruddha Brahm aus Wuppertal hat Niedlingen vor dem Übelator des Grafen Widerlus gerettet und außerdem noch Mal Block aus den Klauen des Bösewichts befreit. Wie er dies angestellt hat, berichtet er Euch hier.



Dank dieses kleinen Senso-Spielchens gelangt Ihr zum Clown

Allgemeine Tips

– Sprecht mit allen Kreaturen, die Euch über den Weg laufen und nehmt grundsätzlich alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist.
– Falls Euch die drei Schläger von Widerlus begegnen, versteckt Euch zum Beispiel in einem Vorratsraum oder einer Umkleidekabine. Erwischen sie Euch trotzdem, lauft solange in der Zelle, in die sie Euch stecken hin und her, bis Ihr elektrisch geladen seid. Berührt Ihr dann die Tastatur, sinkt das Knastometer. Wiederholt dies einige Male und Ihr seid wieder auf freiem Fuß.

Der Niedlifizierer

Nach dem Intro führt Euch Euer erster Weg ins Laboratorium, wo ihr auf den Erfinder Wirrwah trefft. Der sucht seine Brille, daher geht in das Pokalzimmer und redet mit dem blasierten Butler, der Euch mitteilt, daß der zerstreute Professor seine Sehhilfe mit Vorliebe in der Tasche aufbewahrt. Dies sagt Ihr Wirrwah dann auch, woraufhin er Euch in die große Aufgabe einweiht. Vor dem Schloß führen zwei Wachen einen Tanz vor, wobei einem von ihnen ein Schlüssel herunterfällt. Überredet die beiden dazu, noch einmal zu tanzen und schnappt Euch dabei den Schlüssel. Nun geht Ihr nach Niedlingen und betretet die Bar. Der Wirt wird schon lange von einer kleinen Maus geplagt, weswegen er eine Belohnung auf ihre Ergreifung ausgesetzt hat. Ihr versucht den Nager zu fangen, doch leider ist er zu schnell. Trotzdem jagt Ihr ihn weiter, bis er vor seinem Loch steht. Sodann fangt Ihr an, auf der Orgel zu spielen. Die Maus beginnt zu tanzen und ist damit so beschäftigt, daß Flux ihr die Mausefalle über den Schädel ziehen kann. Ihr kassiert vom Barkeeper die Belohnung (einen Krug), nehmt die Maus mit und geht zurück zum Schloß. Dort läßt sich mit dem Schlüssel des Wächters die linke Tür zum Schlafgemach von König Nick öffnen. Ihr verleibt die Spieluhr Eurem Inventory ein und überredet Flux die Leiter hochzuklettern, um sich im Bett umzusehen. Den auf diese Weise zutage geförderten Gutschein steckt Ihr ebenfalls ein. Rollt den Teppich auf, der eine Falltür verbirgt. Nun lest den Zettel, der an der Kommode hängt und öffnet die oberste und unterste Schublade – und siehe da, eine geheime Tür öffnet sich. Ihr betretet den Geheimgang. Einmal unten angekommen, stellt sich Flux auf die Bodendiele, gefolgt von Block, der die andere Seite der Diele betritt. Auf diese Weise kann Flux die Falltür öffnen. Zurück im königlichen Schlafzimmer, rollt Ihr den Teppich über die nun offene Falltür und zieht an dem Seil. In einer kurzen Animation stürmt der Butler ins Zimmer und verschwindet durch das getarnte Loch im Boden. So könnt Ihr Euch nun in aller Ruhe im Pokalzimmer umsehen. Dort nehmt Ihr die Angeltrophäe sowie die Gießkanne an Euch. Um den Raum wieder verlassen zu können, müßt Ihr den Krug des Barkeepers auf den Ständer stellen.
Jetzt geht Ihr zu der Vogelscheuche, die links von der Hasenwiese in der Landschaft steht. Für das Inventory findet sich hier ein Maiskolben, dann geht Ihr hoch zum Stall. Mit dem Dünger füllt Ihr die Gießkanne und



In Seedys Bowlingclub könnt Ihr mit etwas Geschick einen Gewinn einstreichen

SPIEL REGELN

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

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

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

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

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

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

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

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MULTIMEDIA SOFT
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MULTIMEDIA SOFT
finden Sie in:

04177 LEIPZIG
Enderstr.10 ☎0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎ 07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

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

Mit dieser CD schaffst DU sie ALLE!



Über 20 Spiele-Lösungen zu den aktuellsten Spielen – und das zu einem sagenhaften Preis! Absoluter Wahnsinn! Damit kannst Du endlich beruhigt 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.

DM 29,95 unverbindliche Preisempfehlung

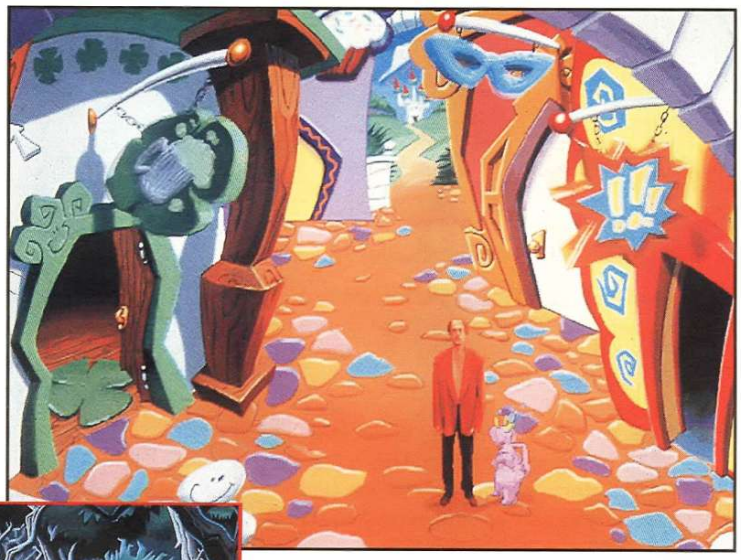
IM GUT SORTIERTEN FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

Also gleich anrufen und bestellen:
FON: 06184-990376
FAX: 06184-990378

Visio NOVA Handelsgesellschaft mbH

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
BITTE NUR MIT GEWERBENACHWEIS!

Läuft auf allen IBM-PC mit Windows 3.1x oder Windows 95.



Das Reich von König Nick: Niedlingen ▶

Der nette Herr Wolf möchte Euren Wein haben, der ihm aber schlecht bekommt ▼



wandert zur Bushaltestelle, die sich nördlich vom Wald befindet. Ihr legt die Maus in die rechte Hand der Gondel und weckt sie mit Hilfe des Düngers auf. Nun betretet Ihr selbst die Gondel und wählt den Pfeil, der nach vorne zeigt. Im Trickreich angekommen, geht ihr in Jims Fitnesscenter, das linker Hand liegt. An der rechten Säule hängt das Werbeblatt eines Gewinnspiels sowie die dazu gehörige Farbnummer. Seht Euch die Farben im Trickreich genau an, denn gleich werdet ihr danach gefragt! Geht in die Bar und ruft vom dortigen Telefon aus bei dem Gewinnspiel an. Habt Ihr gewonnen, findet Ihr außerhalb der Bar ein Päckchen, das Ihr natürlich aufnehmt. Vor dem WACME-Kaufhaus seht Ihr Euch die Uhr an. Mit den beiden Hebeln stellt ihr die Uhrzeiger auf sechs Uhr ein, woraufhin der Polizist seinen Posten verläßt. Im Kaufhaus laßt Ihr Euch von den Verkäufern erklären, wie die Boxhandschuhe funktionieren. Hat es Fauch umgelegt, schnappt Ihr Euch schnell die Sterne. Dann zeigt Ihr den beiden die Springbohnen aus dem Paket und Ihr könnt Euch daraufhin am Präsent-O-Mat bedienen. Also nehmt Ihr Euch den Magneten, den Hammer und den Handschuh. Zurück im Stall holt Ihr mit dem Magneten das Maschinenbauteil aus dem Heuhaufen und steckt es in die Lücke am Turbo-Butterer. Die Butter nehmt Ihr mit und beschmiert damit das Pferd in Jims Fitnesscenter. Gemeinerweise überredet Ihr Jim nun, Euch den Sprung durch die Ringe vorzuführen. Natürlich geht dies schief, und Ihr könnt am Pump-O-Tron trainieren.

Nun begebt Ihr Euch zurück nach Niedlingen, geht in die Spielhalle und redet mit dem Kassierer. Dank des Trainings besiegt Ihr mit dem eigenen Hammer das Kraftometer und versucht Euch auch gleich am Wacman. In diesem Spiel sollt Ihr mit Ninjasternen entweder die Energie des Gegners dezimieren oder gleich die Zielscheibe treffen, woraufhin eine Kugel herunterfällt und Eurem Gegenüber ein schnelles Ende bereitet. Habt Ihr beide Spiele gewonnen, erhaltet Ihr als Preis eine Kette und eine Weinflasche. Bevor Ihr die Spielhalle verlaßt, nehmt die Glocken des Kraftometers mit und marschiert zum Bäcker. Dort nehmt Ihr Euch zwei der Klaviertasten und gebt den Rest Butter an die Bäcker, die daraufhin etwas Teig herausrücken. Der Wolf am Rande des Übellandes liebt einen guten Wein, also gebt Ihr ihm die Flasche. Leider mundet er ihm nicht, und Ihr findet Euch in einem großen Kochtopf wieder. Den kippt Ihr durch Schunkeln um, backt in der Wolfshöhle den Teig am Grillspieß zu Brot und den Mais zu Popcorn. Nun nehmt Ihr den Spieß und das Buch über Eichhörnchen, in das Ihr einen Blick werfen solltet. Der nächste Weg führt Euch ins Schloß, in dem Ihr den Spieß in das Loch im Schrank in der Eingangshalle steckt und so bald um eine Stoffkatze reicher seid. Mittlerweile hat sich im Stall einiges getan und Ihr füllt die Gießkanne mit dem merkwürdigen Gebräu aus dem Faß. Bei dem Eichhörnchen entfernt Ihr mit dem Inhalt der Gießkanne den Dornbusch neben dem Pfefferbusch und laßt die Pfefferschote mitgehen. Füllt die Gießkanne wieder auf und geht ins Übelland. Nehmt das Fleisch, das die Türsteherin weggeworfen hat und vergiftet es mit dem Gebräu aus der Gießkanne. Im Gefängnis nehmt Ihr das Stempelkissen und seht Euch das Bild an, das sich hinter dem Tresor befindet. Das kleine Schiebespielchen ist schnell gelöst und der Geldschrank geöffnet. Das darin befindliche Loch steckt Ihr auch ein. Vor dem Gefängnis legt Ihr nun das Loch in das Schlagloch und gelangt so in eine Ebene, die den Zugang zu allen drei Welten ermöglicht. Jetzt begebt Ihr Euch nach unten in das Trickreich und nehmt den mittleren Weg zum Geier. Den vergiftet Ihr mit dem Fleisch und gelangt so an eine Feder und das Schild des Wegweisers. Nun zurück nach Niedlingen. Besucht den Kostümverleih, präpariert die Spieluhr mit dem Stempelkissen und den Gutschein mit der Spieluhr. Den Gutschein tauscht Ihr gegen eine Fliegenverkleidung und das Karo-Harlekinkostüm. Gegen das Eichhörnchenbuch erhaltet Ihr das Buch der netten Bedienung und geht dann zur Vogelscheuche, die sich besonders über das Kostüm freut, was ihr jedoch nicht viel nutzt: Widerlus verwandelt sie nämlich. Das Häschen auf der Wiese möchte Euer Popcorn und revanchiert sich dafür mit Zuckerwatte. Im Stall gebt Ihr der Kuh die Feder und nehmt Euch den Leim. Den Kleber benutzt Ihr, um die Klaviertasten und die Zuckerwatte an der Stoffkatze zu befestigen. Zusammen mit den Springbohnen aus dem Paket entwickelt sie eine Art Eigenleben, was sich vortrefflich dazu eignet, um das Eichhörnchen abzulenken. Stellt die Katze also vor die Tür des Nagetiers und klopft; nun ist das Hörnchen so beschäftigt, daß Flux die Nüsse holen kann.

Begebt Euch anschließend nach Übelland und stellt dem Roboterschmied eine Frage aus dem "Enigma"-Buch. Da er damit völlig überfordert ist, kommt Ihr an den Pümpel heran. Vor Seedys Bowlingclub zieht Ihr den Mantel der Vogelscheuche an und gelangt so hinein. Benutzt den restlichen Leim mit der Bowlingkugel, dann wird eine der Bahnen frei. Seedy erzählt Euch, daß derjenige einen Preis erhält, der einen "Strike" wirft. Block versucht sich, indem er Flux als Kugel mißbraucht. Nachdem Ihr den Gewinn eingestrichen habt, lauft ein letztes Mal ins Trickreich. Dort sucht Ihr die Toilette von Jims Fitnesscenter auf und seht Euch das Toilettenpapier an. Die Toilette befreit Ihr mittels Pümpel von ihren Verstopfungen, woraufhin Ihr den Fisch vom Angelpokal hineinwerft und abzieht. Sobald eine Scholle in einem Glas daherkommt, spült Ihr abermals. Nun habt Ihr alle benötigten Teile für den Niedlifizierer. Sprecht Wirrwah im Schloß auf die Maschine an und setzt sie folgendermaßen ein: Im Uhrzeigersinn neben den Zucker den Mantel, die Sterne, die Scholle, die Glocken, der Spieß, die Kegel, die Nüsse, die Kette, der Pfeil, die Pfefferschote und das Brot. Jetzt drückt ihr den Knopf und landet...

In den Klauen von Widerlus

Wer gedacht hat, das Abenteuer sei hier zu ende, hat sich getäuscht: Ihr sitzt nämlich im Verlies des Bösewichts Widerlus. Nach einer Unterredung mit dem nicht allzu schlauen Oger, der als Wächter fungiert, schnappt Ihr Euch den Kristall unter der Fußmatte, sobald er die Nase hochzieht. Genauso gelangt Ihr auch noch in den Besitz der Matte selbst. Diese eignet sich hervorragend zum Krach machen, indem Ihr damit gegen die Gitterstäbe schlagt. Daraufhin boxt sich die Wache selbst K.O., und ihr gelangt somit an die Zellenschlüssel. Damit öffnet Ihr die Tür des Verlieses und redet mit dem Vogel, der einiges über Bücher weiß. Geht durch die Tür und kommt so in einen Lüftungsschacht, den Ihr per Knopfdruck öffnet. Darin zieht Euch das Fliegenkostüm an, womit Ihr in das Badezimmer gelangt. Im Medizinschrank findet Ihr eine Chloroformflasche. Schließt den Abfluß des Waschbeckens mit dem Stöpsel und dreht kurz die Wasserhähne auf. Nun lauft zurück zum Verlies und geht die Treppe hinauf. Dort befindet sich eine Clownstür, die Ihr mit einer Art Senso-Spielchen öffnen müßt. Habt Ihr dies geschafft, besucht Ihr den Clown im Raum hinter der Tür. Sobald der die Nase zum Pudern ablegt, nehmt sie Euch kurz und träufelt etwas Chloroform hinein. Es dauert nicht lange bis der Clown umfällt und Ihr Euch den Ballon und die Nadel aneignen könnt. Der Ballon wird noch schnell mit Gas aus der Heliumflasche gefüllt, dann begebt Ihr Euch zum Klimatron neben dem Lüftungsschacht. Dort steckt Ihr die Nadel in das Loch und stellt den Hebel auf "Kälte". Durch den Schacht klettert Ihr nach oben und öffnet die Tür. Da laufen nun die Wächter in die so erzeugte Eisfalle. Jetzt geht Ihr wieder zurück zum Klimatron und stellt ihn auf "Heiß". Danach geht Ihr zum Aquarium und bergt die Schatztruhe, bevor der Killerfisch kommt. Sobald Ihr die Kiste habt, holt Ihr Euch die Nadel wieder zurück, geht ins Bad und füllt die Gießkanne mit Wasser. Mit dem Schlüssel, den Ihr in der Truhe gefunden habt, gelangt Ihr in den Raum gegenüber vom Badezimmer. Dort erregt eine Sonnenbrille Euer Interesse. Sie zu bekommen, ist aber nicht ganz einfach: Betätigt also zunächst den Hebel hinter dem Schrank. Verschiebt dann den Stuhl und versucht an die Brille zu gelangen, was von einer Pflanze vereitelt wird, die ihr aber geschickt mit dem Fliegenkostüm verwirrt. Nun müßt Ihr die Vase mit dem Hammer zerschlagen, damit Ihr endlich an das coole Nasenfahrrad herankommt.

Im zweiten Stock öffnet Ihr den linken Gargoyle, nehmt den Kristall und drückt ihm dann das Horn an den Kopf. Um an den rechten Gargoyle zu gelangen, geht wieder hoch, klettert

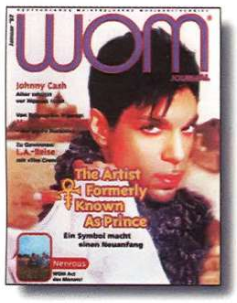


Die dritte Provinz heißt in der deutschen Version Trickreich

WOM JOURNAL
Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift

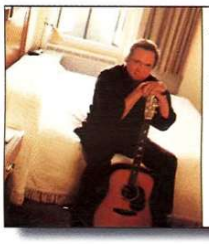
Die Themen im Januar (ab 2.1.):

Titel-Interview:
TAFKAP
Ein Symbol macht einen Neuanfang





WOM Act des Monats! Ermittelt von WOM und MTV.
NERVOUS
Camden Towns Gegenentwurf zum Britpop



JOHNNY CASH
Alter schützt vor Hipness nicht!



Von Britpop bis TripHop: Der große Rückblick auf
MUSIC MADE IN 96

Zu gewinnen:
L.A.-Reisen pünktlich zum Kinostart 30.1. »The Crow«

CD des Monats:
O.S.T.
»The Crow – City Of Angels«
Hole, PJ Harvey, Bush, Tricky, Iggy Pop u. v. a. machen den Soundtrack zur Fortsetzung des Kultfilms »The Crow« zu einem düsteren Knaller.



Außerdem:
Enigma, Duncan Sheik, Holly Palmer, Chris Rea, Chaka Khan, John Martyn, Ice Cube, Luther Vandross, The Heads live in New York u. v. m.

Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift – unparteiisch, kostenlos und nur von WOM, WORLD OF MUSIC

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

WOM JOURNAL

den Schacht hinunter und lauft die Treppen hoch. Kippt den Steinkopf der Statue und schnappt Euch den anderen Kristall, dann betretet den Raum rechts. Seht Euch das Bücherregal an und zieht dann die Schinken in folgender Reihenfolge heraus: Blau 1, Rot 1, Rot 3, Blau 2, Blau 3, Rot 4, Rot 2, Blau 4. Betretet den nun erscheinenden Geheimgang und schläfert den Wächter mit der Spieluhr ein. Seht Euch den Monitor und alle Kameras an, wobei Ihr den Schalter auf Kamera 4 stehen laßt. An die vernietete Bodenplatte haltet Ihr den Magneten, wodurch Ihr die Ritterrüstung bewegen könnt. Schiebt sie auf alle Bodenplatten, die sich aus dem Boden erheben. Nehmt Euch nun den Handschuh der Rüstung und geht eine Tür weiter hoch, wo sich die Waffenkammer liegt. Öffnet die dort stehende Kiste mit der Nadel. Darin befindet sich der dritte Bruder der Bäcker-Frösche, der Euch aus Dankbarkeit noch einen Kristall schenkt. Darauf klettert Ihr selbst in den Kasten und hüpft langsam und unauffällig nach rechts, wo ein Haufen TNT liegt. Flugs nehmt Ihr Euch etwas davon, springt aus der Kiste und geht in die Küche gegenüber der Clownstür.

Den Roboterkoch übergießt Ihr mit etwas Wasser aus der Gießkanne, und der Arme rostet ein. Öffnet nun den Backofen und holt den Truthahn heraus. Wie es sich gehört, füllt Ihr ihn mit dem Sprengstoff und zündet diesen am Ofenfeuer an. Jetzt stellt Ihr ihn schnell in den Essenaufzug und schickt ihn zu den Krokodilen einen Stock höher. Kurz danach betretet Ihr den Raum mit den gegrillten Reptilien, holt Euch den Billardqueue und steckt den Handschuh darauf. Geht jetzt in den vierten Stock, wo Ihr mit dem Handschuh samt Verlängerung den Knopf hinter dem Gitter drückt. Als nächstes atmet Ihr das Heliumgas aus dem Ballon ein und gebt Euch bei der Stimmanalyse als Lugnut aus. In dem nun zugänglichen Raum setzt Ihr die Sonnenbrille auf, damit Miß Gunst, die Euch hypnotisieren soll, sich selbst außer Gefecht setzt. Befehlt Ihr dann, die andere Tür mit dem Scanner zu öffnen. Dort befindet sich eine Tafel, auf der Ihr die vier Kristalle, die Ihr bei Euch habt, wie folgt einsetzt: Blau nach oben, Gelb nach unten, Grün nach links und Rot nach rechts. Betätigt jetzt den Hebel, nehmt das Warpgerät und schaut auf den Monitor. Die Einstellungen sind: An, Offen, Offen, Deaktiviert. Dazu müssen die vier Schalter an den Ecken des Monitors verstellt werden. Nun steigt Ihr in den Übellator ein, und Mal Block kann endlich die Toonwelt verlassen.

Deadlock

Markus Betz aus Radevormwald hat für alle Siedler des Planeten Gallius IV ein paar schöne Hilfestellungen parat, die er Euch hier verrät.

Die Wahl der Rasse und des Landeplatzes

Zu Anfang des Spiels steht Ihr vor zwei wichtigen Entscheidungen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. Zum einen vor der Wahl der Rasse und zum anderen der Wahl des Landeplatzes.

Vorweg: Jede Rasse hat ihre Vor- und Nachteile. Jedoch wiegen einige davon im Spiel später schwerer als andere. Über diese Verhältnisse sollte bei Euch vor der Wahl der Rasse Klarheit herrschen, deshalb nachfolgend eine vergleichende Übersicht über die einzelnen Rasseneigenschaften und deren Gewicht. Die Vergleiche der Leistungsfähigkeiten der einzelnen Rassen in verschiedenen Bereichen beruhen auf den Standard-Spieleinstellungen, das heißt zum Beispiel keine "Fast Production", Standard-Steuersätze usw. Insbesondere geht der folgende Vergleich der Rassen auch davon aus, daß in den Optionen die Auswahl "Racial Abilities" auf "Standard Abilities" eingestellt ist und nicht etwa alle Rassen gleichgesetzt werden ("No Abilities" bzw. "All have best"). Die Kapazitäten wurden bei allen Rassen unter gleichen Bedingungen gemessen, d.h. in Gebäuden, die jeweils auf einem vom Output her identischem Quadrat standen und die gleich stark besetzt waren. Diese Werte könnt Ihr der Tabelle rechts entnehmen.

Betrachtet Ihr die Durchschnittsstärken der einzelnen Rassen, erweisen sich die Menschen und die Maugs als beste Wahl. Die Maugs verfügen zudem über äußerst effektive Scouts, die gegnerische Einheiten in null komma nichts sabotieren, sprich zerstören können. Auch der Schamanentanz der Uva Mosk für ein höheres Ressourcen-Output ist nicht zu verachten. Die im Vergleich zu den anderen Rassen immensen Bevölkerungszuwachs-Möglichkeiten der ChCh-t's (offenbar hat diese Rasse als einzige das Karnickel als Vorfahren...) erscheinen auf den ersten Blick verlockend, jedoch sind die mit der Zeit bei den ChCh-t´s entstehenden enormen Transportkosten mehr als hinderlich, es sei denn, Ihr schafft zu 100% autarke Kolonien. Den Cyths kann aufgrund der enormen Duldsamkeit dieser Rasse direkt zu Beginn der Maximal-Steuersatz aufgedrückt werden. Die Moral der Cyths bleibt dabei immer auf 80%, egal wie sehr Ihr erstere fördert oder wie hoch die Steuern sind. Somit entfallen bei dieser Rasse die Produktion von moralfördernden Einrichtungen wie Museen und "Art Complexe". Einige Rassen warten darüber hinaus mit Besonderheiten auf, die so nicht im Handbuch erwähnt sind: Die Cyths starten beispielsweise gleich zu Beginn mit einem unzufriedenen Kolonisten aufgrund ihres fixen Moralpegels von 80%. Bei den ChCh-t´s kann eine einfache Behausung ("Housing") im Gegensatz zu den Behausungen aller anderer Rassen zehn statt nur fünf Kolonisten beheimaten – ein Tribut an den aufgrund des enormen Bevölkerungswachstumspotentials erhöhten Platzbedarf der ChCh-t´s. Die Maugs können zu Beginn



▲ **Die Kolonie in der zweidimensionalen Übersicht; eine 3 D-Perspektive ist ebenfalls anwählbar**



Und in diesem Konflikt kommt es, wie es kommen muß: Ihr tragt den Sieg davon ▶

	ChCh-t	Cyth	Humans	Maug	Re´Lu	Tarth	Uva Mosk
Steuereinnahmen	56 %	100 %	83 %	83 %	83 %	83 %	67 %
Handelskapazität	68 %	68 %	100 %	68 %	68 %	68 %	68 %
Einheiten-Baukapazität	87 %	75 %	75 %	100 %	75 %	75 %	75 %
Forschungskapazität	50 %	67 %	67 %	100 %	67 %	67 %	67 %
Bevölkerungswachstum	100 %	55 %	64 %	55 %	64 %	64 %	64 %
Transportkostenvorteil	50 %	50 %	100 %	50 %	50 %	50 %	50 %
Militärische Stärke ca.	90%	95%	95%	95%	95%	100%	95%
Durchschnittsstärke	72%	73%	83%	79%	72%	72%	69%

gleich zwölf Technologien erforschen, alle anderen Rassen dagegen nur vier Technologien. Mit der Wahl der Humans macht man mit Sicherheit nichts falsch, die Wahl einer anderen Rasse ist eher eine spielerische Herausforderung. Achtet jedoch darauf, daß alle anderen Rassen dieselben Eigenschaften aufweisen wie die selbst gewählte Rasse. Habt Ihr zum Beispiel die Menschen ausgewählt, wird die Option "Racial Abilities" auf "All use Human" eingestellt. So wird eine gewisse Chancengleichheit gewahrt. Zudem sollte den Computergegnern die Möglichkeit gegeben werden, sich gegen den menschlichen Kontrahenten zu verbünden, ansonsten habt Ihr ein zu leichtes Spiel.

Nach Aufbau der Planetenoberfläche müßt Ihr einen geeigneten Landeplatz auswählen. Dabei ist die Reihenfolge der Auswahl eines Landeplatzes von entscheidender Bedeutung. Solltet Ihr als erster Spieler einen Landeplatz auswählen müssen, startet das Spiel am besten neu. In diesem Fall könnt Ihr nämlich ziemlich sicher sein, von den Computergegnern in der Folge hoffnungslos eingekreist zu werden. Im anderen Fall wählt als Landeplatz vorzugsweise ein "Plains"-Territorium, dem benachbart mindestens ein "Mountains"- und ein "Swamp"-Territorium liegen. Günstig ist es auch, wenn Ihr den Ausgangspunkt Eures Reiches an den Kartenrand bzw. in eine Kartenecke plazieren könnt. So stellt Ihr sicher, daß Ihr Euch zu Beginn nur mit einem Computergegner herumschlagen müßt. Ein direkter Zugang zum Wasser kann auch nicht schaden. Optimal ist die Besetzung einer Insel mit einer ausreichenden Anzahl von Territorien.

Baupolitik und Besiedlung

In der ersten Runde erstrecken sich die Bauvorhaben auf die zwei Projekte "Farm" und "University". Eine Farm (an einem möglichst günstigen Standort, d.h. auf einem Quadrat mit dem Weizen-Icon) sollte die anfangs negative Nahrungsbilanz ausgleichen, die Universität sorgt dafür, daß Eure Rasse direkt zu Beginn dem spielentscheidenden Forschungsdrang frönen kann. Teilt sowohl der "Farm"- als auch der "University"-Baustelle jeweils zwei Arbeiter zu – so erreicht Ihr bei jeder Rasse die Fertigstellung beider Bauvorhaben in zwei Runden. Nachdem die "Farm" aufgebaut ist, setzt Ihr die Nahrungsproduktion auf 100% und die Holzproduktion auf 0%. Eure Nahrungsproduktion sollte nun im grünen Bereich sein. Wenn nicht, habt Ihr einen ungünstigen Standort für Ihre Farm gewählt.

Die erste vorhandene Behausung ("Housing") einer Kolonie wertet Ihr ohne zugeteilte Arbeiter auf. In der Regel erziehlt Ihr ein Upgrade zum "Appartment Complex" ohne die Zuteilung von Arbeitern bei jeder Rasse in 12 Runden. Sobald eine Kolonie ihr Wohnraumvolumen erschöpft hat, verschiebt Ihr Kolonisten aus dieser Kolonie in eine andere (damit der Bevölkerungszuwachs weitergeht) und baut neue Wohnkomplexe. Laufende Upgrades von Wohnkomplexen forciert Ihr durch die Zuteilung von Arbeitern. In Spielrunde Eins steht Euch bereits ein "Colonizer" zur Verfügung, den Ihr direkt in ein benachbartes Territorium entsendet, um dort eine neue Kolonie zu gründen. Gebt ihm dazu aber nicht direkt die Mission "Build Settlement" mit auf den Weg. Überprüft vor jeder neuen Besiedelung zuerst ein Territorium auf seinen Inhalt. Am besten wählt Ihr zur Besiedelung zu Beginn die Ländereien mit den "Native Shrines", die immer eine neue kostenlose Technologie enthalten. Zudem könnt ihr in einem solchen Shrine Forschung betreiben und die Kultur fördern. Zieht dabei auch Territorien in Erwägung, die nicht direkt an Euer "Landing"-Territorium angrenzen und die Ihr daher nicht sofort einsehen könnt. Erst wenn Ihr ein geeignetes Gebiet gefunden habt, gebt Ihr dem "Colonizer" den "Build-Settlement"-Befehl. Erweitert bei der Besiedelung Euer Reich "sinnvoll", das heißt wenn Ihr beispielsweise als Landepunkt ein "Plains"-Gebiet gewählt habt, in dem die Ressourcen Eisen und Energie für gewöhnlich in raren Mengen zu finden sind, besiedelt in Runde Eins mit dem "Colonizer" ein eisenreiches (z.B. "Mountain") oder ein energiehaltiges Territorium (z.B. "Swamp"). Alle zwei bis fünf Runden solltet Ihr einen neuen "Colonizer" bauen und ihn in jungfräuliches Gelände schicken. Ist das Territorium zur Besiedelung geeignet, gebt dem "Colonizer" den "Build-Settlement"-Befehl. Gründet solange neue Kolonien, bis Ihr Euch nicht mehr weiter ausdehnen könnt, also bis Eure Kolonien allesamt an feindliches Gebiet oder an den Kartenrand angrenzen. Allerdings wird ein zu starker Expansionsdrang von der KI mit sofortigen Angriffen beantwortet. Am besten findet Ihr daher einen "goldenen Mittelweg". Da die zu Anfang gebaute Unversität einen Energiehaushalt von zehn Einheiten benötigen wird, rutscht der Energiehaushalt ohne ein Kraftwerk schnell in den



Der Schwarzmarkt eignet sich nur dazu, Kunstgegenstände loszuwerden



▲ **Mit der Landung auf Gallius IV beginnt alles**



◀ **In diesen Bauten steckt schon mehr Schweiß und Gehirnschmalz**

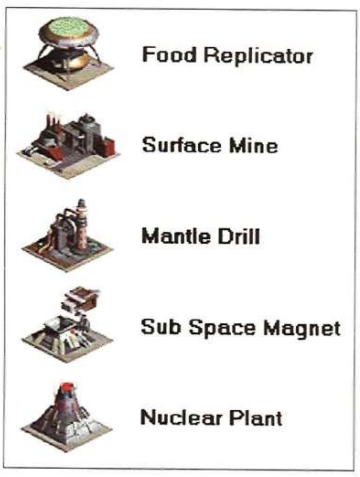
Keller. Deshalb ist in Runde Zwei der Bau eines "Nuclear Plant" oberstes Staatsziel. Ein für diesen Bau verantwortlicher Arbeiter steht in der neu gegründeten Kolonie zur Verfügung. Das Kraftwerk errichtet Ihr am besten auf einem Quadrat, das energiereich ist. Ein solches findet Ihr meistens in einem "Swamp"-Territorium. Dort sind Quadrate mit einem Energieoutput von bis zu 50 Einheiten vorhanden. Spätestens wenn dem "Nuclear Plant" zwei Arbeiter zugeteilt sind, sollte Euer Energiehaushalt wieder schwarze Zahlen schreiben. Etwa ab Runde 12 besitzt Ihr mindestens fünf Kolonien. In den nächsten Runden baut Ihr weitere Farmen. Achtet darauf, daß jede Kolonie mindestens eine Farm hat, auch wenn dort nur nahrungsarme Quadrate vorhanden sind. Laßt die neuen Farmen bis auf eine ausschließlich Nahrung produzieren, eine der Farmen – möglichst die mit dem höchsten Output an Holz – produziert Holz. Nach dieser Zuteilung erwirtschaftet Ihr in jeder Runde einen kräftigen Überschuß an Nahrungseinheiten. Ist Euer Lagervorrat an Nahrung auf über 100 Einheiten angestiegen, baut Ihr nach und nach jede Farm zur "Hydroponic Farm" aus. Dies gilt auch allgemein: Rüstet jedes Gebäude auf, sobald die entsprechende Technologie vorliegt (z.B. Ausbau der "Farm" nach Entdeckung des "Synthetic Fertilizer"). Teilt für ein Upgrade die höchstmögliche Zahl von Arbeitern zu, damit der Ausbau zügig über die Bühne geht. Natürlich müßt Ihr in diesem Fall für die Zeit der Aufrüstung bereits vorher genügend Einheiten der Ressource gesammelt haben, die während der Zeit des Ausbaus nicht mehr verfügbar ist. Ein Upgrade eines Gebäudes sorgt nicht nur für einen erhöhten Produktionsausstoß, sondern setzt darüber hinaus auch noch einige Kolonisten frei, da die max. Herstellungsrate eines aufgewerteten Gebäudes in der Regel bei jeder Gebäudegruppe mit weniger Arbeitern erzielt werden kann, als der max. Ausstoß des Gebäudes der darunterliegenden Ausbaustufe.

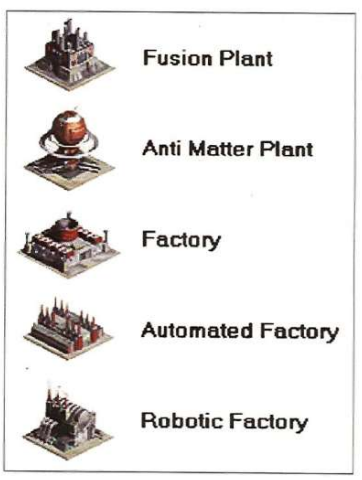
Mit einer holzproduzierenden Farm wird der Vorrat an Holz schnell wieder anwachsen. Das Holz benötigt Ihr für den Bau einer Mine (50 Einheiten), die Ihr spätestens in Runde Zwanzig errichten solltet. Wählt zum Erzabbau einen Standort mit einem maximalen Eisen-Output. So solltet Ihr bei den Ressourcen "Nahrung", "Holz", "Energie" und "Eisen" in jeder Runde einen Überschuß erwirtschaften.

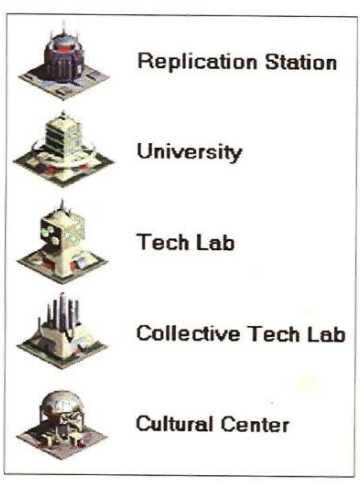
Das weitere Vorgehen hängt nun stark vom Spielverlauf ab. Wenn die Computergegner Euch bereits in irgendeiner Kolonie stark unter Druck setzen, errichtet eine "Factory", in der Ihr militärische Einheiten produziert. Baut außerdem einige "Missile Bases" (siehe Abschnitt Kampfstrategien), um die Computergegner ein wenig zu beschäftigen. Falls Ihr den Bau von militärischen Einheiten noch nicht benötigt, gründet zwei oder drei weitere Universitäten. Diese rüstet Ihr möglichst schnell zum "Tech Lab" beziehungsweise zum "Collective Tech Lab" auf. Da die Universitäten auch für die Produktion der für den Bau von militärischen Einheiten erforderlichen Ressource "Electronics" sorgen, kommt Ihr mit einer oder zwei Universitäten nicht aus. Zudem ist ein hohes Forschungspotential der Schlüssel zum Sieg. Universitäten und Fabriken benötigen zusätzliche Energie, so daß Ihr auch neue Kraftwerke errichten müßt. Denkt ca. ab Runde 30 auch an den Bau neuer Wohnkomplexe. Sobald der Lagervorrat einer Ressource gegen Null strebt, ist auch hier Euer Handeln gefragt: Baut entweder eine neue Produktionsstätte oder rüstet eine vorhandene entsprechend auf.

Bei allen Bauvorhaben solltet Ihr auf die Autarkie jeder Kolonie achten. In allen Außenposten muß wenigstens eine "Farm", ein "Kraftwerk" und eine "Mine" stehen. Ansonsten dürfen die Ressourcen aus anderen Kolonien auf kostspielige Art und Weise herantransportiert werden. In diesem Zusammenhang: Haltet die Transportkosten









(einsehbar über den "Events Report") immer im Auge. Am Anfang mögen diese noch im Rahmen liegen, jedoch bilden die Kosten bei wachsenden Bevölkerungs-, Energiebedarfs- und Produktionszahlen in der Summe eine hohe Belastung für jedes Reich, sofern zwischen den einzelnen Territorien große Mengen Rohstoffe und/oder Nahrungsmittel transportiert werden müssen. Die Transportkosten sind dabei von der gewählten Rasse abhängig. Während die "Humans" einen Credit pro transportierter Einheit zu entrichten haben, müssen alle anderen Rassen mit den doppelten Kosten kalkulieren.

Errichtet zu Beginn in den neuen Kolonien aus folgenden Gründen noch keine "City Center": Erstens verschlingen diese Gebäude beim Bau eine Unmenge von Ressourcen (500 Credits, 50 KW Energie, 250 Iron), die zu Anfang des Spiels an anderen Stellen dringender gebraucht werden. Zweitens genügt für Euer gesamtes Reich ein "City Center", in dem die dort produzierbaren Einheiten (Colonizer, Scout, Command Corps) hergestellt werden können. Drittens reagieren die Computergegner auf neue "City Center" als Ausdruck Eures Siegeswillens äußerst nervös, so daß ihr eure Gegner dadurch nur unnötig zum Angriff reizt. Verschiebt daher den Bau der zum Sieg erforderlichen "City Center" an das Spielende. Besitzt Ihr ausreichend Credits und Ressourcen und denkt, es ist an der Zeit zu siegen, errichtet sämtliche erforderlichen "City Center" auf einen Schlag und haltet sie eine Runde lang. Somit nehmt Ihr den Computergegnern den Wind aus den Segeln, da diese nicht mehr auf die Errichtung dieser siegbringenden Gebäude reagieren können. Bezieht jedoch zuvor unbedingt den Platzbedarf der "City Center" (2x2 Quadrate) in Eure Planungen für jede Kolonie mit ein.



Die Online-Hilfe erleichtert den Einstieg ins Siedlergeschäft

Steuerpolitik, Moral und Handel

Behaltet bei jeder Rasse die Standard-Steuerraten bei (General Tax Rate: Light, Colony Tax Rate: Standard). Erhöhte Sätze schlagen derartig auf die Moral, daß Ihr die zusätzlich eingestrichenen Credits wieder komplett zur Beruhigung der aufgebrachten Kolonisten einsetzen müßt. Eine Ausnahme bilden dabei natürlich die Cyths. Diese könnt Ihr ab Spielrunde Eins mit dem Maximalsteuersatz bedenken.

Zu Beginn laßt Ihr das "City Center" – sofern Ihr keinen "Colonizer" produziert – direkt zu 100% Handel treiben. Bei Produktion eines "Colonizers" setzt Ihr die Baukapazität auf 100%. Auch alle anderen handelstreibenden Gebäude (Fabriken, Häfen und Flughäfen) sollten – sofern keine dringenden Bauaufträge anliegen – zu 100% Handel betreiben.

Erst wenn die ersten Unruhestifter auftauchen, macht Ihr Euch daran, die Moral in ihren Kolonien zu heben. Da zu dem Zeitpunkt des ersten Aufbegehrens von einzelnen Kolonisten die Bevölkerungszahlen und das Konto hoch genug stehen, könnt Ihr ein "Museum" und/oder einen "Art Complex" schnell errichteten, was dem Moralverfall zügig entgegenwirkt. Dem Moralproblem der Überbevölkerung begegnet Ihr darüber hinaus durch Verschieben von Kolonisten in andere, nicht so dicht besiedelte Territorien. Habt jedoch auch den Mut zur Überbevölkerung! Errichtet ruhig in jedem Territorium vier "Luxury Housing"-Komplexe, um einer Vielzahl von Kolonisten Platz zu bieten. Das Überbevölkerungs-Problem wird dann zwar auf jeden Fall auftreten, jedoch könnt Ihr den daraus resultierenden Moralverlust in der Regel mit lediglich einem "Museum" und einem gewissen Lagervorrat an Kunstobjekten kompensieren.

Die Kunstobjekte sind in frühen Spielphasen übrigens ein hervorragendes Mittel, um schnell an Geld zu kommen. Für ein Kunstobjekt kassiert Ihr auf dem Schwarzmarkt 75 Credits. Baut deshalb möglichst früh in jedem Territorium einen "Art Complex" und besetzt es mit vier Kolonisten. In der Regel wird so jede Runde ein Kunstgegenstand produziert. Der "Schwarzmarkt" ist außer für den Verkauf von Kunstobjekten relativ nutzlos. Für alle anderen Rohstoffe erhaltet Ihr dort bei einem Verkauf keinen angemessenen Preis. Den Einkauf auf dem Schwarzmarkt solltet Ihr wegen der dort herrschenden Preise ganz meiden.

Universitäten - die HighTech-Schmieden Eures Reiches

Wie bereits im Abschnitt Baupolitik erwähnt, solltet Ihr in Runde drei über eine Universität verfügen. Erst wenn eine Uni vorhanden ist, kann mit den Forschungen begonnen werden. Die Reihenfolge der Technologie-Entdeckungen hängt danach von der gewählten Rasse, vom Spielziel und von dem









Nebenstehend findet ihr eine Übersicht der Bauwerke

DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS





EIN RACHEENGEL WIRD SICH VOM HIMMEL STÜRZEN UND GERECHTIGKEIT IN DIE WELT BRINGEN...



NIMM DEIN SCHICKSAL INS VISIER.

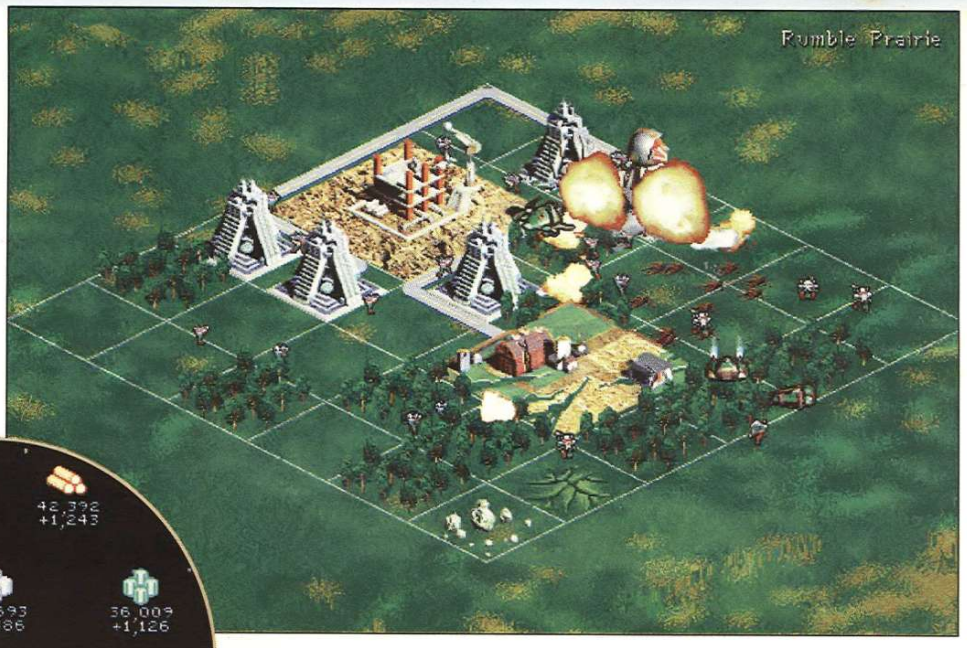
SHINY ENTERTAINMENT™

JETZT FÜR PC CD-ROM

DISTRIBUTED BY ACCLAIM® Entertainment GmbH

http://www.shiny.com

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



zu erwartenden Verhalten der Gegner ab. Bei aggressiver Nachbarschaft solltet Ihr Euch auf Waffentechnologien konzentrieren ("Nuclear Fusion" – "Fusion Cannon" – "Anti-Matter-Containment"- "Anti-Matter-Rifle" – Disruptor Beam" – "Anti-Matter-Beam"). Anschließend erforscht Ihr die Technologien für die Verfügbarkeit der hochentwickelten Verteidigungsanlagen. Jedoch vernachlässigt Ihr auf diese Weise die zivilen Forschungsziele, die für die Verfügbarkeit der hochentwickelten Produktionsgebäude erforderlich sind – und ohne diese Gebäude werdet Ihr nicht die enormen Ressourcenanforderungen für die Produktion der hochentwickelten Waffen aufbringen können. Geht deshalb bei der Reihenfolge der Erforschung von Technologien wie folgt vor: Zu Beginn solltet Ihr auf jeden Fall die Technologie "Nuclear Fusion" erforschen, um danach das "Fusion-Plant" bauen zu können. Gerade die Ressource Energie ist zu Beginn nach dem Bau einer Universität und einer Fabrik Engpass Nummer Eins, so daß Ihr möglichst umgehend auf das im Vergleich zum "Nuclear-Plant" leistungsfähigere "Fusion-Plant" zugreifen können müßt. Entwickelt anschließend die "Synthetic Fertilizer"-Technologie, um Eure Farmen durch die weitaus produktiveren "Hydroponic Farms" ersetzen zu können. Da "Electronics" in der Folge ein wichtiger Rohstoff ist, erforscht Ihr danach die gleichnamige Wissenschaft. Diese Erfindung öffnet Euch zudem die Tür zur "Rocketry"-Technologie und damit zu den "Missile Bases" (siehe Abschnitt Kampfstrategien). Entwickelt anschließend "Chaos Computers", "Artificial Intelligence" und "Cortex Scanner". So könnt Ihr eine "Robotic Factory" errichten und die letzte Upgradestufe der Universität, das "Collective Tech Lab" erreichen. Widmet Euch schließlich der Verbesserung der Rohstoffproduktion durch Erforschung von "Molecular Bonding", "Endurium Processing" und "Triidium Processing". Die übrigen Technologien könnt Ihr in lockerer Reihenfolge erforschen.

Bei der oben genannten Reihenfolge wurde jedoch keine Technologie erforscht, die eine verbesserte Infanterie- oder Artillerieeinheit verfügbar macht. Solltet Ihr im Spiel einem militärischen Konflikt zu Beginn nicht aus dem Weg gehen können, müßt Ihr in die obige Reihenfolge die Erforschung einer waffentechnischen Technologie einschieben (z.B. "Fusion Cannon"). Konzentriert das Forschungsstreben für den Bau einer weiterentwickelten Verteidigungsanlage auf "Energy Defense" bzw. "Anti-Matter-Defense". Habt Ihr erst einmal sämtliche Technologien erlangt, werdet Ihr nach der Erforschung der – übrigens weder im Handbuch noch in der Online-Hilfe erwähnten – Wissenschaft "Time Dilation" Eure helle Freude haben. Damit erhöht sich die Produktion all Eurer Ressourcen auf über 1000 Einheiten pro Zug, so daß einem siegreichen Spielende spätestens dann nichts mehr im Weg stehen sollte.



▲ **Hier legt Ihr eine feindliche Siedlung in Schutt und Asche**

◀ **Mit diesen Vorräten läßt sich schon etwas anfangen**

Kampfstrategien

Haltet die Computergegner zu Beginn auf Distanz, d.h. laßt möglichst immer ein Territorium Platz zwischen Eurem Reich und dem des nächstgelegenen Computergegners. So vermeidet Ihr frühzeitige Übergriffe der gegnerischen Streitmächte und gewinnt Zeit für den Aufbau von wirkungsvollen Verteidigungsanlagen und Militäreinheiten. Rüstet frühzeitig auf und schreckt den Computergegner ab. Eine nicht vorhandene Verteidigung bemerkt die KI sofort und wird dies hemmungslos ausnutzen, indem sie Euch ihre Truppen auf den Hals hetzt. Zur Not genügen zu Beginn auch einige "Colonizer", die Ihr in den Grenzterritorien patrouillieren laßt. Zusätzlich stationiert Ihr später in jedem Territorium sobald die erste "Factory" steht, eine Infanterieeinheit (z.B. "Laser Squad") und eine Artillerieeinheit (beispielsweise "Fusion Cannon" oder "Laser Cannon"). Damit dürftet Ihr die Computergegner zunächst erstmal auf Distanz halten. "Angriff ist die beste Verteidigung" funktioniert bei "Deadlock" in den frühen Spielphasen nicht! Für einen Angriff auf die Computergegner reichen die früh verfügbaren Einheiten (z.B. "Laser Cannon", "Battle Trooper" usw.) auf keinen Fall aus! Erstmal benötigt Ihr ein funktionierendes Reich, das in ausreichender Zahl Ressourcen (insbesondere Eisen, Stahl, Endurium, Triidium, Electronics und Anti-Materie) produziert und eine gut gefüllte Staatskasse aufweist. Zudem sollten für einen erfolgversprechenden Angriff die fortgeschrittenen Waffen (z.B. "Holocaust Cannon") verfügbar sein, die Ihr erst erforschen müßt. Verschiebt Eure Angriffspläne also auf spätere Spielphasen. Sobald die "Rocketry"-Technologie zu Eurer Verfügung steht, macht Euren Nachbarn auch in frühen Spielphasen das Leben mit einigen Raketenangriffen ein klein wenig schwerer. Die Raketen eignen sich für frühe Angriffe deshalb besonders gut, da sie eine große Reichweite besitzen. Außerdem sind sie in der Anschaffung (zumindest die "Scatterpack Warhead" mit 100 Credits und 25 Iron) im Vergleich zu anderen Einheiten erschwinglich. Dazu kommt die kurze Bauzeit und das große Angriffspotential. Baut daher jeweils eine "Missile Base" in mindestens zwei verschiedenen Kolonien und produziert dort die "Scatterpack Warhead". Da jede Kolonie insgesamt nur vier Raketen stationieren kann, ist der Bau von Raketenbasen in verschiedenen Kolonien ganz wichtig. Raketen besitzen eine relativ große Reichweite, errichtet daher die zugehörigen Basen in vom Feind weiter entfernten Kolonien. Sobald eine Kolonie dann ihr Maximalkontigent von vier Raketen produziert

hat, schickt die "Scatterpacks" einem ihrer unmittelbaren Nachbarn auf den Hals. Dieser hat dann in der Folgezeit mit der Reparatur seiner Gebäude soviel zu tun, daß er Euch erstmal in Ruhe lassen wird.

Errichtet in Euren Grenzkolonien mit direktem Kontakt zum Gegner in großem Ausmaß Verteidigungsanlagen.("Laser Defense", "Energy Defense" und "Anti Matter Defense"), um bei einer feindlichen Invasion wirkungsvolle Gegenwehr leisten zu können. Jedoch reicht der Bau von ein oder zwei Verteidigungsgebäuden – auch von den hochwertigen "Anti Matter Defense"-Gebäuden – nicht aus. Eine feindliche Streitmacht von zwei oder drei "Holocaust Cannons" überrennt eine Kolonie mit einer geringen Anzahl von Verteidigungsanlagen ohne große Probleme. Diese Installationen haben gegen die hochwertigen Artillerieeinheiten nur "im Rudel" eine reelle Chance. Baut deshalb in den Kolonien, in denen Ihr mit einem feindlichen Angriff rechnet, mindestens fünf Verteidigungsanlagen und besetzt diese Kolonie mit der maximalen Anzahl von Infanterie- und Artillerieeinheiten. Nur so könnt Ihr halbwegs sicher sein, sie nicht beim ersten Angriff zu verlieren. Es ist wesentlich einfacher, das Spiel durch den Bau der zu Beginn als Siegbedingung festgelegten Anzahl von "City Centern" zu gewinnen. Wenn Ihr jedoch durch die Vernichtung aller gegnerischen Rassen siegen wollt, oder aber eine gegnerische Rasse durch den zügigen Bau von "City Centern" drauf und dran ist, das Spiel zu ihren Gunsten zu entscheiden, müßt Ihr in die Offensive gehen. Sobald Ihr in späteren Spielphasen die höherwertigen Waffen erforscht habt, könnt Ihr die Gegner aufs Korn nehmen. Jedoch solltet Ihr zu diesem Zeitpunkt über eine äußerst hohe Rohstoffproduktion und eine gut gefüllte Staatskasse verfügen. Produziert dann, am besten in einer leistungsfähigen "Replicator Station", die Artillerieeinheit "Holocaust Cannon" und die Infanterieeinheit "Assault Trooper". Stellt in einem "Anti-Colony Assault Silo" die Raketeneinheit "Supernova Warhead" und in einer "Military Airbase" die Lufteinheit "Supernova Spyjet" her. Greift dann Eure Nachbarn nach und nach an. Mit sechs "Holocaust Cannon", acht "Assault Trooper", drei "Supernova Spyjet" und rund vier "Supernova Warhead" könnt Ihr die gesamte Karte aufrollen, wobei die Raketeneinheiten natürlich immer wieder neu produziert werden müssen. Selbst Kolonien mit 5000 Einwohnern und einer mittleren Anzahl von "Anti-Matter-Defense"-Gebäuden haben gegen diese Streitmacht keine Chance. Das Vorrücken auf feindliches Gebiet erschwert Euch unter Umständen die Beschränkung der Stationierung von vier Infanterieeinheiten, zwei Artillerieeinheiten und vier Raketen in einer eigenen Kolonie. Produziert diese Einheiten daher in mehreren Grenzkolonien, die direkten Kontakt zu einer feindlichen Kolonie haben. Zum Angriff könnt Ihr nämlich beliebig viele Einheiten dorthin bewegen. Wenn also eine feindliche Kolonie Eurer Begierde an z.B. drei eurer Außenposten angrenzt, in denen Ihr fleißig Einheiten produziert habt, könnt Ihr mit maximal zwölf Infanterie- und sechs Artillerieeinheiten angreifen. Da das Betreten von feindlichen Kolonien sämtliche Bewegungspunkte auf einen Schlag verbraucht, ist das Nachziehen von Einheiten aus weiter entfernten Kolonien problematisch. Ihr müßt daher eine Offensive logistisch sorgfältig durchführen. Wenn Ihr die Möglichkeit habt, über ein Seegebiet eine feindliche Kolonie angreifen zu können, so sind die "Sea Transporter" von großem Nutzen. Ein derartiges Schiff kann bis zu drei Einheiten aufnehmen, egal ob Infanterie-, Artillerie- oder Raketeneinheit. Da ein Seegebiet Platz für bis zu drei "Sea Transporter" bietet, ist dort die Plazierung von bis zu neun Einheiten möglich, die anschließend komplett zum Angriff in ein angrenzendes feindliches Territorium gezogen werden können. Weil auch der Computergegner der Beschränkung der Stationierung von vier Infanterie- und zwei Artillerieeinheiten in seinen eigenen Gebieten unterliegt, erwartet Euch in feindlichen Kolonien mit dieser Streitmacht ein leichter Sieg. Rechnet jedoch immer mit einem Gegenschlag und laßt in den Grenzländereien die maximale Anzahl von Einheiten zur Verteidigung zurück, beziehungsweise zieht diese Einheiten aus anderen Kolonien nach.

Zum Schluß noch eine kleine Schummelei: Am Ende jeder Runde legt das Programm eine automatische Sicherungsdatei im "Deadlock"-Verzeichnis mit Namen AUTOSAVE.SAV an. Solltet Ihr also einmal eine entscheidende Schlacht zu Beginn einer neuen Runde verlieren, ladet einfach die Datei AUTOSAVE.SAV und spielt das Gefecht noch einmal durch. Da der Ausgang eines Kampfes von einer Unmenge von Zufälligkeiten abhängt, ist es durchaus wahrscheinlich, daß Ihr das Gefecht beim zweiten Durchgang gewinnen könnt.



Forschung führt beispielsweise zu dem netten Shockwave Projector

SCHIWI-Elektronik Groß- und Einzelhandels GmbH

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

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

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

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

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

* bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung erbeten.

*** PC-Spiele ***										Low Budget Spiele		Multimedia - Hardware	
3D Ultra Pinball	39,90	Descent 2	59,00	Golden Gate Killer	69,90	Rallye Racing '97	79,00	Striker 96	69,90	Ambush (Adv)	19,75	Grafikkarte 3D, PCI, 2MB ab	129,00
9 - The Last Resort	79,90	Destruction Derby 2	72,50	Hind / Hugo 4 je	69,00	Rendezvous im Weltraum	79,90	Syndicate Wars	79,00	Beavis & Butt-Head	24,90	TV-KarteHauppAuge,Videotxt, PCI	238,00
AD&D Blood&Magic	79,90	Diablo	79,00	Holiday Island	69,90	Road Rash	59,90	Timon&Pumbass (Disney)	89,90	Bloodstone (Adv)	19,90	Modem extern 33.6 V34+	188,00
Alien Trilogy	79,00	Die Fugger 2	56,00	Lost Vikings 2 *	79,90	Robotron "X"	74,90	Toonstruck	75,00	Bundesliga Manager Classic	19,90	JoyPad digital, schon ab	19,95
Ancient Empires	79,00	Die Großen Schlachten	69,90	M.A.X. *	79,00	Schleichfahrt	69,90	Tomb Raider	69,90	Commodore 64 Action Pack	39,90	CyberBoy LCD-Brille	198,00
Baphomets Fluch	73,00	Die Pandora-Akte	79,00	Mechwarrior2:Mercenaries	84,90	Sega Rally	74,90	Torin's Passage	89,90	Descent (Action)	29,00	Cybermaxx Helmset 3D,Kopfhörer	398,00
Blam!	69,90	Die Siedler 2 -WW	69,90	Monster Truck Madness	74,90	Shattered Steel	74,90	Tunnel B1	79,90	(Action)	34,90	Formula T2 Sportlenkrad+Pedal	268,00
Bleifuß 2	59,90	Discworld 2	79,00	Monty Ps:Ritter der Kokosnuß	69,90	Turtle Bay 1	89,90	Shannara	74,90	Versailles 1685	69,90	Dune 2 (Strat)	29,90	Festplatte 1,2 GB, IDE schon ab	288,00
Bug!	54,00	Down in the Dumps	74,90	Mummy	89,50	Sherlock Holmes 2	74,90	Virtua Cop	74,90	Goblins 3 (Adv)	24,90	Festplatte 2,5 GB, IDE schon ab	378,00
C&C Alarmstufe Rot	85,00	Dragon Heart: Fire&Steel	69,50	Myst	69,90	Soccer Stars 96	69,90	Warcraft 2: Excl. Edition	89,90	Ice Hockey Manager	19,90	CD ROM, EIDE, 8 fach ab	169,00
Civil War General	79,00	Dungeon Keeper	69,90	Nascar Racing 2	79,00	Snooker - Poolbilliard	59,90	WarWind	75,00	MontyP's reine Zeitveschwendung	24,90	CD ROM, EIDE, 12fach ab	199,00
Crow - City of Angels *	89,00	Earthsiege2:Skyf. / FIFA 97	79,90	Phantasmagoria 2	79,90	Star Control 3	79,90	Wing Commander 4	59,90	Pitfall the Mayan Adventure	29,90	Soundkarte 16Bit 3D,PnP,IDE	59,00
Daggerfall	71,85	Formel 1	74,90	Privateer 2: The Darkening	79,90	S.T.O.R.M. SE	69,90	Wizardry Gold	74,90	Prince of Persia Collection (J&R)	24,90	Aktiv Boxen+Booster 120 Watt	48,00
Daytona USA	71,85	Gene Machine	69,00	Puppen, Perlen und Pistolen	69,90	Streetfighter : The Movie	69,90	Worms & Reinforcements	69,90	Shanghai Great Moments (Denk)	24,90	CD-Brenner, SCSI, 2xW/4xR nur	658,00
Das Rätsel d. Master	79,00	Gene Wars	79,00	Risiko Win 95	79,90	Super EF 2000	89,90	Z	69,50	Silent Service 2 (U-Boot Sim)	19,75	10 CD-Rohlinge, 680 MB, 74min	126,00

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



Anwender Software

Hardware

!!! ACHTUNG !!!
Alles Hammerpreise

Lernsoftware

CD-ROM Spiele

Bundesliga Manager 97 69,–

Sonic CD Jump'n Run 79,–

komplettes Netzwerkset für Win95:

bestehend aus:
Diablo
2xNetzwerkkarte
1x10 Meter Netzwerkkabel
2xEndwiderstand
NUR 149,90 DM

Daggerfall

Das Fantasyreich Tamriel ist für Nicht-Einheimische ein großer Brocken. Shadow-Knight Levin Khan alias Levin Westermann aus Heusenstamm hat für Euch eine kleine Einführung parat, mit der Ihr die anfänglichen Schwierigkeiten in den Griff problemlos bekommen solltet.

Am Königshof der Hauptstadt von Daggerfall ▶



Dungeons werden z.B. von den ärgerlichen Daedroths` bevölkert ▼



Der Anfang

Bei der freien Generierung einer eigenen Charakterklasse solltet Ihr unbedingt darauf achten, daß Ihr die sechs am häufigsten gebrauchten Fähigkeiten auch unter den zwei Kategorien Primary und Major Skills einordnet. Ihr steigt nämlich bei "Daggerfall" umso schneller in den nächsten Level auf, je öfter Ihr diese sechs Hauptfähigkeiten der jeweiligen Charakterklasse benutzt. Seid Ihr zum Beispiel ein Assassine, habt Ihr folgende Hauptfähigkeiten:

Major Skills: Critical Striking, Backstabbing, Stealth

Primary Skills: Short Blade, Long Blade, Blunt Weapon

Nun ist es vielleicht sicherer, ein Opfer aus der Distanz mit einem gut gezielten Pfeil zu erledigen, aber wichtige Erfahrungspunkte bekommt Ihr dadurch nicht. Schleicht Euch stattdessen an den Gegner heran (Stealth), greift von hinten an (Backstabbing) und streckt ihn mit dem Kurzschwert (Short Blade) nieder. So habt Ihr drei der sechs Hauptfähigkeiten genutzt und einen großen Schritt in Richtung Levelaufstieg gemacht. Bestimmt Ihr Euren Lebenslauf (character background) durch das Beantworten der 12 Fragen, habt Ihr die Möglichkeit, durch die Antworten das Startinventar (Inventory) zu bestimmen. Auf die Fragen was Ihr seit Eurer Jugendzeit aufbewahrt bzw. für eine mutige Tat geschenkt bekommen habt, oder was die Mutter Euch zum Abschied schenkte, antwortet (wenn möglich) mit "Ebony Dagger". Dieser erleichtert das Überleben im ersten Dungeon ungemein, da er zwischen neun und vierzehn Schadenspunkten anrichtet. Allerdings ist es hierfür notwendig, die Fähigkeit "Short Blade" unter Euren Primary bzw. Major Skills zu haben, da natürlich eine Waffe, mit der Euer Charakter nicht umzugehen weiß, auch wenig nützt.



Jede Menge Zahlen und Fakten: Der Charakterscreen

Das Leben in Tamriel

Habt Ihr den ersten Dungeon erfolgreich hinter Euch gebracht, empfiehlt es sich, in die nächste größere Stadt zu reisen. Dort sind die Läden besser ausgestattet und die Bevölkerung hat eine bessere Allgemeinbildung. Zudem gibt es mehrere Gilden und Orden und Ihr habt viele Möglichkeiten, an finanzträchtige Aufträge zu kommen. Um Ruhm und Ehre einzustreichen, solltet Ihr also daher in einen der Läden gehen und Euch austatten.

Unter die Kategorie Läden (Shops) fallen in Tamriel Gemischtwaren-, Kräuter-, Kleider-, Waffen-, Bücher- und Schmuckgeschäfte. Bevor Ihr etwas kauft, vergleicht wie im richtigen Leben zuerst die Preise. Zwar sind im "Fachhandel" die Preise höher, doch bessere Qualität bekommt Ihr für gewöhnlich in den Shops, die ein Spezialgebiet haben. Zur flotteren Fortbewegung ist ein Pferd sehr wichtig, da Ihr ansonsten zu Fuß von einem Ende des Landes bis zum anderen gut fünf bis sechs Tage braucht – für einige Aufgaben (Quests) habt Ihr nur sieben oder acht Tage Zeit. Auch ein Wagen sollte auf Eurer Wunschliste ganz oben stehen, denn er nimmt bereitwillig Gegenstände aus Eurem Inventar auf. So müßt Ihr in den Dungeons nichts liegenlassen, was beim Verkauf das eine oder andere Goldstück bringt. Das Finanzwesen in Tamriel, vertreten durch die



In den Gewölben hilft oft nur Gewalt, zum Beispiel ein kleiner Zauberspruch

Banken, ist ebenfalls von großer Bedeutung. Dort zahlt Ihr Euer Gold etwa auf ein Konto ein oder tauscht es in Wertpapiere um. Wer seine sauer verdienten Moneten in Häuser und Schiffe anlegen möchte, ist hier an der richtigen Adresse, notorischen Pleitegeiern wird hier Kredit gewährt. Besonders die Wertpapiere sind von Interesse, da sie weniger wiegen als das schwere Edelmetall und daher Euer Inventory weniger belasten. Dazu werden sie überall als Zahlungsmittel akzeptiert. Habt Ihr noch kein Haus, sind die Tavernen lebenswichtig, da Ihr innerhalb einer Stadt ansonsten nicht rasten oder schlafen dürft; Zuwiderhandlung wird mit einem Gerichtstermin bestraft, der Eurem Ruf und Ansehen schadet. Außerdem findet Ihr in den Gasthäusern neben einer Mahlzeit und einem Schlafplatz auch andere Reisende, die vielleicht die eine oder andere Information haben.

Die wichtigsten Institutionen sind jedoch die Gilden und Orden. Sie bieten Euch jeweils Dienstleistungen, der Gildenmeister vergibt Aufträge, mit deren Erfüllung Ihr Euch einen Namen machen und im Rang aufsteigen könnt. Dadurch stehen Euch auch weitere Türen offen; in der Magiergilde etwa könnt Ihr erst dann magische Gegenstände kaufen oder einen mächtigen Geist beschwören, wenn Ihr die entsprechende Position innehabt. In jedem Land gibt es aber auch Rittergilden, die das Königshaus ihres Heimatlandes verteidigen. Beispiele dafür sind "The Knights of the Flame" in Anticlere oder "The Knights of the Dragon" in Daggerfall. Diese Organisationen verschenken an ihre respektierten und hoch angesehenen Mitglieder sogar Häuser.

Weiterhin existieren Rittergilden, die die unbewaffneten Mitglieder einer anderen Gilde oder eines Ordens bewachen. "The Maran Knights" verteidigen beispielsweise die Anhänger der Muttergöttin Mara. Und in so legendäre Gilden wie "The Blades" werden nur die allerbesten Ritter Tamriels aufgenommen.

Weiterhin treiben Gilden ihr Unwesen, in die Ihr nicht von Euch aus eintreten könnt: Dies sind die illegalen Vereinigungen der Unterwelt wie z.B. "The Dark Brotherhood" oder "The Thieves Guild". Diese Vereine wählen ihre Mitglieder selbst aus. Dies kann etwa folgendermaßen geschehen: Ihr metzelt wahllos alle Zivilisten nieder, die Euch in einer Stadt vor das Schwert kommen. Daraufhin werdet Ihr verhaftet und wegen Mordes zu mindestens 250 Tagen Haft verurteilt. Seid Ihr entlassen, läßt Euch die "Dark Brotherhood" wissen, daß sie Euren Beitritt wünscht – was Ihr auch besser tun solltet, da ansonsten die Assassinen beleidigt sind und Euch bis zu Eurem (virtuellen) Tod jagen. Egal, welcher Gilde Ihr auch beitretet, löst so viele Aufgaben wie möglich, um rasch in der Hierarchie aufzusteigen. Selbst wenn Ihr bereits in hohem Rang steht, solltet Ihr trotzdem immer mal wieder ein paar Aufträge für Euren Verein erledigen, da Ihr ansonsten sehr schnell in Vergessenheit geratet. Ruhm und Geld erlangt Ihr aber auch durch Missionen, die Adelshäuser oder sogar die Bevölkerung zu vergeben hat. Es lohnt sich also, wenn Ihr bei Gesprächen mal nach Arbeit fragt oder die Adligen in ihren Palästen besucht. Interessante Orte wie vergessene Friedhöfe oder vefluchte Hexenhäuser sind selten auf einer Karte verzeichnet. Ihr könnt sie zumeist nur durch viel Glück auf Euren ausgedehnten Reisen finden, die Ihr unternehmen solltet. Falls Euch Fortuna jedoch hold ist, entdeckt Ihr eine derartige Örtlichkeit auch schon einmal auf einer Karte. So könnt Ihr solche Örtlichkeiten unter die Lupe nehmen.



In Herbergen findet ihr nicht nur Unterkunft, sondern erfahrt auch so manches



Diese Karte zeigt euch die Provinz Daggerfall im Überblick

Die Dungeons von Tamriel

Es gibt in Tamriel Tausende von Dungeons. Um sie möglichst lebendig zu überleben, solltet Ihr ein paar Tips beachten:

1. Auch wenn Ihr im eigentlichen Spiel nicht andauernd speichern müßt (dadurch geht eine Menge Spielspaß verloren!), in den Dungeons ist dies Pflicht! Hier wird nämlich nicht auf Euren Charakterlevel geachtet, weswegen Euch auch hinter einer Ecke plötzlich zwei Vampire und ein Werwolf erwarten können. Diese machen aus einem unbedarften Abenteurer schnell Kleinholz.
2. Geheime Türen und Gänge werden dank Automap angezeigt, sobald Ihr an ihnen vorbeigegangen seid.
3. Bei Kämpfen verhaltet Euch wie folgt:
– Den Gegner angreifen.
– Ein paar Schritte zurückweichen und warten, bis der Gegner zugeschlagen hat.
– Nach vorne gehen und schlagen.
– Wieder zurückweichen. Attacke des Gegners abwarten.
– Nach vorne gehen und wieder schlagen.
Diese Taktik sollte bei richtiger Ausführung eigentlich erfolgreich sein.
4. Es ist wichtig zu beachten, daß ein paar Monster in Tamriel nur durch Silber verletzt werden können. Wenn Ihr also den Auftrag bekommt, eine Prinzessin aus den Händen eines Werwolfs zu befreien, dann solltet Ihr nie ohne mindestens eine Waffe aus Silber oder einem besseren Material losziehen, das solch einem ungemütlichen Vieh den Garaus macht.

Mit diesen Tips im Gepäck werden Euch die ersten Wochen in Tamriel doch gleich etwas leichter fallen.

Alien Incident



▲ Das Heim von Alberto Einstone

◀ Dieser üble Schurke will die Erde vernichten

Weltenretter Olaf Nobis aus Berlin hat herausgefunden, wie die bösen Außerirdischen davon abgehalten werden können, die Herrschaft über die Erde zu übernehmen.

Gefangen im Haus

Als erstes nehmt Ihr das Seil auf, dann untersucht Ihr den Mülleimer, in dem ein Zettel ist, den Ihr sofort lest. In der Küche gibt es für das Inventory Streichhölzer und angeschimmeltes Brot. Auch am Kühlschrank ist eine Notiz, die Ihr ebenfalls lest. Wird der Schrank geöffnet, findet Ihr dort eine Wachstumslotion. Nachdem Ihr das Brecheisen und die Sicherung aufgehoben habt, geht Ihr ins Labor und hebelt dort mit dem Brecheisen das lose Brett aus. Öffnet den Sicherungskasten und dreht die Sicherung in den leeren Sockel. Die Durchsuchung des Laborkittels fördert ein Stethoskop zutage. Geht dann nach oben, schüttet das Wachstumsmittel über die Pflanze und benutzt das Brecheisen mit dem Kürbis. Betretet den rechten Raum und nehmt den Hammer und den Walkman. Wenn Ihr den Schrank öffnet, findet Ihr eine Videokassette, die ebenfalls eingesteckt wird. Im linken Raum ist eine Lampe, die Ihr einschaltet. Öffnet die Schublade, nehmt die Fernbedienung und zieht den Schlüssel unter dem Kissen hervor. Jetzt lauft in die Bibliothek, deren Tür sich mit dem großen Schlüssel öffnen läßt. Mit dem kleinen Schlüssel öffnet ihr das Schloß des Regals an der rechten Wand und schiebt es zur Seite. Dahinter ist ein Safe, der Euch seine Geheimnisse offenbart, wenn Ihr das Stethoskop zur Hilfe nehmt. Im Safe befinden sich eine Diskette und ein Schlüssel. Beides nehmt Ihr an Euch, legt die Diskette in den Rechner im Laboratorium ein und seht sie Euch an.

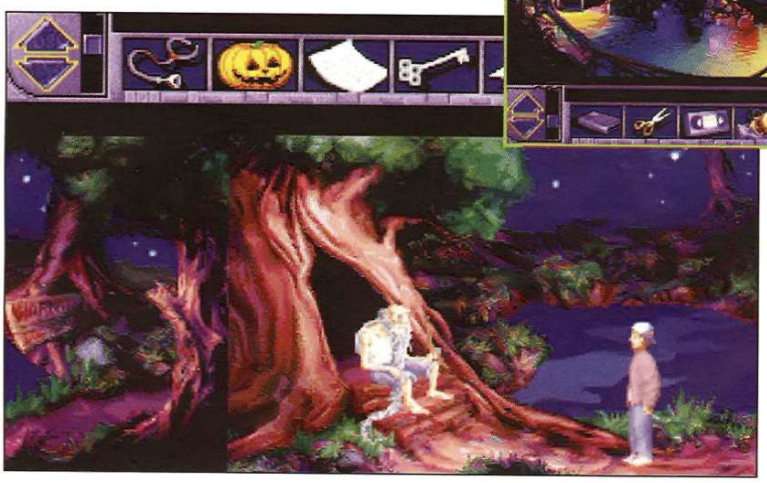
Das Verlassen des Hauses

Fahrt mit dem Fahrstuhl aufwärts und lauft die Treppe herauf. Haltet Euch dann links und öffnet die Kammer. Dort ist eine Batterie, die Ihr in die Fernbedienung einlegt. Benutzt dann das Seil mit dem Ring. Die Tür ohne Türgriff öffnet sich dank der Fernbedienung; nehmt das Radio und die Schere. Sie eignet sich für Schnitzereien am Kürbis. Jetzt legt Ihr die Kassette in den Videorecorder ein und benutzt den Fernseher mit der Fernbedienung. Ihr bekommt einen Pfeil und die Videokassette. Geht zurück in den Raum mit dem am Ring befestigten Seil und klettert daran in den Schacht.

Die nähere Umgebung

Hier nehmt Ihr das Blatt Papier und drückt erst den Griff, dann den Schalter. Die Leiter führt auf den Friedhof, wo Ihr die Grabsteine untersucht und mit der Statue redet. Da Ihr momentan die Lasersperre nicht überwinden könnt, geht von der Kreuzung aus nach Süden. Dort angekommen redet Ihr mit dem Hippie und tauscht den Walkman gegen seinen „Gameson". Im Park könnt Ihr dann beobachten, wie sich einer der Außerirdischen gerade wegbeamt. Wenn Ihr nach links geht, trefft Ihr Yodle, dem Ihr das Blatt Papier, den „Gameson" und das Radio gebt. Nun kehrt zum Haus zurück und benutzt die Streichhölzer am Briefkasten. Danach lauft zum Ursprung der Explosion und laßt Euch von Sluggs die Schlüssel zum Observatorium geben. Im Antiquitätengeschäft überzeugt Ihr durch ein langes Gespräch den Inhaber davon, den Pfeil gegen eine Taucherausrüstung zu tauschen. Danach geht Ihr zurück zu Yodle, seht Euch dort alles genau an und gebt dem Papagei das schimmelige Brot. Die Teleportervorrichtung nehmt Ihr auf und zerlegt sie dann.





▲ Eine der schwierigeren Stellen: Das Labyrinth

◀ Dieser ältere Herr ist Euch beim Bau eines Teleporters behilflich

Im Observatorium

Mit dem Schlüssel öffnet Ihr die Tür des Observatoriums und betretet es. Dort werft Ihr einen Blick auf das Bild, setzt die Sicherung in die dafür vorgesehene Fassung und benutzt den Unterbrecher. Dann geht in die obere Etage und zieht dort den Hebel. Jetzt seht Ihr durch das Teleskop. Am Computer befindet sich ein Schalter, den Ihr drückt. Danach schiebt Ihr eine Diskette in das Laufwerk und den „Gameson" in den passenden Schacht. Nun drückt Ihr auf den Knopf und schaut auf den Monitor. Auf dem „Gameson" speichert Ihr daraufhin die Koordinaten des Alienschiffes und nehmt ihn wieder an euch, um ihn in die Transportermaschine einzusetzen. Verleibt die Diskette Eurem Inventory ein und betretet dann...

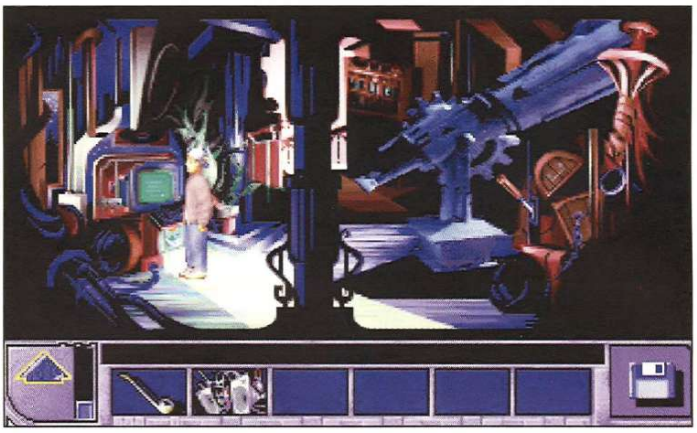
Das Labyrinth

Dazu geht wieder auf den Friedhof und verratet der Statue das Paßwort „Look! A Blueberry!" Nun könnt Ihr das Kraftfeld passieren. An der Pfütze legt den Taucheranzug an und springt hinein. Am Grund befindet sich eine Schatztruhe, die Ihr mit einem Dietrich öffnet. Mit dem Schlüssel, den Ihr dort findet, schwimmt Ihr zurück an die Oberfläche und öffnet die Tür. Klettert die Leiter, die sich dahinter verbirgt, hinab und drückt den Knopf. Legt außerdem den Schalter um und

geht wieder nach oben. Seht Euch dort angekommen das Gitter an; ein Knopfdruck öffnet ein Loch durch das Ihr hindurchschwimmt und das Euch in einen Irrgarten bringt. In einem der Räume liegt eine Spitzhacke, die dazu dient, den Zaun aus dem Weg zu räumen. Dieser befindet sich am Ausgang oben links auf dem Bildschirm. Über ein Seil gelangt Ihr nun in einen weiteren Teil des Labyrinths. Doch keine Panik, lauft einfach bis zur Sackgasse und versucht, den Screen zu verlassen. Daraufhin erscheint eine Kreatur, von der Ihr eine Telefonnummer erhaltet. Geht jetzt zur Telefonzelle, baut die Teleportervorrichtung inklusive Gamesonmodul ein und wählt die Nummer.

Auf dem Raumschiff

Sofort, nachdem Ihr auf dem Raumschiff materialisiert seid, setzt Ihr die Kürbismaske auf, damit Ihr nicht erkannt werdet. Am Ende des linken Ganges wartet ein Fahrstuhl, der aber leider nur mit einer Schlüsselkarte benutzt werden kann. Nehmt die Karte aus dem Startraum und fahrt mit dem Lift in die dritte Etage und versucht, mit der Schlüsselkarte Zugang zu der Konsole zu erlangen, was jedoch nicht funktioniert. Rechts ist ein Ticketautomat, dessen Knopf Ihr drückt. Nachdem Ihr Euch die Nummer angesehen habt, benutzt Ihr das Gerät noch weitere drei Mal, dann ist die Maschine defekt und Ihr nehmt die Zettel, die sie ausgespuckt hat. Nun geht´s ab in den vierten Stock, wo Euch eine Wache anhält. Diese Wache läßt sich beschwatzen, indem Ihr erzählt, daß ihr Boß Euch erwartet. Redet nun mit den Gefangenen und nehmt die Schlüsselkarte an Euch, die eine Wache im Lesegerät vergessen hat. Sie ermöglicht es Euch in die erste Etage zu gelangen, wo ihr dann auch gleich hinfahrt.



Das Observatorium: Hier erfahrt Ihr die Koordinaten des Alien-Schiffes

Das Finale

Eine Unterhaltung mit dem Wartungsarbeiter überzeugt ihn, Euch seinen Ausweis zu geben. Auf der dritten Ebene könnt Ihr nun mit dem Chef reden. Er gibt Euch die richtige Zugangskarte, die Ihr im Lesegerät in der ersten Etage benutzt. Geht durch die Tür und benutzt die Karte erneut. Jetzt fahrt Ihr in den vierten Stock und benutzt den Ring mit dem Lesegerät links von den Zellen. Schaut Euch die Anzeige an, die Euch das Paßwort verrät. Dieses ist notwendig für die Konsole in der dritten Etage. Dort fahrt Ihr jetzt auch hin, schiebt die Schlüsselkarte in die Konsole und gebt das Paßwort ein. Nun könnt Ihr Zelle 38 öffnen und geht in die vierte Etage. So hat Ben die Welt gerettet und Ihr dürft ehrfürchtig den Abspann bewundern.

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 neuesten 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 frappierenden dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.

Westfalenhallen Dortmund

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf: 02 31 / 12 04-880 (Faxgerät auf „Abruf" oder „Polling" stellen, wählen und starten.)

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#

Hint Shop — Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

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

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da ständig neue Lösungshefte erscheinen.

Sie finden uns auch im Internet: **http://www.vo.lu/Hint-Shop** und im BTX: **mellen#**

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.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzeln für 19,95DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

3 Skulls of the Toltecs	Crusader - No Regret	Höhlenwelt Saga - Teil 1	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Syndicate Wars	**Sammelhefte:**
7'th Guest & 11'th Hour (je)	Cyberia 1+2 & Wetlands	Imperium Romanum	Normality	System Shock	Alone in the Dark 1 bis 3
Albion	C	Indiana Jones 3 und 4	Orion Burger	Talisman	Eye of the Beholder 1 bis 3
Aliens- A Comic Book Adventure	"D", Evocation, Blown Away	Jagged Alliance 1	Pandora Akte	Terra Nova - Strike Force Cent.	Goblins 1 bis 3
Alien Incident	Daedalus Encounter,Critical P.	Jewels of Oracle	Phantasmagoria	Thunderscape	Ishar 1 bis 3
Alien Trilogy	Daedly Games (Jagged All. 2)	Karma, Alien Virus, Burn Cycle	Police Quest: SWAT	Time Commando	King's Quest 1 bis 6
Anvil of Dawn	Down in the Dumps	King's Quest 1 bis 7 (je)	Ravenloft 1 und 2 (je)	Time Gate 1: Knights Chase	Legend of Kyrandia 1 bis 3
Azrael's Tear	Dig, The	Kingdom O'Magic	Rebel Assault 1+2+Privateer	Tomb Raider	Leisure Suit Larry 1 bis 6
Bad Mojo	Discworld 1	Knights of Xentar	**Resident Evil**	Toonstruck	Quest for Glory 1 bis 4
Baphomets Fluch	Dragon Lore 1	Lands of Lore 1-Throne o.Chaos	Riddle of Master Lu	Touché - 5. Musketier	Simon the Sorcerer 1 und 2
Bermuda Syndrom	Dungeon Master 1+2 (je)	Last Dynasty, The	Ripper	Torin's Passage	Star Trek 1 und 2
Bioforge	Elder Scrolls: Daggerfall (i.P.)	Leisure Suit Larry 7	Sam & Max hit the Road	Ultima 8 - Pagan	Ultima 7-Teil 1&2+Forge o.V.
Blazing Dragons	Fable	Lighthouse	Secret Mission,Cruise f.a Corpse	Ultimate Mix	Ultima Underworld 1 und 2
Casper	Fade to Black	Little Big Adventure	Shannara	Urban Runner	Warcraft 1 und 2
Chewy - Esc von F5	Flight of the Amazon Queen	Maniac Mansion 1 und 2	Sherlock Holmes-Tätowier.Rose	Vollgas (Full Throttle)	Wing Commander 3 und 4
Chronicles of the Sword	Frankenstein-Through t.Eyes	Menzoberranzan	Shivers	W2 - Beyond the Dark Portal	Wizardry 6 und 7
Command & Conquer 1	Gabriel Knight 1 und 2 (je)	Mission Critical	Space Quest 1 bis 6 (je)	Warhammer	**Orginallösungen** (je 24,80)
C&C 1: Ausnahmezustand	Gene Machine	Monkey Island 1 und 2	Star Trek - DS9 - Harbinger	Woodruff and the Schnibble...	Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
Command & Conquer 2	Golden Gate Killer/Elk Moon M.	Mummy-Tomb of the Pharao	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."	Zork: Nemesis	DSA 1 oder DSA 2
Crusader - No Remorse	Hell und Bureau 13	Mutation of J.B.	Stonekeep	"Z"	DSA 3 - Schatten über Riva

NHL Hockey 97

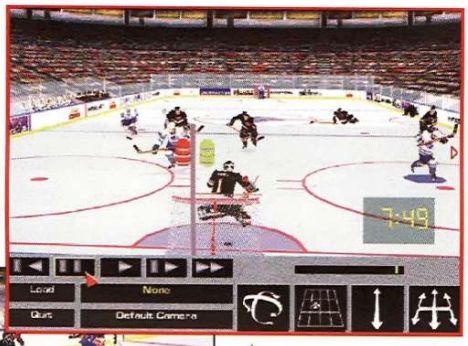


Aufs Glatteis führt Euch Gerhard Moser aus Villach in der Schweiz bestimmt nicht, hat er doch ein paar kleine, aber feine Tips für die Hockey-Referenzsimulation parat:

So schießt Ihr die Tore

Nachfolgend seien drei Möglichkeiten genannt, um den gegnerischen Torwart auszutricksen.

1. Lauft mit einem Stürmer, der die Schlägerbiegung auf der linken (rechten) Seite hat, in die Richtung der rechten (linken) Torlatte auf das gegnerische Tor zu. Kurz nach Beginn des gegnerischen Verteidigungsdrittels haltet Ihr Euch dann an die linke (rechte) Torlatte. Dann macht schnell einen "Verlader" auf die rechte (linke) Seite. Nun müßte der Torwart mit seinem Schläger auf die rechte (linke) Seite wandern. Jetzt könnt Ihr den Puck fast ungehindert in die linke (rechte) Ecke feuern.
2. Wählt Euch einen schnellen Stürmer aus, lauft in die Verteidigungszone des Gegners und schießt den Puck so fest es geht auf das Tor. Mit etwas Glück prallt die Scheibe vom Tormann ab und Ihr oder ein bereits nachgerückter Stürmer könnt Euch eine Ecke für den finalen Rettungsschuß aussuchen.
3. Dieser Trick setzt einiges Können voraus. Schnappt Euch wieder einen flotten Stürmer und lauft so fix wie möglich hinter das gegnerische Tor. Um dieses kurvt Ihr knapp herum. Seid Ihr schnell genug gewesen, schießt jetzt den Puck am Tormann vorbei. Falls Ihr zu langsam wart, habt Ihr jedoch immer noch die Möglichkeit, dem Goalie durch die Beine hindurch ein Tor zu verpassen.



▲ Fernschüsse werden Euch wohl nicht so häufig gelingen



◀ Hier gelangt der Puck jedoch mit einer klassischen Flanke ins Netz

Bundesliga Manager 97

Vereinspräsidenten, die unter finanziellen Engpässen leiden, kann geholfen werden: Danijel Kovacic aus Bergheim macht Euch bzw. den Spielern ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt...

Dazu geht Ihr auf den Transfermarkt und wählt einen Spieler aus, den Ihr engagieren möchtet. Unterbreitet ihm ein Angebot und klickt dann, während der Ball rollt, auf den "+5 Prozent"-Button. Dies macht solange, bis Ihr den fantastisch anmutenden Wert von ca. -2.000.000.000 erhaltet. Daraufhin laßt Ihr den Ball einfach in das Tor rollen. Jetzt wird der Betrag Eurem Konto gutgeschrieben, und den Spieler bekommt Ihr netterweise noch gratis dazu. Dadurch sollten eigentlich alle Geldprobleme gelöst sein, so daß Ihr Euch in Ruhe etwa dem Ausbau Eures Stadions widmen könnt.



Mit Hilfe der kleinen Finanzspritze muß ein gut ausgebautes Stadion kein Traum bleiben

Das Dream-Team

Hier bekommt ihr eine ausgetüftelte Spieleraufstellung, die euch zu manchem Sieg verhelfen sollte:

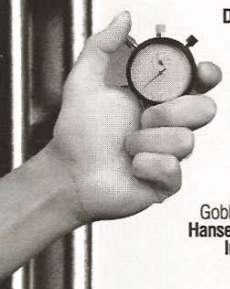
Linien	Linker Flügel	Center	Rechter Flügel	Linker Defender	Rechter Defender	Goalies
1. Linie	Kurri, (NYR) Jari	Gretzky, (NYR) Wayne	Bondra, (WSH) Peter	Coffey, (DET) Paul	Bourque, (BOS) Ray	Patrick Roy (COL) Ed Belfour (CHI)
2. Linie	Tkatchuk, (PHX) Keith	Lemieux, (PIT) Mario	Jagr, (PIT) Jaromir	Macinnis, (STL) Al	Chelios, (CHI) Chris	
3. Linie	Nedved, (PIT) Petr	Messier, (NYR) Mark	Bure, (VAN) Pavel	Samuelsson, (NYR) Ulf	Murphy, (TOR) Larry	
4. Linie	Selänne, (ANA) Teemu	Lindros, (PHI) Eric	Kovalev, (NYR) Alexei			

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

SONDERANGEBOTE

1944 - Across the Rhine	DV	29,95
Albion	**DV**	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Battle Isle 3	**DV**	**36,95**
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Christoph Kolumbus	DV	19,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	**DV**	**29,95**
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	**DV**	**34,95**
Der Reeder	**DV**	**19,95**
Destruction Derby	**DV**	**29,95**
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	**DV**	**29,95**
Dune 2	DV	29,95
Ecstatica	**DV**	**29,95**
Fade to Black	DV	29,95
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flashback	DV	24,95
Flight Unlimited	**DV**	**32,95**
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	**DV**	**34,95**
Indy Car Racing 2	**DA**	**36,95**
Jagged Alliance	**DV**	**32,95**
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	**DV**	**29,95**
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	**DV**	**21,95**
Micro Machines 2	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	**DA**	**19,95**
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	**DV**	**29,95**
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	**DV**	**19,95**
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	**DV**	**29,95**
Psycho Pinball	**DA**	**29,95**
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	**DV**	**22,95**
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	**DV**	**29,95**
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	**DV**	**39,95**
Stonekeep	**DV**	**39,95**
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	**DV**	**29,95**
Transport Tycoon & World Editor	**DV**	**29,95**
U.S. Navy Fighters	**DV**	**29,95**
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Vollgas	**DV**	**32,95**
Warcraft	**DV**	**24,95**
Wing Commander 3	**DV**	**34,95**
Wizardry 7	DV	19,95



SPIELE SAMMLUNGEN

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













CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	**DV**	**42,95**
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
AH-64D Longbow Data Disk	**DV**	**46,95**
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
American Dream	DV	36,95
Baphomets Fluch	**DV**	**74,95**
Battlecruiser 3000 AD	DV	64,95
Biing!	DV	44,95
Bleifuss 2	**DV**	**59,95**
Blood & Magic (AD&D)	DA	82,95
Bundesliga Manager '97	**DV**	**69,95**
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Civilization 2	**DV**	**74,95**
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	**DV**	**39,95**
Civil War General	DV	86,95
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	DA	74,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destiny	DV	74,95
Destruction Derby 2	**DA**	**74,95**
Diablo (Win 95)	**DA**	**79,95**
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Die Siedler 2 Mission CD	**DV**	**29,95**
Discworld 2	**DV**	**79,95**
Dominion	DV	V.mö.
Down in the Dumps	**DV**	**74,95**
Elisabeth I.	**DV**	**69,95**

CD-ROM

F-22 Lightning II	DV	79,95
Fable	DV	79,95
FIFA Soccer '97	**DV**	**74,95**
Fire Fight (Win 95)	DA	59,95
Flight Simulator 6.0	DV	99,95
Flottenmanöver	**DV**	**74,95**
Flying Corps	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**89,95**
FX Fighter Turbo	DA	69,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Gene Wars	**DV**	**74,95**
Grand Prix Manager 2	DV	86,95
Hardline	DV	59,95
Have a N.I.C.E. Day	DV	V.mö.
Heroes of Might & Magic	DV	56,95
Heroes of Might & Magic 2 *	**DV**	**74,95**
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	**DV**	**74,95**
Hugo 4	**DV**	**69,95**
Hunter Hunted	DV	69,95
Jagged Alliance 2 *	**DV**	**74,95**
KKND - Krush, Kill and Destroy	**DV**	**V.mö.**
Lands of Lore 2 (März)	DV	89,95
Leisure Suit Larry 7	**DV**	**82,95**
Lighthouse	DV	82,95
Links LS	**DV**	**92,95**
Lords of the Realm 2	**DV**	**82,95**
Master of Orion 2	DV	V.mö.
Mad TV 2	**DV**	**74,95**
M.A.X.	**DV**	**79,95**
MDK	DV	89,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	**DV**	**86,95**
Myst	DV	69,95
NASCAR Racing 2	**DA**	**84,95**
NBA Live '97	**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	DA	82,95
Privateer 2	**DV**	**79,95**

CD-ROM

Project Paradise	**DV**	**V.mö.**
Rallye Racing '97	**DV**	**74,95**
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	84,95
Rendez vous im Weltraum	**DV**	**82,95**
Risiko (Win 95)	**DV**	**74,95**
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	**DV**	**69,95**
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Hunter Zusatz-CD	**DV**	**26,95**
Sim City 2000 + Isle + Town	**DV**	**69,95**
Sim Copter *	**DV**	**74,95**
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Star Control 3	DA	79,95
Star General	**DV**	**69,95**
Star Trek Warrior Set	DV	64,95
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	**DV**	**89,95**
SWIV 3D	DV	79,95
Syndicate Wars	DV	79,95
Terminator Skynet *	**EV**	**69,95**
TFX: EF2000 Special Edition	**DV**	**86,95**
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
The Darkening	**DV**	**79,95**
The Dig	DV	74,95
The Neverhood	DV	99,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Time Commando	DV	74,95
Tomb Raider	**DV**	**69,95**
Toonstruck	**DV**	**74,95**
Tunnel B1	DV	86,95
U.S. Navy Fighters '97	**DV**	**79,95**
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	**DV**	**86,95**
Warwind (Win 95)	**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 Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

(02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

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

Erste + Hilfe



Diesmal gehen wir mit dem Schnittstellen-Slotblech auf Mausfang, mobilisieren brachliegende Speicherressourcen und bringen den Cyrix 6x86 auf Trab

SO GEHT'S

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

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

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

Maus weg nach Boardwechsel

Schnittstellenkabel nicht standardisiert!

Wird ein Mainboard getauscht, müssen auch die mitgelieferten Schnittstellen-Slotbleche ersetzt werden. Nicht alle Hersteller belegen die Pins auf der Platine gleich – diese Abweichungen werden dann am Slotblechanschluß wieder korrigiert, um den RS232-Standard zu erreichen. Ausnahme ist nur der Printer-Port, für den auch auf der Platine ein Standard existert. Aber warum nicht gleich alle Kabel tauschen, wenn die neuen kostenlos mitgeliefert werden?!

Speicherfehler-Meldungen

"not enough memory" – eine gefürchtete Meldung bei der Installation von diversen Spielen und einigen Dienstprogrammen. "Aber ich habe doch 32 MByte Arbeitsspeicher!" ist meist die Antwort. Nur hat dieser Speicher nichts mit der Meldung zu tun. Gemeint ist hier der Hauptspeicher ***unter*** 1 MByte.
Dort werden die meisten Treiber und sonstige speicherresidente (***TSR*** – ***T***erminate and ***S***tay ***R***esident) Programme adressiert. Sinkt dieser Speicher unter ca. 580 kByte, kann es passieren, daß einige Programme nicht mehr arbeiten können. Dazu gehören auch Spiele. Ihr könnt Euch jedoch ein kleines "Speicherpolster" schaffen, indem Ihr die autoexec.bat und die ***config.sys*** etwas verändert. Dort lassen sich einige Treiber und die TSR-Programme in den sogenannten hohen Speicher (640kB bis 1MB) laden. Das kann auf zwei Wegen geschehen. Entweder manuell oder automatisch mit "MEMMAKER" – einem Speicher-Optimierungsprogramm von Microsoft, das z.B mit MS-DOS 6.22 geliefert wird. Ich meine, daß die manuelle Methode die bessere ist – es ist mit Sicherheit die Aufwendigere, die auch etwas Erfahrung mit Speicheradressen und den zu konfigurierenden Dateien voraussetzt. Hier also einige Tips dazu. Zuerst rate ich aber dringend dazu, Sicherungskopien von den betroffenen Dateien (autoexec.bat und config.sys) anzufertigen. Wenn's dann schiefgeht, ist alles innerhalb von Sekunden wiederhergestellt!

CONFIG.SYS:

1. Der Befehl DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS sollte in der ersten Zeile stehen, da Treiber erst in den hohen Speicher geladen werden können, wenn HIMEM.SYS aktiv ist. Aus dieser Tatsache ergibt sich von selbst, daß HIMEM selbst weder hochgeladen werden kann und darf!
2. Es sollte auch folgender Eintrag vorhanden sein: DOS=HIGH,***UMB***
Er lädt DOS resident in den hohen Bereich und macht den oberen Speicher (***U***pper ***M***emory ***B***locks), der ein Teil des hohen Speichers ist, verfügbar.
3. Mit dem Zusatz "**HIGH**" nach dem DEVICE-Befehl wird das Verlegen des jeweiligen Treibers erreicht. Der Befehl ein Device (hier der CD-ROM-Treiber) hochzuladen, sieht also so aus:

DEVICE**HIGH**=C:\CD PRO\VIDECCD.SYS /D:MSCD001 /L:GR

Zur Beachtung: Verzichtet darauf, SCSI-Gerätetreiber hochzuladen, da sie sehr umfangreich sind und den oberen Speicher recht schnell "dichtmachen"! Ferner empfehle ich, daß Ihr alle hochzuladenden Treiber der Wichtigkeit nach sortiert von oben nach unten in der config.sys anordnet. Reicht nämlich der Speicherplatz im hohen/ oberen Bereich nicht aus, werden die restlichen Befehle im unteren Speicher ausgeführt.
Grundregel: CD-Gerätetreiber und Speicherverwaltungsprogramme (z.B. EMM386) immer möglichst weit nach oben!

AUTOEXEC.BAT

Hier sind nicht viel Änderungen erforderlich. Der wichtigste Unterschied zur config.sys besteht darin, daß hier der Zusatz "***LH***" (***L***oad***H***igh) VOR dem Befehl verwendet wird. Beispiel Maustreiber:

LH C:\MOUSE\MOUSE.COM

Es ist auch in der autoexec.bat wichtig, die Gerätetreiber zu ordnen. Empfehlung: MSCDEX in die erste Zeile!!

Wem das jetzt alles zu kompliziert klingt, oder wer meine Beispiele zu unvollständig findet (was sie auch sind, aber ich habe leider nur diese 1 1/2 Seiten!), verwendet am besten den MEMMAKER. Dieses Programm arbeitet in der DOS-Version 6.22 recht zuverlässig. Es hat den Vorteil, daß es automatisch dem jeweiligen Treiber eine feste Speicheradresse zuweist! Wird die Option "Benutzerdefiniert" verwendet, lassen sich einige Einstellungen beeinflussen. Aber Vorsicht: Auch wenn Ihr eine VGA-Farbgrafikkarte verwendet, solltet Ihr darauf verzichten, den ***Monochrombereich*** freizugeben. Es gibt Grafikkarten, die auch diesen Bereich beanspruchen, wenn sie im "Stress" sind. Auf die Frage, ob der obere Speicherbereich für Windows optimiert werden soll, würde ich unter WIN95 mit NEIN antworten, da WINDOWS 95 mit der Speicherverwaltung allein ganz gut klarkommt. Unter WIN3.11 ist diese Option aber recht sinnvoll.

CYRIX-Nachschlag

Die Geschichte nimmt zwar kein Ende, aber eine Wendung! Ein Lichtblick für alle entnervten CYRIX P166+ Besitzer!
Bezugnehmend auf meinen Beitrag "CYRIX – die Softwrefallen" in PP 1/97 erhielt ich einen Leserbrief, in dem ich – völlig zu recht – korrigiert wurde. Herr Marc A. Grundke (nicht zu verwechseln mit Mark des Pro 200!) hat die Lösung. Er schreibt:
"...Der CYRIX 6x86 besitzt ebenfalls den CPU-ID-Befehl, der die Familie (Pentium:5), Stepping und Versionsnummer enthält. Nur als ID-String steht dort 'CYRIXINSTEAD'; der Befehl ist jedoch zur Sicherheit deaktiviert, da einige Debugger Pentium-Interna ausnutzen und sich auf dem CYRIX natürlich im 'Nirvana' wiederfinden.
Für Spiele kann man den Befehl jedoch aktivieren, was fast immer funktioniert hat (WIN95, MDK, Magic Carpet usw.), da diese die zusätzlichen Pentium-Features nur selten benutzen!
Um die CPU-ID zu aktivieren, braucht man nur das Bit 7 im Register E8h auf 1 zu setzen, was mit dem Programm 'ctchipz' der Zeitschrift c't (erhältlich in der c't-Mailbox) oder dem Programm 'ibmm1' auf der IBM-WWW-Page ganz einfach möglich ist..."
Besten Dank für die Unterstützung, Herr Grundke!

Euer Tom

FON 07182 - 2079
T-Online *200578# FAX 07182 - 2097
Händleranfragen erwünscht.

Ein erfolgreiches 1997 wünscht das BOC-Team!

Akte Pandorra*	ADV	KD		69,90
Com. & Conq. 2 Red Alert	SIM	EV 75,90	KD	84,90
Commanche 3/Armored Fist 2*	ACT	KD		74,90
Das Schwarze Auge 3	ROL	KD		34,90
Daggerfall*	ADV	EV 69,90	KD	78,90
Daytona USA od. Jagged All.2*	SIM	KD		72,90
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
Dungeon Keeper*	SIM	KD		69.90
F 22 Lightning	SIM	KD		72,90
Formel 1*	SIM	KD		69,90
Master of Orion 2*	SIM	KD		82,90
Lands of Lore 2*	ROL	KD		82,90
NHL / Fifa Soccer 97	SPO	KD		69,90
Privateer 2 The Dark..*	SIM	KD		76,90
Risiko od. Flottenmanöver je	SIM	KD		69,90
Sega Ralley*	SIM	KD		69,90
Star Gladiator*	ACT	KD		72,90
Toonstruck	ADV	KD		69,90

ADV= Adventure, ACT = Action, SIM = Simulation, SPO = Sport, SAM = Sammlung

2 Spiele bezahlen + 1 Spiel gratis
Wing Commander 4, Need for Speed SE, Ripper, [redacted] Rayman, Terra Nova, (nur die nachfolgenden Titel)
Assault Rigs, Bad Mojo, Druidenzirkel, Crusader No'Remorse, Cricket 96, Top Gun, Fifa Soccer 96, Rebel Assault 2, Jugde Dreed, Mechwarrior 2, US Navy Fighter Gold, Across the Rhine, TriTrist Action Pack, Frankenstein, Alone in the Dark 1+2+3, Descent 2, Pitfall, Earthw. Jim, Dungeon Master 2, Bloodwings
je 59,90

NEU - Ladengeschäft in Welzheim - Neu
73642 Welzheim, Schorndorferstr. 31
PC-CD, PSX, Saturn, Nintendo und Zubehör. Versandpreise und Ladenpreise können unterschiedlich sein!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis zu einem Bestellwert von DM 250.- berechnen wir DM 10,50 Versandkosten zzgl. NN, bei Vorkasse DM 7,90.
Ab DM 250.- DM liefern wir Versandkostenfrei! Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 30.- Kostenpauschale. Weitere Titel im Angebot auch Sony Playstation, Sega-Saturn, Nintendo. * Bei Drucklegung noch nicht

Buy or Change
Schorndorferstr. 31
73642 Welzheim

BEFEHLSSCHILDER



©1996 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO logos und Nitro Racers sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei
http://www.3do.com
STUDIO 3DO

PC-Games

	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
Ace Ventura (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
American Dream (dt.)	39,99
Amok (Win 95) *	**79,99**
Ancient Empires (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. (dt.) AKTIONSPREIS!	69,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bubble Bobble	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	**89,99**
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis	79,99
Deadly Games (dt.) *	79,99
Deadly Tide (dt.)	69,99
Death Gate (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.) *	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die gr. Schlacht um Waterloo (dt.)	69,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	**29,99**
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Dominion (dt.) *	79,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Evidence (dt.) *	79,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.)	69,99
Fantasy General (dt.)	69,99



PC-Games

	CD
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmanöver	79,99
Flying Corps (dt.)	89,99
Formel 1 *	**79,99**
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.) *	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.)	99,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
KKND (dt.) *	**59,99**
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch) je	79,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	89,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.) *	69,99
NBA Live 97 (dt.) *	**79,99**
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.) *	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	79,99
Project Paradise *	69,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	79,99
Realms of the Haunting	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally *	**79,99**
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shattered Steel	69,99
Shine (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter Patrol (dt.) *	29,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	79,99
Sonic CD	59,99
SPQR *	69,99
Star Control 3 *	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99

PC-Games

	CD
Star General (dt., Win 95) *	**79,99**
Star Trader (dt.) *	69,99
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.) *	89,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Timelapse (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
US Navy Fighters '97 (dt.) *	89,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop *	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Woodenships & Iron Men (US-Imp.)	99,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99
ZPG *	**69,99**

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
11th Hour (dt.)	35,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Albion (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force (dt.)	29,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	25,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.) je	29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Meister (dt.)	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	**49,99**
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eco Quest	19,99
Eishockey Manager	19,99
Fatal Racing	39,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Flight Unlimited (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Grand Prix Manager (dt.)	39,99
Hardball 5	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.)	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.)	**19,99**

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	**29,99**
Lemmings 3D	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NBA Jam Tournament Edition	25,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	**29,99**
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Touché (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Unnecessary Roughness '96	15,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	15,99
Werewolf vs. Comanche	**39,99**
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
WWF Wrestlemania	25,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
10.000 Color Clips	39,99
Abenteuer Raumfahrt (dt.) *	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Catz - die Pausenkatze (dt.)	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten	69,99
D-Medien	49,95
D-Route 2.0	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	**79,99**
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Guiness Buch der Rekorde '96	79,99
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Cinemania '97	59,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
MS LexiROM (dt.)	299,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus 4.0 (2 CD's)	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99

Kindersoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Druckstudio (dt.)	59,99
Barbie Filmstudio (dt.)	59,99
Barbie Mododesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Mega Mathe Blaster (dt.) *	**69,99**
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

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

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	**59,99**
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior *	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

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

Lösungsbücher / Literatur

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

Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Ein Schweinchen namens Babe	39,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Jumanji	**35,99**
Last Action Hero	9,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	389,99
A IV Evolution Global	99,99
Baphomets Fluch	89,99
Command & Conquer *	**109,99**
Disruptor *	79,99
Lomax	89,99
Myst	89,99
NHL Hockey '97	89,99
Tomb Raider	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

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

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00
Modell-Bausatz "Darth Vader"	29,99
Modell-Bausatz "Tie Fighter"	29,99
Modell-Bausatz "X Wing"	29,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

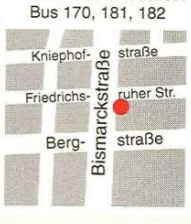
Media Point

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



Media Point

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



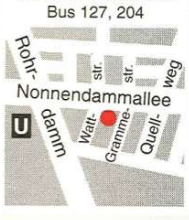
Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

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



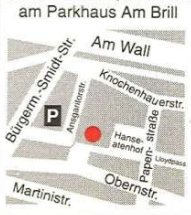
Media Point

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



Media Point

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



JETZT GEHT'S LOS!

Fast geschenkt!

Top 20-Collection:

Terra Nova
TFX EF 2000
Riddle of Master Lu
Flight Unlimited Spezial
Jagged Alliance
Cyclemania
FX-Fighter
Silent Steel
Absolute Zero
Super Karts

plus 10 weitere Games auf CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **79,99**

Von vielen sehnsüchtig erwartet:

Lands of Lore 2
dt., CD-ROM *
89,99

Das Schwarze Auge 3
– Schatten über Riva –
dt., CD-ROM
39,99

Unser Tip des Monats:

Privateer 2
– The Darkening –

Auf der Suche nach Ihrer verlorenen Identität erkunden, erkaufen und erkämpfen Sie sich Ihren Weg auf der dunklen Seite des Universums.

dt., CD-ROM
79,99

Nascar Racing 1
incl. Trackpack
CD-ROM
19,99

Nascar Racing 2
CD-ROM
79,99

Perfect Grand Prix
Neue Strecken, Editoren und vieles mehr für F1 Grand Prix 2!
CD-ROM *
29,99

Brettspiel goes PC!

Risiko dt., CD-ROM **79,99**	**Monopoly** dt., CD-ROM **69,99**
Flottenmannöver dt., CD-ROM **79,99**	**Othello** dt., CD-ROM **39,99**
Cluedo dt., CD-ROM **79,99**	**Yahtzee** dt., CD-ROM **79,99**

Ankauf

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

Genau das richtige für lange Winterabende!

Discworld 2
dt., CD-ROM *
89,99

Phantasmagoria 2
CD-ROM
79,99

Jagged Alliance 2
– Deadly Games –
Diesen Winter kommen Strategie-Fans nicht zur Ruhe! SirTech präsentiert das nächste vielversprechende Strategie-Highlight!
dt., CD-ROM * **79,99**

Diablo
CD-ROM
79,99

Kreditkarten ...

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

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Media Point

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



Media Point

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



Media Point

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

?

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

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

GRAND PRIX

Mit nur geringen Neuerungen versucht Microprose Fans den zweiten Teil seiner Formel-1-Wirtschafts-Simulation unterzuschieben



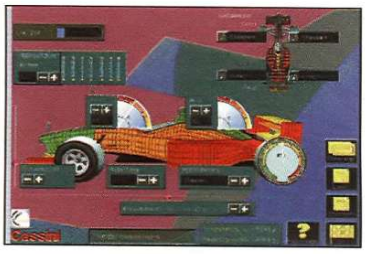
In der gewohnten Vogelperspektive wohnt man den Läufen bei



Die meisten zur Verfügung stehenden Fahrhilfen sind eigentlich verboten



Im Windkanal untersucht man die aerodynamischen Werte der Chassis...



...und richtet sein Setup dementsprechend ein

Die Microprose´sche Produktpalette der letzten 12 Monate stand ganz im Zeichen der "2". Nach "Civilization 2", "Grand Prix 2" und "Master of Orion 2" schaffte es auch noch der Nachfolger des "Grand Prix Manager" in die weihnachtlich geschmückten Händlerregale. Um gleich das Fazit an den Anfang zu stellen: Microprose bekommt hiermit aufgrund nur marginaler Änderungen den Plastikpokal für die unwürdigste Fortsetzung 1996 verliehen.

Wie gehabt, lenkt man als Teamchef seinen Rennstall über bis zu zehn Saisons hinweg oder versucht sich an einem von fünf Szenarien, die innerhalb von drei Jahren zu bewältigen sind. Dank FIA-Lizenz sind alle Daten auf aktuellem 1996er Stand, Abzüge gibt es für die erneute Verwendung von Fantasieteams und nicht wirklich existierende Zulieferer- und Sponsorenfirmen. Quasi zum Ausgleich hat Microprose die Palette der Motoren um interessante, aber entweder nicht existente, längst verblichene (Lamborghini) oder ziemlich gewagte (Rolls Royce) Modelle erweitert.



Ein schnelles und zuverlässiges Fahrertrio ist mitentscheidend für den Erfolg

Daß neben der Technik die Finanzen eine vorherrschende Rolle im Formel-1-Zirkus spielen, ist bei jeder Aktion allgegenwärtig. Geld wird dabei hauptsächlich ausgegeben, sei es für Ersatzteile, neue Technologien, Fahrergagen, Testfahrten, Firmengebäude oder einen modernen Windkanal. Da auf regelmäßige Einkünfte durch Preisgelder wenig Verlaß ist, steht der Verkauf von Fan-Artikeln und das Verscherbeln gewinnträchtiger Werbeflächen an vorderster Stelle. Schnell gerät man dabei in einen Teufelskreis. Laufen die ersten Rennen nicht wie gewünscht, zeigen die Sponsoren wenig Interesse, ihre Sticker auf hinterherfahrende Boliden zu kleben, was die Aussichten auf vordere Plazierungen wiederum nicht gerade bessert. Einen großen Teil des aufgewendeten Budgets verschlingen auch die immensen Personalkosten, hauptsächlich für fähige Mechaniker und Ingenieure, die für den Erfolg mitentscheidend sind. Neben der Betreuung der aktuellen Boliden kümmern sie sich auch um den Bau der nächstjährigen Fahrzeuge. Da die personellen Ressourcen selbstverständlich begrenzt sind, steht ständig die schwere Entscheidung an, alle Kraft in die Weiterentwicklung der vorhandenen Autos zu stecken oder sich lieber schon verstärkt um das zukünftige Modell zu kümmern.

Während der Rennwochenenden zeigt sich dann, wer seine Hausaufgaben zuvor am besten gemacht hat. In der bekannten krümeligen Vogelperspektive, die die komplette Strecke auf

MANAGER 2

den Monitor preßt, seht ihr pixelgroße Wagen auf ungewohnten Ideallinien um die Strecke zuckeln. Ihr gebt die Renn- und Boxenstopptaktik aus, verschafft Euch mit der Telemetrie einen Einblick in die Werte Eurer Fahrzeuge und fiebert ansonsten mit jeder Runde mehr mit. Akustisch begleitet werden die Läufe von Sascha Maaßen, der seine Sache recht ordentlich macht, allerdings unter der mangelhaften technischen Umsetzung von Microprose zu leiden hat. Noch ein Wort zum Multiplayermodus: Die groß als die Neuerung gepriesene Option entpuppt sich als wenig ausgereift. So sind mitunter sehr lange Wartezeiten nötig, da man ein Rennen erst angehen kann, wenn alle Spieler ihren Managerjob zwischen den Läufen erledigt haben. *mg*



Kurze Animationen weisen auf Rennereignisse hin



Michael Galuschka

GEHT SO

Gegen einen zweiten GP Manager hätte ich überhaupt nichts einzuwenden gehabt, aber bitte nicht in dieser Form. Was Microprose hier als Nachfolger verkauft, wäre auch locker mit einer Datendisk machbar gewesen. Daß der Programmcode wegen der Fahrerintelligenz völlig neu geschrieben worden ist, kann ich mir jedenfalls nicht vorstellen. Die Kräfteverhältnisse wirken zwar diesmal realistischer, die Boliden selbst eiern jedoch nach wie vor höchst seltsam um den Kurs. Da knöpft mein mehrfach überrundeter Forti dem Spitzenreiter mal eben fünf Sekunden in einer halben Runde ab, nur um kurz darauf wieder deren zehn pro Umlauf zu verlieren. Am meisten stört mich die inzwischen restlos veraltete SVGA-Grafik: Sie läßt den Managerjob trostloser wirken als er eigentlich ist. Erstkäufer, die einen insgesamt noch als gelungen einzustufenden Einstieg ins Formel 1-Business suchen, sind mit dem GP Manager 2 letztendlich nicht schlecht bedient.

Name	**Grand Prix Manager 2**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Microprose
Niveau	mittel
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1 bis 4

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

System	Windows 95, 3.x
Festplatte belegt	7-85 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Modem-/Netzwerkoption
Grafik	**32%**
Sound	**49%**
Spielspaß	

Solo	Multi
68%	65%

Bilder auf

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 Triologie	79,95	Baphoments 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 Gerneral	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 (Segaumsetzung)	49,95
The Dig	69,95	Time Commando	69,95
Wing Commander 4	75,95	„Z"	69,95

PC CD-ROM „Sonstiges"

D-INFO 2.0	10,00	D-INFO 3.0	34,95
D-PLZ	9,95	D-ROUTE	19,95
TeleInfo 2.0 „Neuauflage"	29,95		
Action Games	15,95	Ballerspiele	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 Preisliste mit über 1000 Artikeln an !!**

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

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland) Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr !

BESTSELLER

C & C - Alarmstufe Rot	DV	88,90	
Bundesliga Manager 97	DV	68,90	
Fifa 97	DV	71,90	
Privateer 2, t. Darkening	DV	78,90	
Bleifuß 2	DV	62,50	
Schleichfahrt	DV	69,90	
DSA 3 Schatten ü. Riva	DV	39,90	
Creatures	DV	65,90	
NHL 97	DV	71,90	
Die Siedler 2-Data	DV	29,90	
Grand Prix 2	DV	82,90	
Tomb Raider	DV	72,90	
Holiday Island	DV	65,90	
Hugo 4	DV	62,90	
Warcraft 2 Exclusiv Ed.	DV	77,90	
Diablo	DA	73,90 *	
Baphomets Fluch	DV	74,90	
Syndicate Wars	DV	72,90	
Flugsimulator 6.0 W95	DV	82,90	
Rally Racing 97	DV	69,90	
Alien Trilogy	DV	79,90	
Master of Antaris	DA	79,90 *	
Down in the Dumps	DV	68,90	
Larry 7	DV	75,90	

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Auszug aus unserem Lieferprogramm:

3D Ultra Pinball 2	DA	64.90	Links LS
3 Skulls of the Toltec	DV	73.90	Little Big Adventure
Ace Ventura *	DV	55.90	Lord of the Realm 2
Adams Family Pinball *		68.90	Mad TV 2
AH-64D Longbow	DV	78.90	MAX *
- Flash Point Korea	DV	47.90	MDK *
Air Warrior 2	DV	79.90	Mechwar.2: Mercenaries
Akte Pandora	DV	75.90	Monopoly
Armored Fist 2.0	EV	72.90	Monster Truck Madness
ATF	DV	61.90	Nascar Racing 2
- Nato Fighter	DV	42.90	NBA 97 *
Battle Isle 3	DV	42.90	Need for Speed Special
Betrayal at Antara *	DV	75.90	Nemesis (Wizardry) *
Blood & Magic *	DV	81.90	Netzone *
Bug	DV	55.90	Orion Burger
Chessmaster 5000	DV	68.90	Panzer General 2
Civilization 2	DV	71.90	PC Games Cheat 2
- Scenarios *	DV	39.90	Phantasmagoria 2
Comanche 3.0 *	EV	72.90	Pizza Connection
Com. & Conquer Red Alert	EV	85.90	Puppen, Perlen, Pistolen
Crusader-No Regret	DV	63.90	Q. Mission-Aftershock *
Daggerfall *	DV	74.90	Rayman
Das Hexagon-Cartell	DV	66.90	Realms of Haunting
Daytona USA	DA	75.90	Rendevous im Weltall
Deadly Games (Jag.Al. 2)	DV	74.90	Risiko -W95
Death Rally *	DA	55.90	Road Rash
Der Planer 2	DV	69.90	Secret of Luxor
Destiny *	DA	72.90	Sega Rally *
Destruction Derby	DA	29.90	Sensible World 96/97 *
Destruction Derby 2	DV	75.90	Shanghai Great Moments
Die Hard Trilogy *	DV	72.90	Shatterd Steel
Die Siedler 2	DV	68.90	Sherlok Holmes 2
Discworld 2	DV	81.90	Shine
Dominion *	DV	77.90	Sim Copter *
Down in the Dumps	DV	68.90	Sim Park *
Dungeon Keeper *	DV	72.90	Star Control 3 *
Eishockey Manager	DV	19.90	Star General *
Elisabeth I.	DV	65.90	Steel Panthers 2 *
Eraser - W95	DA	62.90	Stonekeep
F-22 Lightning 2	DV	78.90	Super EF 2000 -W95
Fable	DV	77.90	The Neverhood -W95
Firo & Klawd *		59.90	Theme Hospital *
Flottenmanöver	DV	75.90	Time Commando
Flying Corps *	DV	85.90	Toonstruck
Formel 1 *	DV	75.90	Transport Tycoon + World E
G-Nome *		73.90	Trek Academy
Gold Games (Topware)	DV	38.90	Tunnel B1 *
Golden Gate Killer	DV	65.90	Ultra Pack Vol. 3
Grand Prix Manager 2	DV	77.90	US Navy Fighter 97 *
- incl. Video			Versailles 1685
Hattrick Wins *	DV	68.90	Warwind -W95
Have a nice Day *	DV	62.90	Wing Commander 3 Classic
Hugo 2	DV	43.90	Wing Commander 4
Hunter Hunted *	DV	65.90	Wizardry Gold *
Hyperblade - W95 *		73.90	Woodruff..
iM 1 A2 Abrams *	DV	88.90	Worms Special Edition
John Madden 97	DA	71.90	"Z"
Kai's Power Goo	DV	77.90	Zork Nemesis

DV 88,90 DV 68,90 DV 71,90 DV 78,90 DV 62,50 DV 69,90 DV 39,90 DV 65,90 DV 71,90 DV 29,90 DV 82,90 DV 72,90 DV 65,90 DV 62,90 DV 77,90 DA 73,90 * DV 74,90 DV 72,90 DV 82,90 DV 69,90 DV 79,90 DA 79,90 * DV 68,90 DV 75,90

DA 64.90 DV 73.90 DV 55.90 68.90 DV 78.90 DV 47.90 DV 79.90 DV 75.90 EV 72.90 DV 61.90 DV 42.90 DV 42.90 DV 75.90 DV 81.90 DV 55.90 DV 68.90 DV 72.90 DV 63.90 DV 74.90 DV 66.90 DA 75.90 DV 74.90 DA 55.90 DV 69.90 DA 72.90 DA 29.90 DV 75.90 DV 72.90 DV 81.90 DV 77.90 DV 68.90 DV 72.90 DV 65.90 DA 62.90 DV 78.90 DV 77.90 59.90 DV 75.90 DV 85.90 DV 75.90 73.90 DV 38.90 DV 65.90 DV 77.90 DV 68.90 DV 62.90 DV 43.90 DV 65.90 73.90 DV 88.90 DV 71.90 DV 77.90

DV 64.90 DV 29.90 DV 75.90 DV 73.90 DV 80.90 DV 86.90 DV 76.90 DV 62.90 DV 65.90 DA 74.90 DV 71.90 DV 78.90 DV 75.90 DV 62.90 DV 19.90 DV 65.90 35.90 DA 39.90 DV 73.90 DA 56.90 DV 25.90 DV 75.90 DV 72.90 DV 62.90 DV 75.90 DV 62.90 DV 73.90 DV 68.90 DV 68.90 DV 45.00 DV 81.90 DV 91.90 DV 72.90 DV 72.50 DV 75.90 DA 29.90 DV 39.90 DV 76.90 DV 65.90 DV 78.90 DV 68.90 33.90 DV 56.90 DV 74.90 DV 25.90 DV 65.90 DV 72.90 DV 77.90

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

T-Online OKAY# komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben! LÖSUNGSHEFTE ab 9,90 PlayStation Liste kostenlos!

HARDWARE

Thrustmaster T2 Lenkrad	230.-
Thrustmaster Grand Prix1	155.-
Sidewinder 3D pro + Hellbender	119.-
Sidewinder Gamepad	73.-
Yamaha Db 50 XG	199.-
Alfa Tunn	35.-
Gravis Gamepad PRO	58.-
SB 16 Value Edition pnp	159.-

GIGA PACK VOLUME 1:
Bleifuß, CivNet, Hattrick, Rätsel des Meister Lu, Mephisto Genius Pro, Grand Prix 1, Links 386, Transport Tycoon Deluxe
79,90

BLITZ VERSAND:
Lagerware versenden wir bei Auftragseingang bis 15.00 Uhr noch am selben Tag. Die Post sichert eine Zustellung innerhalb 24 bis 48 Stunden zu.

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

Wial

Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
(0 81 42) 5 96 40

Fax
(0 81 42) 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme
Mo.– Do. 9^{00}–18^{00}h,
Fr. 9^{00}–17^{00}h

CD-ROM-GAMES

MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3.5"	29,90
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	79,90
3 D ULTRA PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
5TH MUSKETEER TOUCHE	29,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	29,90
ABARON DT. ANLEITUNG	**29,90**
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACE VENTURA KOMPL. DEUTSCH	59,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE POWERPLUS DT. ANLEIT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**24,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS + LÖSUNG	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	**19,90**
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**69,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 K.D.	69,90
AMBER – JOURNEYS BEYOND – KOMPL. DT. ✻	**79,90**
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV. KOMPL. DT.	**15,90**
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– ✻	79,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG	**49,90**
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	**39,90**
ASTERIX & OBELIX/WIN 95 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	**19,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	**19,90**
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**19,90**
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. + LÖSUNG	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	**39,90**
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	**39,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEBEAST DT. ANLEITUNG.	24,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	49,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	75,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BETRAYAL IN ANTARA (DT. ANLEITUNG) ✻	79,90
BIING! SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	49,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BIRTHRIGHT DT. ANLEITUNG ✻	79,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION DT. ANL.	29,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	75,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DT.	59,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BOTSOCCER KOMPL. DEUTSCH	59,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	**49,90**
BUGI DT. ANLEITUNG	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	69,90
BURNING STEEL 4 DT. ANL.	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CAESAR II KOMPL. DEUTSCH WINDOWS 95	59,90
CARIBBEAN DISASTER K. D.	**14,90**
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	29,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	**69,90**
CIVILIZATION II SCENARIO CD KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CIVILIZATION II TOOLKIT (WALNUTCREEK)	19,90
CIVILIZATION –POWERPLUS–	**15,90**
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	69,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLOSE COMBAT –MICROSOFT–	79,90
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D.	69,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– ✻	79,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNG	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**9,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT.	65,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERGLADIATORS KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	**39,90**
CYBERSPEED DT.ANL.	**9,90**
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	**39,90**
DAGGERFALL ENGL. VERSION	99,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	59,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG	**69,90**
DEADLY TIDE –MICROSOFT–	79,90

CD-ROM-GAMES

DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
DEATH RALLY DEUTSCHE ANLEITUNG	**54,90**
DER MEISTER KOMPL DEUTSCH	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	49,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	**19,90**
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	29,90
DESTRUCTION DERBY 2/WIN 95 KOMPL. DT.	**75,90**
DEUS DT. ANLEITUNG	59,90
DIABLO DT. ANLEITUNG	**69,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT	**49,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILO KOMPL. DT.	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DIG IT! DT. ANLEITUNG	39,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	29,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A.	**74,90**
DOMINION KOMPL. DEUTSCH ✻	75,90
DOUBLE DROUBLE DT. ANLEITUNG	39,90
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	29,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL WIN95 ✻	69,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	**29,90**
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION-WIN95 K.D.	29,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	69,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH ✻	75,90
EPIC PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
ERASER DT. ANLEITUNG	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	**19,90**
ECSTATICA DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	**9,90**
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	**9,90**
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	79,90
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	75,90
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	35,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	**9,90**
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN K. D.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLYING CORPS	**69,90**
FLIGHT COLLECTION INCL. WINGS OF GLORY F14 FLEETDEFENDER, 1942 PACIFIC A.W.	**9,90**
FLUGSIMULATOR 6.0 KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
FLUGSIMULATOR 5.1/6.0 SCENERY HONK KONG	39,90
FS5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FS5.1/6.0. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FS5.1 DT. ANL.	79,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 – APOLLO –	69,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -AIRBUS–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BOEING–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS–	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE I (D,A,CH,NL)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	49,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	69,90
FS 5.1/6.0 MÜNCHEN II MULTIMEDIA SCENERY	59,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CANARY ISLANDS	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY RIO DE JANEIRO	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MACINTOSH	24,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH	69,90
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG ✻	79,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	289,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	**29,90**
FRAGILE ALLEGIANCE DT. ANLEITUNG	69,90
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97 ✻	69,90
FUNSOFT STRATEGIE ED.: KAISER DE LUXE, JAGGED ALLIANCE, ASCENDANCY KOMPL. DT.	59,90
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG	65,90
G-NOME ✻	65,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH	75,90
GEX – MICROSOFT –	59,90
GIGA PACK 1 – KOCH MEDIA – KOMPL. DT.	**89,.90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	69,90
GRAND PRIX MANAGER KOMPL. DEUTSCH	39,90
GRAND PRIX MANAGER 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA SOCCER 96 & NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	29,90

CD-ROM-GAMES

GRID RUN DT. ANLEITUNG ✻	59,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 5 DT. ANLEITUNG	29,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
HARVESTER	99,90
HAVE A N.I.C.E. DAY KOMPL. DEUTSCH ✻	65,90
HELLBENDER –MICROSOFT–	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC K.. D.	59,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**79,90**
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH	69,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	75,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC K. D.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HOLIDAY ISLAND KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	**9,90**
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DEUTSCH	29,90
HUNTER HUNTED KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
HYPERBLADE DT. ANLEITUNG ✻	85,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER K.. D. ✻	89,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	**19,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II WIN95/MAC DT. ANLEITUNG	29,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	-79,90
INTERSTATE 76 ✻	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT ✻	**69,90**
IZNOGOUD KOMPL. DEUTSCH/WIN 95 ✻	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES KOMPL. DT.	69,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES ENG. VERS.	99,90
JAZZ JACK RABITT DT. ANLEITUNG	**29,90**
JET FIGHTER III DT. ANLEITUNG	75,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 97 DT. ANL.	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	**9,90**
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	39,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY DT. ANL. ✻	**59,90**
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANL.	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LARRY 1–6 COLLECTION DT. ANL. + LARRY 7, K. DT., + LÖS.–B. TEIL 1–7, K. DT. NUR	**99,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	**19,90**
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7: KOMPL. DT. + LÖSUNG	**79,90**
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS– D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS LS DT. HANDBUCH	89,90
LITIL DIVIL	**9,90**
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
LORDS OF REALM 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	**19,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	**9,90**
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH	79,90
MAD NEWS KOMPL. DEUTSCH	19,90
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	29,90
MAGIC THE GATHERING ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**19,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
M.A.G.I KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	**14,90**
MASTER OF ORION 2	**79,90**
MDK: KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	49,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	49,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB.	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	5,90
MICROMACHINES 2 KOMPL. DEUTSCH	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK MADNESS – MICROSOFT–	79,90
MONTY PYTHON – RITTER DER KOKUSNUSS –	69,90
MONTY PYTHON ZEITVERSCHWENDUNG	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUMMY: TOMB OF THE PHARAO KOMPL. DT.	**69,90**
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACKPACK DT. HDBUCH	**19,90**
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG	**79,90**
NATO FIGHTERS ATF DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
NAVY STRIKE	**19,90**
NBA LIVE 97 – DOS/WIN – KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME ✻	69,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	79,90
NEMESIS KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	39,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG	75,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG	79,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	19,90

CD-ROM-GAMES

OVERLORD	19,90
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG ✻	69,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC-DART INCL. DARTSCHEIBE	299,00
PC GAMES CHEAT II	29,90
PERFECT GENERAL INCL. MAP EDITOR	**19,90**
PERFECT PINBALL DT. ANLEITUNG	**4,90**
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	**5,90**
PHANTASMAGORIA 2	**79,90**
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	59,90
PINBALL DREAMS DE LUXE	**19,90**
PINBALL FANTASIES DE LUXE	**19,90**
PIRATES! GOLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
PLANER 2 MISSION CD KOMPL DEUTSCH ✻	**29,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	**19,90**
POOL CHAMPION	69,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**14,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	29,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D.	**85,90**
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	29,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	14,90
PSYCHO PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT.	69,90
QUANTUM GATE I	**9,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RALLYE RACING 97 DT. ANLEITUNG	75,90
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D.	79,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	24,90
RAVAGE DT. ANLEITUNG	69,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	39,90
RE-LOADED KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG	**79,90**
REALS OF CHAOS	**29,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	35,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RED GHOST DT. ANLEITUNG	**19,90**
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG K.D.	79,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH	69,90
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	59,90
ROBOT CITY DT. ANLEITUNG	**29,90**
ROBOTRON „X" ✻	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	**19,90**
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT.	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH + LÖSUNG	**69,90**
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SCORCHER ✻	59,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRETS OF THE LUXOR DT. ANLEITUNG	**99,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	54,90
SHADOW OF THE COMET K. DT	29,90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	**9,90**
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO K. D.	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	24,90
SHINE IN METALLBOX KOMPL. DEUTSCH	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	**19,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM COPTER WIN95	75,90
SIM WEIHNACHTSPAKET: INCL. SIM CITY 2000, SIM ISLE, SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SIMON THE SORCERER I K. DT.	29,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	19,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	**39,90**
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	**39,90**
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	**14,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
STARCONTROL 3 DT. ANLEITUNG	79,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG ✻	85,90
STAR GENERAL WIN95 ✻	69,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	**9,90**
STAR TREK: A FINAL UNITY KOMPL. DEUTSCH	39,90
STAR TREK: B O R G	**79,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	29,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK: V O Y A G E R	**59,90**
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	65,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STEEL PANTHERS 2 MODERN BATTLES	**69,90**

✻ = 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 Euroscheck + 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!**

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

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

CD-ROM-GAMES

STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE (WIN95) DT. ANL.	65,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
STORM KOMPL. DT.	65,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS- DT, ANLEITUNG	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	**9,90**
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	**24,90**
SYNDICATE PLUS KOMPL. DEUTSCH	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	79,90
SYNNERGIST –DER BLAUE STAUB– KOMPL. DT.	69,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
SWIV 3D	75,90
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	**14,90**
TEAMCHEF KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
TENDO SPECIAL EDITION DT. ANLEITUNG	**9,90**
TERMINATOR SKYNET	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
TFX 2000 TACTCOM MISSIONS KOMPL. DT.	**34,90**
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. KOMPL. DEUTSCH –SOFTPRICE–	24,90
THE CROW: CITY OF ANGELS DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90
THE HIVE WIN/95 KOMPL. DEUTSCH	35,90
THE NEVERHOOD DT. ANLEITUNG	**99,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	**9,90**
THEME PARK CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TILT! FLIPPER DT. ANLEITUNG	24,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
TIMON & PUMBAAS DISNEY SPIELESAMMLUNG	79,90
TITANIC ✻	**69,90**
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG ✻	69,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOP GUN –FIRE AT WILL– KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	19,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL MANIA KOMPL. DEUTSCH ✻	54,90
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	59,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.DT.	29,90
TUNELAND	9,90
TUNNEL B1 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	14,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PACK 3 – KOCH MEDIA –	**79,90**
ULTRA PINBALL 2 CREEP NIGHT KOMPL. DT.	65,90
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL. DEUTSCH	49,90
URMELS GROSSER FLUG KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
US NAVY FIGHTER CLASSIC DT. VERSION	29,90
VIRTUA COP DT. ANLEITUNG	**69,90**
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	39,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	35,90
WACKY WHEELS DT. ANLEITUNG	**24,90**
WAGES OF WAR ENGL. VERSION ✻	**89,90**
WAR WIND –SSI–	69,90
WARCRAFT I ORKS & HUMANS KOMPL. DT.	**29,90**
WARCRAFT 2 EXCLUSIVE EDITION KOMPL., DT.	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARGAME CONSTR. SET III –AGE OF RIFLES–	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	**29,90**
WARRIORS DT. ANLEITUNG	9,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL-STAR DT. ANL.	39,90
WEREWOLF NOVALOGIC	29,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	44,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	14,90
WIN SCHAFKOPF KOMPL DEUTSCH	**39,90**
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**89,90**
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	59,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	29,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG ✻	75,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . K. D.	24,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WORMS INCL. REINFORCEMENT KOMPL. DT.	69,90
WWF IN YOUR HOUSE (WIN 95) DT.ANL.	65,90
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	35,90
XS	69,90
YAHTZEE DT. ANLEITUNG	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	19,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

10.000 COLOR CLIPS	39,90
202 FAX-CARTOONS	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ALOJADO KREUZWORTRÄTSEL 96/97	24,80
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	59,90
BARBIE DRUCK ODER FILMSTUDIO K. D. JE	**54,90**
BARBIE MODE DESIGNER KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
BARBIE EXTRA SET PAPIER KOMPL DEUTSCH	**24,90**
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	9,99
BEATCLUB 1970	9,99
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	79,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)	19,90
D-INFO I	4,90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-MEDIEN: (BÜCHER/VIDEOS/CD-ROMS/SOFTW.)	**39,90**
D-SAT: SATELITENALTLAS F. DEUTSCHLAND	**39,90**
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FASZINATION AUTO –GESCHICHTE D. AUTOMOB.	39,90
GLOBE QUIZ FÜR WINDOWS	39,90
HAWKING: KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KD	79,90
KAIS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
KÖNIG DER LÖWEN: MALEN & SPIELEN K. DT.	**79,90**
KÖNIG DER LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICKF.	**79,90**
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - K. D.	95,90
MUSEE D'ORSAY KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 K. D.	54,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	19,90
PATCHWORK 4/96	39,90
POCAHONTAS -INTERAKT. FILMBUCH- K.D.	79,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	9,99

CD-ROM-MULTIMEDIA

STING: "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
TOY STORY -INTERAKT. FILMBUCH- K. DT.	79,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WELT DER WUNDER KOMPL. DT. – NAVIGO –	**29,90**
WIN-RAILY (MODELLEISENBAHNPLANER)	39,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! K. D.	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	9,99

CD-ROM LERNSOFTWARE

ADI JUNIOR 2: 4–5 U. 6–7 JAHRE JEWEILS	75,90
ADI MATHE: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI MATHE: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI ENGLISCH: MULTIMEDIA: KLASSE 5–8 JE:	75,90
KÖNIG DER LÖWEN (MALEN & SPIELEN) K.D.	79,90
MATHSTAR 1.–4. SCHULJAHR MATHETRAINER	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC-Zubehör/Joysticks

ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	79,90
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	219,90
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	169,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	54,90
GRAVIS FIREBIRD II	119,90
GRAVIS GAME PAD PRO	49,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
LOGITEC "THUNDERPAD"	44,90
LOGITEC "WINGMAN WARRIOR"	139,00
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	**229,90**
PHAZER PAD –THRUSTMASTER–	99,90
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	189,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD – MICROSOFT–	89,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	169,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	339,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TOP GUN JOYSTICK –THRUSTMASTER–	65,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	119,90
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	165,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER–THRUSTMASTER–	79,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS PRO JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

Lösungsbücher

LÖSUNGSBÜCHER VON CARSTEN BORGMEIER AUS DEM NBG VERLAG:

AFTERLIFE	14,80
BAPHOMETS FLUCH	**14,80**
NORMALITY	14,80
SHANNARA	14,80
SIMON THE SORCERER 1 + 2	14,80
COMMAND & CONQUER	14,80
COMMAND & CONQUER MISSION	14,80
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT	**14,80**
LARRY 1 – 7 KOMPLETT GELÖST	**19,80**
LUCAS ARTS SPIELEBUCH	29,80
SCHLEICHFAHRT	**14,80**
SIERRA ON LINE SPIELEBUCH	39,80
ADVENTURE SPIELEBUCH	39,80
SCHUMMELN BEI PC – SPIELEN	39,80
THE DIG	14,80
RIDDLE OF MASTER LU	14,80
WING COMMANDER 4	14,80
WARCRAFT II	14,80
WARCRAFT II EXPANSION SET	14,80
DIE FUGGER II	14,80
ELISABETH I	14,80
CIVILIZATION II	14,80
SIEDLER II	14,80
„Z"	14,80
ZORK NEMESIS	14,80

SONY PLAYSTATION GAMES

ADVENTURES OF LOMAX DT. ANLEITUNG	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	**85,90**
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	99,90
AREA 51 DT. ANLEITUNG	85,90
ASSAULT RIGS DT. ANLEITUNG	89,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG]	99,90
AYRTON SENNA KART DUELL DT. ANLEITUNG	**89,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG ✻	85,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	89,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DEUTSCH	89,90
BLACK DAWN DT. ANLEITUNG ✻	89,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	89,90
BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BREAKPOINT TENNIS DT. ANELITUNG ✻	79,90
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG	79,90
BURNING ROAD DT. ANLEITUNG	89,90
CASPER KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL. DT.	**99,90**
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG	**99,90**
CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. ✻	85,90
DARKSTALKERS KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG ✻	85,90
DEATHDROME DT. ANLEITUNG ✻	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. ✻	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT.	**85,90**
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISRUPTOR DT. ANLEITUNG	**85,90**
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DT. ANLEITUNG ✻	89,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 97 DT. ANLEITUNG	**85,90**
FIRO & KLAWD DT. ANLEITUNG	89,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	**99,90**
GALAXIAN 3 DT. ANLEITUNG	89,90
HEXEN DT. ANLEITUNG ✻	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
IN THE HUNT DT. ANLEITUNG	85,90
INT. SUPERSTARSOCCER DELUXE DT. ANL. ✻	85,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG	89,90

SONY PLAYSTATION GAMES

JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
LEGACY OF KAIN DT. ANLEITUNG (NOV 96) ✻	89,90
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	85,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	85,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG ✻	99,90
MOTOR TOON GP 2 DT. ANLEITUNG	85,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2	89,90
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG ✻	89,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
NBA LIVE 97 DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG	85,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PANDEMONIUM DT. ANLEITUNG	**89,90**
PENNY RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	85,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	49,90
PO ED DT. ANLEITUNG ✻	89,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG	**89,90**
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	**85,90**
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	95,90
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	85,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	**95,90**
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
STAR GLADIATORI DT. ANLEITUNG ✻	85,90
STEEL HARBINGER DT. ANLEITUNG ✻	89,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL.	79,90

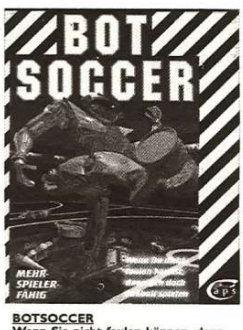
SONY PLAYSTATION GAMES

SPACE HULK DT. ANLEITUNG	85,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG	**99,90**
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	85,90
TILT DT. ANLEITUNG	79,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG	**89,90**
TOP GUN DT. ANLEITUNG	85,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG ✻	85,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG	85,90
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG ✻	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG ✻	85,90
WARHAMMER SHAD. OF HORNED RAT ✻	**85,90**
WHIZZ DT. ANLEITUNG ✻	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	89,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF IN YOUR HOUSE DT. ANLEITUNG ✻	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X-2 DT. ANLEITUNG	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. ✻	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

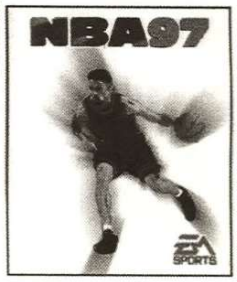
SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	399,–
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	119,90
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
MAD CATZ – LENKRAD	149,90
JOYPAD-VERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION REPLAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	69,90

TOP FIVE Wial TOP FIVE
FEBRUAR 97



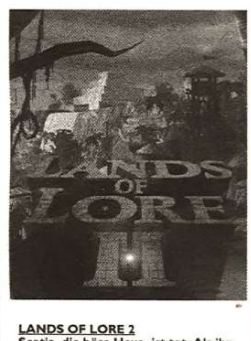
BOTSOCCER
Wenn Sie nicht foulen können, dann gehen Sie doch Fußballspielen. Stellen Sie sich eine Kiste Bier bereit und schicken Sie Ihr Roboter-Team in das Kampfgetümmel auf dem Fußballfeld. Handeln Sie mit verschiedenen Kampfrobotertypen, um sich Ihre ultimative „Schlägertruppe" zusammenzustellen, die Sie dann ungebremst auf die Gegener loslassen.

Komplett Deutsch 59,90



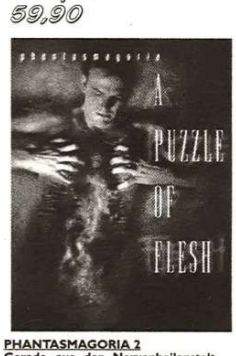
NBA 97
Mit der komplett überarbeiteten Virtual Stadium Technologie von Electronic Arts erleben Sie DAS Basketball-Spiel überhaupt in voller 32-bit-Pracht speziell für Windows 95™ ... Neue Engine, neue Grafiken und verbesserte Sounds liefern Ihnen noch mehr Vergnügen bei Ihrer Lieblingssportart. Mit deutschen Kommentaren.

Komplett Deutsch 85,90



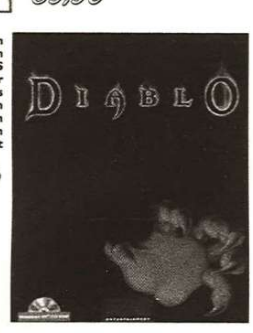
LANDS OF LORE 2
Scotia, die böse Hexe, ist tot. Als ihr Sohn müssen Sie jedoch feststellen, daß Scotias Macht Sie immer noch beherrscht und Ihnen keinen Frieden läßt. Finden Sie die Quelle der Energie, die Ihrer Mutter ihre Kräfte verliehen hat und zerstören Sie sie, um die Herrschaft des Bösen für immer zu beenden.

Komplett Deutsch 89,90



PHANTASMAGORIA 2
Gerade aus der Nervenheilanstalt entlassen, wollen Sie doch nur ein friedliches, neues Leben anfangen. Doch plötzlich kommen die Alpträume wieder. Bizarre Schreckensvisionen rauben Ihnen den Schlaf. Sie versuchen, den Schlafstörungen auf den Grund zu gehen und treffen auf eine längst vergessene, düstere Vergangenheit.

Komplett Deutsch 79,90



DIABLO
Von den Machern von Warcraft kommt jetzt ein einmaliges Action-Adventure in isometrischer Spielperspektive. Lassen Sie sich in eine komplett gerenderte Welt versetzen, in der dunkle Mächte ihr Unwesen treiben. Einmalige Grafiken, knifflige Rätsel und eine fesselnde Handlung.

Komplett Deutsch 69,90 DM

Unsere Top 5 werden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt.
Sie spiegeln keine realisierten Verkaufszahlen wider.



STAR
Nach den

Intergalaktische Entäuschung: SSIs Sternengeneral ist der schlechteste Teil der Five-Star-Serie



Wieder verglüht ein Feindschiff im Laserfeuer

RASSEN 1

Cephians: Diese recht intelligente Rasse hält viel vom überlegten Kampf und schwört auf defensives Verhalten und Attacken über größere Reichweiten. Als "Special Unit" können die unsichtbaren Mine-Fields dem arglosen Eroberer schwer zu schaffen machen.

Dragonians: Diese Reptilien sind eigentlich recht kriegslüstern, aber trotzdem defensiv. Da alle Schiffe aus Asteroiden gebaut sind, haben diese recht hohe Defense-Werte. Die Ingenieure als Spezial-Einheit graben Einheiten in Windeseile ein und sorgen am Boden für deftige Verteidigungswerte.

Fleet: Die Flotte der Sternenallianz ist ein Rassenmischmasch und läßt sich aus diesem Grund in keine Strategieschublade stecken. Die Spezialeinheit, die AWACs, sind Flugzeuge, die Kommandozentralen gleichen. Alle Einheiten in direktem Umkreis bekommen bessere Eigenschaften und werden wesentlich kampfkräftiger.

Die 5-Star-Serie der Strategiespielprofis von SSI gehört zweifelsohne zu den besten Computerspielserien überhaupt. Sowohl die Panzerschlachten im zweiten Weltkrieg, die in "Allied General" und dem indizierten Vorgänger behandelt werden, als auch das thematisch gänzlich differierende "Fantasy General" gehören in die Sammlung eines jeden Strategiespielers. Eine schön designte, je nach Missionsausgang veränderliche Campaign, in deren Verlauf die Lieblingseinheiten aufgepäppelt und befördert werden, sorgte neben dem Spielprinzip für unglaublich hohe Motivation.

Genau diese ist in SSIs bislang letztem 5-Sterne-General namens "Star General" fast gar nicht enthalten. Statt eines Campaignmodus beschränkte man sich auf 24 Einzelmissionen, in denen zwei **Rassen** gegeneinander antreten und auf einen Eroberungsmodus, in dem gegen einstellbar viele Rassen um die Herrschaft in der Galaxis gekämpft wird. In diesem Modus wählt Ihr eine von sieben Rassen mit jeweils unterschiedlichen Einheiten und Eigenschaften aus, entscheidet Euch für die Größe des Spielfeldes und die Planetendichte. Desweiteren läßt sich der Techlevel, die Start-RPs (Ressourcen Punkte), der Erfahrungslevel Eurer Einheiten und die Anzahl der kontrollierten Planeten einstellen. Ziel in diesem Spielmodus ist es, entweder alle Planeten zu erobern oder wahlweise mehr als 50 Prozent der Himmelskörper zu kontrollieren. Spielerisch ist "Star General" den Vorgängern



Bis zu 24 vorgegebene Einzelmissionen lassen sich anwählen

recht ähnlich, wobei dieses Mal sowohl im All gekämpft, als auch auf der Planetenoberfläche gemetzelt wird. Im All steuert Ihr Eure Raumschiffe von Hexfeld zu Hexfeld, wobei alle Schiffe, egal wie groß, nur ein Hexfeld einnehmen. Auf den Planetenoberflächen werden wieder Panzer, Infanterie, Artillerie oder Flugzeuge nach alter General-Manier durch die Landschaft geschickt. Alle Einheiten haben eine bestimmte Bewegungsreichweite und können ein- bis zweimal angreifen. Die Reichweite der Waffen variiert dabei genauso von einem Einheitentypus zum anderen, wie die üblichen Eigenschaften (Verteidigungswerte, Aufklärungreichweite, etc.). Neu in "Star General" ist die "Long Range Nav"-Option, mit der Ihr Euren Einheiten Waypoints zuweisen könnt, die diese dann während der Züge selbsttätig abfliegen bzw. -fahren. Auf

GENERAL
Sternen gegriffen

Euren Planeten befinden sich zwischen drei und fünf Städten, an die jeweils zwei Einrichtungen gehängt werden. Diese Einrichtungen (Fabriken, Minen, Militärkomplex, etc.) sorgen pro Zug für RPs, mit denen wiederum kräftig eingekauft werden kann. Entweder werden diese Ressourcen-Punkte in den Kauf von Raumschiffen und Bodentruppen investiert, oder angeschlagene Einheiten werden für eine Hand voll RPs repariert beziehungsweise aufgefüllt. Dabei gibt es wieder normale "Replacements", die fehlende Einheiten durch unerfahrenen Nachwuchs besetzen, was in der Regel auf Kosten der Erfahrung geht, und "Elite Replacements". Hier werden angeschlagene Einheiten aufgefüllt, ohne das Erfahrungspunkte verloren gehen. Eine weitere Möglichkeit, angeschlagene Truppen wieder zu mobilisieren, ist das Reparieren. Das heißt, daß, ähnlich wie in "Fantasy General", während des Kampfes abgeschossene Einheiten nicht grundsätzlich verschwinden, sondern auch beschädigt werden. Diese beschädigten Raumschiffe können, markiert durch ein rotes Kreuz, durch das wesentlich günstigere Reparieren an jedem Ort wieder zu einsatzbereiten Streitkräften werden. "Replacements" hingegen sind bei Raumschiffen nur am Space-Dock möglich. Dieses Space-Dock kann neben jedem eigenen Planeten gebaut werden und dient nicht nur als Nachschubstation zum Auffüllen von Waffen und Treibstoff, sondern auch als Werft. Nur hier können neue Schiffe gebaut (gekauft) werden.
Hauptziel in "Star General" ist es natürlich möglichst viele Planeten zu besiedeln und feindliche zu erobern. Dazu baut Ihr auf einem Eurer Planeten eine Bodenstreitmacht, die in Raumtransportern zum Zielort gebracht werden. Einmal angekommen, werden Eure Mannen ausgeladen und los geht's. Dabei können in der Regel 10 Züge am Boden gemacht werden, bevor wieder ein "Space-Turn" ansteht. Die Anzahl der Bodenzüge pro Raumzug läßt sich jedoch vor Spielbeginn einstellen. Auf der Oberfläche des Planeten müßt Ihr sämtliche Städte erobern, um die Herrschaft über den Himmelskörper zu erlangen. Sobald Ihr eine Stadt erobert habt, gehören Euch auch sämtliche anhängenden Einrichtungen. Habt Ihr zum Beispiel eine Stadt mit angehängtem Militärkomplex in Euren Besitz gebracht, könnt Ihr im nächsten Space-Turn neue Einheiten aus diesem beziehen. Der Feind muß beim Einkauf auf die schwächeren Miliz-Einheiten zurückgreifen, die in jeder Stadt gekauft werden können, aber nur mehr recht als schlecht kämpfen. An Einheiten stehen Euch die üblichen Bodentruppen Zur Verfügung — jetzt allerdings



Blaue Hexfelder zeigen an, wohin das derzeit angewählte Schiff bewegt werden kann



An jedem Raumhafen können Einheiten abgesetzt werden



Die Neutronenbombe sorgt für kahle Schlachtfelder



Michael Hengst

NA JA

Das darf doch wohl nicht wahr sein! Statt das solide Spielkonzept der 5-Star-Serie mit einem deftigen Sf-Szenario zu einem leckeren Hexfeld-Hit zu verquirlen, verwurstete SSI das Spielprinzip zu einem langweiligen Space-Mischmasch. Am Anfang ist der Weltalleroberer noch voller Hoffnung: Zahlreiche Einstelloptionen für die Galaxisgröße, jede Menge Truppentypen und verschiede Alienrassen lassen das Herz eines jeden Generalissimus höher schlagen. Wehe aber, die ersten Planeten sind erobert, die ersten Raumschlachten geschlagen: die Ernüchterung über das dröge Gemetzel stellt sich schneller ein, als ein schwarzes Loch dieses Spiel von der Festplatte saugt. Von den ach so zahlreichen Einheiten werden im Grunde nur sechs benötigt, um erfolgreich zu sein: Schlachtschiffe, Transporter und Aufklärer im All, sowie Artillerie, Panzer und Bomber am Boden. Jede Invasion läuft nach immer dem selben Muster ab – taktische Finessen sucht der Spieler vergebens. Spätestens nach dem dritten Planeten wird der Feldzug zur Quälerei. Kurzum: Wer ein zünftiges "Erobere den Weltraum"-Spiel sucht, fährt mit dem Oldie "Spaceward Ho!" deutlich besser.



Renderei: Jedes Raumschiff hat einen Info-Screen

Saustark und abenteuerlich sexy

BAZOOKA SUE



Lange hat's gedauert, daß ein deutsches Softwarehaus sich zum Ziel gesetzt hat, neue Maßstäbe im Bereich des Comic-Adventures zu setzen. Seit mehr als 3 Jahren arbeitet die Starbyte Softwareschmiede aus Bochum an ihrem Projekt „BAZOOKA SUE". Nachdem die Wetten 90 zu 10 dagegen standen, daß dieses Spiel jemals erscheint, ist das Wunder jetzt tatsächlich geschehen. „BAZOOKA SUE" ist auf CD-ROM erhältlich. Vorweg kann man schon sagen, daß sich die lange Wartezeit gelohnt hat. Der Grafiker Carsten Wieland, einer der Besten seiner Zunft in Europa, hat sich selbst übertroffen. Die farbenprächtigen Hintergründe bestechen durch Detailtreue und Anspielungen auf diverse Hollywoodschinken, wie „Psycho, „Bambi" usw.
Obwohl nur SVGA mit 256 Farben Verwendung findet, ist kaum ein Unterschied zu TRUE-COLOR-Grafiken festzustellen. Die Animationen sind einzigartig und erinnern an einen Trickfilm. Man sieht den Figuren an, daß ihnen mit viel Liebe Charakterstärken und -schwächen in die Wiege gelegt wurden. Mehr als 80.000 Einzelframes mußten erstellt werden, die zusammengesetzt einen Trickfilm von ca. 2 Stunden Länge ausmachen würden.
Unterstützt wird diese opulente Farbenpracht durch eine witzige Story und ein ausgezeichnetes Gameplay, wobei die Steuerung des ganzen Spieles gut durchdacht und relativ leicht zu handeln ist.



Nach einer wilden Verfolgungsjagd mit dem Sheriff, landet SUE in dem verschlafenen Städtchen Swamp Rock, in welchem sowohl Dr. Bruth als auch der Sheriff ihr Unwesen treiben. Während Letzterer versucht, die kleine Gemeinde zu seinem Vorteil an asiatische Investoren zu verhökern, strebt der geniale Professor die Weltherrschaft an, indem er seine Mitbürger klont und zu seinen willigen Instrumenten macht. In diese Situation stolpert SUE ungewollt hinein und nimmt den Kampf gegen die beiden Unholde auf. Erschwerend für sie ist es dabei, daß sie total abgebrannt ist und sich erst einmal auf die Suche nach einem Job machen muß. Dank ihrer weiblichen Attribute/Waffen gelingt es ihr, in Don's Music Hall einen Job als Sängerin zu ergattern, obwohl sie total unmusikalisch ist. Diese Attribute/Waffen helfen ihr auch, die komplexen aber nie gemeinen Puzzle, Rätsel und Aufgaben, denen sie sich stellen muß, zu lösen. Innerhalb



von 3 Spieltagen muß SUE sich durch mehr als 100 Locationen kämpfen, um die Welt zu retten, wobei sie von einer aberwitzigen Situation in die andere tappt.



Die gesamte Handlung zeichnet sich durch eine skurrile und abgefahrene Situationskomik aus. Dies wird noch unterstrichen durch die ausgefallenen Texte und exzellenten Sounds und Geräusche, die dem ganzen Spiel eine hervorragende Atmosphäre verleihen und einen wochenlangen Spielspaß garantieren.

Statement des Testers:



Super - endlich einmal ein Spiel aus deutschen Landen, welches auch dem internationalen Standard gerecht wird. Obwohl nur die Beta-Version vorlag, kann man jetzt schon sagen, daß dieses Spiel in jedes Regal gehört. Die Grafiken und die technischen Umsetzungen sind hervorragend; sehenswert auch das weiche Scrolling auf fast allen Grafikkarten. Die Handlung ist komplex und schlüssig, aber dank des Gameplay's und er ausgezeichneten Menueführung über Icons auch für einen Anfänger geeignet. Die einzelnen Musiken in Midi-Qualität passen stimmig zu den Situationen. Die unzähligen Geräuscheffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre. Unterstützt wird das Ganze durch die skurrilen Texte, die besonders hörenswert sind (der User kann zu Beginn des Spieles entscheiden, ob er die Texte als Sprachausgabe hören oder auf dem Screen eingeblendet haben will). Jedem Spieler, der Comic-Adventure liebt, kann man nur empfehlen, sich schnellstmöglichst das Spiel zuzulegen. *Manfred Kleimann*

Bewertung:

Spiel	**BAZOOKA SUE**
Hersteller	Starbyte
Genre	Comic Adventure
Spieler	1
System	DOS
RAM	8 MB
Prozessor	mind. 486/66, empf. Pentium
Grafikkarte	SVGA nach VESA-Standard 1 MB
Sound	S.Blaster / G.Midi
Preis	DM 99,—

Grafik 109% **Motivation 107%**
Sound 108% **Spielspaß 125%**

Starbyte Software • Vertriebs- und Marketing GmbH

Auf der Planeten-Oberfläche kämpfen wir um den Militärkomplex



Der Ziel-Planet wird als erstes von gegnerischen Flottenverbänden befreit.



etwas moderner. Neben normaler Infanterie gibt's Panzer, Artillerie, Flak und Flugzeuge (Bomber, Jäger, Aufklärer) sowie eine durchschlagskräftige aber klar überteuerte Neutronen-Bombe. Zudem besitzt jede Rasse eine eigene Spezial-Einheit, die entweder am Boden oder im All den Gegner das Fürchten lehren soll (siehe dazu unseren Kasten "Rassen").

Der zweite Part in "Star General", die Raumschlachten, sind bedingt durch die wenigen taktischen Elemente, weniger aufregend als jedes Bodengefecht. Euch stehen zwar dutzende verschiedene Schiffe zur Verfügung, zum endgültigen Sieg benötigt Ihr allerdings nur drei Schiffstypen: Viele Battleships, die größten Schiffe, die eigentlich alle Gegner bis auf ebenbürtige Battleships mit einem Schuß plätten, ein paar Aufklärer und natürlich Transporter für die Bodentruppen. Missile Boats, Kreuzer oder Zerstörer spielen so gut wie keine Rolle. Ebenso verhält es sich mit einigen Nebeln, schwarzen Löchern und Ionenstürmen, obgleich sie wenigstens für ein klein wenig Abwechslungsorgen. Recht witzig sind allerdings Asteroidenfelder, die von Aufklärern untersucht werden können. Entweder findet Ihr kleine Goodies, die Euch meist ein paar RPs mehr einbringen, oder Ihr verliert auf unerklärliche Weise Eure Aufklärer-Einheit. Wer nicht gegen alle Rassen gleichzeitig kämpfen will, kann auf diplomatischem Wege via RP-Überweisung um Frieden bitten. Große Bedeutung hat diese Art rudimentärer Diplomatie aber nicht. Wie es sich für ein vernünftiges Strategiespiel gehört, besitzt auch "Star General" verschiedene Tech-Level (sechs für Raumschiffe und vier für Bodentruppen). Stellt diese entweder von vornherein hoch, oder aber baut Tech Center, von denen auf jedem Planeten nur eines stehen darf. Je Tech Center steigt der Tech-Level um einen Punkt, was es Euch ermöglicht, bessere Schiffe, zu kaufen oder Euer bestehendes Kriegsmaterial via Upgrade aufzumotzen. Die Tech-Level-Unterschiede in der Leistungsfähigkeit Eurer Truppen sind allerdings nicht gerade gigantisch. Ein Multiplayermodus über TCP/IP, IPX oder Modem, in dem brav nacheinander gezogen wird, findet sich ebenfalls im Sternengeneral. *kn*

RASSEN 2



Hressa: Diese Katzenähnliche Rasse besitzt den Ehrenkodex von Samurais und tut nichts lieber, als ständig anzugreifen. Die Spezialeinheit besteht aus Panzerjägern, die alles daran setzen, für möglichst viel Ehre Panzer zu knacken.



Khalians: Ähnlich offensiv ist diese recht barbarische Rasse. Sie verschwendet keinen Gedanken an Verteidigung, brandschatzt gern und besitzt als Spezialeinheit die Raiders, eine Gruppe von Elite-Infanteristen, die mit Vorliebe gegnerische Produktionsstätten lahmlegen.



Schleinel Hegemony: Diese menschliche Rasse hat sich der Gothic-Kultur verschrieben und liebt schönes Design und Luxus. Beides besitzen die Schleinel-Schiffe, sind allerdings kaum weniger gefährlich. Außerdem sorgt als Spezial-Einheit eine Long-Range-Artillerie für Klärung der Lage.



Xritra: Diese insektoide Rasse greift mit allgemein sehr starken Einheiten am liebsten im großen Schwarm an. The Hive ist der Name ihrer Spezialeinheit, und sie ist die wohl beste im Spiel. In diesem Raumschifftyp sind Transporter, Tender und Kreuzer vereint.



Knut Gollert

GUT

So klassisch und gut die Spielidee auch sein mag – ein Hexfeldstrategiespiel ohne Story oder vernünftiger Campaign, in der man seine Lieblingseinheiten langsam hochpäppelt, kann einfach nicht langfristig motivieren. So spielt sich "Star General" auch einen Abend lang recht flott, aber ist der erste Sternenkrieg erstmal gewonnen, landet das Spiel wegen fehlender Abwechslung im Spieleschrank. Der General krankt einfach an zu vielen Mankos: Daß eine strategisch gehaltvolle Hexfeldschlacht im All nicht möglich ist, liegt auf der Hand – es fehlen halt taktische Elemente wie Wettereinflüsse und Geländevorteile. Aber warum hat man dies auch auf den Planeten-Oberflächen dermaßen vernachlässigt? Und warum sind sowohl der Mini-Wirtschafts- als auch der Diplomatie-Part so unzureichend komplex? Die teils dilettantischen Grafiken und seltsamen, kaum passenden CD-Audio-Tracks werfen ebefalls kein gutes Licht auf "Star General". Bleibt zu hoffen, daß SSI die nächste 5-Star-Folge wieder "Inhouse" von kompetenten Leuten machen läßt..

Name	**Star General**
Genre	Strategie
Hersteller	SSI/Mindscape
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 7

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

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk- und Modemoption

Grafik 42%
Sound 61%
Spielspaß

Solo	Multi
63%	65%

Bilder auf



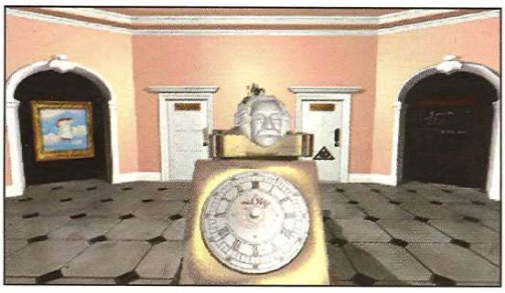
DROWNED GOD

Unheimliche Begegnung der dritten Art: Das nächste Renderadventure auf dem Schreibtisch

Amerika im Alienfieber – 1995 gingen Ausschnitte eines Filmes, der angeblich die Autopsie eines extraterrestrischen Bruchpiloten zeigte, rund um den Erdball.Ob es sich tatsächlich um eine wissenschaftliche Sensation oder eine plumpe Fälschung handelte, soll uns an dieser Stelle nicht interessieren, die durch das überschwengliche Publikumsinteresse geweckte Marketing-Lawine war jedoch immens. Mit Alienköpfen bedruckte T-Shirts finden in den USA noch immer willige Käufer, und es widerstrebt dem neutralen Beobachter zu glauben, daß dies keinen Einfluß auf die Covergestaltung der "Drowned God"-Schachtel gehabt hat. Denn auch hier starrt uns aus tiefschwarzen Riesenaugen ein hellhäutiger Wasserkopf entgegen. Der Plot des Renderadventures würde zu gerne eine heftige Kontroverse entfachen, doch eigentlich mutet er wie ein mit Elementen überfrachtetes Märchen an: Nicht die Evolution, sondern der manipulatorische Eingriff von Außerirdischen vor 40 000 Jahren war verantwortlich für die Entstehung des Homo sapiens. Seit jenen prähistorischen Tagen lenkten die kleinen grünen – pardon, kalkweißen Männchen – die Geschichte des blauen Planeten nach ihrem Gutdünken. Weitere Bausteine aus dem großen Faszinationsbaukasten der Trivialliteratur umfassen die ägyptische Mythologie, Atlantis, Stonehenge, die Artussage samt Tafelrunde und Heiligem Gral, die Tempelritter, die Mayas, Leonardo da Vincis Werkstatt, rätselhafte Vorfälle im Bermuda-Dreieck und last but not least den Mord an John F. Kennedy. Ganz schön viele Geheimnisse auf einmal, nicht wahr? Mittels einer Art Dimensionsreiseapparatur müßt Ihr vier verschiedene Welten durchqueren, um die Schleier zu lüften. Dem „Myst"-Vorbild folgend wird die Umgebung aus der Ich-Perspektive in gerenderten Standbildern erkundet. Immerhin könnt Ihr im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten Objekte in der Inventarleiste am unteren Bildschirmrand verstauen, was das Puzzledesign auch dann und wann ausnutzt. Neben Standardrätseln nach dem Schema "Notiere kryptische Symbole und gebe sie an seltsamen Maschinen in richtiger Anordnung wieder ein" gibt es auch originellere Herausforderung wie beispielsweise die Aufgabe, durcheinandergewürfelte Argumente von Isaac Newton und Albert Einstein zu einem sinnvollen Streitgespräch zu sortieren. *us*



Verbindet die Punkte mit einer durchgehenden, sich nicht kreuzenden Linie



Janusköpfig: Einstein und Newton streiten über die Natur des Universums



Merlins Eiche in der Binah-Dimension



Ulrich Smidt

NA JA

Nanu, betätigt sich Erich von Däniken jetzt auch als Ghostwriter für Computerspiele? Die Story verknüpft eigentlich so gut wie jeden althergebrachten Mythos mit dem Einfluß von Besuchern aus dem All. Das nenne ich alles andere als einfallsreich. Vom spielerischen Standpunkt aus betrachtet steht „Drowned God" im oberen Mittelfeld seiner durch „Zork: Nemesis" angeführten Gattung. Die Rätselqualität unterliegt Schwankungen: Mal hilft nur blindes Ausprobieren, dann wiederum gibt es auch passable, logisch durchkonstruierte Kopfnüsse. Auf drei CDs lagern genügend gerenderte Standbilder und Zwischensequenzen, um den Abenteurer eine Weile bei der Stange zu halten, vorausgesetzt, er hat nicht die falsche Hardware. Auf mehreren Redaktionsrechnern stürzte die US-Verkaufsversion nämlich an einer bestimmten Stelle immer wieder unweigerlich ab. Wer also von dieser Art der Unterhaltung noch immer nicht die Schnauze voll hat, sollte auf die Veröffentlichung eines Patches warten, bevor er den „ertrunkenen Gott" zu sich nach Hause holt.

Name	Drowned God	System	Win'95
Genre	Adventure	Festplatte belegt	1 MByte
Hersteller	Inscape	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark		Joystick
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 **54%**
Sound **51%**
Spielspaß
56%

ERASER TURNABOUT

Seit Jahr und Tag wirft Ocean sein Entwicklungsbudget lieber für teure Lizenzen aus dem Fenster, anstatt sich mit dem Spieldesign Mühe zu geben. Arglose Kinogänger greifen scheinbar immer wieder gerne zu, anders ist es nicht zu erklären, daß uns in schöner Regelmäßigkeit Spiele wie dieses erreichen. Nun denn, "Eraser Turnabout" knüpft handlungsmäßig jedenfalls an Arnold Schwarzeneggers jüngsten Actionstreifen an: US-Marshal John Kruegers Job besteht darin, Kronzeugen der Regierung dadurch vor Racheakten zu schützen, daß er jeden Beweis ihrer Existenz vernichtet. In Kruegers Organisation gibt es allerdings eine undichte Stelle, die schleunigst gestopft werden muß. Der Spielablauf setzt sich aus mehreren voneinander unabhängigen Action- und Knobelparts zusammen. Zum einen wären da die horizontal scrollenden Schießeinlagen nach "Revolution X"-Manier, dann "interaktive Videosequenzen", in denen Ihr z. B. automatisch durch von Terroristen besetzte Häuser tappert, dabei Bösewichte abknallt und Euch an Gabelungen für eine Richtung entscheiden müßt. Im "Try and Error"-Verfahren gilt es, den richtigen Pfad durch das Gebäude herauszufinden, es gibt nämlich haufenweise Sackgassen, in denen Ihr zu Tode kommt und demzufolge nach ewig langer Ladezeit wieder von vorne anfangen dürft. Neun Zuordnungs- und Farbrätsel komplettieren das dürftige Angebot. Fazit: Lieber auf das Kaufvideo des großen Vorbildes warten – das ist weniger frustrierend und sieht besser aus. *us*



Shootout im Lagerhaus: Das Fenster in der Bildschirmmitte zeigt die Position des nächsten Gegners an

Name	**Eraser Turnabout**		
Genre	Action		
Hersteller	Ocean		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

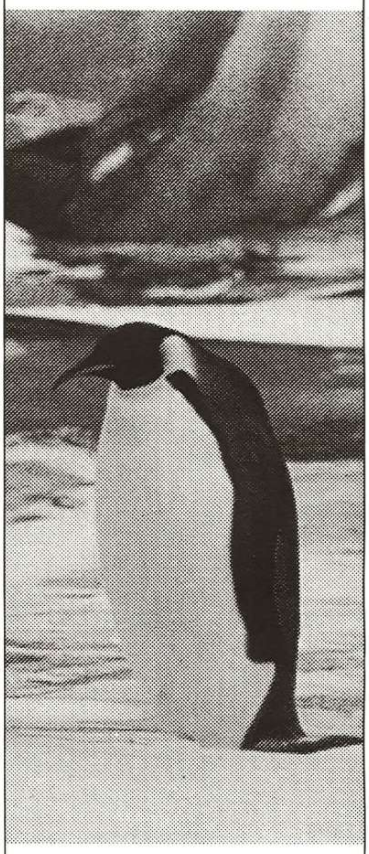
System	Win 95
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	**57%**
Sound	**35%**
Spielspaß	

28%

Bilder auf

Die MENSCHEN ÜBERZEUGEN Die ERDE RETTEN



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

GREENPEACE

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

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02044

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



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

Bitte nur Händleranfragen!

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

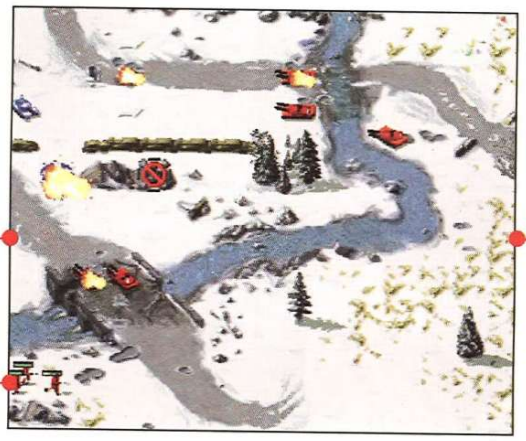
POWER DATA

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

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider
2.	(2.)	Toonstruck
3.	(4.)	Command & Conquer 2
4.	(5.)	Privateer 2
5.	(–)	Diablo
6.	(–)	Bleifuss 2
7.	(3.)	Deadly Games
8.	(10.)	NHL 97
9.	(7.)	indiziert (id Software)
10.	(–)	Schleichfahrt



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(–)	Command & Conquer 2
2.	(2.)	Bundesliga Manager 97
3.	(1.)	Grand Prix 2
4.	(–)	Schleichfahrt
	(–)	Hugo 4
6.	(–)	Bleifuss 2
7.	(3.)	Die Siedler II
8.	(–)	Tomb Raider
9.	(–)	Creatures
10.	(–)	NHL 97

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: November '96

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	NEU	Command & Conquer 2
2.	(1.)	Command & Conquer
3.	(2.)	Warcraft II
4.	(7.)	Bundesliga Manager 97
5.	(3.)	Z
6.	(6.)	Die Siedler II
7.	(5.)	Indiziert (id Software)
8.	(4.)	Grand Prix 2
9.	NEU	FIFA 97
10.	(8.)	Bleifuss 2
11.	(10.)	indiziert (3D Realms)
12.	(20.)	Schleichfahrt
13.	(14.)	Deadly Games
14.	NEU	Tomb Raider
15.	(9.)	Civilization II
16.	(12.)	NHL 97
17.	(13.)	Wing Commander IV
18.	(18.)	Baphomets Fluch
19.	(21.)	MW 2: Mercenaries
20.	NEU	Toonstruck
21.	(21.)	TFX: EF 2000
22.	(19.)	Jagged Alliance
23.	(16.)	Worms
24.	(17.)	Need for Speed (SE)
25.	(27.)	Syndicate Wars
26.	NEU	Larry 7
27.	(11.)	FIFA 96
28.	(–)	Sim City 2000
29.	(26.)	AH-64D Longbow
30.	(–)	The Riddle of Master Lu

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 2/97 sind:

Daniel Kowiss, Duisburg
WAGES OF WAR

Pascal Kopp, Wahlschied
COMMAND & CONQUER 2

Holger Hirschmann, Hollfeld
LARRY 7

Michael Meißner, Pirmasens
STAR GENERAL

Teresa Dambauer, A-Vöcklabruck
TOMB RAIDER

PC FUN

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im November sind:

Rainer Benner, Mehlbach

Jürgen Richter, Eisenhüttenstadt

Uwe Hofmann, Mülheim

Jochen Karmell, Wilhelmshaven

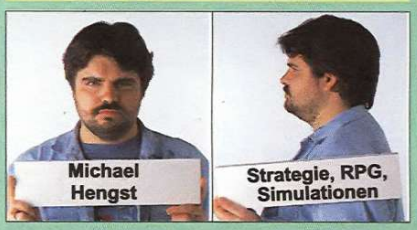
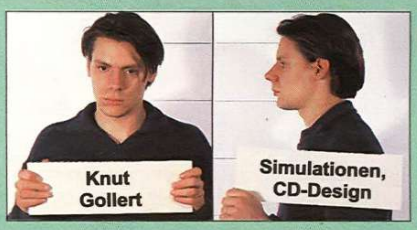
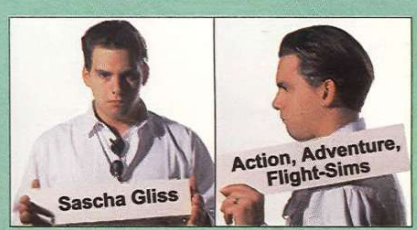
Bernd Neumann, Peine

MICROPROSE
Seriously Fun Software

an: Stoll, Uwe
Abt: 017
Persönlich / Vertraulich
von: [illegible]

Steckbrief

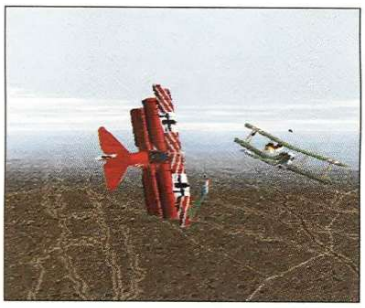
Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Space Bar**, weil ich den abgefahrenen und genialen Adventurehumor von Designerlegende Steve Meretzky schon immer geliebt habe.	**Diablo**, weil der Oldie-"Hack" noch nie so wertvoll war wie heute.	**Star General**, weil man aus diesem Super-Thema ein viel besseres Strategiespiel hätte machen können.	...hoffe ich, daß alle meine Computer, die Spielekollektion, das AC3-System und die Comicsammlung in den 30-Tonnen Umzugswagen passen.
	**Ultima Online**, weil dieses Internet-Spiel auch in seinem Sektor völlig neue Möglichkeiten bieten wird.	**Diablo**, weil Blizzard schon alleine grafisch auf meiner Wellenlänge liegen und ich den RPG-Action-Mix als wohltuend erfrischend empfinde.	**DSA3**, weil ich, obwohl ich ein großer Fan des zweiten Teils bin, eine deutlich wahrnehmbare Veränderung begrüßt hätte.	...finde ich gut, daß Sierra wohl endlich von den **Video-Adventures** abläßt und mit Polygon-Charakteren Reue üben will.
	**F-16 Fighting Falcon**, weil schon "Tornado" so großartig war und Digital Integration eigentlich immer für Spielspaß sorgt	**Star General**, weil das Spielprinzip nach wie vor zu den besten je erdachten gehört. Da verzichte ich auch mal auf ein paar Panzer...	**A-10 Cuba!**, weil das Spiel mit einer Campaign und ein paar mehr Features der absolute Simualtionshammer geworden wäre.	...wurmt mich immer noch, daß mein Flieger auf dem Weg zur Pariser **C&C 2**-Launch-Party auf der Startbahn im Schnee stecken blieb.
	**Speedball 3**, aber wer weiß, ob die Bitmap Brothers dieses Jahrtausend überhaupt noch ein Spiel auf den Markt bringen	**Nascar Racing 2**, weil ich selbst im 499. Umlauf noch den Ehrgeiz besitze, Turn 2 in Wilkesboro optimal zu nehmen.	**Neverhood**, weil ich die Umsetzung einer an sich guten Idee total daneben finde. Wie lange will Microsoft auf dem Spielesektor noch so weitermachen?	...wurmt mich immer noch, daß ich wegen Zeitmangel ein Fotoshooting italienischer Sportwagen anläßlich von **Need for Speed 2** absagen mußte
	**Resident Evil**, weil es in der PC-Version endlich auch die nervigen Spielstand-Probleme der PSX-Fassung nicht mehr geben sollte.	**Diablo**, obwohl es mit Sicherheit viele hartgesottene Rollenspieler durch seinen simplen Aufbau vor den Kopf stoßen wird.	**Neverhood** - Myst ist Mist und bleibt auch mit einzigartiger Optik ... etwas für äußerst oberflächliche Gemüter.	...kann ich den kommerziellen Trubel um **C&C 2** nicht begreifen. Leute, es ist ein gutes Spiel, aber bleibt auf dem Teppich!
	**Wing Commander 5**, weil ich gespannt bin, was es mit den völlig neuen Gegnern auf sich hat (siehe Origin-Report).	**DeathDrome**, weil ich vor diesem Actiontitel schon lange kein so originelles und gut durchdachtes Netzwerkspiel erlebt habe.	**Neverhood**, weil sich das arme Knetgummimännchen mit ziemlich abstruser Rätselkost herumschlagen muß - da wäre mehr drin gewesen.	...frage ich mich nach all den guten Titeln zur Weihnachtszeit, wann die Hersteller ihre Topspiele endlich besser über **zwölf Monate** verteilen.
	**Multiplayer Battletech**, weil ich sehen möchte, ob Kesmai all die vollmundigen Versprechungen für die endgültige Version einhalten kann.	**Flying Corps**, weil Rowan hiermit in die erste Riege der FlightSim-Hersteller aufrückt. Bleibt abzuwarten, ob Sierra mit RB2 kontern kann...	**Neverhood**, weil ich von einem Spiel mit Earthworm Jim-Erfinder Douglas TenNapel-Beteiligung mehr erwarte, als innovative Grafiken.	...bin ich verwundert über den mässigen Erfolg von Virgins genialem "Toonstruck". Euer Weihnachts-Einkaufsberater sagt "Holt's Euch!"



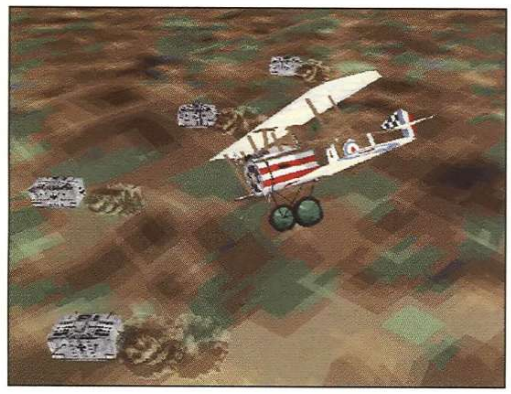
FLYING
Als die Flieger

Auf den Spuren des Roten Kampffliegers. Schraubengenaue WW I Sim... garantiert ohne F-22-Beteiligung.



„Aim for the man, not the machine!"

Seit jeher hat die militärische Fliegerei des ersten Weltkriegs Luftfahrt-Fans mehr begeistert als jede andere Epoche. Der elitäre Status, den die Piloten damals genossen, die waghalsigen Dogfights mit Maschinen, die aus nicht viel mehr bestanden als Holz und Stoff und natürlich die Galanterie jener Tage faszinieren gerade in unserer Zeit des High-Tech ungemein. Und so haben Namen wie Oswald Böhlke, Max Immelmann und – natürlich – Manfred von Richthofen auch heute noch denselben faszinierenden Klang wie schon vor 80 Jahren. Auch als Szenario für Flugsimulationen ist der erste Weltkrieg stets interessant gewesen, ging es doch damals hauptsächlich um die Fähigkeiten der Piloten im Kampf Mann gegen Mann und nicht darum, wer die besseren Raketen unterm Rumpf trägt. Von "Blue Max" auf dem 64er über den Meilenstein "Red Baron" bis hin zum weniger geglückten "Dawn Patrol": Immer wieder ließen uns Spiele-Entwickler mit den knatternden Kisten in die Lüfte über Frankreich aufsteigen. Nachdem es in letzter Zeit verdächtig ruhig um Richthofen und Konsorten geworden war, steht für Anfang 1997 eine Renaissance des Genres ins Haus. Den Anfang macht Rowans "Flying Corps", Sierra will im März mit "Red Baron 2" nachziehen. Rowans jüngstes Werk beschränkt sich auf die Darstellung der Ereignisse zwischen 1917 und 1918, die der Spieler in insgesamt vier Campaigns in den Rollen historischer Piloten nachverfolgt und nachspielt. In der ersten deutschen Kampagne "Flying Circus" schlüpft Ihr in die Haut von Lothar von Richthofen, Manfreds Bruder. Im Mai 1917 erhielt Manfred einen Monat Heimaturlaub und übertrug seinem Bruder das Kommando über Jasta 11. Lothar hatte zu diesem Zeitpunkt "nur" 16 Abschüsse auf seinem Konto. Ziel der Kampagne ist es, innerhalb



Tank-Busting mit der Camel. Mit vier Bomben gegen vier Panzer...

FLIEGENDE RASENMÄHER
Die berühmtesten Jäger dieser Zeit



Fokker DR I
Technische Daten:
Vmax.: ca. 170 km/h
Motor: Oberursel Sternmotor mit 110 PS
Spannweite: 7,17 m
Waffen: 2x Spandau 7,9 mm MG

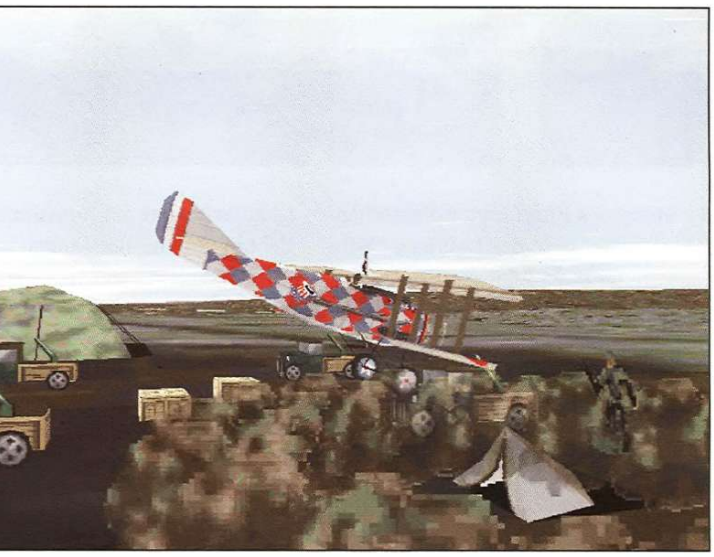
Fokkers bekannteste Konstruktion war entgegen landläufiger Meinung weder der beste noch der erfolgreichste Jäger des ersten Weltkrieges. Die DR I zeichnete sich durch ihre unglaubliche Handlichkeit und Agilität aus, war gleichzeitig aber eine nervöse Maschine, die es zudem in der Höchstgeschwindigkeit nicht mit den Jägern der Aliierten aufnehmen konnte. Nur in den Händen eines erfahrenen Piloten erwies sich die Maschine als tödliche Waffe. Insgesamt wurden 320 Stück hergestellt, und obwohl von Richthofen immer wieder mit dem Dreidecker in Verbindung gebracht wird, hat er "nur" 21 von 80 Siegen in seinem "Petit Rouge" errungen.



Sopwith Camel
Technische Daten:
Vmax: ca, 185 km/h
Motor: Clerget 9B Sternmotor mit 130 PS
Spannweite: 8,5 m
Waffen: 2x Vickers .303 MG

Mit 1294 abgeschossenen Feindmaschinen ist die nach dem charakteristischen Höcker auf der Motorabdeckung benannte Maschine der erfolgreichste Jäger des Krieges. Gleichzeitig haftete ihr das Stigma des "Rookie-Killers" an, denn die Sopwith Camel vergab Pilotenfehler nicht so leicht: Sie neigte zu heftigem Trudeln und es brauchte einige Zeit, bis sich Anfänger an ihr eigenwilliges Verhalten gewöhnt hatten. Dann aber war sie eine ausgezeichnete Jagdmaschine, die den deutschen Modellen in (fast) allen Aspekten ebenbürtig oder überlegen war. Die Fokker D VII übertraf das Kamel zwar in den meisten Aspekten, kam aber erst im Mai 1918 an die Front.

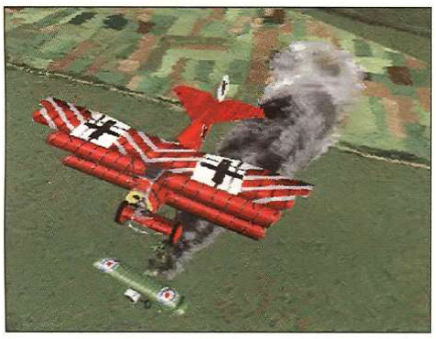
CORPS
kämpfen lernten



Trefft Ihr ihre Zelte, flüchten die Bodentruppen in die Gräben



BOOM! Unsere Bomben haben ihr Ziel gefunden



„Scratch one Camel!" Wieder ein Luftsieg für Baron Gliss

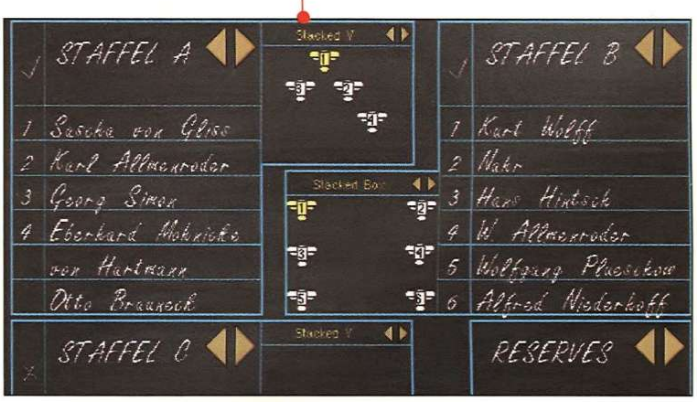
eines Monats mindestens 37 Maschinen abzuschießen, um so den Rekord Manfreds zu brechen. Kampagne Nummer zwei "Battle of Cambrai" läßt Euch an der ersten Schlacht mit Panzerbeteiligung teilnehmen. Als deutscher Pilot fliegt Ihr Einsatz auf Einsatz, um Eure Bodentruppen vor der herannahenden britischen Übermacht zu schützen. Auf der alliierten Seite warten die Feldzüge "Spring Offensive" und "Hat in the Ring". Im ersten Szenario übernehmt Ihr die Rolle eines britischen Rookies, der sich nach einigen Trainingsmissionen mit seiner Staffel der letzten deutschen Großoffensive an der Westfront entgegenstellen muß. "Hat in the Ring" schließlich simuliert die Karriere von Eddie Rickenbacker, dem amerikanischen Top-Ass. Innerhalb kürzester Zeit müßt Ihr die 94th zu einer kampfstarken Truppe zusammenschmieden, den Krieg überleben und Euch die Ehrenmedaille verdienen. Das Besondere an allen Kampagnen ist das **Staffelmanagement**: Sobald Ihr eine führende Position bekleidet seid Ihr für den Dienstplan der Staffel verantwortlich, wobei jeder Pilot über eigene Charakterwerte wie Einstellung, Talent und Moral verfügt. Um Eure Staffel stets glücklich zu halten, müßt Ihr also z.B. dafür sorgen, daß diejenigen Kollegen, deren Moral am Boden ist, auch zu ihren Abschüssen kommen, denn nur dann ist der wahre Flieger happy. Desweiteren bestimmt Ihr die Taktik in



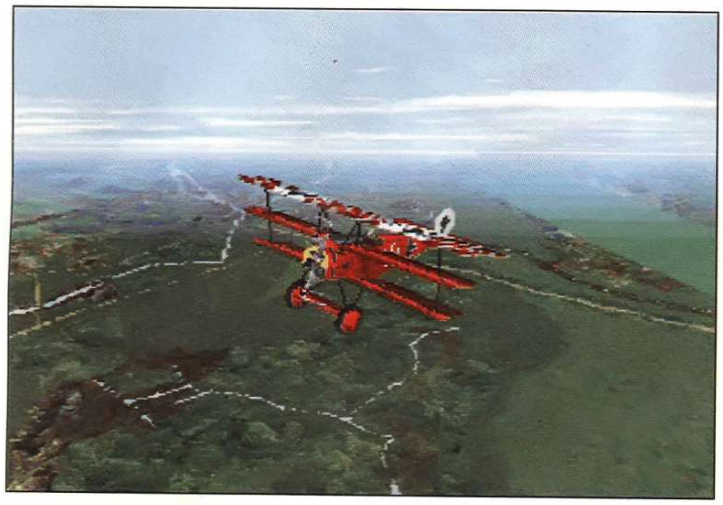
Knut Gollert

SUPER

So was Gutes hätte ich von Rowan nun wirklich nicht erwartet: „Flying Corps" ist das erste Spiel der Briten, bei dem ich nicht mit irgendwelchen Grafikkarten-Problemen zu kämpfen habe und das zudem abartig gut aussieht. Und um die Sache perfekt zu machen – es erinnert spielerisch endlich wieder an alte „Red Baron"-Zeiten, denn es fliegt sich einfach wunderbar. Die Luftkämpfe verdienen die Bezeichnung im Gegensatz zu den neuzeitlichen Jägern wenigstens noch, und das Panzer-Jagen ist wunderbar schwer. Zudem sorgen die vier schönen Campaigns inklusive der taktischen Elemente im Aerodrome für genug Motivation, um tagelang vor dem Rechner zu hocken. Nach den vielen Enttäuschungen der letzten Jahre wie „Wings of Glory" oder „Dawn Patrol" ist „Flying Corps" endlich mal wieder ein Doppeldecker-Simulator, der Spaß macht, die Atmosphäre sehr gut einfängt und technisch mehr als überzeugt. Bleibt abzuwarten, ob Sierra mit „Red Baron 2" diesem Spitzenprodukt das Wasser reichen kann.



Im Dienstplan managt Ihr Euer Geschwader





Die Grafik-Extreme: Links seht Ihr die VGA-Variante (320 x 240), rechts die höchste Auflösung mit 1600 x 1200 Bildpunkten.



Im dramatischen Render-Intro geht es recht martialisch zu

der Luft und könnt jedes Flugzeug im Paintshop individuell bemalen, um so in der Luft jedes Mitglied rasch identifizieren zu können (Funkgeräte in Fliegern gab's damals ja noch nicht). Neben diversen Bodenobjekten wie Häusern, Chateaus, LKWs und Panzern tummeln sich in den "FC"-Welten über 20 verschiedene Luftfahrzeuge, wobei hiervon nur sechs dem Spieler zur Verfügung stehen. Jede Seite (Deutsches Reich, Großbritannien, U.S.A.) stellt zwei Modelle, von denen jeweils eins zu den eher gutmütigen Vertretern gehört (SE 5a, Albatros) und eins zu den nervösen, schnellen Biestern (Camel, DR I). Wer nun in Erinnerung an Red Baron glaubt, sechs Flugzeuge seien nicht genug für eine WW I-Simulation hat die Rechnung ohne die detailverliebten Herren bei Rowan gemacht. So wurden die Daten und Flugeigenschaften für jedes Flugzeug akribisch rekonstruiert und mit Hilfe des Testpiloten des Old Warden Flugzeug-Museum verifiziert. Um Neulingen den Einstieg zu erleichtern, verfügt "FC" über einen ausführlichen Realismusscreen, in dem Effekte wie Wind, Drehmoment und Trudeln abgeschaltet werden können. Entscheidet Ihr Euch für den höchsten Realismusgrad, solltet Ihr über Ruderpedale verfügen: Die Camel und die DR I sind ohne diese Luxusperipherie fast nicht zu fliegen. Ebenfalls hervorragend recherchiert sind die Landschaften: Aus original Aufklärungsfotos, alten Landkarten und Vor-Ort-Besuchen rekonstruierten die Rowan-Mannen sämtliche wichtigen Frontabschnitte zwischen 1917 und 18. Selbst die Geräusche der Maschinengewehre wurden auf dem Schießstand mit Vickers- bzw. Spandau MG

KNIGHTS OF THE SKY

Einige der Top-Piloten in Flying Corps:



Baron Manfred von Richthofen

Mit 80 bestätigten Abschüssen das erfolgreichste As des Krieges und der wahrscheinlich berühmteste Kampfflieger aller Zeiten. Richthofen war nicht nur ein hervorragender Pilot und Schütze, sondern entwickelte auch erfolgreiche Taktiken für den Luftkampf. Auf seinen Wunsch hin entwarf Anthony Fokker die "DR I", den berühmten Dreidecker. In diesem Flugzeug fand er am 21. April 1918 auch den Tod. Die Briten begruben ihn mit vollen militärischen Ehren und Mitglieder des RFC warfen eine Kondolenzbotschaft über seinem Aerodrom ab.



Eddie V. Rickenbacker

Eddie, der vor dem Krieg Rennfahrer war, begann seine Karriere als Jagdpilot erst im März 1918. Zwei Monate vor Ende des Krieges wurde er zum Kommandanten der 94th ernannt, dem sogenannten "Hat in the Ring"-Squadron. Er hatte bis dahin 26 Abschüsse auf seinem Konto, was ihn zum erfolgreichsten As (Ace of Aces) der Amerikaner machte. Er erhielt u.A. die Ehrenmedaille des Kongresses und wurde später Präsident von Eastern Airlines. Er starb erst 1973 im gesegneten Alter von 83 Jahren.

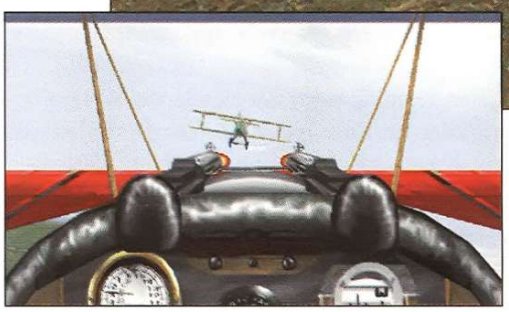


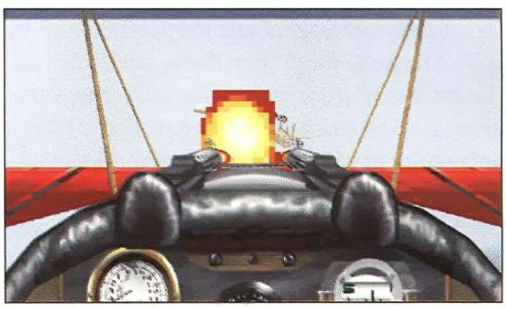
Albert Ball

Ball war der typische Einzelgänger unter den Jagdpiloten. In nur zehn Monaten wurde er zum britischen Nationalhelden, dreifachem DSO-Träger und Captain. Privat eher scheu und zurückgezogen, war er im Kampf unerbittlich und hartnäckig. Ball attackierte bevorzugt von vorne, darauf spekulierend, daß der Gegner zuerst ausweichen würde. Er flog eine Nieuport mit roter Propellerspitze und brachte es auf 33 Kills. Am 7. Mai 1917 ereilte ihn sein Schicksal, als er in einer Luftschlacht zwischen No. 56 Squadron und von Richthofens Jasta 11 abgeschossen wurde.



Mit der Fokker DR I machen Dogfights am meisten Spaß

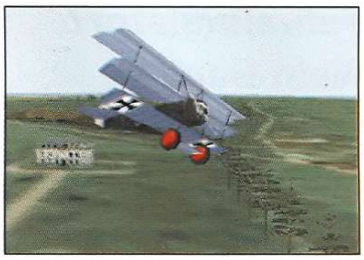




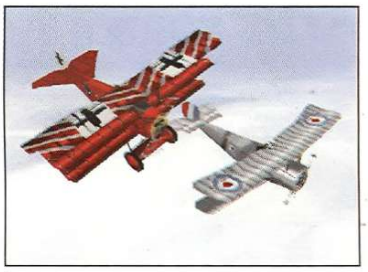
Wie im Bilderbuch: Annäherung von sechs Uhr, Schuß und Treffer

von damals aufgenommen und dann digitalsiert. Im Spiel ist es somit möglich, anhand der MG-Salven Freund und Feind blind auseinander zu halten. Dem jüngsten Kind der "DP"-Macher liegt natürlich eine komplett neue Engine zugrunde, die mit der alten, recht unrealistischen, überhaupt nichts mehr zu tun hat. So ist es nun z.B. auch mit der schlimmsten rowanschen Unsitte vorbei, dem unmöglichen Installationsprogramm für den SVGA-Modus. Von VGA bis hin zu utopischen 1600x1200 reicht die Auflösungspalette, wobei dieser Screenmode wohl nur auf künftigen Prozessorgenerationen befriedigend laufen wird.

Besondere Aufmerksamkeit wurde der Gegner-AI geschenkt, Eure Feinde fliegen alle ihren Charaktereigenschaften entsprechend und nutzen die spezifischen Vorteile ihrer jeweiligen Maschinen konsequent. Neben den klassischen Patroullien- und Anti-Bombereinsätzen erwarten Euch auch Bodenunterstützungsauftäge. Hier werft Ihr entweder mit Bomben (empfehlenswert gegen Panzer) oder beschießt LKW, Häuser, Zelte oder Infanterie mit dem Maschinengewehr. Neben den Campaigns stehen noch acht Scramble Missions, die Ihr in jedem der sechs Flugzeuge fliegen könnt, als eine Art Pilotenschule zur Verfügung: Vom freien Flug bis zur ersten Patroullie reicht hier das Angebot, das Euch für den Einsatz an der Westfront fitmachen sollte. *sg*



Take Off! Hinten das staffeleigene Schlößchen



Die Luftkämpfe finden alle auf engstem Raum statt



Die LKW lassen sich auch mit MG-Feuer killen...



...bei den Panzern allerdings sieht die Sache schon anders aus!



Sascha Gliss

SUPER

Es geht also doch, Rowan! Nach den lauen Vorgängern servieren die Briten Euch eine Flightsim vom Feinsten. Neben dem unverbrauchten Szenario spricht vor allem die exzellente Umsetzung und die akribische Hintergrundrecherche für "Flying Corps". Wer eine fliegerische Herausforderung braucht, versucht sich an der Camel im realistischen Mode und schweigt: Um dieses nervöse Biest unter Kontrolle zu bringen, bedarf es einiger Übung. Sowohl die Grafik als auch der Sound zählen zum Besten, was das Genre z.Zt. hergibt; so machen sich z.B. getroffene Gegner in Hörweite durch lautstarke Schreie bemerkbar – makaber aber realistisch. Das ausgeklügelte Staffelmanagement und die verschiedenen Taktikoptionen am Boden sorgen für Kurzweil im Aerodrom. Vermißt habe ich eigentlich nur zwei Features: Eine Datenbank für Vehikel und Personen und eine größere Auswahl an Single Missions. Ansonsten stellt "Flying Corps" z.Zt. das Nonplusultra der historischen Flightsims dar und ist somit ein Muß für jeden PC-Piloten.

Name	**Flying Corps**
Genre	Simulation
Hersteller	Rowan/Empire
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joy-/Flightsticks, Pedale
Extras	keine

Grafik **86%**

Sound **83%**

Spielspaß

86%

POWER F1

Fahrsimulator? Nein Danke! Das dritte aktuelle F1-Spiel gibt sich stark actionbetont.



Start in Adeleide, Alesi zieht souverän vorbei...



...und kommt gegen Ende der Zielgerade in Reichweite der Spitze





▲ **Imola gehört zu den einfacheren Kursen**
Das legendäre Straßenrennen von Monaco ▶

Geoff Crammond hat die Meßlatte hoch aufgelegt: Trotz seines Alters stellt Microproses "Grand Prix 2" noch immer die Referenz, an der sich andere "ernsthafte" Fahrsimulationen messen lassen müssen. Domark orientierte sich daher bei "Power F1" elegant an actionbetonten Rennereien wie Sonys "F1" für die Playstion. Dank offizieller FIA-Lizenz tauchen sämtliche Original-Teams und -Fahrer im Spiel auf, und auch die 17 Kurse der '95er Saison dürfen befahren werden. Insgesamt verfügt das Spiel über drei Rennmodi: Einzelrennen, Weltmeisterschaft und Aufholjagd. Um was es sich bei ersteren beiden handelt, dürfte jedem klar sein, die Aufholjagd besteht aus 17 Rennen, wobei Ihr in jedem Durchgang eine bessere Plazierung als im letzten herausfahren müßt. Bevor es jedoch ans Fahren geht, sucht Ihr noch Euren Lieblingswagen aus und richtet ihn bei Bedarf in der Werkstatt her. An sämtlichen Standardparametern dürft Ihr hier herumspielen, mehr allerdings auch nicht: Am Fahrwerk z.B. stellt Ihr lediglich die Härte der Federn ein. Auf technisches Feedback wie z.B. einen Check des Unterbodens oder gar Telemetriedaten müßt Ihr gänzlich verzichten, das Fahrmodell ist jedoch simpel gehalten, somit schlagen Abstimmungsfehler nicht so schwer ins Gewicht wie im wirklichen Leben. Das Try-and-Error-Prinzip reicht aus, um schnell die optimale Einstellung für jeden Kurs zu finden. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch noch Euren eigenen Namen statt dem des "echten" Fahrers eintragen: Alle Teams und Piloten sind frei editierbar. Steht die Strecke Eurer Wahl fest, übt Ihr entweder im



Monte Carlo: Die Anfahrt zum Tunnel. Wie immer ist Monaco der schönste Kurs

freien Training, fahrt um Hunderstel im Qualifying oder tut Euch gleich das komplette Rennen an. Je besser Eure Zeit im Qualifying, desto besser der Startplatz im Rennen. Im Meisterschaftsmode warten alle Strecken in chronologischer Folge auf Euch, und für herausgefahrene vordere Plazierungen gibt's den FIA-Regeln entsprechend WM-Punkte. Wählt Ihr den entsprechenden Realismusgrad und ein Rennen über die volle Distanz, müßt Ihr Euch auch auf das Boxenpersonal verlassen können. Die Stops laufen so gut wie automatisch ab: Sobald der Wagen auf die Boxenspur fährt, übernimmt der Computer die Steuerung des Boliden. Daselbe gilt für die Ausfahrt aus der Gasse: Erst wenn Ihr wieder auf der Strecke seid, könnt Ihr wieder die Kontrolle übernehmen. Gespielt wird das Ganze entweder in klassischem VGA oder in Hi-Res (640x480), wobei hierfür ein schneller Pentium in Eurem Gehäuse schlummern muß, soll das Treiben nicht zur Diashow verkommen. Dank mehrerer Detaillevel, die nur auf der Strecke sel-



ber angewählt werden, könnt Ihr die Geschwindigkeit wie gewohnt an Euer System anpassen. Steht Euch der Sinn nach „echten" Gegnern, nutz Ihr eine der zwei Player Optionen: Splitscreen oder (Null-)Modemvernindung. Der IPX-Mode ist natürlich erste Wahl, da im Splitscreen-SVGA selbst ein 200er P5 Anstalten macht, in die Knie zu gehen. Für den kleinen Regisseur in Euch gibt es übrigens noch einen Videorekorder, in dem Ihr Eure maximal 30 Sekunden langen Replays bearbeiten und speichern könnt. *sg*



▲ Der Tyrell/ Yamaha von 1995

◀ Pretty in Yellow. Dieser Screen ist übrigens nur ein Ladebildschirm.



Sascha Gliss

GEHT SO

Schade um die FIA-Lizenz. Was Domark hier abliefert, ist meilenweit entfernt vom Klassenprimus "GP2" und sieht im Vergleich mit Actionrasereien wie "Bleifuß 2" auch keine Sonne. Die lieblosen Menüs, das oberflächliche Customizing und die unausgegorene Steuerung verleiden dem Hobby-Schumi schnell die Freude am Gasgeben. Selbst mit Lenkrad lassen sich die Autos nie präzise steuern, und Fahren auf der Ideallinie wird zur Glückssache. Zwar ist die Grafik gut gelungen – besonders die Autos schmeicheln Euren Augen – aber auch hier gibt's wesentlich Besseres am Markt. Der Mehrspieler-Modus per Splitscreen ist eine nette Dreingabe, ruckelt aber in SVGA derart fürchterlich, daß nun wahrhaftig keine Rennstimmung aufkommt. Das Domark-Produkt hängt irgendwo zwischen Simulation und Actionspiel und macht dabei keine besondere Figur. Wenn Ihr also auf der Suche nach einem Formel-1-Spiel seid und "GP2" schon in Eurer Sammlung habt, laßt "Power" lieber links liegen und hofft auf die PC-Version von Sonys "Formula 1".

Name	**Power F1**	System	DOS
Genre	Rennspiel	Festplatte belegt	4–90 MByte
Hersteller	Domark	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark		Joystick, TM-Lenkräder
Spieler	1 bis2	Extras	(Null-)Modem

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **76%**

Sound **54%**

Spielspaß

Solo	Multi
57%	60%

PC CD-ROM

Afterlife dt. Anl.	79,95
AH-64D Longbow dt. Vers.	79,95
AlienTrilogy dt. Anl.	79,95
ATF Adv.Tactical Fighter dt. Vers.	84,95
Bundesliga Manager 97 dt. Vers.	74,95
Civilization 2 dt. Vers.	79,95
Command & Conquer - Alarmstufe Rot dt. Vers.	89,95
Creatures dt. Vers.	69,95
Crusader- No Regret dt. Vers.	69,95
Cyberia 2 dt. Vers.	79,95
Daggerfall dt. Vers.	79,95
Das Schwarze Auge 3 dt. Vers.	39,95
Daytona USA dt. Anl. *	69,95
Diablo dt. Vers. *	79,95
Die Hard Trilogy dt. Vers.	a. A.
Die Pandora Akte dt. Vers.	89,95
Die Siedler 2 MissionCD dt. Vers.	34,95
Down in the Dumps dt. Vers.	69,95
Dragonheart Fire & Steel dt. Vers.	69,95
Dungeon Keeper dt. Vers. *	69,90
Earthsiege 2 dt. Vers.	84,95
F1 Manager 96 dt. Vers.	79,95
F-22 Lightning II dt. Vers.	86,95
FIFA Soccer '97 dt. Vers.	*79,95
Grand Prix Manager 2 dt. Vers.	86,95
Hellbender dt. Vers.	69,95
Holiday Island dt. Vers.	74,95
Lands of Lore 2 dt. Vers.*	89,95
Leisure Suit Larry 7 dt. Vers.	89,95
Lighthouse dt. Vers.	79,95
MAD TV 2 dt. Vers.	76,95
NHL Hockey '97 dt. Vers.	76,95
Privateer 2 dt. Vers. *	74,95
Rebel Assault 2 dt.Vers.	84,95
Rebel Assault dt. Vers.	29,95
Schleichfahrt dt. Vers.	74,95
Shine Die dt. Vers.	85,95
Sim City 2000 (Win95) dt. Vers.	92,95
Sonic dt. Anl.	56,95
Space Hulk (Win '95) dt. Vers.	79,95
Star Control 3 dt. Anl.	84,95
Star Trek: Deep Space 9 dt. Anl.	76,95
TFX EF 2000 Special Edit.	89,90
Time Commando dt. Vers.	74,95
Tomb Raider dt. Vers	69,95
Tunnel B1 dt. Vers.	79,95
Toonstruck dt. Vers.	79,95
Virtua Fighter (Win95) dt. Anl.	79,95
Warcraft II - Expa. Pack dt. Vers.	29,95
Warcraft II dt. Vers.	84,95
War Wind dt. Vers.	74,95
Z dt. Vers.	69,95
Zork Nemesis dt. Vers.	84,95

kostenlose Gesamtliste PC-Games gegen 1,- DM Rückporto anfordern.

Joysticks

Microsoft SideWinder 3D PRO	89,-
Microsoft SideWinder Game Pad	64,-
ThrustMaster Formula T2	235,-
ThrustMaster Gand Prix 1	169,-
ThrustMaster F-16 Flight Control	230,-
ThrustMaster F-16 Weapon Contr.	245,-

Grafikkarten

ELSA

Victory 3D 2MB EDO DRAM PCI	299,-
Victory 3D 4MB EDO DRAM PCI	419,-

Diamound

Stealth 3D 2 XL S3 VingeDX 2 MB	289,-
Monster Vodoo Chip 4 MB	a. A.

Matrox

Millennium 2 MB bulk	379,-
Mystique 2 MB bulk	289,-
Mystique 4 MB bulk	389,-

Soundkarten

Sound Blaster 16 Value PNP	159,-
Sound Blaster 32 Value PNP	215,-
Sound Blaster AWE 32 PNP	325,-
Sound Blaster 64 PnP AWE	425,-

Mainboard´s

ASUS

P55TVP4 256kB PB-Cache	279,-
P55T2P4 256kB PB-Cache	289,-

Gigabyte

GA-586ATV 256kB-Cache	209,-
GA-586VX 512kB-Cache	259,-

Für CPU und Simms bitte Tagespreise abfragen! Kostenlose Gesamtliste PC-Hardware gegen 1,- DM Rückporto anfordern. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in den nächsten Wochen. Vorbestellung möglich! Vorauskasse 6,50, Nachnahme 9,50 + NN

auch im Programm:

Brettspiel, Rollenspiele, Strategiespiele, Bücher, Magazine, Sammelkarten, Zinnminiaturen und Zubehör. Gesamtkatalog ca. 100 Seiten gegen 8.- DM in Briefmarken

PLAYSOFT

Inh. Robert Elmshäuser

Teichweg 6 • 35043 Marburg

Telefon: 06421-94100

Telefax: 06421-47526

E-mail: verkauf@playsoft.de

Jetzt auch im Internet: http://www.playsoft.de

B + E Games

Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt

T-Online: *200570972118963#

eMail:BE.Games@t-online.de

Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr

Tel. 09721/ 18 56 32, 18 56 33

Tel. 0177/2475910,2475911 Fax.09721/189633

NBA Live '97	***69,90***
Formel 1	**67,90**
Com.&Conq.2	**79,90**
Ace Ventura	59,90
Com & Conq 2 Mis.	27,90
Daggerfall	69,90
Dark Forces 2	79,90
Die Hard Trilogy	74,90
Dominion	69,90
Down in the Dumps	69,90
Dungeon Keeper	69,90
Fifa '97	69,90
Hugo 4	59,90
Jagged Alliance 2	69,90
Privateer 2	79,90
Phantasmogoria 2	74,90
Sega Rally	67,90
Wing Commander 4	59,90

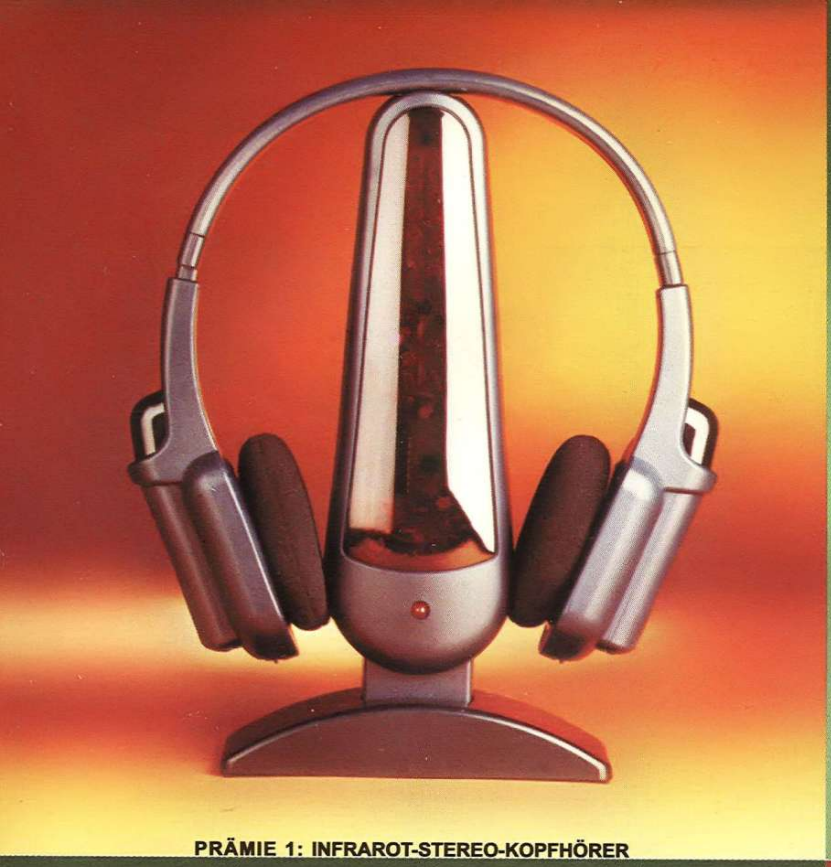
Alle Spiele DV oder DA!!

Alien Trilogy	74,90
Bundesliga Man. 97	69,90
Diablo	79,90
Discworld 2	79,90
DSA 3	34,90
F1 GP 2	79,90
Madden NFL´97	69,90
Nascar Racing 2	74,90
NBA Hangtime	69,90
Need for Speed SE	59,90
Nemesis	69,90
NHL' 97	69,90
Pandora Akte	77,90
Road Rash	59,90
Schleichfahrt	69,90
Siedler 2 Mission	27,90
Theme Hospital	69,90
Tomb Raider	64,90
Tunnel B1	79,90
Warcraft 2 - Exkl.	79,90
WORMS Spec. Ed.	69,90
Zork Nemesis	79,90

!!! Gesamtpreisliste kostenlos !!!

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

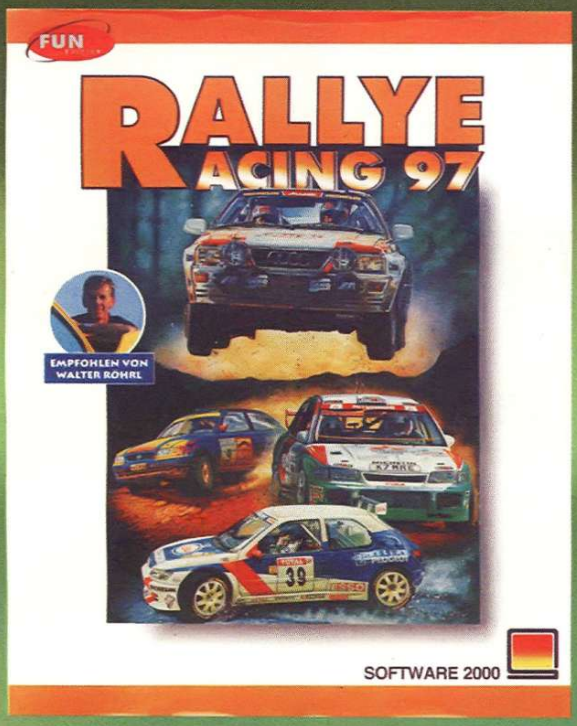
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!



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 Ralleysports. 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)

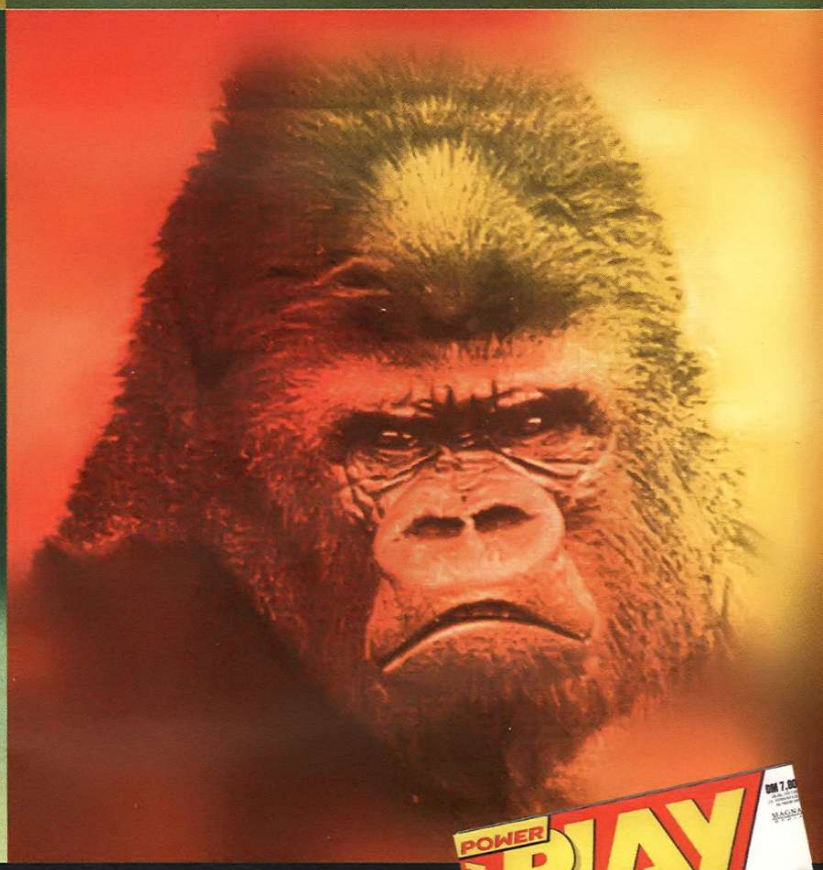
Jeep-CD-Boombox – Starker Sound im starken Outfit

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



Ist die Karte bereits weg: Prämienkarte anfordern bei Power Play Abo-Service, D-74168 Neckarsulm, Fax 07132/959 244, Tel 07132/959 243

STREET RACER

Fun-Rennspiel, das bis zu vier Piloten vor einem PC vereinigt

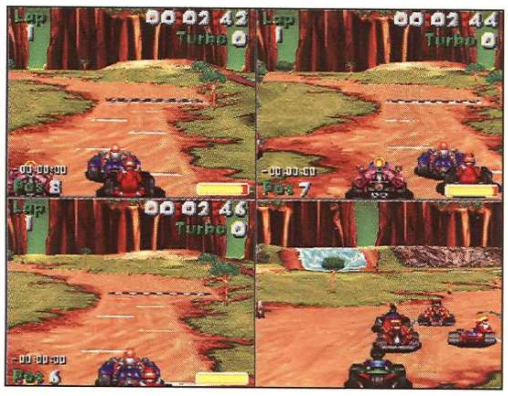


In der kreisrunden Arena geht ausschließlich im „Micro Modus" die Post ab



Der Hintergrund besteht aus einem Bitmap, während die Strecke selbst munter rotiert

Vivid Image machte Ende 1991 mit dem hervorragenden, fernöstlich angehauchten Jump´n´Run "First Samurai" erstmals richtig auf sich aufmerksam. Im Anschluß daran begann die Entwicklung von "Street Racer" für die 16-Bit-Konsolen "Sega Mega Drive" und "Super Nintendo", vor kurzem erschien es dann nur wenig verändert für Sonys "Playstation" und den "Saturn" von Sega. Zum Abschluß wurde jetzt noch der PC mit einer Version bedient, die das Angebot an unkomplizierten Actionrennspielen um eine interessante Interpretation bereichert. Acht Comicfiguren in Go Kart-ähnlichen Gefährten raufen sich auf zwei Dutzend relativ kurzen Pisten um Extras und Meisterschaftspunkte. "Raufen" ist dabei wörtlich zu nehmen, sind die Chauffeure und ihre Boliden neben Turboboost und Supersprung auch mit unterschiedlichen, teils recht originellen Waffen ausgerüstet, deren Einsatz für den Sieg unentbehrlich ist. So schnalzt die "Surf Sister"-Strandnixe mit einem Badetuch, während ihr VW Käfer die Reifen zu riesigen Luftballonen aufbläst, die unliebsame Konkurrenz aus der Bahn drängen. Das Fahrerfeld ist eigenwillig, auf Dauer allerdings auch etwas langweilig programmiert. So streitet Ihr Euch immer mit einem ganz bestimmten Gegner um die Spitze, während die restlichen Hitzköpfe die Ideallinie dicht machen und darauf warten, Euch eins überziehen zu können. Jeder Fahrer bringt zudem eine für ihn charakteristische Strecke in drei unterschiedlich verwinkelten Varianten mit in den Wettkampf ein, an denen Ihr Euch zuerst im Übungsmodus oder direkt in einer der Meisterschaften versuchen könnt. Ist als finale Herausforderung auch der Gold-Cup geschafft, wartet ein Bonusfahrer mit drei zusätzlichen Strecken auf Euch.



Im Splitscreenkampf sollte man sich nicht von den anderen Fenstern ablenken lassen

Eine gewisse Ähnlichkeit zu "Super Mario Kart" wird vor allem im **Rumble Modus** offenbar. In einer kreisrunden Arena schubsen sich die acht Karts solange gegenseitig in die Banden, bis diese Stück für Stück im Erdboden verschwinden. Mit einem gutgetimten Manöver ist es dann möglich, Mitstreiter aus dem Kampfplatz und damit dem Wettbewerb hinauszubefördern. Ein Novum im PC-Bereich sind die Mehrspielermodi, an denen die Konsolenherkunft deutlich wird. Modem und Netzwerk sind verpönt, statt dessen dürfen es sich bis zu vier Kampfhähne vor einem PC gemütlich machen; jedem Mitspieler muß dann ein Viertel des horizontal oder in Boxen aufgeteilten Bildschirms genügen. Ein Extralob verdienen die nur 300 Kilobyte, die „Street Racer" auf der Festplatte einnimmt, dafür braucht es für alle Grafikdetails in SVGA mindestens einen 120er Pentium. *mg*



Michael Galuschka

GUT

Der einzigartige 4-Spieler-Modus ist ohne vorgeschnalltes Fernglas nur in SVGA und mit 17-Zoll-Monitor vernünftig spielbar. "Street Racer" macht zwar auch Solo ordentlich Spaß, kränkelt aber an diversen Konvertierungsmängeln. So ist zum Beispiel die Tastatur, im Gegensatz zu den Konsolen aber nicht das Joypad frei konfigurierbar. Überhaupt geriet die Steuerung ein wenig umständlich. In den Menüs muß mal F1, dann wieder Enter und zwischendurch ein Feuerknopf gedrückt werden, bis man endlich beim Rennen angelangt ist. Dieses überzeugt bei der Präsentation mit flott rotierender 3D-Grafik und knackigen Audiotracks, es hapert jedoch ein bißchen an der Spielbarkeit. Schuld daran ist der permanent zu drückende Beschleunigungsbutton. Da gleichzeitig auch die anderen Knöpfe belegt sind, hat man bald einen Knoten in den Fingern – und bleibt prompt am nächsten Felsen hängen. Bleibt festzustellen, daß "Street Racer" für Einzelpiloten kaum aus der Masse herausragt, zu mehreren dafür seinen ganz eigenen Charme entwickelt.

Name	**Street Racer**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Vivid Image/UBI Soft
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 4

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

System	DOS
Festplatte belegt	0,3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad
Extras	Splitscreenmodus

Grafik **62%**
Sound **65%**
Spielspaß

Solo	Multi
66%	72%

Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...

LEISURE SUIT LARRY
YACHT NACH LIEBE !

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!









Photo PIX - Yee Barry - WILD'S PARTNER

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.**

LARY 1202

Name: _____ Vorname: _____

Anschrift: _____

Postleitzahl: _____ Ort: _____ Land: _____

SIERRA®

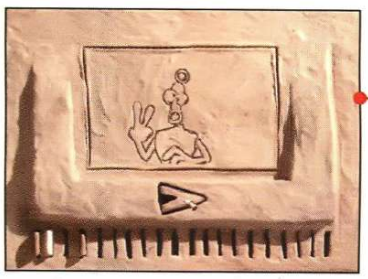


THE NEV
Knetgummi-Adventure

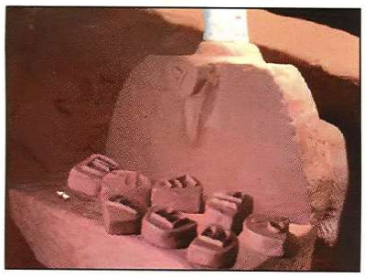
Außen hui, innen pfui: In der innovativen Knetschale befindet sich ein spielerischer Luftikus

Hollywood entdeckt das Computerspiel. Gingen bislang die Bemühungen, beide Welten unter einen Hut zu bringen, eher von der Seite der Softwarefabrikanten aus, was meist in mittelprächtigen Lizenzumsetzungen à la "Eraser" (Test in dieser Ausgabe) mündete, so tasten sich jetzt führende Kräfte der Traumfabrik vorsichtig an die Materie heran: Nicht nur Robert DeNiro legte sich jüngst für "9" als Producer ins Zeug, auch die von den Medienmoguln Spielberg, Geffen und Katzenberg aus der Taufe gehobene Filmcompany "DreamWorks" hat bereits ihren interaktiven Ableger. Mit Douglas TenNapel, dem Erfinder des "Earthworm Jim"-Charakters, sowie einigen anderen Branchengrößen zog man sich ein potentes Team an Land, das nun mit "The Neverhood" seinen Einstand feiert. Das eindrucksvollste Merkmal dieses Adventures ist seine extravagante Aufmachung: Hier sind Akteure und Kulissen nicht wie sonst üblich gezeichnet, sondern geknetet und anschließend per "Stop Motion"-Technik animiert worden. Drei Tonnen Lehm und mehr als 50 000 digitale Fotos wurden verpulvert, um das skurrile Märchenland "Neverhood" zum Leben zu erwecken.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht Klaymen, ein wortkarger Kerl mit wulstigen Lippen und drei Knöpfen auf der Brust. Klaymen weiß eigentlich gar nicht so recht, was er in der Neverhood zu suchen hat. Erst nach und nach erfährt er mehr über seine Rolle. Er findet vereinzelt **Videodisks**, die jeweils kurze Fragmente einer fortlaufenden Geschichte enthalten. Sie berichtet von König Hoborg, dem Schöpfer von Neverhood. Hoborg hatte zunächst nicht viel Freude an seinem neuen Reich, schließlich war er ganz allein. Also schuf er sich einen Gefährten. Klogg, so dessen Name, war jedoch durchtrieben und stahl dem gütigen Herrscher seine Krone, des Königs Instrument der Schöpfung und Lebenselixier zugleich. Seit diesem Tag regiert der böse Klogg über das Knetgummiland. Klaymen wurde nur zu dem Zweck geboren, der Schreckensherrschaft ein Ende zu setzen. Doch zwischen Intro und Happy End haben die Programmierer Horden von rätselhaften Maschinen und Schloßmechanismen gesetzt, die unseren Lehmmann mit größtenteils simplen Denksportaufgaben konfrontieren. Mal müßt Ihr Euch eine bestimmte Abfolge von Symbolen merken und an anderer



Willie Trombone erzählt die Geschichte der Neverhood



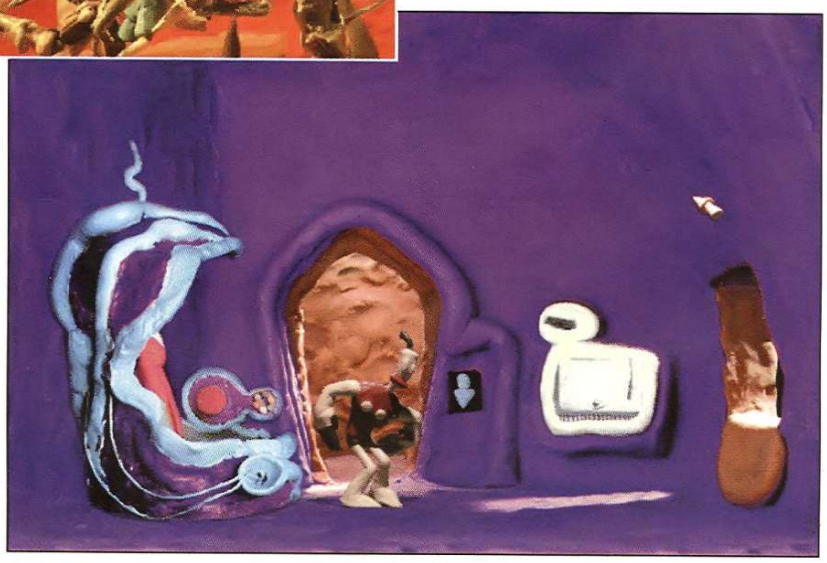
Typisches Puzzle: Hier werden Symbole in eine Reihenfolge gebracht



Tip: Etwas verbindet diese Leiter und eine weit entfernte Tür miteinander

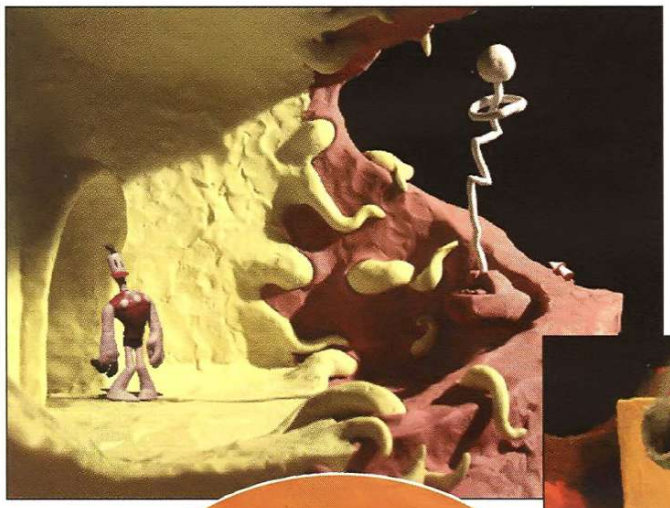


Kloggs Schoßdrache und der zum Guten bekehrte Roboter Bil im Duell



Der Ohrensessel links ist einer von sechs Teleportern, mit denen Ihr in der zweiten Spielhälfte zwischen den Locations hin- und herreist

ERHOOD
mit edlem Stammbaum



Alle Bestandteile der Grafik wurden mit viel Knete, Geduld und Spucke handgefertigt



Der rechtmäßige König ist wieder im Besitz der Krone

Klaymen betätigt sich als Kanonier und bringt einen Staudamm zum Einsturz

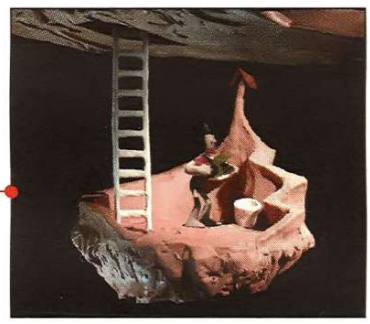




Kleine Schienenlabyrinthe trennen Euch von Hinweisen



Stelle rekonstruieren, mal eine einfache Melodie nachspielen. Außer den besagten Videoscheiben, die sich an gelegentlich auftauchenden, stationären Abspielgeräten betrachten lassen, gibt es nur selten irgendwelche Gegenstände aufzusammeln und anzuwenden, folglich fehlt auch ein Inventar zu deren Verwaltung. Jede von Klaymens Aktionen läßt sich mit einem einzigen Mausklick auslösen. Kommt Ihr bei einem Puzzle partout nicht voran, hilft eventuell ein Blick in Euren **Briefkasten** weiter. Dort warten ständig Tips von Eurem geheimnisvollen Auftraggeber Willie Trombone. Wer sich für die vollständige Hintergrundstory des Spiels interessiert, kann sie auf einer 38 Bildschirme bedeckenden Chronik von nebeneinander hängenden Tontafeln nachlesen, muß dabei jedoch auf den von Büchern gewohnten Lesekomfort verzichten, da jede Tafel umständlich einzeln angeklickt und durchgescrollt werden muß. Glücklicherweise besteht jedoch nicht der geringste Zwang zum Durchschmökern, das Spiel läßt sich auch ohne Kenntnis der Chronik durchspielen. *us*



Nach Rat suchend studiert Klaymen seine Post



Ulrich Smidt

GEHT SO

Welch eine haarsträubende Verschwendung! Da kneten die einschlägig vorbelasteten Neverhood-Debütanten eine sowohl im Standbild als auch in der Bewegung fantastisch aussehende Comic-Welt, nur um sie dann mit Puzzles aus der untersten Rätselheftschublade vollzustopfen. Sieht man von einigen ultraidiotischen Stellen (z.B. dem Mäuselabyrinth) ab, stecken in "The Neverhood" gerade mal genügend spielerische Herausforderungen für zwei Nachmittage. Farben-, Symbol- und Melodienrätsel sowie die Evergreens Memory und Schiebepuzzle kommen wieder einmal zu Ehren, kompliziertere Problemstellungen wären mit einem Minimalinterface, das weder Inventar noch konkrete Kommandos kennt, ja auch gar nicht machbar. Liebhaber des typischen Earthworm-Jim-Flairs werden noch halbwegs angetan sein, wer ein gutes Adventure sucht, ist aber gerade momentan, wo es u. a. mit "Toonstruck" und "Discworld 2" wieder reichlich erstklassigen Stoff gibt, mit diesem Leichtgewicht nicht optimal beraten.

Name	**The Neverhood**
Genre	Adventure
Hersteller	Dreamworks /Microsoft
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal			75
empfohlen			75

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **84%**
Sound **78%**
Spielspaß
60%

Demo auf

LORDS OF
Ritter ohne

Und wieder ein Sequel aus dem Hause Sierra: Impressions ritterlicher Nachfolger vereint mittelalterliche Wirtschaft und Echtzeit-Strategie

Der Name Impression steht seit der Eingliederung in die große Sierra-Familie für äußerst hochwertige Unterhaltung, die eigentlich immer Genre-Elemente aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel in sich vereint. Dies verwundert um so mehr, als daß Impressions bis vor zwei Jahren zu den Firmen gehörte, die eigentlich nur schlimme Spiele verbrachen, und selbst Superprogrammierer Ed Grabowski, der ein Spiel fast im Alleingang innerhalb eines Monats zustande brachte, konnte daran nichts ändern. Das schlechteste jemals in POWER PLAY bewertete Spiel war mit sagenhaften 4 % "Rorkes Drift" und stammte, man sollte es ahnen, von Impressions. Doch die Zeiten schmutziger Grafik, verwurstelter Menüs und unglaublich wenig unterhaltsamer Software sind seit dem letzten Jahr endgültig vorbei. War schon "Caesar 2" ein echter Hammer, ist der Nachfolger des mittelmäßigen "Lords of the Realm" ein ebenfalls äußerst empfehlenswertes Spiel für Strategen mit volkswirtschaftlicher Begabung.

In "Lords of the Realm 2" taucht Ihr ins finstere Mittelalter ein, in eine Zeit voller Intrigen und ritterlicher Ehre, gezeichnet vom Krieg um Ländereien, schöne Frauen und majestätische Burgen. Entweder startet Ihr als kleiner König eine Karriere, in der Ihr die Welt bereist und Euch in den verschiedensten Gegenden gegen drei Computergegner durchsetzt, oder Ihr versucht Euch an einem "Custom Game". In diesem Spielmodus wird nur eine Mission in einem anwählbaren Landstrich gespielt. Auch ein Multiplayer-Modus wurde integriert, in dem sich via Netzwerk fünf und via Modem zwei Spieler um die Krone und deren Vorzüge schlagen.

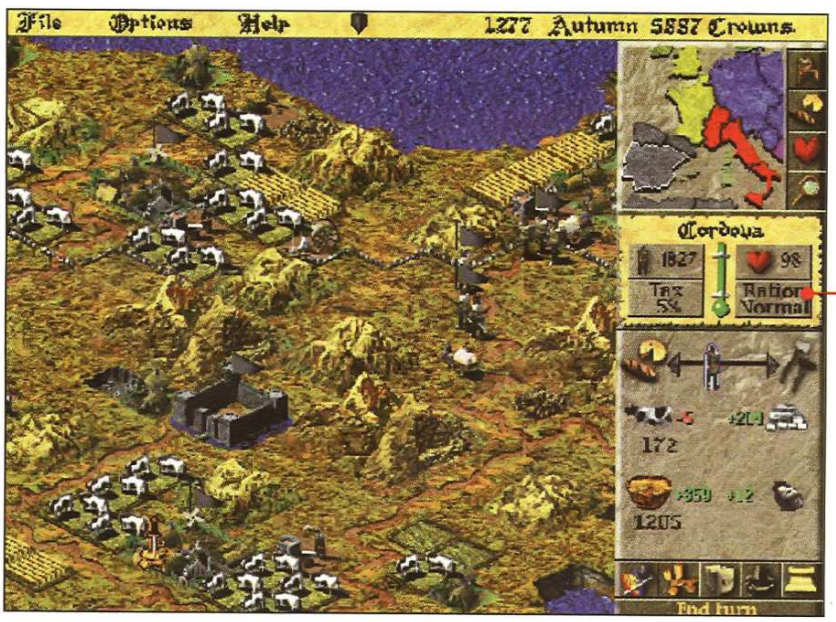
Wie schon in Teil eins kümmert Ihr Euch von Jahreszeit zu Jahreszeit, also Zug für Zug, als braver Lehnsherr um Eure Ländereien. Auf diesen befinden sich je nach Provinz neben landwirtschaftlichen Nutzflächen auch Stein- und Eisenminen sowie ein Holzfäller, die für Rohstoffe sorgen. Sie werden vom Schmied zu vernünftigen Waffen gemacht, verkauft oder, im Falle der Steine, zu einer von fünf verschieden protzigen Burgen verbaut, die neben dem Schutzeffekt auch bessere Steuereinnahmen sichern. Ein erstes Ziel sind natürlich fröhliche Bauern, die sich schamlos vermehren, was nur der Fall sein kann, wenn sie wenig Steuern zahlen und genug zu essen haben. Dazu werden Getreidefelder angelegt oder Kühe gezüchtet. Je nach Masse an Nahrungsmitteln läßt sich einstellen, ob die Belegschaft nur Brot, Fleisch oder Milchprodukte essen soll. In harten Zeiten lassen sich die **Rationen** auch halbieren, was allerdings auf Kosten der Gesundheit und Stimmung geht. Eine wesentliche Rolle spielen ebenfalls die fahrenden Händler, bei denen – vorausgesetzt sie befinden sich auf Eurem Territorium – sowohl







Jede Menge gerenderte Zwischensequenzen sorgen für ritterliche Atmosphäre



Schön groß und trotzdem überachaubar: Der Kampf um Europa

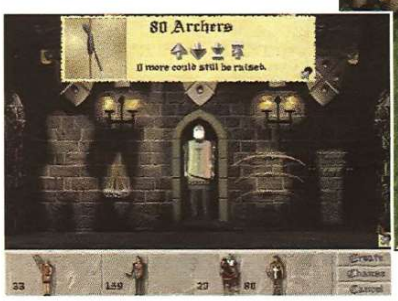
THE REALM 2

Furcht und Tadel

In (verstellbarer) Echtzeit wird diese Burg genommen



Hier rüstet ihr Bauern zu echten Soldaten hoch





Das Datenblatt einer Armee gibt Aufschluß



Welcher Spieler liegt vorn? Wer herrscht am besten?



Castlemaster: Hier wird eine neue Burg gebaut

Waffen als auch Lebensmittel gekauft und verkauft werden können. Um eine Karte zu gewinnen ist es nötig, sämtliche Ländereien zu erobern. Dazu baut Ihr Euch eine Armee, die je nach vorhandenen Waffen ausgerüstet wird. Habt Ihr in der Schmiede Bögen produziert, dürfen Bauern zu Bogenschützen mutieren, bei genügend Rüstungen gar zu Rittern. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Soldatentypen. Diese Armeen werden via Mausklick durch die Landschaft bewegt und lassen sich in kleinere Armeen aufsplitten oder auch zusammenfassen. Rekrutiert Ihr eine Armee, geht das auf Kosten der heimischen Moral, denn schließlich ziehen die Familienväter in den Krieg und die Frauen müssen sich was neues suchen. Für genügend Geld lassen sich auch Söldner anwerben, die dann mit Euch kämpfen und quartalsweise bezahlt werden. Die Echtzeit-Strategie-Kämpfe in "Lords of the Realm 2" erinnern spielerisch stark an "Siege"-Kämpfe mit einer kräftigen Brise "Warcraft 2". Ihr schickt via Mausklick Einheiten in den **Kampf** und faßt beliebig viele Kämpfer zu Gruppen zusammen. Wer an seinen taktischen Fähigkeiten zweifelt, läßt den Computer automatisch kämpfen, was teilweise zu besseren Ergebnissen führt, als der manuelle Kampf. Wird eine Festung angegriffen, können vorher Katapulte, Rammböcke oder Belagerungstürme fabriziert werden.

Diplomaten dürfen in "Lords of the Realm 2" Allianzen schließen, den Gegner beschenken oder ihm huldigen. Statisten kommen mit optisch aufbereiteten **Plazierungen** und Entwicklungen auf ihre Kosten. Desweiteren lassen sich einige erschwerende Optionen zuschalten. So läßt sich zum Beispiel eine Art "Fog of War" anwählen oder der Getreideanbau mit Wetterverhältnissen und ähnlichem realistischer gestalten. *kn*



Knut Gollert

GUT

Nach einem eher schlappen ersten Teil hat sich Impression kräftig angestrengt und dem Strategie-Wirtschafts-Eintopf ein schnuckeliges SVGA-Gewand, recht spannende Echtzeit-Kämpfe und ein grandioses Interface verliehen. Es ist schon beeindruckend, was für komplexe Simulationen hinter der simplen und intuitiven Benutzeroberfläche stecken. So werden sowohl Einsteiger als auch Profis schnellen Zugang, ordentliche Spieltiefe und viel Spaß in "Lords of the Realm 2" finden. Doch ganz ohne Blessuren kommt der Ritter nicht vondannen: Man hätte durchaus einige Features einbauen können, die einfach zur Thematik gehören und die der Konkurrent aus eigenem Hause, "Conqueror AD 1086", schon vor geraumer Zeit besaß. So vermissen wir zum Beispiel Ritterspiele, jungfräuliche Prinzessinnen, und auch den einen oder anderen Drachen hätten wir gern geschlachtet. Ein paar erweiterte Elemente wie Waffenforschung oder ähnliches hätte den mittelalterlichen Kreuzzug ebenfalls spannender gestaltet. Genug Raum für einen dritten Teil gibt es jedenfalls.

Name	**Lord of the Realm**
Genre	Strategie
Hersteller	Sierra
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 5

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Windows'95, DOS
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk- und Modem-optionen

Grafik **72%**

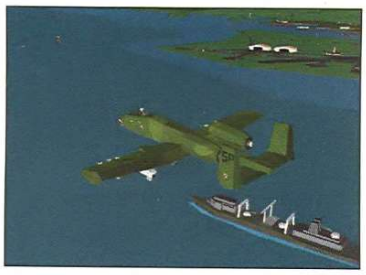
Sound **77%**

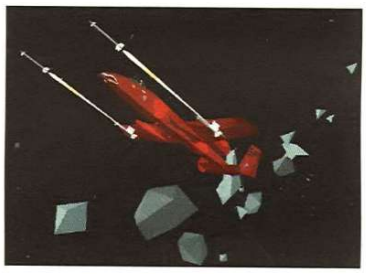
Spielspaß

Solo	Multi
78%	79%

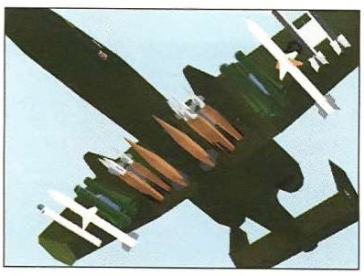
A-10 CUBA!

Auf dem Mac mittlerweile DIE Kultsimulation, läßt "A-10 Cuba!" endlich auch auf PCs seine Kanone sprechen





Im Netzwerkmodus gibt es sogar eine Space-Arena



Fidel, wir kommen! Mit dieser explosiven Mischung bomben wir alles weg.



Mit der Kanone werden im Tieflug Panzer gebraten



Welche Waffe wohin? Die A-10 trägt tonnenweise Waffen weg.

Eric Parker gilt unter Flugsimulations- und Mac-Fans als Guru, erschuf er doch Macintosh-Flug-Highlights wie "Hellcats over the Pacific", "A-10 Attack!" und zuletzt "A-10 Cuba!". Damit der gute Herr auch unter den zahlenmäßig überlegenen PC-Flugsimulanten bekannt wird, bringt Hersteller Parsoft interactive Erics letztes Produkt "A-10 Cuba!" über Activision unter die Leute. Und den Anspruch einer "ultrarealistischen Flugsimulation" erfüllt das Spiel allemal, andere grundlegende Spielelemente fehlen allerdings fast zur Gänze.

"A-10 Cuba!" ist eigentlich ein für PCs sehr untypischer Simulator: Der Hersteller setzte allein auf pure Vektorgrafik (in 640x480 oder 1024x768), ohne überhaupt an Texturen zu denken. Selbst die Bemalung der Flugzeuge, die zwar wie Texturen aussehen, sind reine, verschiedenfarbige Polygone. Diese Texturlosigkeit sorgt besonders auf flinken Pentium-Rechnern für mehr als 30 Frames/s in 1024x768.

Spielerisch setzt Parsofts A-10 Thunderbolt nur bedingt neue Maßstäbe: Die simulierten Original-Systeme und Möglichkeiten sind äußerst realistisch gestaltet und verblüffend vielfältig, wenn man an die Masse der Waffensysteme denkt. Allerdings hat der Realismus einen Haken: So gehört zum Beispiel das in jeder anderen Simulation kinderleichte Abschießen von EO- oder IR-Mavericks zu äußerst schwierigen Waffeneinsätzen, da zeitgleich Flieger und Missile-Target gesteuert werden wollen. Sidewinder-Raketen müssen ohne erkennbares "Lock" (kein Target-Rectangle) auskommen, und gegnerische Flieger sind unglaublich gefährlich. Zudem wird vor jeder Mission brav zur Startbahn gerollt, wobei nie ersichtlich ist, von welcher Bahn und in was für einer Reihenfolge in die Luft gegangen wird. Die Empfehlung, immer als letzter zu starten, kann besonders bei zeitkritischen Missionen zum Verhängnis werden. Leider verzichtete man bei



Parsoft auf eine integrierte Campaign – lediglich 12 anwählbare Missionen über einem einzigen, wenn auch großen Einsatzgebiet (Kuba) und vier Trainingsmissionen stehen dem A-10-Piloten zur Wahl. Vor jeder Mission wird der Flieger beladen und ein kurzes Briefing sagt, was zu tun ist und gibt manchmal sogar Tips. Während des Fluges sorgen neben den üblichen Tastaturkommandos, allerlei Außenansichten für Verzückung. Wie für viele Win95-Spiele typisch, besitzt "A-10 Cuba!" kein echtes Handbuch, sondern nur ein Help-File und ein dünnes CD-Booklet – als echtes Handbuch für eine realistische Simualtion eindeutig zu wenig. Vernetzte Flieger kommen in den Genuß eines Netzwerkmodus´ (TCP/IP, IPX, Modem) für unendlich viele Luftschlachten in vier vorgegebenen Szenarien. *kn*



Das Cockpit: Haltet Ihr die STRG-Taste gedrückt, können die Schalter mit der Maus bedient werden



Knut Gollert

GUT

Vielleicht klingt es etwas altmodisch, aber optisch ist "A-10 Cuba!" für mich einer der besten Simulatoren, denn auf Texturen verzichte ich angesichts hoher Auflösung und bombiger Framerate (ab P 100) gerne. Zudem ist die 3D-Welt überaus detailreich, die Realitätsnähe unglaublich hoch. Letztere bringt Einsteiger zwar zum verzweifeln, Profis werden allerdings begeistert sein. Unverständlicherweise krankt der Mac-Flieger an einigen echten Mängeln: Es fehlen wichtige Features wie Funkverkehr ("Wer startet denn nun als erster?"), ein Missionsplaner und ein verstellbarer Schwierigkeitsgrad. Mit schöner Campaign, verschiedenen Einsatzgebieten und wesentlich mehr Missionen wäre "A-10 Cuba!" die wohl beste Simulation des Jahres gewesen. Außerdem kann im Multiplayer-Modus leider nur gegeneinander geflogen werden. Es bleibt also eine wirklich geniale Simulation, die Hardcore-Piloten begeistert, aber spielerisch eher uninspiriert abschmiert und dank eines fehlenden Handbuchs für Einsteiger gänzlich ungeeignet ist.

Name	**A-10 Cuba!**
Genre	Simulation
Hersteller	Parsoft/Activision
Niveau	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 8
System	Win'95
Festplatte belegt	26 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerkmodus

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **70%**

Sound **42%**

Spielspaß

Solo	Multi
68%	59%

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

SPORT-BILLY © DSB/SB

FRONTLINE

Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin

Sie wollen VERKAUFEN?

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

Sie wollen KAUFEN?

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

ANKAUF - VERKAUF PC SPIELE / SONY PLAYSTATION

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

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!



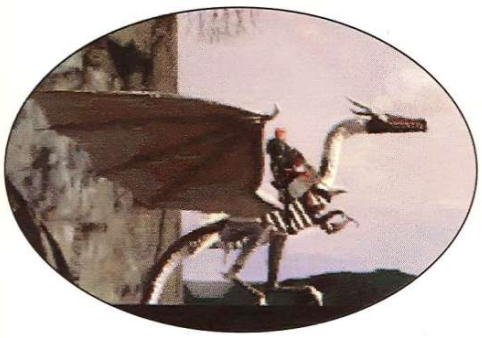
- **Fantasy** - Legends, Epic
- **Science Fiction** - CTF 2187
- **History** - World Conquest

Beispiel: **LEGENDS** simuliert eine Welt mit Städten, Ruinen, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zaubersprüchen, Schätzen und vieles, vieles mehr. Also Gratisinfo anfordern oder Regelwerk um 350.- ÖS bestellen und **10 Runden** lang kostenlos hineinschnuppern.

SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205a
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 0316/910318, BBS 0316/9193274
e-mail: klaus.bachler@telecom.at
http://www.telecom.at/ssv-graz/

Werner beinhart: Phantastische Abenteuer in der Drachenwelt

DRAGON Heart of the



Werner macht sich auf den Weg in sein Abenteuer



Die Hauptstadt des Drachentals Draconia bei Tag...



... und bei Nacht

Werner von Wallenrod hat ein Problem: Während er vor Arthus von Erwyndyll, dem Hüter des örtlichen Tals kniet, um zum Drachenritter geadelt zu werden, meldet sich ein Widersacher zu Wort. Herzog Cariachand von Eragg zweifelt an, daß der jugendliche **Werner** wirklich der ist, der er zu sein vorgibt. Ganz koscher ist das Verfahren wirklich nicht: Normalerweise kann nur zum Drachenritter ernannt werden, wer an seiner Seite eines der Fabeltiere stehen hat. Im Falle der Familie von Wallenrod wäre das der feuerspeiende Maraach, doch der ist seit vielen Jahren verschollen. Der Herrscher hört auf die Worte des zornigen Herzogs und verschiebt den Ritterschlag: Werner soll erst im großem "Turnier der Sieben Lanzen", das demnächst in der Hauptstadt Draconia stattfindet, seine Würde beweisen. Und noch jemand ist an der Aufklärung des Verbleibs des Feuerdrachens Maraach interessiert: Ein geheimnisvoller Großmagier, der verspricht, die Geschicke des jungen Herrn von Wallenrod im Hintergrund zu lenken. Wie der ganze Fall überhaupt von einer gewissen Brisanz ist, denn Arthur geht demnächst in Rente, ohne bislang einen Nachfolger ernannt zu haben. Könnte das nicht ein Job für unseren Werner von Wallenrod sein? Also macht sich der Rotschopf auf den Weg, findet im Keller der herrschaftlichen Burg neben allerlei Ausrüstung einen Flugdrachen und zieht auf dem Rücken des Tieres von dannen. Doch etwas hat sich gegen ihn verschworen: Unterwegs beim Ritt über den Wolken greift ein Rudel schwarzer Kampfdrachen das Gespann an, beide stürzen ab und nur Werner überlebt fast unverletzt, sein Lufttaxi bricht sich beim Sturz das Genick. Mitten in einem finsteren Wald sitzt Werner, hat weder Essen noch Wasser und verläuft sich nach kurzer Zeit hoffnungslos: Die erste richtige Aufgabe des Spielers, der die Schritte und Tritte des Helden lenkt, ist es also, einen Weg aus dem Baumlabyrinth zu finden.

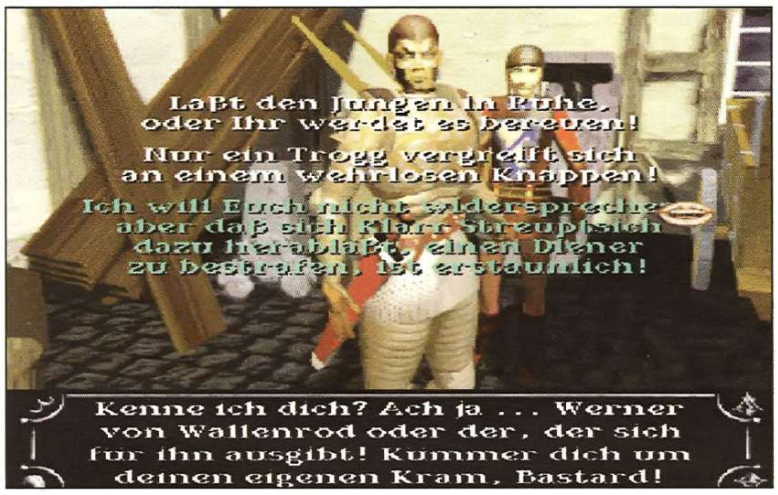


Wer sich für Fantasy-Adventures interessiert, kennt Werner von Wallenrod vielleicht schon: Er war Hauptfigur im ersten Teil von "Dragon Lore" und klärte damals die mysteriösen Hintergründe um den Tod seines Vaters auf. Das grundsätzliche Spielprinzip hat sich in "Heart of the Dragon Man", wie das Programm im Untertitel heißt, nicht geändert: "Herz des Drachenmannes" ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, garniert mit Actionelementen. Die meisten Schwierigkeiten lassen sich mit den richtigen Gegenständen lösen, dazu gibt's jede Menge Unterhaltungen, in denen der Spieler aus vorgegebenen Antworten die richtigen wählen soll. Das alles nützt aber wenig, vernachlässigt man die Rollenspiel-Elemente: Werner muß gefüttert und regelmäßig in den Schlaf geschickt werden. Er verfügt über Charakterwerte wie Hitpoints oder Schlagkraft, die man langfristig verbessern sollte. Wie es sich für den Helden eines Rollenspiels gehört, verfügt Werner auch über magische Kräfte: So kann er per Lesezauber alte Schriften entziffern, sich mit dem Freundschaftszauber bei anderen Figuren einschmeicheln oder sich mit diversen Kampfzaubern gewisse Vorteile im Kampf verschaffen. Diese kriegerischen Auseinandersetzungen laufen im altbewährten "Ultima Underworld"-System ab: Am unteren Bildschirmrand tauchen Schwert oder Axt auf, der Spieler führt diverse Schläge mit dem Mauszeiger aus. Zusätzlich kann er die Attacken seines Gegner mit einem Klick der anderen Taste zumindest leicht abschwächen,



Eine der schön gerenderten Cutscenes: Werner kurz vor Erreichen der Stadt Draconia

LORE 2
Dragon Man



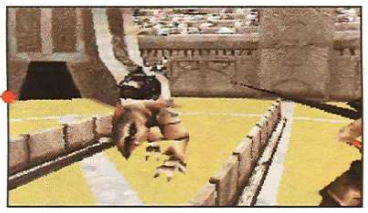


Herzog von Eragg, Werners Widersacher: Einmal gezeichnet im Intro, unten gerendert im Spiel

Werner im Gespräch mit einem randalierenden Ritter



Inventory, Schlaf- und Eß-Icon



Turnier im 3D-Modus



Ein Herald bei der Arbeit

dann verwandelt sich der Zeiger in ein Schild. Die Geschichte verzweigt an vielen Stellen: So kann Werner gleich zu Beginn dem Wald entkommen, indem er für einen sprechenden Baum eine Aufgabe erledigt; er kann aber auch zur Fackel greifen und mit Feuer drohen, worauf ihn das knorrige Holzwesen in die Freiheit "beamt". Der Spieler sieht die Geschehnisse mit Werners Augen, nur in gelegentlichen Zwischensequenzen blickt man seinem Protagonisten ins Antlitz. Weil fast die ganze Spielwelt aus vorgerenderten Kulissen besteht, klickt man sich in "Myst"-Manier von Bild zu Bild, kurze Animationen stellen die Übergänge fließend dar. Nur an wenigen Stellen wie dem Turnier oder einigen Szenen zum Schluß gibt's zur Auflockerung **Echtzeit-3D**, in das die Entwickler allerdings nicht viel Aufwand gesteckt haben, und die nicht sehr interaktiv ablaufen: So kann man etwa in dem Turnier gerade mal seine Lanze so bewegen, daß sie dem Gegner einigermaßen gerade auf den Schild knallt – was allerdings wegen ungünstig gewählter Perspektiven eher vom Glück als von einer geschickten Hand abhängt.

Ansonsten hinterläßt "Dragon Lore 2" optisch einen ordentlichen Eindruck: Zwar abenteuert sich Werner nur durch eine VGA-Welt, aber die sieht dank der größtenteils schön gerenderten und phantasievollen Szenen einigermaßen zeitgemäß aus. Musikalisch untermalt ein Mix aus Barock-Geklimper und "Charmina Burana"-ähnlichen Chorälen das Geschehen. Das Spiel erscheint in einer komplett deutschen Version. Die Übersetzung der Texte ist gelungen, sogar kleine Gedichte wurden berücksichtigt. Dafür hat man bei den Synchronsprechern gespart: Die Stimmen passen selten zu den Figuren und klingen laienhaft. Das Programm erscheint auf drei CD-ROMs: Weil die Story nicht völlig linear verläuft, muß man die Scheiben oft austauschen. *ste*



Peter Steinlechner

GEHT SO

Obwohl ich über den Mantakompatiblen "Wänä" erst gespottet habe, ist mir der Gute inzwischen richtig ans Herz gewachsen: Durch die vielen kleinen, aber lebensechten Details wie Tag- und Nachtzeiten entgehen die Macher der sonst stets gegebenen Gefahr, daß die Renderwelt steril wirkt. Zudem entwickelt sich die Story gleich nach dem lausig schlechten Intro zum epischen Fantasy-Thriller der Extraklasse: Stimmig mit kurzen aber schönen Zwischenszenen erzählt, voll plötzlicher Wendungen und Überraschungen. Wirklich schade, daß eine ganze Armada von Designpatzern für Frust sorgt: Die stufenweise Navigation ist hier wesentlich umständlicher und verwirrender umgesetzt als woanders. Viele der Rätsel sind nicht nur schwer, sondern schlicht unfair – etwa einige der überflüssigen Labyrinthe. Dem nächsten Drachen zum Fraß vorwerfen möchte ich am liebsten die Synchronsprecher: Derart unpassende Stimmen habe ich schon lange nicht mehr gehört. Also nur für echte Fans des Genres mit viel Ausdauer empfehlenswert.

Name	**Dragon Lore 2**
Genre	Adventure
Hersteller	Cryo
Niveau	schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	min. 17 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
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 **63%**
Sound **44%**
Spielspaß

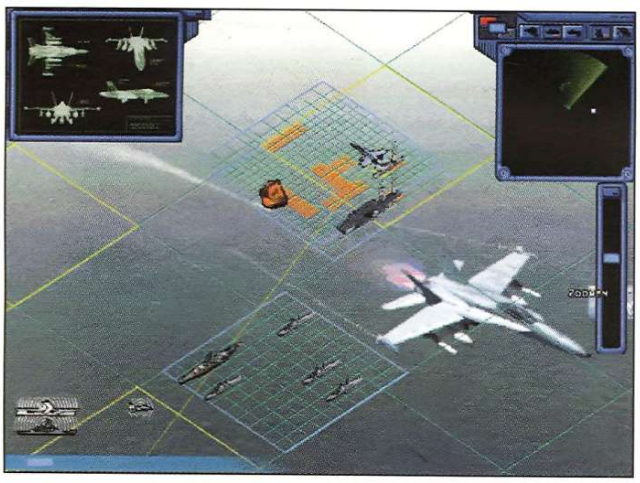
66%

FLOTTENMANÖVER

Ganz nach klassischem Vorbild: Strategisches Kriegstreiben auf den Weltozeanen



Eine Flotteneinheit, von der nicht viel übrig ist: Die orangenen Felder waren Schiffe



Während die Flieger Befehle bekommen, läuft im Hintergrund das passende Video

Schon seit Generationen gilt „Schiffe versenken" in gelangweilten Schulklassen als die Alternative schlechthin zu „Tic-Tac-Toe" und „Stadt-Land-Fluß". In seiner ursprünglichen Form auf zwei Blättern Papier gespielt, mausert sich das schlichte Vergnügen jetzt zum multimedial aufbereiteten Strategieepos. „Flottenmanöver" kommt wie die gleichnamige „Schiffe versenken"-Version aus rot-blauem Hartplastik aus dem Hause Hasbro, einem amerikanischen Spielzeugkonzern. Das klassische „Schiffe versenken" findet sich in „Flottenmanöver" nur im Übungsmodus – die Computerversion hat mit dem Pen'n'Paper-Vorbild fast nichts gemein, sondern ist ein in Echtzeit ablaufendes Strategiespiel, in dem man auf einer riesigen Seekarte bis zu drei Gegner bekämpft. Mehrere zu Flottenverbänden zusammengefaßte Kriegsschiffe befahren den schachbrettartig aufgeteilten Ozean und suchen ihren Gegner. Taucht der endlich als farbige Markierung auf der Seekarte auf, versetzt der Spieler seine Flotte in Gefechtsbereitschaft und gibt den Befehl zum Abfeuern der Raketen und Geschütze: Erst jetzt taucht das Feld mit der feindlichen Marine vergrößert im Blickfeld auf. Das ist – wie im klassischen „Schiffe versenken" – weiter unterteilt; ob gegnerische Schiffe oder nur ungefähre Plazierungsangaben sichtbar sind, hängt von der Entfernung der Kontrahenten zueinander ab. Dann wird geballert, was die Kanonenrohre hergeben – entweder bis eine Flotte versinkt oder abdreht. Es gibt mehr als ein Dutzend völlig unterschiedliche Missionstypen wie Inseln einnehmen, Ölplattformen vernichten oder Tanker abfangen; die Aufträge stellt der Computer per Zufallsgenerator immer wieder etwas anders zusammen. Anders als die schraubengenaue „Great Naval Battle"-Reihe geht es nicht sehr wirklichkeitsnah zu: Die Schiffe sind nur grob nach Typen wie Zerstörer oder Flugzeugträger unterteilt, Parameter wie Geschwindigkeit oder Bewaffnung spielen Nebenrollen oder fehlen völlig. Die Schwierigkeit in „Flottenmanöver" liegt vielmehr darin, all die Einheiten möglichst strategisch perfekt miteinander zu koordinieren. Während das Spiel auf einer kargen Karte stattfindet, laufen im Hintergrund aufwendig gerenderte Videos mit den jeweils passenden Kriegsszenen ab: Wer einen Düsenjet auf seinen Gegner schickt, sieht ihn starten, in Richtung Feind fliegen und eventuell auch, wie ihn eine Flugabwehrrakete vom Himmel holt. Ständig stehen irgendwelche Pötte in Flammen, U-Boote explodieren oder Torpedos durchpflügen die Meerestiefen. „Flottenmanöver" bietet einen Multiplayermodus, bei dem bis zu vier Teilnehmer um die Herrschaft auf den Weltmeeren streiten; in der Schachtel ist eine zweite CD-ROM, die Netzwerk- oder Modemspiele mit nur einem Original erlaubt. *ste*



Flottenkonfiguration: In der rechten Leiste sind alle verfügbaren Schiffe



Peter Steinlechner

GUT

So gut war „Schiffe versenken" noch nie: Mit dieser Umsetzung führt Hasbro beispielhaft vor, wie ein altmodisches und simples Spielprinzip auf dem PC aussehen muß. Zwar finden sich vereinzelt noch Parallelen zum Vorbild, aber letztlich ist das Programm durch actionorientierte Echtzeit-Strategie gnadenlos auf Spielspaß getrimmt. „Flottenmanöver" bedient nicht nur Gelegenheitskapitäne: Hier geht es weniger um irgendwelche Manöver mit Übungscharakter, sondern um teilweise knallharte maritime Seeschlachten größeren Ausmaßes mit vielseitigen und komplexen Aufträgen, äußerst intelligenten Computergegnern und einem mehr als überzeugenden Multiplayer-Modus. Störend sind nur wenige Details: So muß man auf der Suche nach Gegnern manchmal ziemlich lange sinnlos über den Ozean schippern. Die Bedienung wird bei größeren Szenarien unübersichtlich, wer sich eigentlich dringend um drei andere Einheiten gleichzeitig kümmern müßte, hängt des öfteren in unwichtigen Scharmützeln mit nebensächlichen Fregatten fest.

Name	**Flottenmanöver**
Genre	Strategie
Hersteller	Hasbro Interactive
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		66	
empfohlen			75

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	56 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	2 CD für Multi

Grafik **63%**
Sound **45%**
Spielspaß

Solo	Multi
72%	78%

DIE SIEDLER II
Mission CD

Blue Byte beschert Fans des strategischen Ressourcenmanagments zum Weihnachtsfest eine Mission-CD. Insgesamt gibt's zwölf neue Karten für das „Freie Spiel", in der Campaign darf man die sieben Kontinente besiedeln – alle wurden etwa in der Originalform ihren echten Vorbildern nachempfunden. Die neuen Missionen sind schwieriger als die



Ein neues Szenario gibt es obendrein: Die Siedler in strahlend weißen Schneelandschaften



im Hauptprogramm, stellen aber keine völlig aberwitzigen Ansprüche. Glanzpunkt ist der Karten-Editor: Wer alle regulären Missionen mit verbundenen Augen durchzockt, kann eigene basteln oder sich selbstgebaute aus Online-Diensten saugen. Mit dem Programm kommen zwar auch Anfänger leicht zurecht, trotzdem hat BlueByte eine sehr gute Anleitung in die Schachtel gelegt: Die gibt ausführliche Tips, was beim Aufbau von guten Karten zu beachten ist. Die Mission-CD läuft nicht ohne die Original-"Siedler 2". Das Programm wird einmal installiert und belegt 25 MByte auf der Festplatte. Anschließend kann man den Silberling ins Regal stellen, künftig muß wieder die Haupt-CD im Laufwerk stecken. Die „Siedler 2"-Mission-CD ist in jeder Hinsicht eine runde Sache und wird vorbehaltlos empfohlen. *ste*

Mit dem Karteneditor lassen sich alle Bestandteile eines typischen „Siedler 2"-Levels frei in der Weite der Welten verteilen – Häschen und Bärchen inklusive

Name	**Siedler 2 – Mission CD**		
Genre	Strategie		
Hersteller	Blue Byte		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 30 Mark		
Spieler	1–2		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔
Sound	S'Blast ✔	GMidi ✔	CD-A.

System	DOS
Festplatte belegt	25 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**84%**
Sound	**86%**
Spielspaß	**89%**

softmedia

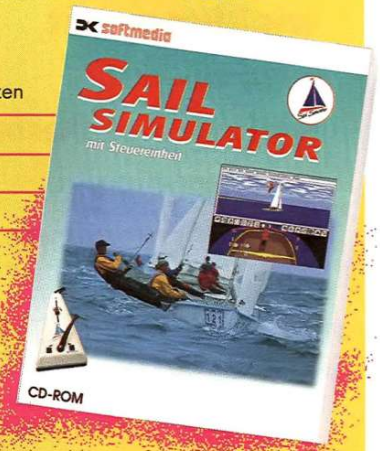
Segeln am PC!

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. Steuereinheit 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, S-VGA, Auflösung 800 x 600 dpi, 256 Farben, 5 MB freier Speicherplatz, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, MS-kompatible Soundkarte und Maus.

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 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. Steuereinheit 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 Bankeinzug/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 Verrechungsscheck ❑ per Nachnahme (nur in Deutschland möglich)
❑ bequem per Bankeinzug (nur mit deutscher Bankverbindung möglich).
Meine Bankverbindung:
Name des Kreditinstituts
Konto Nr. BLZ
✗ Datum, Unterschrift Power Play



DAS SCHW
Schatten über Riva

Zweieinhalb Jahre Entwicklungszeit sind an der Rollenspiel-Serie fast spurlos vorübergegangen

POWER PLAY-LESER ALS STAR

In unserer Verlosungsreihe **"Dein Name in einem bekannten Spiel"** wurde dem Gewinner in PP 6/96 versprochen, daß



sein Name in "DSA 3" auftaucht. Preisträger Tobias Draht wird sich als grummeliger Bewohner von Riva wiederfinden (Ähnlichkeiten mit dem tatsächlich lebenden Original sind unbeabsichtigt!)

Mit der Endsequenz des seinerzeit beliebtesten deutschen Computer-Rollenspiels "Sternenschweif" (siehe Test in Power Play 6/94) war es geschafft: Elfen und Zwerge, seit jeher zerstritten, konnten für den gemeinsamen Kampf gegen die über Aventurien einfallenden Ork-Horden durch Eure Hilfe vereint werden. Jetzt befindet sich Eure sechsköpfige Abenteurergruppe in der Küstenstadt Riva, deren Befestigungsmauern mit der über der Stadt thronenden Feste der orkischen Bedrohung trotzen. Niemand in der Stadt will so richtig verstehen, warum die blutrünstigen Schwarzpelze das strategisch wichtige Riva noch verschonen. Die Ursache sucht man bei den Holberkern. Diesen stadtansässigen Orkmischlingen wird vorgeworfen, mit ihren tumben Verwandten gemeinsame Sache zu machen und die Lage in Riva für die Belagerer auszuspionieren. Im Travia-Tempel bekommt Ihr den Auftrag, eventuelle Beweise für diese Anschuldigungen in Erfahrung zu bringen. Dabei stellt Ihr fest, daß im anfänglich so idyllisch erscheinenden Riva unheimliche Dinge vor sich gehen. In der Kanalisation unter der Stadt haben sich die Rebellen der "Gilde" unter ihrem Anführer, dem "Handelsherrn", organisiert, um den konservativen Stadtvätern Paroli zu bieten. Doch kaum habt Ihr etwas Licht in die Angelegenheiten dieser Aufrührer gebracht, treten die Piraten auf den Plan, deren Raubzüge von einer vor Riva gelegenen Insel aus geplant werden, und eine Wahrsagerinnen deutet Euer Zusammentreffen mit einem riesigen Spinnenmonster an.

Über die wieder außerordentlich gute und spannende Story hinaus weiß "Schatten über Riva" nur mit unwesentlichen Neuerungen aufzuwarten. Wieder streift Ihr mit Eurer selbstgenerierten oder vorgefertigten Party durch Stadtteile und Dungeons, die durch eine verbesserte 3D-Engine nun auch unterschiedliche Höhenniveaus aufweisen. Jetzt besteht auch die Möglichkeit, dieser 360-Grad-3D-Ansicht im **Vollbild-Modus** zu frönen. Wie gewohnt dürft Ihr selbstverständlich den Blick Eurer hungrigen Abenteureraugen nach oben und unten schweifen lassen. Die Überlandreisen fallen weg, da sich die Geschichte von "DSA3" ausschließlich in Riva und der nächsten Umgebung der Stadt abspielt. Die Küstenstadt ist dafür recht groß, so daß Ihr mit Kanalsystemen, ausufernden Bergwerken und Dungeons ungefähr auf den gleichen Größenumfang von "Sternenschweif" kommt. Damit Ihr die Kontrolle über Eure Streifzüge durch das geheimnisvolle Riva behaltet, hilft Euch eine **Automap** bei der Orientierung. Darauf könnt Ihr für markante Punkte beliebige Bezeichnungen eintragen. Wann immer Ihr beim Lösen des Abenteuers auf Widersacher trefft, wird auf einem Kampfbildschirm aus einer isometrischen Perspektive von schräg oben umgeschaltet. Hier zieht Ihr auf einem schachbrettartigen Schlachtfeld Eure Hel-





Trotz VGA wirkt die 3D-Engine im Vollbild-Modus noch akzeptabel



Dieser fesche Rotschopf ist die Priesterin des Rahja-Tempels von Riva

ARZE AUGE 3



Dieser Dämon ist einer der schwer zu knackenden Endgegner



Das Ausstatten Eurer Helden ist etwas komfortabler geworden



Die 3D-Engine im Fenster



Der Konversations-Screen



Die Charaktergenerierung

den an die gewünschte Position, von der aus sie je nach Fern- oder Nahkampf-Waffeneignung den Gegner beharken. Die Magier Eurer Party verfügen über Zaubersprüche, deren Wirksamkeit und Vielfalt sich nach der Erfahrungsstufe der Zauberer staffelt. Erscheinen Euch die Rundenkämpfe zu kompliziert, könnt Ihr den Ausgang der Querelen auch vom Computer berechnen lassen. Wie bei jedem "richtigen" Rollenspiel besitzt jeder Charakter über 50 Talente, die durch geschicktes Verteilen der Erfahrungspunkte weiter ausgebaut werden können. Diese Werte studiert Ihr auf einem extra **Charakterbildschirm**, der überdies auch mit einer Darstellung des jeweiligen Partymitglieds zu Zwecken der Ausstattung mit Waffen, Rüstung und Gegenständen aufwartet. Einen Zuwachs an entsprechenden Items erhaltet Ihr entweder durch das Plündern Eurer Gegner oder durch den Kauf in einem der gut sortierten Läden von Riva. Einen Schatz findet man nicht jeden Tag und so müssen die finanziellen Mittel in der Regel selbst verdient werden. Durch das Anwenden der Talente Eurer Leute (zum Beispiel Tanz, Akrobatik, Musizieren) sorgt Ihr in den Hafenkneipen für Belustigung, worfür die gut unterhaltenen Gäste dann auch gerne mal einen Heller springen lassen.

Trotz der 80 neuen **Sprachanimationen** steht "Schatten über Riva" eher in der Tradition sehr textlastiger Rollenspiele, in denen die Story hauptsächlich mit dem geschriebenen Wort transportiert wird. Neben auf diese Weise beschriebenen Ereignissen dürft Ihr Euch auf mitunter umfangreiche Konversationen mit den Bewohnern Rivas gefaßt machen. Deren wichtigste Statements und eine grobe Übersicht Eurer Erlebnisse werden automatisch in einem Tagebuch mit Suchfunktion festgehalten. Mit der integrierten Druckoption lassen sich so alle Vorkommnisse zum eventuellen Nachschlagen bestens dokumentieren. *fh*



Frank Heukemes

GUT

Ich stehe der lang ersehnten Fortsetzung des "Schwarzen Auges" mit gemischten Gefühlen gegenüber. Auf der positiven Seite verbucht das Programm eine fesselnde Story, an der mit der gleichen Hingabe wie vor Jahren gefeilt wurde, und ein vorbildliches Preis-Leistungs-Verhältnis, das ein wenig durch das Fehlen der Sammlerobjekte Schachtel und Handbuch (lediglich Online) getrübt wird. Sorgen macht mir die mittlerweile leicht betagte Grafik, die sich trotz der übertrieben langen Entwicklungszeit kaum einen Deut anders als beim Vorgänger präsentiert. Der Eindruck einer "lauen Wiederholungstat" läßt sich dann auch durch gerenderte Cut-Scenes und eine etwas variablere 3D-Engine, die jetzt auch im Vollbild-Modus läuft, nicht mehr wettmachen. Wenn Euch vor zweieinhalb Jahren "Sternenschweif" in seinen Bann schlagen konnte, werdet Ihr mit Sicherheit mit dieser nahtlosen "Spielverlängerung" zufrieden sein. Neueinsteigern werden die wahren Qualitäten dieses Spiels durch die Art der Präsentation für immer verhüllt bleiben. Schade!

Name	**Schatten über Riva**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Attic/TopWare
Niveau	mittel
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen			✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

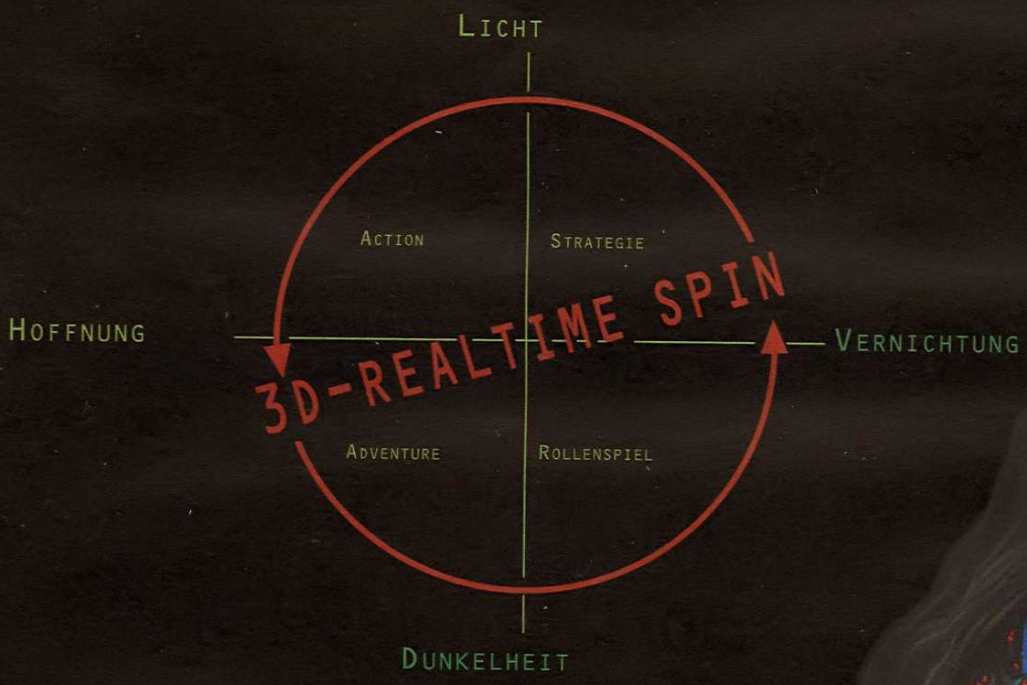
	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		✔

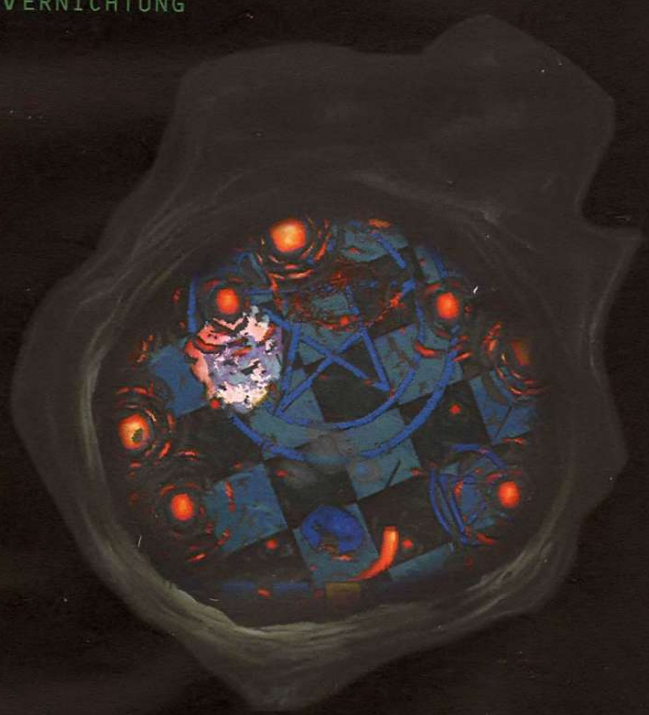
System	DOS
Festplatte belegt	ca. 60 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Jewelcase ohne Handbuch

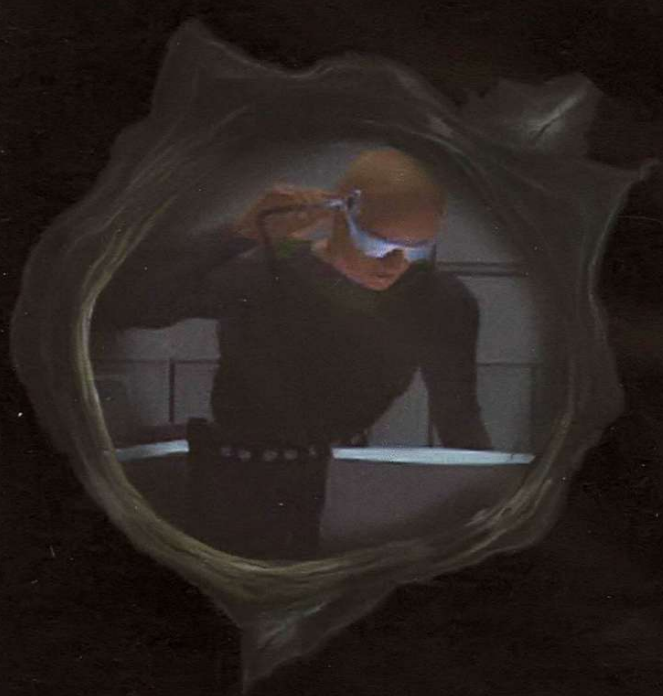
Grafik **57%**
Sound **72%**
Spielspaß
70%
Bilder auf

PROJECT PARADISE

In der Finsternis einer apokalyptischen Zukunft
lauert das tödlichste aller Geheimnisse...







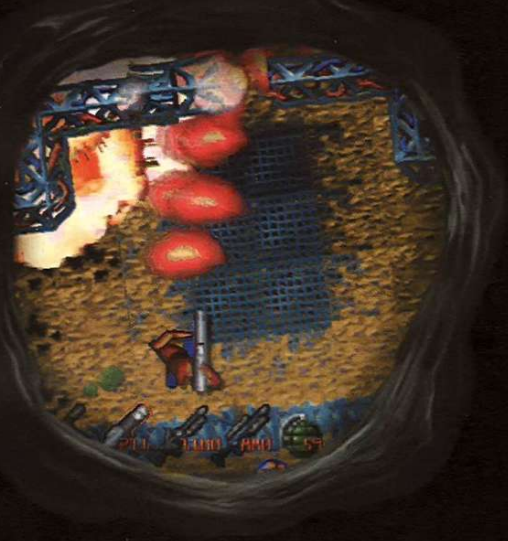
Betreten Sie ein neues

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

POWER PLAY:
Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.

PC PLAYER:
Action Fans: Installieren und staunen!





UNIVERSUM

HEROES OF MIGHT
The Succession Wars

Ein Sequel, wie es im Buche steht: Keine revolutionären Veränderungen, aber viel Feinschliff

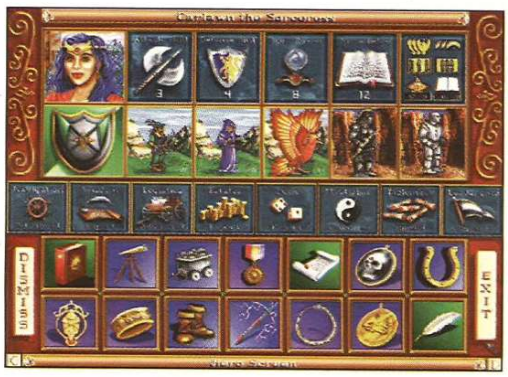


Diese Stadt hat ihre maximale Ausbaustufe erreicht



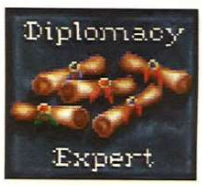
Manche Spells decken verborgene Rohstoffe auf

Ob ein Computerspiel kommerziell ein Erfolg oder ein Flop war, merkt man auch ohne Kenntnis genauer Verkaufszahlen an der Zeitspanne bis zum Sequel. Im Falle von "Heroes of Might and Magic" vergingen nur zwölf Monate, bevor der zweite Akt der Serie vom Stapel lief. Bei so moderater Entwicklungszeit stellt sich natürlich die berechtigte Frage, in welchem Umfang Verbesserungen in das Strategie-/Rollenspielgemisch einflossen. Nun, auf den ersten Blick scheint sich so gut wie gar nichts geändert zu haben: Runde für Runde reiten Eure Heerführer durchs anfangs fast vollständig unkartierte Fantasyreich, wobei sie immer wieder neue Rohstoffquellen, Schätze und versprengte Söldnerlager entdecken. Einige dieser Besitztümer gehen kampflos in Euren Besitz über, andere werden von märchenkompatiblen Unholden unterschiedlichster Gattung und Gefährlichkeit bewacht. Die Spieler (je nach Szenario bis zu sechs computer- bzw. mitspielergesteuerte Regenten) ziehen nacheinander; bewegt sich ein gegnerischer Held durch von Euch aufgeklärtes Gebiet, schaltet die imaginäre Kamera sofort dort hin, damit Euch das Vorhaben nicht entgeht. Eine Spielrunde entspricht einem Tag, der Wochenbeginn markiert das Eintreffen des Nachschubs in sämtlichen Siedlungen. Diese Verstärkung ist allerdings nur potentieller Art, denn vom Kampfwert her mickrige Halblinge wollen genau wie mächtige schwarze Drachen erst einmal bezahlt werden, bevor sie in das Heer Eures Helden oder die Garnison einer Festung eintreten. Neben Gold verlangen einige Kreaturen auch andere Zahlungsmittel wie beispielsweise Edelsteine, die Ihr durch Erobern entsprechender Minen in Euren Besitz bringt. Falls die Rücklagen einmal nicht ausreichen, sind Händler gerne bereit, Bodenschätze zum Wucherkurs zu tauschen. Der zweite Verwendungszweck für Eure Ressourcen ist der Ausbau der Städte. Es gibt sechs verschiedene Stadttypen mit wiederum jeweils sechs dort heimischen Arten von Truppen (die Gesamtzahl differierender Einheiten inklusive wildlebender Monstren beträgt mit 66 mehr als das Doppelte als beim Vorgänger). Im Schloß der finsteren Necromancer findet man zum Beispiel Untote in unter-



Der gläserne Held: Oben die Skills und das mitgeführte Heer, unten die Artefakte

Die Sekundärfähigkeiten der Helden



Ermöglicht Verhandlungen mit unterlegenen Monstergruppen



Erhöht die Effektivität des Katapults bei Belagerungen



Erlaubt, Spells des vierten und fünften Zirkels zu lernen



Erweitert den Sichtradius des Helden um bis zu drei Felder



Läßt bis zu einem Drittel Gefallener als Skelette auferstehen



Verleiht dem Helden einen Mobilitätsbonus auf hoher See



Steigert die Quote glücklicher Treffer in jedem Gefecht



Generiert täglich einen gewissen Geldbetrag für Euer Konto



Spioniert für Euch im Kampf die gegnerischen Sprüche aus



Reduziert den Fortbewegungsmalus in rauhem Gelände



Erhält die Kampfmoral Eurer Truppen aufrecht



Verlängert die Strecke, die der Held täglich zurücklegt



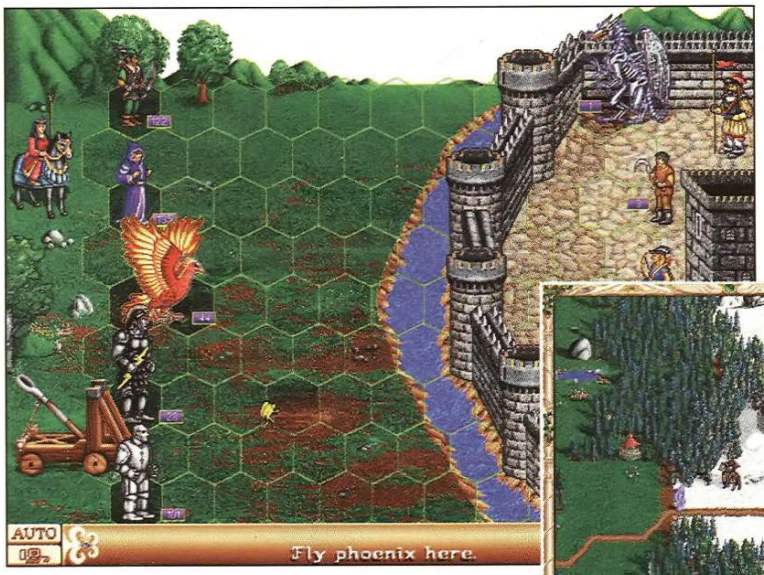
Erhöht die Effektivität aller Einheiten mit Fernwaffen



Regeneriert Manapunkte auch außerhalb der Schlösser

AND MAGIC 2





Bei Belagerungen wird ein Katapult aufgefahren, um die Mauern einzureißen

Auf der Hauptkarte galoppieren Eure Helden umher





Wenn dieses Puzzle gelöst ist, verrät es, wo ein besonders wertvolles Artefakt vergraben liegt.

schiedlichen Ausführungen. Um jedoch die volle Bandbreite dieser Kreaturen rekrutieren zu können, müßt Ihr jeweils ein bestimmtes Gemäuer errichten. Einige dieser Einrichtungen lassen sich upgraden, so daß Ihr fortan eine aufgewertete Version der entsprechenden Einheit anheuern könnt. Andere Bauten wiederum erhöhen das in der Stadt generierte Einkommen oder füllen das **Zauberbuch** Eurer Heroen mit neuen Sprüchen, sobald sie die Stadt betreten.

Die namensgebenden Helden selbst sind strukturiert wie Rollenspielcharaktere, d.h. ihre Fähigkeiten verbessern sich mit steigender Erfahrung. Vier Primärskills – Angriff, Verteidigung, Zauberkraft und Manapunkte – sind oft ausschlaggebend für den Ausgang einer Schlacht. Die ersten beiden werden als direkter Bonus mit den Fähigkeiten des Gefolges verrechnet, während die Magieskills darüber entscheiden, wie oft bzw. wirkungsvoll der Feldherr von seinen Zaubersprüchen Gebrauch machen kann. Etwas weniger bedeutsam sind die 14 Sekundärskills, Spezialtalente, von denen jeder tapfere Recke bis zu acht verschiedene erlernen kann. Dabei trennen drei Abstufungen die Anfänger von den Experten. Für den Kampf wird auf einen Extraschirm umgeschaltet, der die Terrainbeschaffenheit des gegenüber Teil Eins gewachsenen Schlachtfeldes widerspiegelt. Die beiden Heere stehen am linken und rechten Bildschirmrand, dahinter beobachten die jeweiligen Feldherren den Verlauf des Kampfes und greifen eventuell per Magie ins Getümmel ein.

36 vorgefertigte Einzelszenarien mit variierender Kartengröße und flexiblen Auftragszielen sowie eine Kampagne, bei der Ihr entweder die Rolle des bitterbösen Archibald oder des herzensguten Roland übernehmt, bieten genug Stoff für monatelanges Dauerspielen. Für die Zeit danach könnt Ihr Euch mit dem integrierten Karteneditor beliebige Eigenlevel zusammenklicken. *us*





Der Editor: Hunderte Icons für Truppen und Schätze



Ulrich Smidt

GUT

Ganz schön konservativ: Bei der Konzeption von "Heroes of Might and Magic 2" vertraute New World Computing voll und ganz auf die Qualitäten des Originals. Wirklich neue Features sind weit und breit nicht auszumachen, das bestehende Fundament wurde jedoch mit größerer Einheitenvielfalt, mehr Landschaftstypen, neuen Zufallsereignissen und Zaubersprüchen so aufgewertet, daß nun schon eine ganze Weile vergeht, bis alle Geheimnisse gelüftet, alle Artefakte bekannt und alle Szenarien durchgespielt sind. Auf dem vergrößerten Schlachtbildschirm dürfen endlich auch grafisch zeitgemäße Fabelwesen bewundert werden, der Vorgänger fiel hier seinerzeit durch steif und unproportioniert gezeichnete Sprites unangenehm auf. Nach wie vor stört, daß ein voll ausgebauter Held auch im Kampagnenmodus nicht in die nächste Mission übernommen werden kann. Wie dem auch sei, wer ein vom Ablauf her unkompliziertes, aber dennoch lange fesselndes, rundenbasiertes Strategiespiel sucht, sollte "Heroes 2" auf seinen Einkaufszettel setzen.

Name	**Heroes of M & M 2**
Genre	Strategie
Hersteller	New World Computing
Niveau	einstellbar/schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	70 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Editor, Netzwerk-, Hot Seat, (Null-)Modem und Internetoption

Grafik **58%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
77%	78%

Bilder auf

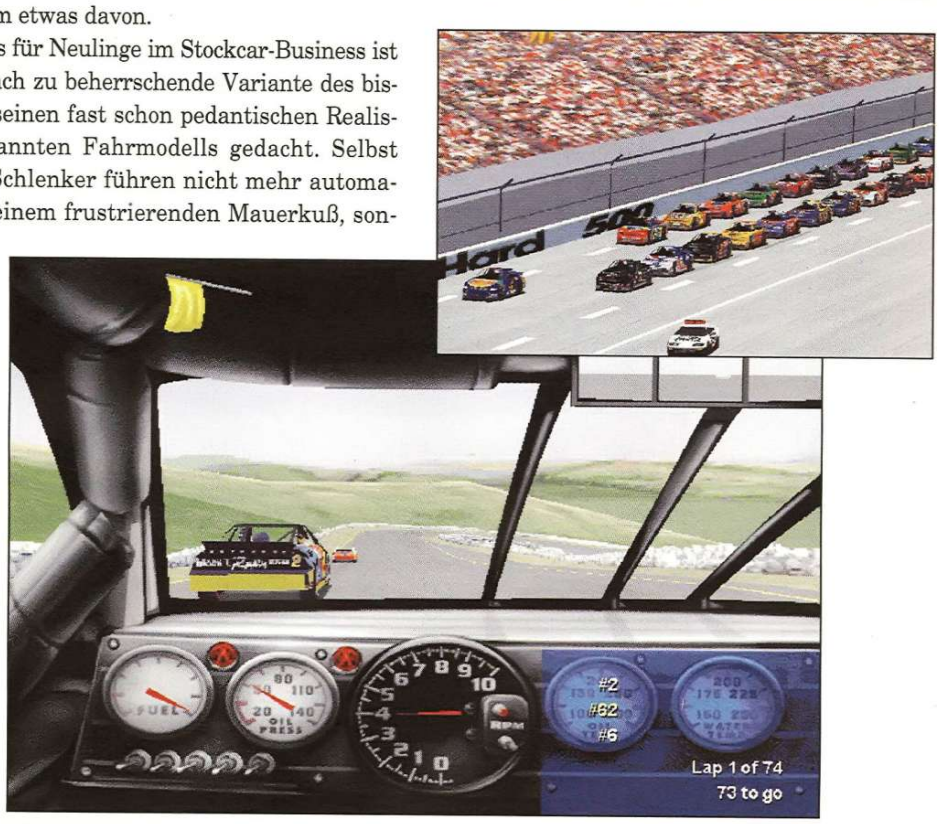


NASCAR
Hervorragender

Nascar 2 ist eine ernstzunehmende Alternative zu Grand Prix 2 von Microprose

Mit den Worten "Ich will nicht mehr im Kreis fahren" verabschiedete sich Niki Lauda 1979 vorläufig von der Bühne des Rennsports – in den Augen der Nascar-Piloten disqualifizierte er sich damit sicherlich als Weichei. Auf Ovalkursen, die oft kaum länger als eine Pferderennbahn sind, überqueren sie während eines Laufes im 20-Sekunden-Rhythmus bis zu 500mal die Ziellinie, und das bei über 30 Wettbewerben im Jahr. Eine für Europäer etwas skurril anmutende Form des Motorsports, zudem bis Ende 1994 eine relativ unbekannte. Damals erschien Papyrus' erste Simulation rund um die äußerlich fast serienmäßigen Tourenwagen, die es aber faustdick unter der Haube haben. Mit dem nun veröffentlichten Nachfolger wurden konsequent die wenigen größeren Kritikpunkte ausgemerzt. Statt kümmerlicher sieben Strecken stehen jetzt 16 im Kalender, die während des Winston Cups praktisch alle zweimal besucht werden. Für Abwechslung sorgen sporadische Nachtrennen, wegen mehrerer hunderttausender Flutlichtwatt merkt der Pilot auf der hellerleuchteten Piste aber kaum etwas davon.

Besonders für Neulinge im Stockcar-Business ist eine einfach zu beherrschende Variante des bislang für seinen fast schon pedantischen Realismus bekannten Fahrmodells gedacht. Selbst größere Schlenker führen nicht mehr automatisch zu einem frustrierenden Mauerkuß, sondern sind mit etwas Gefühl gut abzufangen. Ganz Vorsichtige schalten zusätzlich Brems-, Schalt- und Lenkhilfen ein oder machen ihren Boliden per Option unverwüstlich. Da dies für das restliche Feld der bis zu 38 Mitstreiter nicht gilt, kann man hier wunderbar seine Aggressionen ausleben – schnell entwickelt sich eine Mischung aus Destruction Derby und Autoscooter. Trotz aller Action – vom ums Image besorgten Nascar-Verband wurden Papyrus Überschläge verboten – steht die hochdetaillierte Simulation des Winston Cups natürlich im Vordergrund. Das fängt schon beim Setup an: Vom Spoilerwinkel über die exakte Gewichtsverteilung bis hin zu den Federhärten heißt es einstellen, testen, einstellen, testen, einstellen... Der Zeitgewinn mit einem optimalem Fahrwerk und passender Aerodynamik ist zwar meistens nicht riesig, aber bei Rundenzeiten um die 25 Sekunden und quasi identischen Basisfahrzeugen oft entscheidend, den selbst Fahrgenies wie Dale Earnhardt oder Rusty Wallace nicht mehr wettmachen können. Auf den von Betonmauern ein-

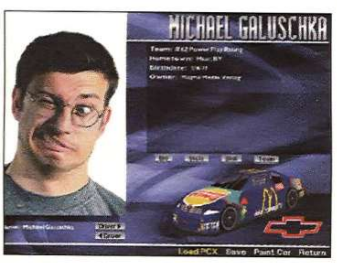


Die „Sears Point"-Strecke ist einer von zwei Straßenkursen in Nascar Racing 2 und führt durch eine malerische Hügellandschaft

DAS PAINTKIT

So macht Editieren richtig Spaß: Ihr könnt nicht nur neue Fahrer kreieren, sondern auch Euer eigenes Portrait einbinden und wenn´s sein muß sogar die dazugehörige Biografie umschreiben. Verhinderte Künstler dürfen mit Hilfe eines einfachen, aber gut funktionierenden Malprogramms Herrn Andorra nacheifern, Möchtegern-Gaultiers die Teamkleidung nach eigenem Gusto umfärben. Wer mehr auf profane Werbung steht, findet in einer Art Bastelbogen die Schriftzüge aller real engagierten Sponsoren, die er in beliebiger Zusammenstellung auf den Wagen kleben kann.

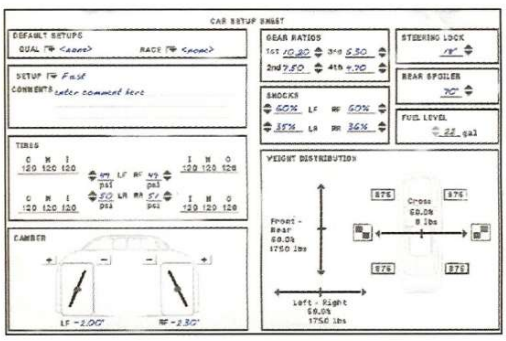




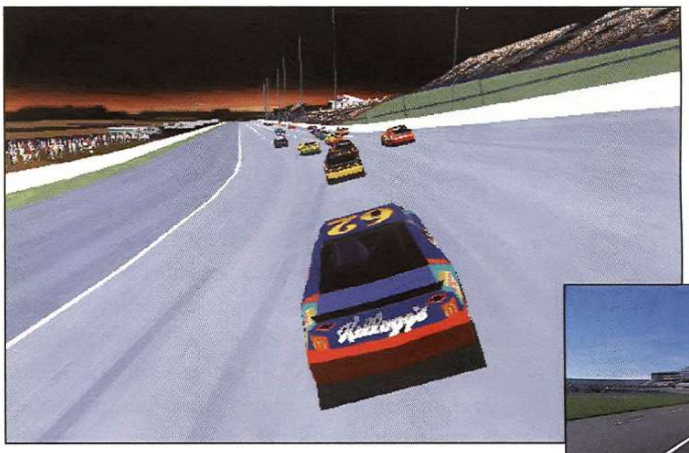
RACING 2

Kreislauf

gefaßten Ovalen mit ihren teilweise ehrfurchtgebietenden Steilkurven ist neben zentimetergenauem Zirkeln hauptsächlich Kondition gefragt. Nicht selten dauern Nascar-Rennen inklusive konzentrationsraubender Gelbphasen über drei Stunden. Habt Ihr im Optionsmenü die Rennlänge auf 100% gestellt, erwarten Euch bis zu 500 Runden echten Stockcarfeelings. Zum einen reagieren die tonnenschweren Dickschiffe sehr feinfühlig auf den Zustand der Reifen, zum anderen verzichtete Papyrus auf eine Speichermöglichkeit während des Rennens – pausieren und Hände ausschütteln ist das Höchste der Gefühle. Um dem in Strapazen steckenden Piloten das Leben dennoch möglichst angenehm zu gestalten, ist ein Großteil der F-Tasten mit allerlei nützlichen Informationen wie Reifentemperatur, Tankreichweite und Rundenzeiten belegt. Begeisterung entfacht der Nascar-Rennzirkus in den USA hauptsächlich wegen der ständigen Positionswechsel; für den Fahrer Schwerstarbeit, ist er doch erstens wegen der hohen G-Kräfte mit dem Helm "angekettet"und verfügt zweitens über



Ein gutes Setup ist der Schlüssel zum Sieg



Mit 150 Meilen rast Ihr der untergehenden Abendsonne entgegen

keine Außenspiegel. Genialerweise implementierte Papyrus deshalb in Nascar 2 den "Spotter", ohne den auch kein echter Pilot auskommt. Dieser hält einen mittels perfekt nachgeahmtem Funkverkehr ständig auf dem laufenden, von welcher Seite Unheil droht ("Car low, Car low, stay high!") und plärrt Schlafmützen nach einem Boxenstop unsanft ins Ohr ("Go-go-go-go-!!"). Wessen Nerven schon ohne Spotter blankliegen, kann sich die Mitteilungen auch als Text anzeigen lassen. Apropos Nerven: Mehrtägige Depressionen kann ein technischer Defekt verursachen, wie Nascar 2-Produzent Matt Marsala verschmitzt zu berichten wußte. Bei einer Papyrusinternen Netzwerksession führte einer seiner Kollegen bis zur 498. von 500 Runden, ehe ihn ein Schaden an der Wasserpumpe ereilte.

Herausragend ist die Replayfunktion. Das komplette Rennen wird aufgezeichnet und kann in fast zehn Kameraperspektiven und Einzelbildschaltung begutachtet werden. Ein guter Einfall ist die "Ereignissprungfunktion", mit der der aufgezeichnete Film von einer zur nächsten wichtigen Szene skipt. *mg*



Zum Vergleich: oben ein PP-Originalfoto und darunter der entsprechende Screenshot



In diesem Zustand seht Ihr Eure Karre am Anfang öfter



Michael Galuschka

SUPER

Selbst eine 400-Runden-Hatz auf einem Halbmeilenoval macht mit Nascar 2 richtig Laune – deutliches Zeichen der Qualität bei einem Programm, das eine für Europäer eigentlich völlig uninteressante Rennserie simuliert. Sicherlich ist auf dem Weg zum Champion neben einem schweren Gasfuß auch viel Zeit im Umgang mit Radsturz und Luftdruck vonnöten, doch Papyrus tat alles, um Nascar 2 auch Ein- und Umsteigern schmackhaft zu machen. Sei es die bei Bedarf vereinfachte Steuerung, die appetitliche Grafik oder der exzellente Netzwerkmodus, ab sofort denkt man beim Begriff "Nudeltopf" nicht mehr automatisch zuerst an Spaghetti. Ein paar kleinere Macken fallen da nicht groß ins Gewicht: Zum Beispiel dürften selbst die robusten Stockcars mit zwei komplett abgerissenen Vorderrädern nicht mehr lenkbar sein. Ärgerlicher sind da schon die Pitstopps; nur selten bequemt sich die Boxenmannschaft auf Anhieb zum Rundum-Service. Insgesamt ein hervorragendes Rennspiel, das außer "Grand Prix 2" keine Konkurrenz fürchten muß.

Name	**Nascar Racing 2**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Papyrus/Sierra
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen			133

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	2-98 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkoption

Grafik **82%**

Sound **75%**

Spielspaß

Solo	Multi
84%	**85%**

Bilder auf

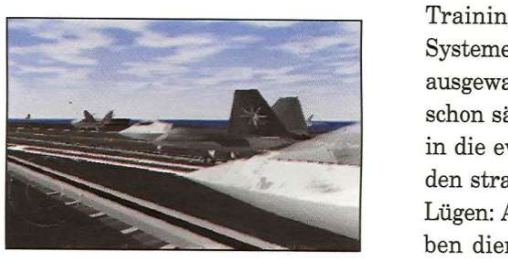


JETFIG

Dogfighting im

Was lange währt wird endlich gut? Nach fünf Jahren Pause steigt der FlightSim-Klassiker wieder auf.

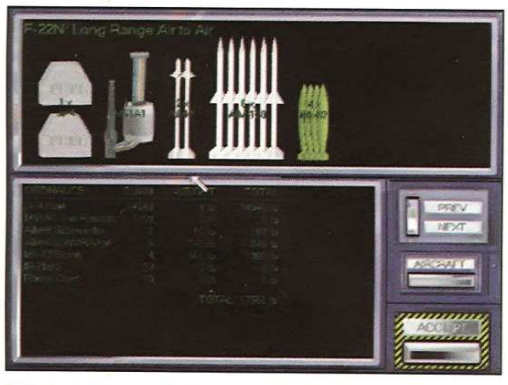
Was Flugsimulationen angeht, war 1996 ganz klar das Jahr der Prototypen und Zukunftsjäger. Vom Eurofighter über die Experimental-Flieger in "ATF" bis hin zur F22 Lightning II wurde so ziemlich alles simuliert, was innovative Ingenieure je aufs Zeichenbrett gebracht haben. Genau in diese Kerbe haut auch der dritte Teil der Jetfighter-Reihe und bietet technikverliebten PC-Fightern einen Platz im Cockpit der F-22. Gehört Euer Herz hingegen der zeitgenössischen Fliegerei steht alternativ noch der Jagdbomber F-18 "Hornet" auf dem Flugdeck bereit. Neben der schon klassischen "Free-Flight"-Option bietet "JF3" eine komplette Trainingskampagne, in der die wichtigsten Systeme der Lightning erklärt werden, und zwei ausgewachsene Campaigns. Wer dachte, er hätte schon sämtliche Drogenhändler und Diktatoren in die ewigen Flightsim-Jagdgründe geschickt, den strafen die einfallslosen "JF3"-Scriptwriter Lügen: Als Vorwand für Euer martialisches Treiben dienen das Cali-Koks-Kartell (eine völlig neue Idee!) und die argentinische Miltärjunta. Selbstverständlich gehört Ihr zu den guten Jungs, denn als Mitglied der "Rapid Deployment Force" (RDF) seid Ihr direkt der UNO unterstellt. Diese fiktive schnelle Eingreiftruppe ist auf dem ebenso fiktiven Flugzeugträger "Peacekeeper" stationiert und wird vom Sicherheitsrat stets auf den Plan gerufen, wenn Drogenbarone oder Militärregime es mal wieder gar zu doll treiben. Damit Ihr Euch auf Eurem Träger auch richtig heimisch fühlt, harren neben dem Briefing Room und dem Hangar noch einige weitere Räume Eurer Entdeckung, die Ihr in first-person-Manier erkunden könnt. So findet sich in Eurer Kabine z.B. ein Laptop, auf dem Ihr Emails von Mami empfangen oder Euch den Speiseplan der Bordkombüse anschauen könnt. Der interessanteste dieser "Bonusräume" ist die Bibliothek, in der Euch eine detaillierte Datenbank in bester "Jane's"-Tradition über 60 verschiedene Flugzeugtypen informiert. Habt Ihr Euch für eine Kampagne entschieden, geht's ab zum **Briefing**, wo Euch neben schriftlichen Infos eine animierte Karte des Einsatzgebietes über Eure Aufgaben informiert. Neben CAP-und Abfangaufträgen brummt Euch das Oberkommando auch schon mal handfeste Luft-/Bodenmissions auf, und das obwohl z.Zt. noch nicht einmal klar ist, ob die "Lightning II" je Bomben tragen wird. Wer's lieber realistisch hat, kann im Bewaffnungsscreen alternativ zur F-22 auch die F-18 Hornet ausrüsten und aufs Katapult schicken; auf die mögliche Zuladung hat das jedoch keine Auswirkungen: Unrealistischerweise fassen beide Modelle dieselbe Menge an Bomben und Mavericks. Für jede Art von Auftrag hat der Waffenmeister das passende Paket parat, insgesamt stehen somit fünf Konfigurationen zur Verfügung, wobei selbst bei den Air/Air-Kombinationen mindestens vier MK-82-Bomben an die Tragflächen geklinkt werden. Als Luft/Luft-Waffen gibt es lediglich die Sidewinder und die



Auf dem Deck des Trägers



Die Briefings glänzen durch Schlichtheit



Die Waffen gibt's nur päckchenweise



"FOX ONE!" Raketenabschüsse kommen dank waberndem Kondensstreifen schön dramatisch rüber

HTER III

Namen der UNO



Auch in JF3 sind echte Dogfights Mangelware



Auch wenn noch nicht ganz klar ist, ob die F-22 je von See operieren wird, wartet "Jetfighter" mit zünftigen Katapultstarts auf







Ein Blick auf die MFDs (ganz oben) Tiefflug mit Afterburner macht Laune! (oben)

AMRAAM, die lasergesteuerte Variante der Maverick rundet das Bodenarsenal ab. Ist das Arbeitsgerät hergerichtet, genügt ein Klick auf den Aufzug und schon sitzt Ihr am Steuerknüppel und leitet den Katapultstart ein. Und hier wird dem Auge einiges geboten: Die Grafik hält den Vergleich mit "EF2000" und "F-22 Lightnnig" aus, insbesondere die Landschaften überzeugen durch supersanftes Scrolling und einen sauberen Bildschirm-Aufbau. Die Lightning präsentiert sich ebenfalls im schicken Texturegewand, die F-18 allerdings sieht im Vergleich hierzu fast hingeschludert aus. Neben unzähligen Außenperspektiven bietet das Programm einen "echten" Virtual-Cockpit Mode à la EF 2000, d.h., wenn Ihr Euren Kopf bewegt, arbeiten alle Instrumente und **MFDs** klaglos weiter. Obwohl sich der Schwierigkeitsgrad nicht direkt einstellen läßt, bietet "JF3" auch dem blutigen Anfänger gute Chancen, die meisten Aufträge erfolgreich abzuschließen, ohne all zu oft auf die frei anwählbaren Cheats zurückzugreifen. Habt Ihr z.B. Euer Missionsziel erreicht und seid danach abgeschossen worden, so genügt ein schneller Klick auf die entsprechende Option und Ihr landet sicher auf der "Peacekeeper". Einen Multiplayer-Mode werdet Ihr übrigens vergeblich suchen, was angesichts des grassierenden Netzwerkfiebers umso mehr verwundert. Dafür sind die Unternehmungen immerhin nicht linear aufgebaut, d.h. daß ein Versagen Eurerseits den gesamten Konflikt negativ beeinflussen kann. sg



Sascha Gliss

GUT

Angesichts der Fülle an F-22-Sims frage ich mich, ob die Spiele-Industrie Sponsorenverträge mit Lockheed hat, wobei JF3 eindeutig zu den besseren Interpretationen des Themas gehört. So erwarten den Zukunfts-Piloten Grafik und Sound vom Feinsten, ein ordentlicher Campaign-Mode und technische Schmankerl wie das "echte" 360° Virtual Cockpit. Dem gegenüber stehen aber auch einige Ungereimtheiten: So werden unsere Vögel stets mit Bomben beladen, auch wenn es ausschließlich gegen Luftziele geht. Halb so wild allerdings, denn egal ob Ihr mit voller Nutzlast fliegt oder die Waffen-Pylone leer sind, das Handling und die Performance sind stets gleich. Daß Hornet und Lightning mit exakt denselben Waffenpaketen beladen werden, und daß Systeme wie die "Harpoon" zwar in der Datenbank vorgestellt, im Spiel aber nie eingesetzt werden, spricht auch nicht gerade für eine saubere Hintergrundrecherche. Was bleibt ist eine actionbetonte Pseudo-Sim, die zum schnellen Dogfight in der Mittagspause einlädt, Simulations-Profis sind bei "JF3" eindeutig unterfordert.

Name	**Jetfighter**
Genre	Simulation
Hersteller	Funsoft/Mission
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joy-/ Flightsticks
Extras	keine

Grafik **84%**

Sound **77%**

Spielspaß

78%

Viel Action und etwas Taktik in einer schönen 3D-Umgebung

TUNNEL B1

INTERLACED

Bislang fand das „Interlaced"-Verfahren vor allem in Video- und Zwischensequenzen (z.B. „Wing Commander") Verwendung, in letzter Zeit taucht es vereinzelt auch im Spiel selbst auf: Um Rechenzeit zu sparen und auf langsameren Computern noch ausreichend schnell abzulaufen, berechnet das Programm nur jede zweite Bildschirmzeile – die andere wird einfach schwarz dargestellt. Theoretisch soll, so jedenfalls die Hoffnung, das Gehirn aus diesem Halbzeilenbild wieder ein ganzes machen. Was auf größere Distanzen funktioniert (jeder Fernseher läuft schließlich „interlaced"), wirkt auf Computerspieler, die meist dicht vor ihrem Monitor sitzen, allerdings ziemlich unscharf.



Ein Lichtschein um gegnerische Fahrzeuge zeigt an, daß man trifft

Aus irgendeinem Grund haben es Entwicklerteams aus deutschen Landen derzeit mit aufwendigen 3D-Engines: Präsentierte erst kürzlich BlueByte mit „Schleichfahrt" Grafik vom Feinsten, so folgt diesen Monat Neon aus Darmstadt nach. „Tunnel B1", vor knapp zwei Monaten bereits für Sonys PlayStation erschienen, beweist einmal mehr, daß zumindest der technische Vorsprung von Amerikanern und Engländern einholbar ist. Weniger Mühe steckt in der Hintergrundgeschichte: Neon strickt aus bewährten Versatzstücken wie dem machthungrigen Diktator und seiner Superwaffe auf der einen sowie einer tapferen Rebellengruppe auf der anderen Seite eine Handlung, die immerhin ein paar Bilder fürs Intro hergibt.

„Tunnel B1" spielt sich wie eine Mischung aus Rennspielen à la „WipeOut" und klassischen Vertretern der Gattung 3D-Ballerorgie. Der Spieler nimmt in einem Hovergleiter Platz und findet sich allein in einem düsteren System enger Straßen wieder. Sein Auftrag: Verschiedene, über den ganzen Level verteilte Ziele wie Raketenwerfer oder Helikopter ausschalten. Die Ziele sind in zwei Klassen unterteilt: Rote „Targets" müssen, gelbe sollten ausgeschaltet werden – allerdings kann es passieren, daß bei letzteren bestimmte Waffen warten, ohne die die nächste Mission kaum zu bewältigen ist. Die Level werden von großen Toren in Sektoren unterteilt, die der Spieler erst durch Anstupsen von Schaltkästen öffnen muß. Gelegentlich schließen sich die Pforten schnell wieder und müssen unter Zeitdruck durchfahren werden. Relativ oft ist in „B1" taktisches Vorgehen gefragt: Wer die Tore in der falschen Reihenfolge öffnet, endet mitunter schnell in den Computerspiele-Jagdgründen. Um in dem an markanten Stellen armen Straßengewirr nicht die Orientierung zu verlieren, steht



Eine Straßensperre mit Raketenwerfern blockiert den weiteren Weg

auf Knopfdruck eine Automap bereit. Anfangs muß der Spieler mit einem Maschinengewehr auskommen, darf im weiteren Verlauf aber weitere Goodies einsammeln: So wird aus der einfachen MG schnell ein Drillingsgeschütz, später kommen verschiedene Raketen, Minen, ein Laser sowie zum Ablenken feindlicher Missiles auch Leuchtpatronen hinzu. Etwas Besonderes hat sich Neon für die Auffrischung der Energievorräte einfallen lassen. Statt einfach über benötigte Power-ups zu fahren, muß der Spieler in den Straßen radioaktive Blöcke beschießen, die innerhalb weniger Sekunden eingesammelt sein wollen – ansonsten zerfallen sie und setzen ihre Strahlung frei. „B1" läuft unter DOS in drei verschiedenen SuperVGA-Varianten: Die beiden niedrigsten laufen nur in einem **„Interlaced"**-Halbzeilenmodus, beim schwächsten fehlt außerdem der Himmel. Nur für schnelle Pentium-200-Systeme empfiehlt sich der höchste Modus, der das mit allen Details darstellt. Akustisches Highlight in „B1" sind die CD-Audiotracks, eingespielt vom Altmeister der Computertonkunst Chris Hülsbeck höchstpersönlich. *ste*



Peter Steinlechner

GEHT SO

Wer eine menschenleere Endzeitwelt schafft läuft immer Gefahr, daß alles arg steril wirkt. Genau in diese Falle sind die Entwickler hier getappt: So imposant die 3D-Umgebung rein optisch ist, mich hat sie nie in ihren Bann gezogen. „B1" hat teilweise den faden Charme einer – übrigens nicht sehr abwechslungsreichen – Grafikdemo. Das verwandte „WipeOut" macht dieses Manko zumindest auf der PlayStation durch irrwitziges Tempo wett, aber in „B1" kann man fast nie unbeschwert losbrettern, sondern hängt meist nach ein paar Metern am nächsten Hindernis. Auch sonst gibt's ein paar Mängel: So ist teilweise nur durch einen schwachen Lichtschein erkennbar, welchen Gegner man gerade beschießt, und die halbautomatische Zielvorrichtung sucht sich mitunter eine unwichtige Kiste aus, während man vom Raketenwerfer direkt daneben auseinandergenommen wird. Für „B1" spricht, daß der Gleiter sich fast perfekt steuert, öfter als in anderen Programmen taktisches Geschick gefordert ist und die Musik von Hülsbeck stammt.

Name	**Tunnel B1**
Genre	Action
Hersteller	Neon/Ocean
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			75
Prozessor empfohlen			200

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	0,1 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

Grafik **68%**
Sound **76%**
Spielspaß

64%

MINDSCAPE® stargeneral

Vergeßt Captain Kirk!

Jetzt kommt









Die Abenteuer von Raumschiff Enterprise entlocken Dir nur ein müdes Grinsen? Dann haben wir genau das Richtige für Dich: Star General – die Eroberung des Universums. Deine Sternenflotte erwartet Dich schon – aber auch sechs trickreiche Gegner. Wie bei den Vorläufern der General-Spielserie kommt es nicht nur auf den Griff zum «fire button» an, sondern auch auf Dein Köpfchen. Also setz auf die richtige Taktik, hier kann Dir auch Mr. Spock nicht helfen.

SSI

Erhältlich für **WIN 95** und **DOS**.

© 1995 · Strategic Simultations, Inc. Alle Rechte vorbehalten

MINDSCAPE®

www.stargeneral.com

Mindscape International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a.d. Ruhr · Tel.: (02 08) 9 92 41-0 · Fax: (02 08) 9 92 41-29

SECRETS OF THE LUXOR

Während in "Tomb Raider" echte 3D-Pyramiden entdeckt werden, könnt ihr in "Luxor" nur vorgerenderte Rätsel lösen



Und wieder ein Vertreter aus der Reihe "Wir-wollen-auch-so-erfolgreich-sein-wie-die-Myst-Macher": Mojave, ein Ableger der Mac-Render-Gurus Strata, renderten eine komplette Pyramide inklusive verschollener Artefakte und natürlich außerirdischem Schnickschnack, durch die ihr Euch in "Secrets of the Luxor" rätseln müßt. Eure Wenigkeit steckt in der Haut eines Archäologen, der verhindern muß, daß die Welt untergeht und der böse **Dr. Osiris** die Sonne sprengt. Dazu benutzt Ihr wie immer Tagebuch, Kamera und Köpfchen. Das Tagebuch stammt zur Abwechslung mal nicht von einem verschollenen Professor, sondern von Euch selbst. Allerdings solltet Ihr als Spieler die knapp 100 Seiten lesen, um überhaupt irgendein Rätsel lösen zu können und um zu wissen, worum es geht. Während der Jagd nach Osiris, der eine Zeitschleuse mittels eines großen Kristalls in Benutzung nehmen und andere böse Dinge tun will, stolpert Ihr nicht nur über diverse Rätsel, sondern findet auch zahlreiche Fallen, die gelegentliches Ableben garantieren, auch wenn Ihr nie erfahrt warum oder wieso. Natürlich müßt Ihr Rätsel lösen, um die Fallen zu entschärfen: Hier müssen Knöpfchen in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden, dort ein Hieroglyphen-Rad verdreht und an anderer Stelle wird eine Wand mit seltsamen Zeichnungen fotografiert. Die Fotos, von denen Ihr so viel schießen könnt, wie Ihr wollt, werden ins Album geklebt und können jederzeit wieder angesehen werden.

LÖSUNG

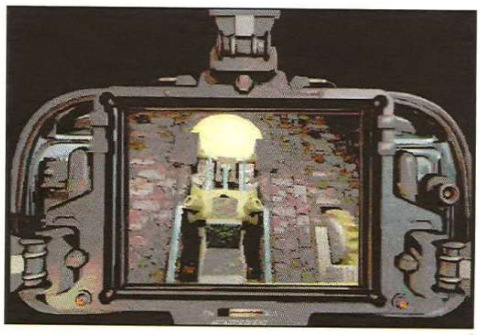
Wer nicht weiter kommt, kann sich auf der folgenden Web-Seite einige Tips oder die ganze Lösung ziehen:
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Perthes/luxor_de.htm



Eines der typischen Rätsel von "Luxor"



Welcher Kristall gehört wohin? Die Lösung findet sich im Tagebuch oder irgendwo im Spiel



Quicktime VR: Die Umgebung in 360°

Technisch bietet "Secrets of the Luxor" wenig neues. Ihr klickt Euch via Maus von einem Bild zum anderen und füllt ebenfalls per Mausklick das Inventory. Bei Bedarf wird eine gefunde VR-Brille eingesetzt, die Euch den aktuellen Raum aus der "Quicktime VR"-Perspektive zeigt. Hier könnt Ihr Euren Kopf frei drehen und wenden, wobei mit etwas Glück versteckte Dinge zu entdecken sind. *kn*



Knut Gollert

NA JA

Ob die Welle der Renderadventure, die so erfolgreich wie "Myst" sein wollen, irgendwann abebbt, bleibt zu bezweifeln. Aber man sollte doch wenigstens mit der Zeit gehen und ein paar innovative Ideen einbringen. Genau das gibt's bei "Secrets of the Luxor" genausowenig, wie in "Timelapse", "Qin" oder "Zork Nemesis". Immer wieder wandern wir von Raum zu Raum, versuchen abstruse Rätsel um uralte Maschinen oder Hieroglyphen zu lösen und sammeln sinnlose Artefakte. Immer ist irgendein Tagebuch dabei, was sich ähnlich spannend liest, wie das neue "Winword für Einsteiger" und auch technische Spielereien wie "Z-Vision" oder QuickTime VR werden integriert, ohne spielerisch irgendwo sinnvoll zu sein. Zudem stört in "Secrets of the Luxor" die ewig dunkle Grafik, die nicht gerade von Rendermeistern zu stammen scheint. Gegen echte 3D-Adventures, wie "Tomb Raider", wirken die "Myst"-Ableger und besonders "Luxor" nicht nur veraltet, sondern auch verdammt langweilig. Für Fans spielbar – ich kann's nicht mehr sehen.

Name	**Secrets of the Luxor**
Genre	Adventure
Hersteller	Mojavr/Funware
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1
System	Windows
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔
Sound	S'Blast ✔	GMidi	CD-A.

Grafik **53%**
Sound **36%**
Spielspaß

47%

DRAGONHEART



Das Flammenschwert hat gesprochen

Umsetzungen großer Kinotitel können eigentlich nur von zwei Firmen stammen: Entweder von Ocean oder von Acclaim, die bis 1996 nur Videospiele mit den großen Namen aus Hollywood versahen. Und beide Firmen haben bislang ein gleich unglückliches Händchen bewiesen, wenn es darum ging, gute Filme zu guten Spielen zu machen. Als Faustregel galt: Desto größer der Kinoerfolg, desto schlimmer das dazugehörige Spiel. Bei Acclaims "Alien Trilogy" ist diese Regel auch noch halbwegs anwendbar, obwohl der Wille zur Besserung ersichtlich ist. Für "Dragonheart" gilt das gleiche: Als Dennis Quaid alias Bowen spielt Ihr Euch durch ein annehmbares Action-Adventure, das mit dem Film zwar nicht mithalten kann, aber dennoch das Genre belebt.

Ihr schwingt Euer Schwert durch gut 20 Levels, angefüllt mit den üblen Schergen Einons. Dieser ist König und sehr böse, Ihr hingegen seid brav und wollt dem brutalen Einon, wie im Film, an die Wäsche. Dazu benutzt Ihr sowohl Schwert als auch Bogen, den Ihr im Verlaufe des Spiels findet. Anrückende Feinde werden mit verschiedenen Schwerthieben zerteilt, wobei Special-Moves erst später verfügbar werden. Wollt Ihr mit dem Bogen schießen, müssen entweder Pfeile gefunden oder gekauft werden. Dabei gibt es natürlich verschiedene Geschosse mit unterschiedlicher Wirksamkeit zu differierenden Preisen. Wie es sich für ein vernünftiges Action-Adventure gehört, sorgen in den fleißig scrollenden Levels zahlreiche Verstecke für Abwechslung. Sogar kleine Rätsel finden sich: So werden z.B. dicke Steine auf verschlossene Eingänge zu unterirdischen Gängen gerollt, die sich daraufhin öffnen. In Fässern warten dann Power-Ups fürs Schwert, eine bessere Rüstung oder neue Lebensenergie in Gestalt des Heiligen Grals. Dersweiteren läßt sich die eine oder andere Hecke zerschneiden, die ebenfalls ein Extra hergibt. Ab und zu trefft Ihr auf Personen wie zum Beispiel auf die Ritter der Tafelrunde oder Geister, die Euch mit zusätzlichen Power-Ups versorgen oder Tips geben. Das Ungewöhnliche an "Dragonheart" ist aber die Tatsache, daß sieben Drachen eingebaut wurden, die angeblich "zu furchterregend" für den Film waren. Die Drachen jobben als **Endgegner**, wobei Oberdrache Draco nach dem zweiten Level euer Verbündeter wird und mittels Horn in verzwickten Situationen gerufen wird, um ein wenig **Feuer zu speien** oder den Feind auf andere Art und Weise zu verschrecken. Nach einigen Levels gibt´s als Bonus einen Drachenritt durch Canyons, in dem "Rebel-Assault"-like auf Knopdruck ausgewichen oder gelenkt werden muß. Netterweise darf nach jedem Level eingekauft und sogar abgespeichert werden. *kn*

Wie immer eigentlich: Der Film ist besser als das Spiel. Trotzdem macht auch der interaktive Draco eine passable Figur.



Klein und niedlich: Dieser Endgegner macht wenig her



Via Horn brät Draco bei Bedarf die Anfreifer



Knut Gollert

GEHT SO

Keine Frage, aber als Hollywood-Lizenz ist "Dragonheart" unerwartet gut gelungen. Endlich eine Filmumsetzung, die man wirklich spielen kann und die sogar stellenweise richtig Spaß macht. Sicher, ein perfektes Spiel habe ich nicht erwartet, schließlich hat Acclaim bislang nur recht durchschnittliche Videospiel-Action produziert. So gibt´s in "Dragonheart" auch nur alternde VGA-Grafik, langweilige, recht uninspiriert animierte Gegner und eine nicht immer optimale Steuerung. Das Leveldesign hingegen kann mit wohlversteckten Secrets und klassischen Hüpfeinlagen überzeugen. Sieben feuerspeiende Endgegner, die im Gegensatz zum Werbetext eher wenig Angst einflößen, sorgen trotzdem für Metzelspaß, und die Minirätsel für Abwechslung. Dank Save-Option hält sich zudem der "Ich-verliere-mein-letztes-Leben-im-letzten-Level"-Frust in ertragbaren Grenzen. Fazit: Eine nette kleine Mischung aus Prügelspiel, Jump´n´Run und Abenteuer, die Eure Spielesammlung abrundet ohne irgendwie aufzufallen.

Name	Dragonheart
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Acclaim
Niveau	mittel
Preis	ca. 180 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **59%**
Sound **67%**
Spielspaß
60%

Bilder auf



SHINE

Schein oder Sein, das ist hier die Frage in diesem merkwürdigen Adventure

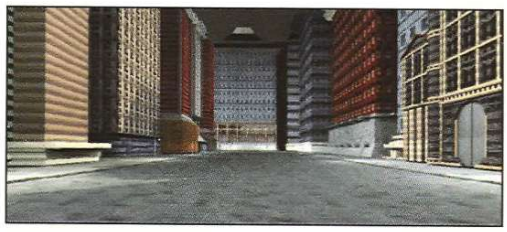


Cosmilla, die schrille Schöpferin der Clone

Wer hat die Macht in Twilight City, der Stadt der ewigen Düsternis? Sind es die leblosen Clones, im Labor gezüchtete Wesen, die wie Menschen aussehen, aber eigentlich nur wandelnde Fleischmasse sind? Ist es die geheimnisvolle **Geena**, die den noch geheimnisvolleren Shadow meuchelt, indem sie ihm den tödlichen Biß einer Schlange verabreicht? Und: Wer ist derjenige, der das alles wissen will? Wer ist dieses "ich", das alle Shine nennen, das selbst aber keine Ahnung von seiner Identität hat? Das sind die Grundfragen, denen sich der Spieler und sein Protagonist eines Tages in den leeren Straßen von Twilight City gegenübersehen. Im Hotel wartet ein karges Zimmer sowie die Nachricht einer unbekannten Schönen, und schon findet man sich inmitten eines bizarren Komplotts aus Mord, Intrige und Verrat. Durch das ganze Spiel zieht sich als ein Hauptthema der "Wahnsinn": Nicht nur im Irrenhaus trifft der Spieler auf Verrückte wie den seltsamen Ray, auch die Polizei tickt nicht ganz richtig und läßt beim Sprechen ungeniert den Kodder aus der Schnauze rinnen. "Shine" kommt von der Münchner Softwarefirma Chilli Entertainment, die das Spiel zusammen mit zahlreichen, Insidern der Mode- und Modelszene geläufigen Namen entwickelt hat; für Teile der Musik zeichnet die Metal-Kombo "Schweisser" verantwortlich. Das alles wirkt sich vor allem in zahlreichen, in die Handlung eingestreuten Videoclips aus, die mit einer surrealen Mischung aus Traum, Wirklichkeit und Wahn zum einen die Handlungshintergründe erklären, zum anderen aber konkrete Hilfe beim Lösen der Rätsel bieten – etwa wenn der Code für eine per Zahlenschloß gesicherte Tür im Wust von anderen Lettern über den Hintergrund einer Zwischensequenz zieht. Die Entwickler haben offenbar ein Faible für Codes, denn die spielen in vielen Rätseln eine Rolle, ob als Zahlen, Buchstaben, Farben oder Tonreihenfolgen. Ansonsten wird gemischte Kost geboten, neben dem altbekannten "Wie öffne ich diese Tür"-Problem soll Shine zahlreiche Maschinen sachgemäß bedienen und darf im Tonstudio sogar am 8-Spur-Bandgerät fummeln. Ins Inventory passen zwar nur fünf Gegenstände, allerdings reicht das im Spielverlauf locker aus. Insgesamt geht es nicht besonders logisch zu, viele der Puzzles sind nur durch Ausprobieren zu lösen. Bedient wird "Shine" komplett mit der Maus, wie in vergleichbaren Titeln schaltet der Bildschirm sich stufenweise weiter, sobald der Protagonist sich in Bewegung setzt. Ein Klick auf nutzbare Gegenstände führt die gewünschte Aktion automatisch aus, experimentieren darf der Spieler nicht – auch nicht mit einigen durchaus interessant aussehenden Objekten, auf die der Mauszeiger einfach nicht reagiert.

ste





Die Straßenschluchten von Twilight City



Musik liegt in der Luft: Rätselraten am Bandgerät



Peter Steinlechner

NA JA

So stellt sich Lieschen Müller ein "irgendwie künstlerisches" Computerspiel vor, aber selbst aufgeschlossene Zeitgenossen fesselt "Shine" nur kurz an den Monitor. Auf packende Rätselkost hofft in diesen Kreuzungen aus "Myst" und interaktiven Filmen sowieso niemand, aber die pseudo-intellektuell angehauchte, reichlich konfuse Story dient letztlich nur als Vorwand, das nächste Video abzunudeln. Die Zwischensequenzen sind zwar auf höchstem Werbefilm- oder Musikclipniveau und überraschen anfangs mit ungewöhnlichen Einstellungen, nerven aber durch ihr angestrengtes Bemühen um Originalität: Nur wer meint, sabbernde Geisteskranke seien lustig und überdrehte Model-Schönheiten aufregend, kommt hier langfristig auf seine Kosten. Die Renderoptik wirkt leblos, ergibt keine stimmige oder glaubwürdige Welt und sieht teilweise aus, als habe sich ein ziemlich planloser Grafiker im "Spezialeffekte"-Menü von "3D-Studio" ausgetobt. Für Pluspunkte sorgt nur die exzellente Musik – kann "Shine" letztlich aber nicht retten.

Name	Shine
Genre	Adventure
Hersteller	Chilli/BMG Interactive
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	Windows 3.1
Festplatte belegt	8 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen			90

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

Grafik **62%**
Sound **75%**

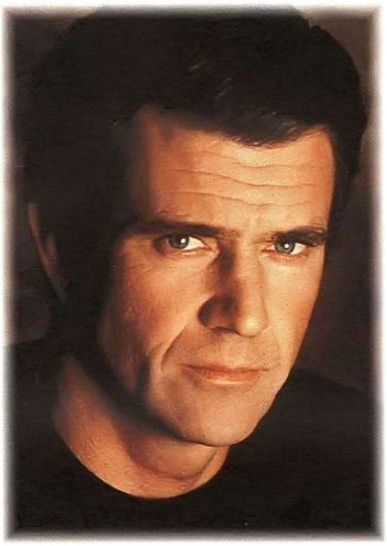
Spielspaß
39%

Das Magazin mit Durchblick!



Jeden Monat aufregend, neu und informativ: CINEMA entführt Sie in die glamouröse Welt des Film-Busineß und präsentiert Ihnen die aktuellen Entertainment-News

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").



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



JAHRES

Nach hitzig geführten Diskussionen und stundenlangem Heftewälzen stehen sie fest: Gewinner und Verlierer 1996

Spiel des Jahres

WARCRAFT 2



Bewußt heißt der Titel nicht "Bestes Spiel des Jahres", sondern eben nur "Spiel des Jahres". Was für jeden einzelnen nun genau das "Beste" ist, hängt schon mal stark vom bevorzugten Genre ab und deshalb soll jeder für sich selbst entscheiden. Was bewog uns aber, "Warcraft 2" zum Spiel des Jahres zu küren? Im Prinzip verhielt es sich genau entgegengesetzt zur letzten Wahl. 1995 war für uns Jagged Alliance die Nr. 1, da es still und heimlich auf den Markt kam und zunächst mit seiner Grafik eher abschreckte denn zum Drauflosspielen animierte. Erst nach mehreren Spielstunden entfaltete es seine volle Pracht und entwickelte sich zu einem Strategieknüller ersten Grades, der bis heute zu den ganz großen Favoriten etlicher Redakteure gehört. Unter umgekehrten Vorzeichen stand dagegen der Release von Warcraft 2. Einige Monate zuvor hatte Command & Conquer den Echtzeitstrategie-Boom ausgelöst, außerdem wußte man von Blizzard spätestens seit Warcraft 1, wozu sie in der Lage waren. Um so mehr überzeugte Warcraft 2, als es endlich auf den Markt kam; ist es doch praktisch ein Lehrbeispiel dafür, wie ein perfekt gestyltes, mit Massenappeal ausgestattetes Programm auszusehen hat. Flüssig scrollende, wunderbar detailliert gezeichnete SVGA-Grafik, exzellente und ohne Qualitätsverlust ins Deutsche übertragene Sprachausgabe sowie bombastische CD-Audio-Tracks sorgen für den passenden Rahmen, mit dem die Spielbarkeit locker mithalten kann. Lediglich Profis beschwerten sich zurecht darüber, daß die 28 im Anspruch behäbig steigenden Missionen zu schnell durchgespielt waren. Ihnen konnte geholfen werden: Knapp sechs Monate später war die knackigschwere Missions-CD "Hinter dem dunklen Portal" fertig, die sich wohltuend von den üblichen Levelmüllhalden unterschied. Neue Songs, noch mehr Sprachausgabe, spezielle Multiplayerkarten und das neue Element der namentlichen Helden ließen den Preis von 30 Mark zum absoluten Schnäppchen werden, zumal man aufgrund der fast schon übertrieben schweren Missionen deutlich länger da saß als beim Hauptprogramm. Daß unsere Wahl nicht von ungefähr kommt, beweisen eindrucksvoll die Verkaufszahlen (ca. 200 000 vom Hauptprogramm, ca. 90 000 von der Missionsdisk) und der erste Platz in unserer Leser-Jahreshitparade.



Der Hersteller des Jahres

BLUE BYTE







Der Kampf zwischen den großen US-Herstellern Electronic Arts, Sierra, Virgin und Microprose bescherte dem Käufer auch heuer wieder gutklassige Spiele en masse. Daß man jedoch auch im beschaulichen Mülheim an der Ruhr hervorragende Spiele programmieren kann, bewies die Truppe von Blue Byte mehr als eindrucksvoll. Während andere Companies in teutonischer Tradition immer noch auf schale Wirtschaftskost von anno dunnemals setzen, überraschte Blue Byte in **Schleichfahrt** mit einer der besten 3D-Engines 1996, die in Highcolor und SVGA selbst auf einem 120er Pentium noch im wahrsten Sinne des Wortes flüssig ist. Ach ja, und dann war da noch der Riesenhit **Siedler 2**, der sowohl auf unserer Bewertungsskala als auch in den Verkaufscharts vorderste Ränge erreichte und sich gerade anschickt in Japan ein Erfolg zu werden. Den kleinen, aber mehr als feinen Reigen vervollständigt schließlich noch "Albion", das wir zwar schon in PP 12/95 getestet hatten, das aber erst ab 15.1.96 verkauft wurde. So ganz nebenbei räumte es deswegen auch noch den Titel als "Bestes Rollenspiel 1996" ab. Nach Blue Bytes eigenem Willen soll´s auch 97 so weitergehen: lieber weniger, dafür um so bessere Spiele. Den ersten Eindrücken nach könnte "Extreme Assault" (vormals einfach "3D Helicopter Shoot ´em up" genannt) in die gleiche, hochqualitative Kerbe hauen.

ÜBERFLIEGER '96

Der beste MULTIPLAYER-MODUS



Für Anhänger von Modempartien oder gar Netzwerkmatches war 1996 unzweifelhaft ein hervorragender Jahrgang, Tendenz steigend. Neben dem noch etwas unausgegorenen und in Deutschland sauteuren Vergnügen via Internet bekamen explizit lokale Netzwerk massig Stoff für ausführliche Multiplayersessions. Unabhängig von der eigentlichen Power-Wertung küren wir deshalb zwei recht unterschiedliche Programme zum Sieger.

id Softwares selbstverständlich indizierte 3D-Ballerei überzeugte mit, schneller Pentium vorausgesetzt, grandioser Grafik, unnachahmlicher Atmosphäre (für Klaustrophoben ungeeignet) und einem Netzwerkmodus, der den geplanten Erscheinungstag unseres Heftes so manches Mal ins Gefahr brachte.



Eine Flexibilität wie kein anderes Spiel bescherte Sir-Techs **Deadly Games** die verdiente Ehrung. Schon das Spielprinzip an sich ist absolute Spitzenklasse, die Krönung stellen die je nach Mission unterschiedlichen Aufgaben dar. Hat jede der bis zu vier Parteien ein anderes Ziel zu erreichen, ist Nervenkitzel garantiert.

Die beste HARDWARE

Hier fiel uns die Entscheidung mit am schwersten. Es wäre keine Kunst gewesen, einem sündteuren 6000-Mark-System die Lorbeeren zukommen zu lassen, doch davon haben die meisten von Euch außer ein paar unerfüllten Träumen überhaupt nichts. Letztendlich entschlossen wir uns, die Auszeichnung mehrfach zu vergeben. Zum einen an die **3Dfx Studios**, die mit ihrem Voodoo 3D-Beschleuniger den Glauben in uns an eine bessere Grafikwelt erhalten haben. Satte 4 MB RAM, verteilt auf einen Texture-Filtering- und einen Z-Buffer-Chip, machen Spiele sowohl unter Direct 3D als auch speziell programmierten DOS-Routinen schöner UND schneller. Zwar sind die beiden bisher erhältlichen Karten, Orchid Righteous 3D und Diamond Monster 3D, kaum unter 500 Mark zu haben, dafür kann das alte Grafikboard im Rechner bleiben und sich weiterhin um sein bisheriges Aufgabengebiet kümmern. Mehr dazu findet Ihr in unserem großen 3D-Karten-Special.



Einen weiteren Preis verleihen wir an **Microsoft (!)**, die unserer Meinung nach inzwischen bessere Hardware denn Software produzieren. Egal ob Sidewinder 3D Pro, Sidewinder Gamepad oder die Intellimouse mit ihrem genialen Rädchen, alle drei stehen in ihrer Klasse ganz an der Spitze und bieten ein ausgesprochen gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

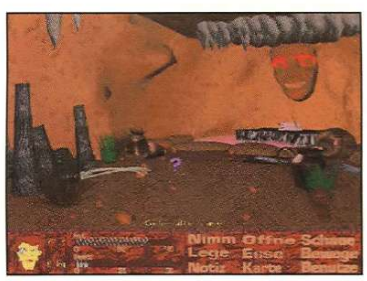


Knapp verpaßte das **Mitsumi FX-120** das oberste Treppchen. Der Sprinter unter den modernen CD-ROM-Laufwerken schafft dank zwölffacher Umdrehungsgeschwindigkeit eine Windows-95-Installation mit ca. 100 MB in knapp 11 Minuten. Schade eigentlich, daß wir es wohl nicht allzu lange auf dem Markt sehen werden, drängeln doch jetzt schon DVD- und 15/16 fach-Laufwerke vehement nach vorne.



Das schlechteste Spiel HUMAN RECALL

Das "Vorsicht Schrott"-Zeichen in Gold geht 1996 geht nach Burglengenfeld an den NBG Verlag. In deren Absauf-Adventure "Human Recall" sieht nicht nur der Held kein Land, auch wertungstechnisch war bei 8% das rettende Ufer meilenweit entfernt. Selbst einfachste Adventureregeln wurden mißachtet: Türen dienen lediglich der Verzierung, die Automap spottet jeder Beschreibung, anständige Rätsel sind weit und breit nicht zu entdecken. Dazu kommen – bei einem deutschen Adventure! – haarsträubende Rechtschreibfehler. Vor allem die "gemeiselten" Gesichter und das überall anzutreffende, aber völlig nutzlose "Möbilar" fürten erstmals bei einem Programm unter 20% dazu, daß sich die gesamte Redaktion immer wieder vor Franks Monitor wiederfand, um breit grinsend dem Meisterwerk beizuwohnen.



DIE TOP-HITS



Peter Steinlechner...

...konnte sich mit Origins **Privateer 2 – The Darkening** endlich seinen langgehegten Traum vom Raumpfleger, äähh -flieger erfüllen. Ein Bug in der Testversion ließ ihn dermaßen verzweifeln, daß er deswegen erstmals in seiner Power-Play-Laufbahn sogar am Wochenende in der Redaktion auftauchte und mit mehreren Anrufen halb Electronic Arts in Aufruhr versetzte. Da kam zur Entspannung Virgins **Toonstruck** gerade richtig, ließ es doch mit superber Comic-Grafik und zum Mitpfeifen anregender klassischer Musik die mäßige Abenteuersaison für Peter noch halbwegs versöhnlich enden. Kurz vorm Jahreswechsel fand er dann sogar noch die Frau fürs Leben: Sie heißt Lara Croft, kommt aus England und verzauberte in **Tomb Raider** mit kessem Vorbau und knappen Hotpants unseren ewigen Junggesellen sexuell virtuell.



Knut Gollert...

...fiel die Entscheidung verdammt schwer. So bedurfte es einiger heftiger Diskussionen, bis ihn der Rest der Redaktion davon überzeugt hatte, daß "3D Studio" absolut kein Spiel ist. Von Knuts Rendertraum einmal abgesehen, konnte ihn in seiner als Familienvater knapp bemessenen Freizeit **Command & Conquer 2 – Red Alert** am meisten faszinieren, vermißte bei seinen Kollegen allerdings Gleichgesinnte für eine zünftige Netzwerkpartie. Diesen Spaß gönnte man ihm nur bei **id Softwares** furioser Dungeonballerei, wenn er auch im Deathmatch über einen Platz im oberen Mittelfeld meist nicht hinauskam, was Knut unverfroren auf seine angeblich miserable Windows-Tastatur zurückführte. "Nur" für die Bronzemedaille reichte es aufgrund ein paar nerviger Bugs für Activisions FASA-Blechtrommler aus **Mechwarrior 2 – Mercenaries.**



Frank Heukemes...

...antwortete, nach seinem persönlichen Favoriten dieses Jahres befragt, wie aus der Pistole geschossen mit **Deadly Games.** Inzwischen kann er sämtliche Söldnersamples auswendig und murmelt nach Auskunft seiner Freundin noch im Schlaf ständig "spotted a lowlife!". Wagt er sich zur Abwechslung mal an Echtzeitstrategie, liegt bevorzugt die **Warcraft 2**-CD im Laufwerk. Wegen seiner klug-defensiven Spielweise kann hier selbst eine kleinere Mission den ganzen Tag dauern. Ein ähnliches Szenario mit Hexfeldern bietet Franks dritter Liebling **Fantasy General** von Mindscape, mit dessen bombastischem Soundtrack er dank seiner edlen Altec-Lansing-Boxen bisweilen das gesamte Verlagsgebäude beschallte.



Sascha Gliss...

...ist an seinen steifen, ruckartigen Bewegungen öfter anzusehen, daß er die ganze Nacht zuvor mit **Mechwarrior 2 – Mercenaries** verbrachte. Mit einer unnachahmlich perfekten Gravis-Phoenix-Beherrschung waren selbst die größten feindlichen Mechhorden bald in Alteisen verwandelt. Ansonsten trug er mit Vorliebe Bestandteile für den Niedlifizierer in **Toonstruck** zusammen und rekapitulierte nebenbei bis ins kleinste Detail Christopher Lloyds Filmkarriere. Saschas Verhältnis zu Geld wurde in den vielen **Deadly Games** Netzwerkpartien schnell deutlich: Mit schöner Regelmäßigkeit ging er spätestens nach der zweiten Mission als erster Pleite, nicht ohne jedoch zuvor mit Mike die Reihen der Gegner gehörig gelichtet zu haben



Ulrich Smidt...

...hatte wochenlang nur Zahnräder, Bleibarren und Fledermäuse im Kopf, ein überdeutliches Anziehen für schweres **Tomb Raider**-Fieber. Nach Anblick der 3Dfx-Version beschloß er spontan den Kauf einer entsprechenden Karte, obwohl ihm immer noch der passende Computer dazu fehlt. Kopfschmerzen bei den restlichen Redakteuren verursachte dagegen seine Spielweise bei **id Softwares** Actionspektakel; vor allem sein ausgiebiger Gebrauch der ALT-Taste führte zu manchem Wutausbruch der Mitspieler: "Wenn du weiter so blöd rumwackelst, höre ich sofort auf zu spielen!". Bewährtes hatte es Ulli im Frühjahr angetan. Unser Spiel des Jahres **Warcraft 2** fesselte auch ihn über Monate an den heimischen Bildschirm.

DER REDAKTION

Michael Galuschka...

...träumt noch immer von einer Karriere als Profi-Rennfahrer und hält sich bis zum entsprechenden Anruf von Frank Wlliams mit Microproses **Grand Prix 2** fit, das in Verbindung mit dem entsprechenden Thrustmaster-Volant verdammt nah ans Original rankommt und in puncto Realitätsnähe selbst die gesamte Konkurrenz aus dem Lager der Militärsimulationen stehen ließ. Zweitliebste Beschäftigung ist für ihn der Umgang mit Lara Croft, bislang suchte er allerdings vergeblich nach dem angeblich in **Tomb Raider** enthaltenen Nacktheitscheat, für dessen Ergreifung er inzwischen eine Belohnung ausgesetzt hat. Ebenfalls noch nicht fündig wurde er bei ausgiebigen Sessions mit **NHL 97**. Hier sollen sich doch tatsächlich enorm spielspaßmindernde Bugs und Abstürze eingeschlichen haben – wie gesagt, kaum was davon zu entdecken.



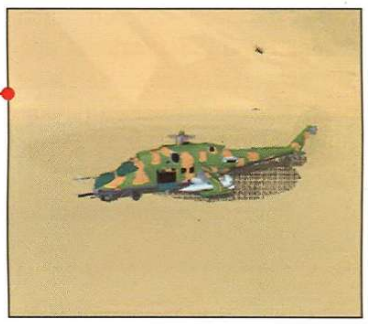
Michael Hengst...

...spielte während seiner ansonsten von Wirtschaftssimulationen geprägten Zeit bei Sunflowers heimlich unter dem Tisch **Deadly Games** und probte mit der Führung des wilden Acht-Mann-Haufens schon mal für den am 1.1.97 eingetretenen Ernstfall. Kein anderes Programm faszinierte ihn auch nur annähernd so wie der Nachfolger unseres letztjährigen Preisträgers. Nebenbei verschaffte sich der bekennende Mario-Hasser mit Nintendos **Super Mario 64** anfangs eher widerwillig einen Eindruck vom derzeitigen Stand der 3D-Technik. Dieser beeindruckte ihn so stark, daß er so manches PC-Spiel drüber vergaß. Dennoch kam bei Hexfeldmarschall Hengst der **Fantasy General** ausführlich zum Zuge, entspricht er doch genau Michaels Vorstellungen, wie ein modernes und langfristig motivierendes Strategiespiel auszusehen hat.



Martin Schnelle...

...stieg am liebsten mit dem russischen **Hind** in die bleigeschwängerte Luft und holte mit ihm gleich rudelweise feindliche Apaches zurück auf den harten Boden der Tatsachen. Das hervorragende Fluggefühl konnte ihm die nur durchschnittliche Grafik nicht vermiesen. Unser Neuzugang fühlt sich aber nicht nur bei Flugsimulationen wohl, sondern hatte auch mit hektischer Action-Strategie à la **Command & Conquer 2** keinerlei Probleme und gehörte übrigens zu den wenigen Glücklichen, die ohne Vorbestellung schon am ersten Verkaufswochenende ein Exemplar ergattern konnten. Daß sich Martin auch nicht von dem einen oder anderen Bug abschrecken läßt, zeigt seine dritte Wahl: **Mechwarrior 2 – Mercenaries** war für ihn als Mech-Fan eine der gelungensten Fortsetzungen des Jahres und ist seitdem Dauergast auf diversen Festplatten.



Die Leserhitparade

Alle Einzelcharts aus den Heften 2/96-1/97 haben wir noch einmal ausgewertet und für eine Plazierung unter den Tops 15 Punkte vergeben. Da einige Titel erst relativ spät im Jahr herauskamen, konnten sie natürlich nicht mehr recht viele Punkte sammeln; so ist unter anderem der 12. Platz von "Z" zu erklären.

Noch ein paar Fakten: Insgesamt gab es heuer nur drei Spitzenreiter (davon 8x Warcraft 2), insgesamt schafften genau 40 Spiele den Sprung unter die ersten 15.

Abschließend noch eine Statistik abseits der Lesercharts: Die beste Grafikbewertung bekam mit 90% Virgins Bleifuss 2, die höchste Soundnote teilen sich Warcraft 2 und NHL 97 mit jeweils stattlichen 89%.

1.	Warcraft 2	Blizzard/Bomico
2.	Command & Conquer	Westwood/Virgin
3.	indiziert	3D Realms/CDV
4.	Die Siedler 2	Blue Byte
5.	FIFA 96	Electronic Arts
6.	Wing Commander IV	Electronic Arts
7.	Crusader: No Remorse	Electronic Arts
8.	TFX: EF2000	Ocean/Bomico
9.	Mechwarrior 2	Activision/Bomico
10.	Civilization 2	Microprose
11.	indiziert	id Software/Virgin
12.	Z	Bitmap Brothers/ Warner
13.	Worms	Ocean/Bomico
14.	Grand Prix 2	Microprose
15.	Descent 2	Interplay/Acclaim





AB GEHT
3D-Beschleuniger

Langsam kommt die Softwarelawine für 3D-Karten ins Rollen. Höchste Zeit, uns die aktuellen Modelle etwas genauer anzusehen.

Schon in Power Play 9/96 hatten wir einen großangelegten Vergleich aller damals wichtigen Modelle durchgeführt. Das Ergebnis ließ uns gleich in zweierlei Hinsicht etwas konsterniert zurück: Außer der Matrox Millennium konnten die hauptsächlich mit dem S3-Virge-Chip bestückten Karten nicht nachweisen, daß sie wirklich zu 3D-Höchstleistungen in der Lage sind. Inzwischen gibt es nicht nur eine ausreichende Anzahl speziell programmierter DOS-Titel sowie das eine oder andere Direct 3D-Programm, auch die Hardware zog nach. Mit der zweiten Generation ist gleichzeitig ein anderes Konzept auf dem Vormarsch. Statt alle 2D- und Beschleunigerfunktionen auf ein Board zu legen, benötigen die Modelle mit Voodoo- und PowerVR-Chipsatz weiterhin eine bereits installierte herkömmliche Grafikkarte. Aber auch die Kombitypen zeigen mit dem Rendition-Chip und der ATI Rage 2 einige Neuheiten. Welches Modell, welcher Chip oder gar welches System sich durchsetzen könnte, zeigt unser Test.

SO WERTEN WIR

Testrechner war ein Pentium 166 mit 16 MB SDRAM Hauptspeicher und 256 PB-Cache. Als Untersatz für die Add-On-Boards kam die bewährte VideoLogic Grafix Star mit ET 6000-Chip zum Einsatz. Kernstück der Messungen waren die Direct 3D-Tests, für die wir verschiedene Demos und Benchmarks aus der Microsoft Direct X 3.0-SDK verwendeten. Unter DOS benutzten wir neben einigen mit Frame-Zähler ausgestatteten Spielen noch CBench und Vidspeed, die den 3D- bzw. Datendurchsatzwert messen. Abschließend war schließlich Winbench 96 an der Reihe, der unter Win95 verschiedene Anwendungsbenchmarks laufen läßt.



Orchid Righteous 3D
499 Mark
Micronics GmbH
81829 München
www.orchid.com
www.3Dfx.com

POWER PLAY KAUFTIP — Orchid Righteous 3D

Die Orchid ist eines der drei Modelle, die als reines Add-On-Board ausgelegt sind, d.h. sie benötigt parallel dazu eine herkömmliche Grafikkarte, die weiterhin alle 2D-Berechnungen übernimmt. Auf dem Board findet man zwei Voodoo-Chips; der erste kümmert sich mit 2 MB EDO-RAM um die Texturenberechnung- und Filterung sowie die Perspektivenkorrektur und schiebt die Daten an den zweiten Prozessor weiter. Der wiederum übernimmt mit weiteren 2 MB RAM das Z-Buffering und hält den Bildspeicher bereit. Mit einem etwas altertümlichen, laut klickenden mechanischen Relais schaltet die Righteous zwischen dem durchgeschleiften Signal der 2D-Karte und den angeforderten 3D-Daten vom eigenen Board um. Schon die ersten Direct-3D-Benchmarks ließen denn auch großes erahnen, ins Staunen kamen wir dann bei den wenigen bisher erhältlichen unterstützten Spielen: Sowohl "Monster Truck Madness" als auch "Hellbender" laufen mit Texturefiltering absolut flüssig und dabei ab einem P100 unabhängig vom verwendeten Prozessor gleichmäßig schnell. Noch besser sieht es bei speziell programmierten DOS-Titeln aus. Durch die Stollen von "Descent 2" rauscht man in SVGA, Highcolor und erneut wunderbar gefilterten Texturen mit sagenhaften 53 Frames pro Sekunde. Auch aus Gremlins einst lahmem "Fatal Racing" wird ein Rennpferd, mit dem der ausgetüftelte Ligamodus erst so richtig Spaß macht. Ende November dann die bisherige Krönung: Core Design veröffentlicht den 3Dfx-Patch zu "Tomb Raider". Das Clipping ist verschwunden, selbst bei Schwenks in riesigen Räumen sinkt die Framerate nicht unter 20 Bilder/s. Die Tombraider-Voodoo-Spezialwertung schnellt deshalb auf verdiente 89% hoch. Einige Besonderheiten der Orchid sollen nicht unerwähnt bleiben. Da sie ebenso wie die Diamond Monster nicht mit der 2D-Karte zusammenarbeitet, sondern sie bei entsprechenden Programmen komplett ersetzt, kann sie ausschließlich im Vollbildmodus arbeiten. Außerdem ist sie dem Konkurrenten hardwaremäßig dermaßen ähnlich, daß Treiber und alle mitgelieferten Programme völlig problemlos auf dem jeweiligen anderen Board ohne ein Problem liefen.

ANGEKÜNDIGTE 3DFX-SPIELE

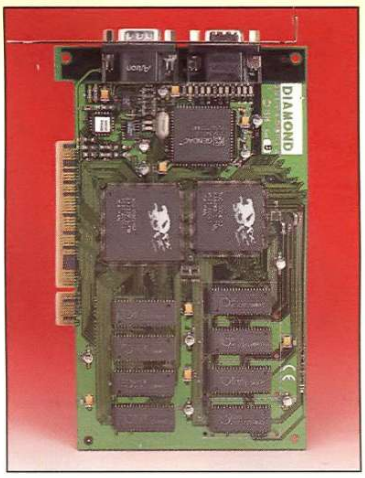
Unter anderem diese Programme erscheinen laut 3Dfx in einer speziellen Voodoo-Version, natürlich ohne Gewähr:

3D Studio	Kinetix
AquaTek	Criterion/Virgin
Deathtrap Dungeon	Eidos
Falcon 4.0	Microprose
Formel 1	Psygnosis
Magic Carpet 2	Bullfrog
Pod	UBI Soft
Prey	3D Relams/GTI
Return Fire 2	Silent Software
Rocket Jockey	Rocket Science
Silent Thunder	Sierra
Star Trek: Generations	Microprose
Sub Culture	Criterion/Virgin
Unreal	Epic/GTI
Urban Decay	Psygnosis

DIE POST im Test

Diamond Monster 3D

Wie gesagt, sind die Unterschiede zur Orchid marginal: Statt 50 beträgt die Zugriffszeit der 4MB EDO-RAM nur 45 Nanosekunden, auf das mechanische Relais hat Diamond verzichtet. Auch sie benötigt einen freien PCI-Steckplatz und wird mit einem Loop-Through-Kabel an das erforderliche Grafikboard und den eigenen Monitorausgang an den Bildschirm angeschlossen. Die Direct-3D-Benchmarks lagen noch ein Stückchen höher als die der Righteous, beide Karten gingen bei den relativ simplen Tunnel-, Fly- und Twist-Demos jedoch nicht über 60 Frames hinaus. Diese (absichtliche) Begrenzung liegt anscheinend an der Hardware, ist ansonsten aber ohne Folgen. Zum niedrigeren Preis ist die Softwareausstattung noch besser als die des Voodoo-Kollegen. Bei beiden sind die vielversprechenden 3Dfx-Demos ebenso enthalten wie Descent 2 (läuft hier ebenfalls mit 53 Frames/s) , Mechwarrior 2, Fatal Racing und Actua Soccer. Daneben legt Diamond zusätzlich noch Hyperblade, ein Tomb Raider-Demo sowie eine "Special Version" von EF 2000 bei, die allerdings arg enttäuschte. Daß nur die „Quick Combat" Missionen inklusive sind, ist ja noch zu verschmerzen. Schlimmer sind da die teilweise häßlich gefilterten Texturen und die gleiche SVGA-Ruckelgrafik wie beim Original. Welcher der zwei Voodoo-Karten wir momentan den Vorzug geben würden? Das etwas bessere Preis-Leistungsverhältnis spricht für die Diamond. Beide Karten sind mit Ausnahme der Power VR allen heute erhältlichen Modellen aber so hoch überlegen, daß wir sowohl der Orchid als auch der Diamond Monster 3D ruhigen Gewissens eine Kaufempfehlung aussprechen können.

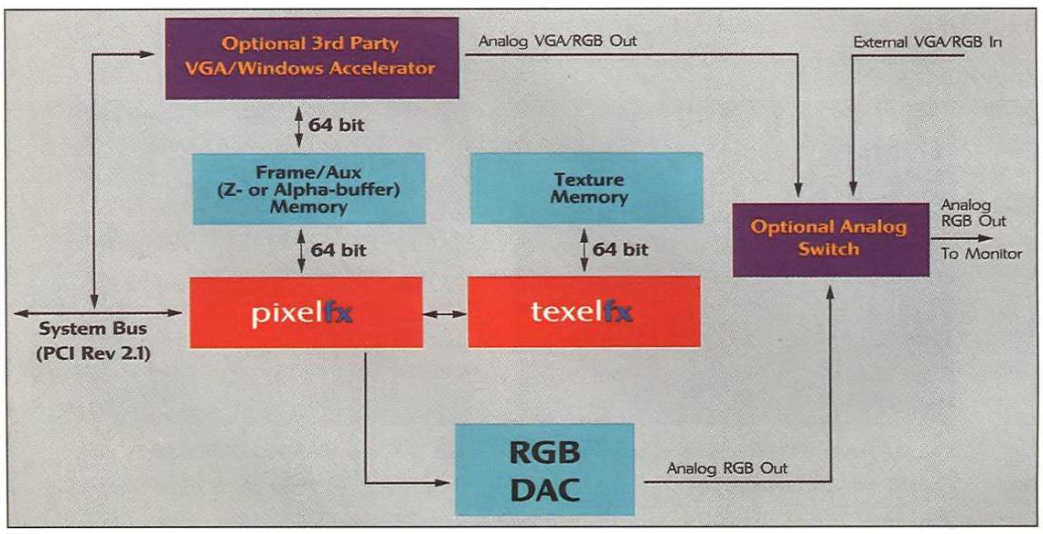


Diamond Monster 3D
450 Mark
Spea Diamond GmbH
83219 Starnberg
www.3Dfx.com
www.diamondmm.com

3D Blaster PCI

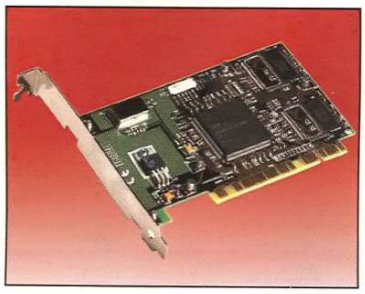
Den 3D Blaster PCI gibt es in Amerika schon seit längerem, doch Probleme mit gebundleter, in Deutschland aber indizierter Software verzögerten den Verkaufsstart hierzulande beträchtlich. So kam denn das Testmuster auch prompt einen Tick zu spät in der Redaktion an, zusätzliche, etwas rätselhafte Installationsprobleme auf unserem Testrechner verhinderten dann endgültig einen ausführlichen Test. Einen ersten, recht gemischten Eindruck konnten wir uns dennoch verschaffen. In DOS-VGA ging performancemäßig so gut wie gar nichts, während DOS-SVGA-, Windows- und Direct-3D-Leistung zur Oberklasse gehören. Spezielle Rendition-Titel wie das in Form einer Upgraderdiskette beiliegende Actionspiel von id Software oder „Nascar Racing 2" deuten bereits den positiven Trend an, den hoffentlich ein Test in PP 3/97 festigen kann.

3D Blaster PCI
449 Mark
Creative Labs
85774 Unterföhring
www.creaf.com
www.rendition.com



SO GEHT 3Dfx

Der von 2 MB EDO-RAM unterstützte „texelfx"-Chip kümmert sich ausschließlich um Dinge wie Texture-Mapping und -Filtering oder Mip-Mapping. Er korrespondiert mit dem „pixelfx"-Chip, der über den PCI-Slot Kontakt zum System-Bus hält. In Verbindung mit 2 MB RAM widmet er sich außerdem der Polygon- und Z-Buffer-Berechnung und schiebt die fertig berechneten und gerenderten Bilder ins RGB DAC, von wo aus sie über den Umschalter in den Monitor gelangen.



VideoLogic Apocalypse 3D

VideoLogic Apocalypse 3D
389 Mark
VideoLogic, 63303 Dreieich
www.videologic.com
www.powervr.com

Schon vor über einem halben Jahr zeigte uns VideoLogic erste beeindruckende SGL-Demos (SGL ist die VideoLogic/NEC-eigene "Super Graphics Language"), bis zur Marktreife dauerte es dann aber letztendlich länger als bei den Hauptkonkurrenten. Das Platinenlayout weiß die geballte 3D-Kraft gut zu verbergen: Ein winziges Kärtchen, bestückt mit einem NEC PCX1-Chip, zwei SDRAM-Modulen und einem Spannungswandler, der auf den ersten Blick eher an ein No Name-Billigboard erinnert. Gleich den Voodoo-Karten ist die Apocalypse keine vollwertige Grafiklösung, sondern ebenfalls als Add-On konzipiert. Da die Power VR das sogenannte Busmastering nutzt, d.h. es schickt die Daten über die internen PCI-Bahnen, sind die Hardwareanforderungen enorm. Busmastering erlauben nämlich nur neuere Mainboards mit Intels VX- oder HX-Chipsatz. Der vor allem bei Discountern bis vor kurzem fast ausschließlich benutzte FX-Satz muß außen vor bleiben. Außerdem sind 16 MB RAM ein Muß, SGL-Titel pochen teilweise sogar auf 24 MB und fühlen sich bei 32 MB erst so richtig wohl. VideoLogics Baby läuft, egal ob SGL oder Direct 3D, ausschließlich unter Windows und beherrscht im Gegensatz zu den Voodoo-Modellen auch die Darstellung im Fenster. Bei den anstehenden Direct 3D-Tests wußte es denn auch prompt zu überzeugen. Obwohl Direct 3D im Prinzip nur emuliert wird, lagen die Werte im Bereich von Diamond und Orchid.
Spannend wurde es dann bei Calistos (vormals "Mindscape Bordeaux", auf deren Konto unter anderem "Al Unser Jr´s Arcade Racing" geht) "Ultimate Race", das die SGL richtig ausnutzt. Zwar beherrscht der Power VR kein Texture-Filtering, doch hohe Auflösungen bei High-Color und allerelei Effekte gefielen uns so gut, daß wir "Ultimate Race" einen Extra-Kasten widmeten. Ein klein wenig ungewiß ist die Unterstützung seitens der Spieleindustrie mit speziellen SGL-Titeln nach wie vor, doch wie „Ultimate Race" zeigt, ist es sicher ein lohnendes Vorhaben. Dank des moderaten, fast schon günstig zu nennenden Preises von unter 400 Mark ist die Apocalypse somit ganz klar der Hauptkonkurrent von Orchid und Diamond.

ZU ERWARTENDE POWER VR-PROGRAMME

Folgende Spiele sind nach Auskunft von NEC/VideoLogic neben etlichen Direct-3D-Titeln speziell für den Power VR-Chip zu erwarten. Neben diesen wichtigen Produkten scheint gerade das SGL-Interface zur Spielwiese kleinerer Entwicklerteams zu werden.

A-Train 5	Artdink
AH-64D Longbow	EA
Flight Unlimited 2	Looking Glass
Formel 1	Psygnosis
Pod	UBI Soft
Resident Evil	Capcom
Wing Commander 5	EA

ULTIMATE RACE

Aus mehreren Gründen ist „Ultimate Race" uns einen Extrakasten wert. So ist es das erste mit einer 3D-Karte gebundlete PC-Spiel, das nicht nur an die Hardware angepaßt, sondern extra für sie entwickelt wurde. Obwohl das Werk von Calisto noch Betastatus hat, war die Geschwindigkeit schon bei den ca. 18 Frames pro Sekunde, die es in der Debug-Version schaffte, recht beeindruckend. In der Endversion sollen bei jeder Auflösung ständig zwischen 25-30 Frames erreicht werden. Das zwischen „Bleifuß" und „Rage Racer" einzuordnende Rennspiel hat jedoch nicht nur technisch einiges auf dem Kasten (wunderschönes Fogging, Lens Flares, Transparenzeffekte), sondern konnte auch spielerisch überzeugen. So reagieren die Fahrzeuge exakt und präzise auf Tasturbefehle. Besonders gut gefiel uns das Kursdesign: Von Stadtlandschaften über Tunnel und enge Waldabschnitte bis hin zu einer ultrabrutalen Mautstelle, warten Herausforderungen aller Art auf den Piloten, die Gesamtfahrzeit von über drei Minuten für eine einzelne Runde gehört mit zum längsten, was der PC bisher an Strecken aufzufahren hatte.



Das fehlende Texture-Filtering macht sich kaum störend bemerkbar



In der Abenddämmerung geht es durch ein Hafenviertel



Mit 30 fps in 800x600 durch den Canyon – für PCs bislang einzigartig

Matrox Mystique

Noch kein halbes Jahr auf dem Markt und schon ein Klassiker – das soll der Mystique erstmal einer nachmachen. Auch wenn´s der Name andeuten will, hinter dem Erfolg steckt kein Geheimnis. Gleichmäßig hohe DOS- und Windows-Performance in Verbindung mit einem anständigen, wenn auch nicht überragenden 3D-Teil machen die Mystique zur momentan empfehlenswertesten Allroundkarte. Zudem arbeitet sie, entgegen den Aussagen von Matrox, auch mit den Voodoo-Boards zusammen und ist in Verbindung mit diesen wohl das derzeitige Non-Plus-Ultra in puncto Grafikhardware für Spieler. Schwächen leistet sie sich nur wenige: So ist das mitgelieferte Softwarepaket inklusive „Mechwarrior II", „Scorched Planet" und dem erst jetzt erhältlichen „Destruction Derby 2" keine Offenbarung, auch ein paar Filterfunktionen wären wohl nicht zuviel verlangt gewesen. Außerdem fabriziert die Karte trotz VESA 2.0 on Board immer wieder das eine oder andere Matrox-typische Kompatibilitätsproblem. Dennoch ist sie unserer Meinung nach gerade im Vergleich zur 3D Blaster, das momentan vernünftigste Konzept: Die große Masse der Spiele ist mit einem anständigen 2D-Teil einfach (noch) besser bedient, zumal der Beschleunigerchip zumindest mit 4 MB RAM seinen Namen durchaus verdient, wie die Direct-3D-Benchmarks und Microsofts Hellbender gezeigt haben. Geteilter Meinung kann man dagegen über das rege Treibertreiben seitens Matrox sein; wer keine Möglichkeit hat online zu gehen, verliert schnell den Überblick über den aktuellen Update-Stand.



Matrox Mystique
Matrox, 82008 Unterhaching
330 Mark (2 MB)
420 Mark (4 MB)
www.matrox.com

DAS KLEINE 3D-ABC

Die Werbung verwendet sie ebenso gerne wie der (Pseudo)-Kenner: Fachbegriffe aus der Welt der 3D-Grafik sind momentan "in", viele wissen jedoch nichts damit anzufangen. Um etwas Licht ins Dunkel zu bringen, erklären wir hier die wichtigsten Bezeichnungen von A wie "Alpha-Blending" bis Z wie "Z-Buffering".

Alpha-Channeling/Alpha-Blending
Einem Pixel kann neben seinem RGB -Wert auch ein sogenannter "Alpha-Wert" zugeschrieben werden, der seine Transparenz kennzeichnet. So sind mit niedrigen Alpha-Werten z.B. Glasscheiben realisierbar oder mit hohen Werten ein dunkler, nur leicht durchsichtiger Rotwein. Befindet sich hinter dem Glas noch ein Gegenstand, wird seine daraus resultierende Rotfärbung mittels "Alpha-Blending" berechnet.

Anti-Aliasing
Mindert den durch die rechteckige Form der Pixel bedingten "Treppeneffekt" bei schrägen Kanten durch die Interpolation aneinander angrenzender Bildpunkte

Bi-/Trilineares Texture-Filtering
Da Texturen starre Bitmaps sind, werden die einzelnen Pixel beim Heranzoomen dementsprechend groß, die ganze Textur wirkt klobig und wenig ansehnlich. Bilineares Filtering verwischt angrenzende Bildpunkte, indem es deren Formen und Farben aneinander angleicht.

Double/Triple-Buffering
Besitzt eine Grafikkarte mindestens das Doppelte an Speicher, der nötig ist, um den momentanen Bildschirminhalt darzustellen, so kann sie bereits das komplette nächste Bild in einen sogenannten Buffer zeichnen und dann blitzschnell zu diesem wechseln. Verhindert den sichtbaren Bildschirmaufbau (Links LS nutzt Double-Buffering z.B. nicht) und macht Animationen flüssiger.

Flat-/Gouraud-Shading
Wird jeder Polygonfläche eine einzelne Farbe zugewiesen, spricht man vom "Flat-Shading". Sehr schnell zu berechnen, sieht aber nicht besonders gut aus. Beim Gouraud-Shading überzieht die Fläche jedoch ein z.B. vom Stand der Sonne abhängiger Farbverlauf und ist somit eine der simpelsten Formen eines Lichteffekts.

Fogging/Depth Cueing
Je weiter sich ein Objekt entfernt, um so mehr wird es von einer bestimmten Farbe überdeckt und entschwindet somit sanft aus dem Blickfeld. Vermeidet u.a. das plötzliche "Aufpoppen" der Spielwelt wie z.B. aus "Bleifuß" bestens bekannt.

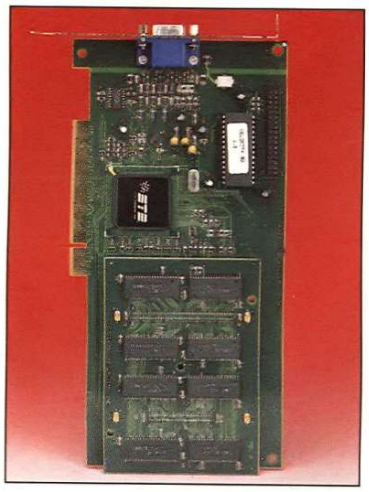
MIP-Mapping
Eine Textur liegt in mehreren Auflösungen vor. Kommt der Betrachter näher heran, wird das feinere Bitmap nachgeladen. Werden die einzelnen Maps zusätzlich gefiltert, spricht man vom Trilinearen Filtering.

Perspektivenkorrektur
Je nach Entfernung ihrer Teilabschnitte zum Betrachter neigt eine Texture zum Verzerren. Die Korrektur erfordet immense Rechenleistung und gehört deshalb zu den Hauptaufgaben von modernen 3D-Beschleunigern.

Texture Mapping
Werden Bilder (Texturen) auf dreidimensionale Oberflächen "geklebt", so nennt man dies Texture-Mapping. Dessen Berschleunigung samt dazugehörigem Speicher gehört zu den Grundfeatures moderner 3D-Karten. So ist auf den 3Dfx-Boards ein kompletter Chip samt 2 MB Speicher ausschließlich mit Texture-Arbeiten beschäftigt.

Video Texture
Eine animierte oder in Echtzeit berechnete Grafik wird als Texture verwendet. Frißt Resourcen, macht aber einen hervorragenden optischen Eindruck.

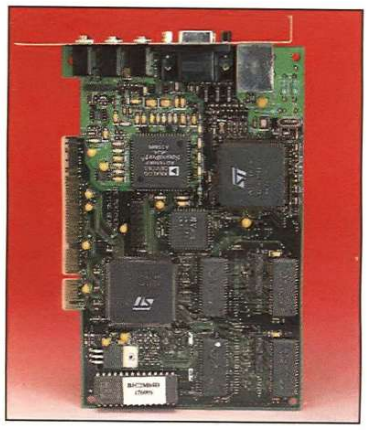
Z-Buffering
Für jeden Pixel muß neben seiner x- und y-Koordinate ständig berechnet werden, ob er aufgrund seiner z-Koordinate überhaupt auf dem Monitor zu sehen ist oder von anderen Bildpunkten verdeckt wird. Bei kompliziert aufgebauten Polygonwelten und dem damit verbundenen Rechenaufwand macht sich hier gute Hardware besonders bezahlt, wie am Vergleich normales "Tomb Raider" und 3Dfx-Version zu erkennen ist.



STB Velocity 3D

Eigentlich eine 2D-Karte mit zusätzlichen 3D-Funktionen, ist die STB doch wegen mehrerer Aspekte ein hochinteressantes Modell. Zum einen beherbergt sie auf dem Board einen Virge-VX-Chipsatz, eine VRAM-Weiterentwicklung des weit verbreiteten, aber im 3D-Bereich wenig tauglichen Virge-Basischips. Zum anderen kostet sie selbst mit 8 MB RAM noch deutlich unter 500 Mark. Doch Virge VX ist auch nix, wie sich bei den Direkt-X-Demos und Benchmarks bald zeigte. Sogar unter den Kombiboards reichte es somit nur zu einem hinteren Platz. Auffällig auch der deutliche Performanceeinbruch in den DOS-SVGA-Modi. Insgesamt hat die Velocity 3D als zuverlässiges (10 Jahre Garantie!), zu höchsten Auflösungen und Bildwiederholraten fähiges Windows-Arbeitspferd sehr wohl seine Berechtigung. Man darf eben auch beim Virge VX-Chip nicht den Fehler begehen, ihn als 3D-Beschleuniger anzusehen.

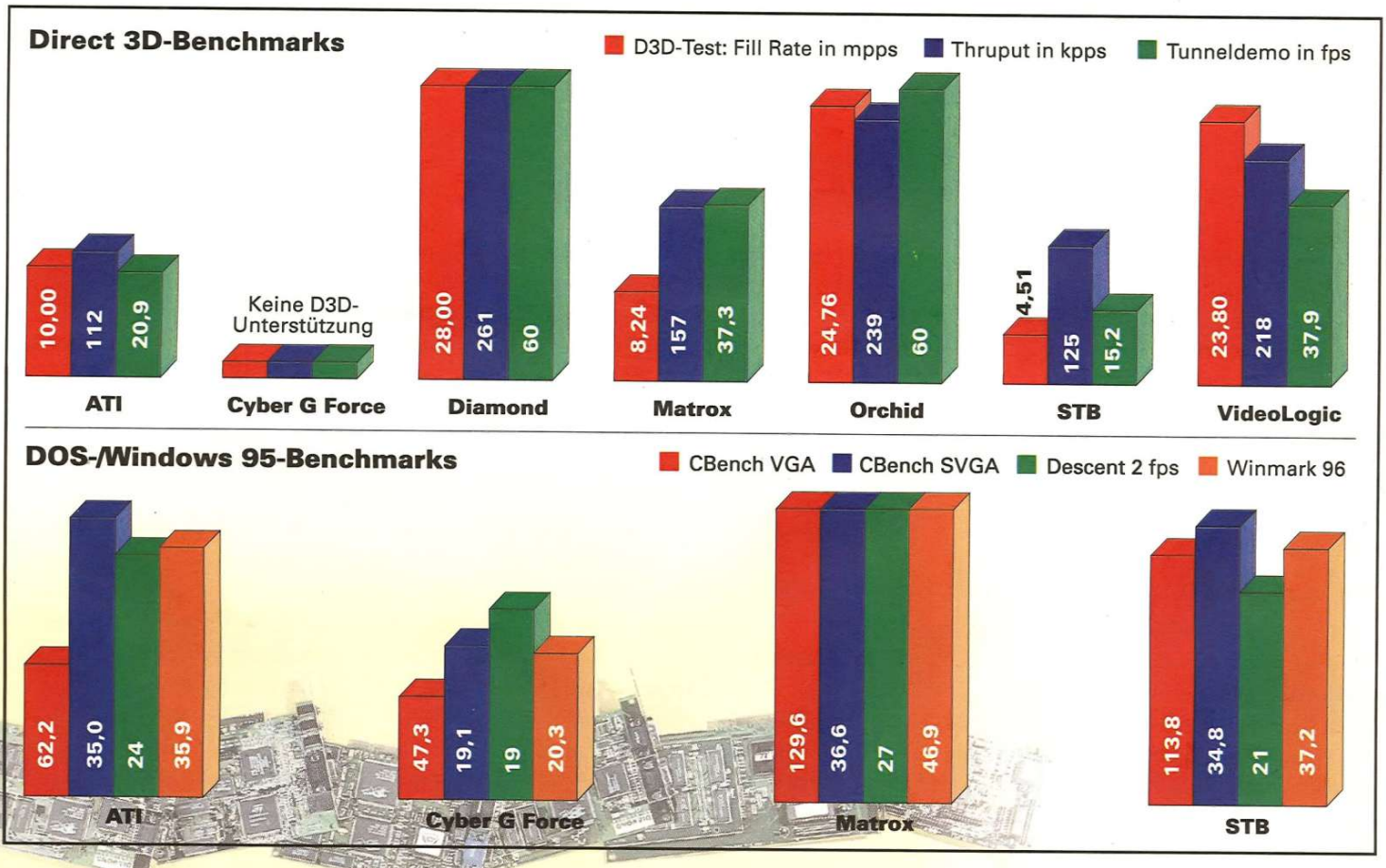
STB Velocity 3D
330 Mark (4 MB)
460 Mark (8 MB)
www.stb.com
www.s3.com



Cyber G Force

Vom Hierzulande wenig bekannten Peripherie-Multi IPC erhielten wir ein 3D-Board, das mit einigen Besonderheiten aufwartet. Als „Motor" kommt der schon leicht ergraute NVidia-Chip zum Einsatz, der wegen fehlender Treiber dann auch prompt die Zusammenarbeit mit Direct 3D verweigerte und statt dessen die Softwareemulation bemühte. Erfreulicher waren da schon NVidia-Spezialversionen von „Panzer Dragoon" und „Virtua Fighter Remix", die zu überzeugen wußten. Weitere Auffälligkeiten sind das integrierte Wavetableboard sowie eine kleine Zusatzplatine, die Sega Saturn-Pads Anschluß gewährt. Die weitere Zukunft des NVidia-Chips ist ziemlich fraglich, zumal er auch unter DOS und Windows in den 2D nur wenig Lorbeerern erntet.

Cyber G Force
380 Mark
IPC Corporation Germany,
90411 Nürnberg



ATI Rage 2

Die zweite Generation des ATI-eigenen Rage-Chips konnten wir nicht als komplett verkaufte Karte, sondern nur in einer On-Board-Variante unter die Lupe nehmen.

Das mit 2 MByte RAM ausgestattete Modell ließ schon nach wenigen Minuten die schwache Vorstellung des Vorgängers vergessen, konnte allerdings auch diesmal nicht so richtig überzeugen. In puncto Direct 3D reihte er sich knapp vor dem Virge VX, aber deutlich hinter der Mystique ein, was letztendlich als Enttäuschung einzustufen ist. Bei der normalen DOS-Leistung verhielt sich die Rage 2 wie die meisten ATI-Kollegen: Zwar flott unter SVGA, extrem langsam dagegen bei 320 x 200 oder 320 x 240 Punkten. Da unter DOS auch keine 3D-Unterstützung zu erwarten ist, fällt auch hier das Fazit eindeutig aus: Ein ordentlicher 2D-Chip, der zur Not auch ein paar Polygone beschleunigt.

ATI Rage 2
www.ati.com

ANGEKÜNDIGTE DIRECT 3D-SPIELE

Hier eine Liste wichtiger Titel, von denen es im nächsten Jahr aller Wahrscheinlichkeit nach auch eine Direct 3D-version geben wird, ohne Anspruch auf Vollzähligkeit:

Apache	Eidos
Die Hard Trilogy	Fox/ Electronic Arts
G-Nome	7th Level
indiziert	id Software
Interstate 76	Activision
Into the Shadows	GTI
Jedi Knight	Lucas Arts
Lands of Lore 2	Westwood/Virgin
MDK	Interplay
Mechwarrior 3	Microprose
Planetfall	Activision
Power Play Hockey 97	Virgin
Prey	3D Realms/GTI
Steel Legions	Eidos
Stratosphere	Acclaim
Vette	Microprose
Wipeout XL	Psygnosis
X-Wing vs. Tie Fighter	Lucas Arts

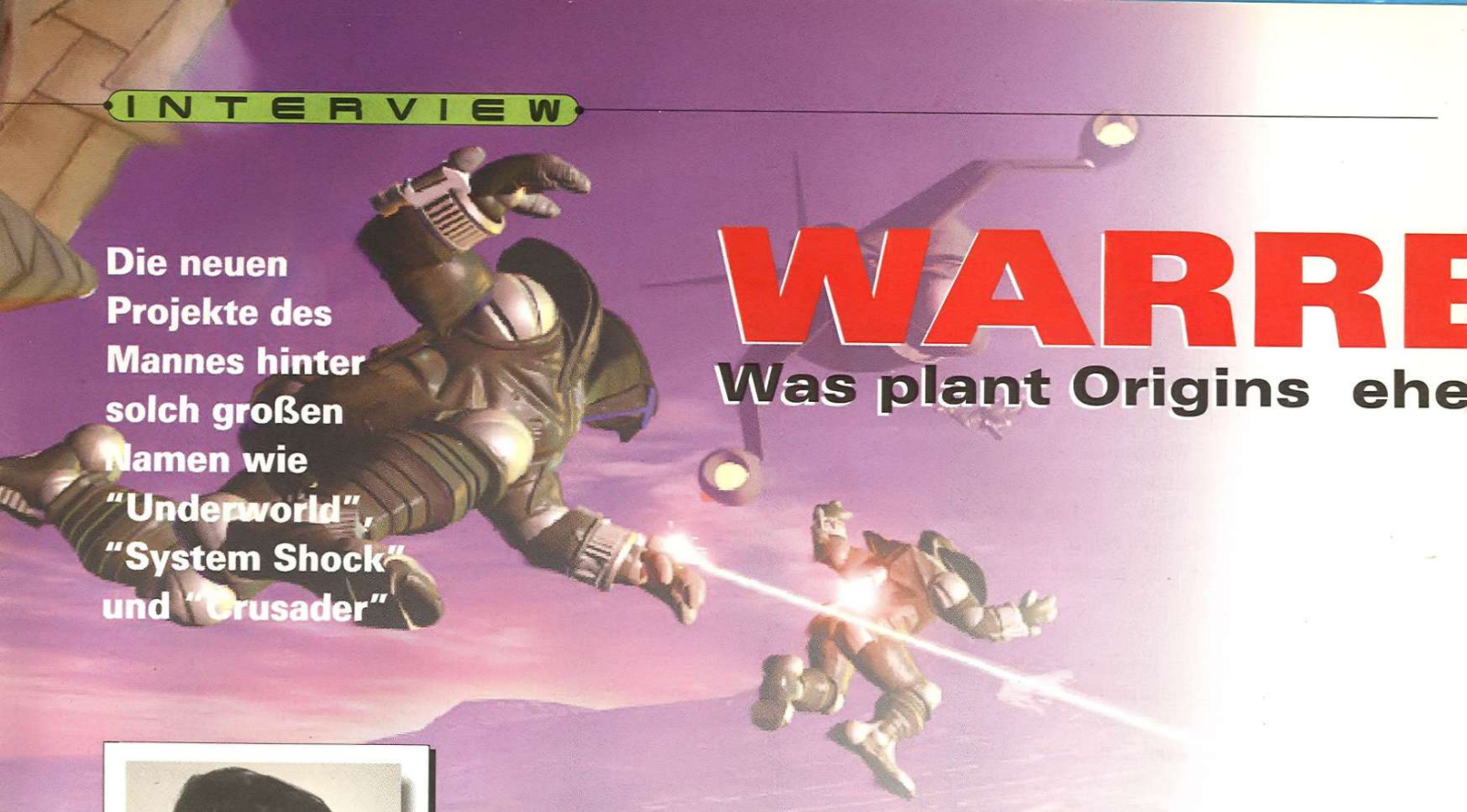
FAZIT

Momentan sieht es so aus, als hätte das Konzept der Zusatzkarte den Sieg davongetragen. Alle drei Add-On-Boards lassen einen nach zukünftigen 3D-Titeln gieren, am besten speziell für die jeweilige Karte optimiert. Womit wir auch beim Knackpunkt wären. Abgesehen von Microsofts Software-Schnittstelle Direct 3D ist kein Hardwarestandard in Sicht. Jeder Besitzer eines bestimmten Typs wird also auf ein paar exclusiv für andere Modelle programmierte Highlights verzichten müssen. Zudem darf man bei 3D-Karten einer ganz bestimmten Verlockung nicht erliegen: Sie werten alte, schwache Rechner kaum auf, sondern kommen, allen voran die Power VR, erst mit High-End-Systemen richtig in Schwung. *mg*

3D-BESCHLEUNIGER IM ÜBERBLICK

	Cyber G Force	Matrox Mystique	STB Velocity 3D
Preis	380 Mark	420 Mark	330 Mark
Anbieter	IPC Peripherals, Nürnberg 0911/52060	Matrox Systems, Unterhaching 089/6144740	STB Systems, München 089/4707314
Garantie	2 Jahre	3 Jahre	10 Jahre
Chip	NVidia	MAG-1064 SG	S3 Virge VX
Speicher	2 MB EDO	4 MB EDO	4 MB EDO VRAM
Software	Panzer Dragoon, Virtua Fighter Remix	Scorched Planet, Mechwarrior 2, Destruction Derby 2	Mechwarrior 2

	VideoLogic Apocalypse 3D	Orchid Righteous 3D	Diamond Monster 3D
Preis	390 Mark	500 Mark	450 Mark
Anbieter	VideoLogic, Dreieich 06103/93470	Micronics GmbH, München 089/58098235	SPEA, Starnberg 08151/2660
Garantie	5 Jahre	2 Jahre	5 Jahre
Chip	Power VR	3Dfx Voodoo	3Dfx Voodoo
Speicher	4 MB SDRAM	4 MB EDO	4 MB EDO
Software	Mechwarrior 2, Ultimate Race	Descent 2, Mechwarrior 2, Actua Soccer, Fatal Racing	Descent 2, Hyperblade, TFX: EF 2000, Fatal Racing Mechwarrior 2, Actua Soccer



Die neuen Projekte des Mannes hinter solch großen Namen wie "Underworld", "System Shock" und "Crusader"

WARRE

Was plant Origins ehe



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

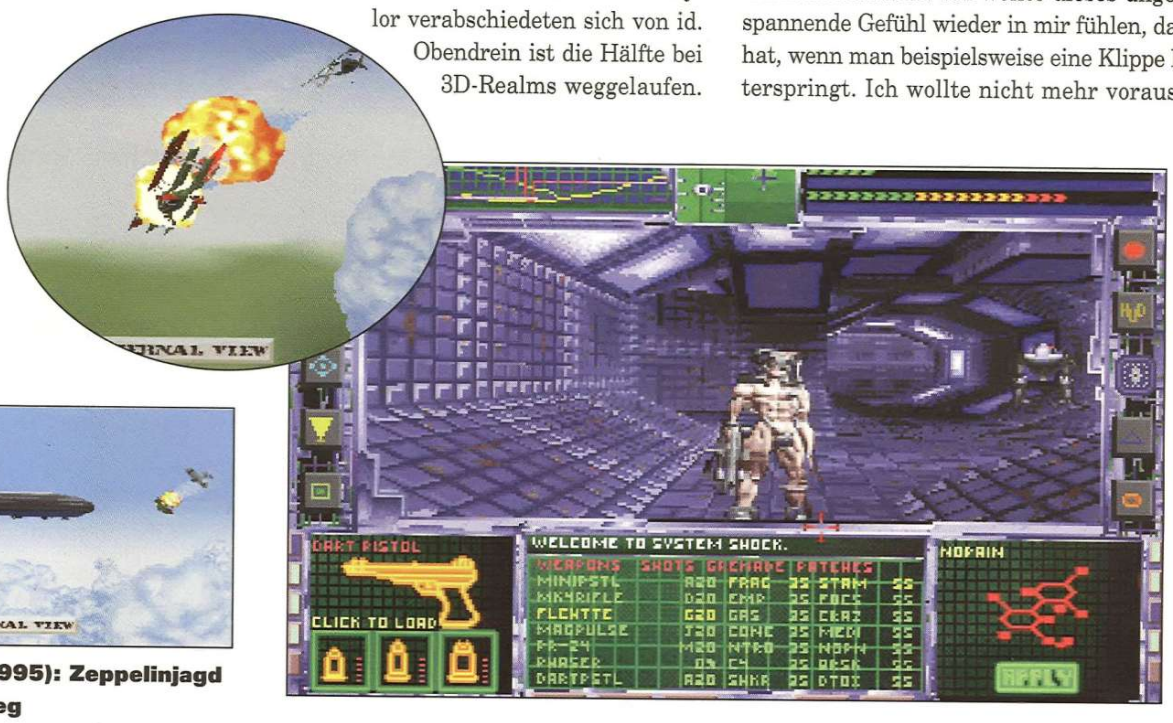
Bei einem Rückblick auf die Interviews der letzten Ausgaben fällt eine Entwicklung auf: Peter Molyneux will sich von Bullfrog/EA trennen, Sid Meier läßt sich dem EA/Origin-Konglomerat einverleiben und Gary Gygax verläßt TSR. Warren Spector, einst einer der führenden Köpfe bei Origin, versucht nun bei Looking Glass sein Glück. Die Zeit für größere Veränderungen in dieser Branche scheint reif zu sein.

Power Play: Worin siehst du die Gründe für diese Veränderungen?

Warren Spector: Das ist wirklich eine Tatsache. Es sind sogar noch mehr Leute, die du nicht erwähnt hast. Chris Roberts und Dallas Snell haben beide zeitgleich mit mir Origin im Mai verlassen. John Romero und Dave Taylor verabschiedeten sich von id. Obendrein ist die Hälfte bei 3D-Realms weggelaufen.

PP: Ziemlich viel auf einmal. Warum gerade jetzt?

Warren: Es gab eine zu lange Periode der "kreativen" Ruhe für diese Leute. Chris und ich waren etwa acht Jahre bei Origin, Dallas sogar länger. Die Jungs von id, die weggegangen sind, waren schon seit Ewigkeiten bei der Company. Mit Sid Meier ist das ein ganz besonderer Fall. Er und Microprose sind ja schon seit der Steinzeit eine feststehende Einheit gewesen. Für mich, und ich glaube für die meisten dieser Jungs, wiederholten sich die Abläufe nur noch. Wir hatten immer nur mit den gleichen Leuten zu tun und gegen die gleichen Probleme anzukämpfen. Man erreicht den Punkt, an dem die Dinge fast automatisch ablaufen. Ich wollte dieses ungewisse, spannende Gefühl wieder in mir fühlen, das man hat, wenn man beispielsweise eine Klippe herunterspringt. Ich wollte nicht mehr voraussagen



System Shock (1994): Action auf einer verlassenen Raumstation

Wings of Glory (1995): Zeppelinjagd im ersten Weltkrieg

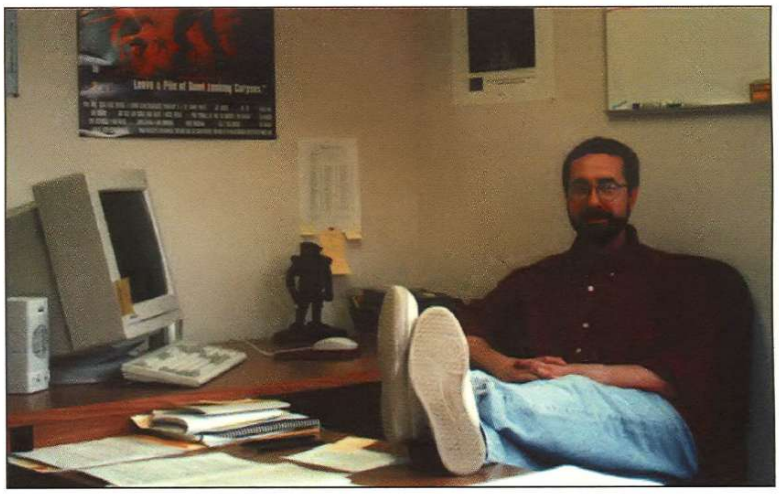
N SPECTOR

aliger Topdesigner bei Looking Glass?

können, was mir heute, morgen und für den Rest des Jahres passiert. Das ist wohl der Hauptgrund, ein paar "Oldtimer" brauchten einen Tapetenwechsel, doch es steckt gewiß noch mehr dahinter. Die ganze Industrie verändert sich und zwar nicht unbedingt zum Vorteil.

PP: Diese Veränderungen sind nicht zu übersehen, aber warum sagst du "nicht unbedingt zum Vorteil"?

Warren: Einige sehr, sehr große Firmen beginnen sich jetzt einzumischen, Companies wie Sony, Viacom und Disney, die jede Menge Geld zur Verfügung haben. Verglichen mit ihnen sind die EAs, Sierras und Spectrum Holobytes dieser Erde nur Zwerge. Sie stecken Unmengen von Knete in Projekte, erwerben Verkaufsplatz in den Regalen der Softwareläden, etwa in der Art, wie das Lebensmittelfirmen in Supermärkten tun. Eine Handvoll mittelmäßiger Spiele, okay, vielleicht sind auch ein paar gute dabei, jedenfalls nur ein paar wenige Spieletitel nehmen auf diese Weise die ganzen Regale für sich in Anspruch. Damit sich diese Spiele rechnen MUSS jedes ein Hit werden, da so viel Geld in die Produktion und das Marketing gesteckt wurde. Welche Folgen hat das? Kleine Firmen werden aus dem Rennen geworfen. Sie können die anderthalb bis zwei Millionen Dollar, die heutzutage ein Spiel verschlingt, nicht mehr einbringen und sie können auch sicher nicht die zusätzlichen Kosten für die Drehs tragen, mit denen man heute einen Hit "erkaufen" kann. Es bleibt ihnen keine andere Wahl, als Teil einer größeren Firma zu werden, da sie alleine nicht mehr überlebensfähig sind. Für die großen Firmen bedeutet das wiederum größere Risiken und so setzen sie alles daran, diese Risiken zu minimieren. Das bedeutet mehr Fortsetzungen von erfolgreichen Serien und weniger Raum für gewagte Projekte, was wiederum tödliche Langeweile bei den Entwicklern auslöst. Diese ganze Politik, die in Firmen dieser Größenordnung angewandt wird, zwingt die "Oldtimer", die die Atmospäre einer kleinen Firma gewohnt sind, weiterzuziehen. Origin war wie eine Familie – eine nicht gerade intakte Familie, aber eine Familie. Gehe einmal in die Büroräume von EA in San Mateo und du wirst spüren, wie dieser Ort vor politischer Spannung fast brummt. Du kannst es fühlen. Die letzten zwei Jahre, die ich bei Origin verbracht habe, standen mehr unter dem Einfluß von EA als mir lieb war. Ich verbrachte mehr Zeit damit, Konzepte an die Vorstände zu "verkaufen", als ich mich mit der Entwicklung neuer Spiele zu befassen. Alles endet damit, daß man sich dabei ertappt, mehr über "Marken-Management", "Produktkategorien", "expandierbare Objekte" und "Lizenz-Erträge" zu reden als über das Gameplay. Ständig muß man beweisen, daß das geplante Produkt auch ein Hit wird, daß es das Geld wert ist, das reingesteckt wird. Lieber sollte man sich darum sorgen, ob das Spiel überhaupt Spaß macht. Ich wollte einfach wieder Spiele machen und ich rede hier nicht über "Wing Commander 73", "Ultima 27" oder sogar "Crusader 2", so sehr ich diese Serien auch mag. Ich mußte einfach gehen. So einfach ist das. Deprimierend, aber einfach. Es wird nur noch mit Geschäftssinn gehandelt, was noch lange nicht bedeutet, daß auf diese Weise gute Spiele entstehen.



Warren Spector kommt selten dazu, gemütlich die Füße auf den Tisch zu legen – der Mann ist schließlich gut beschäftigt



Wings of Glory: Eine der wenigen Flugsimulationen unter Beteiligung von Warren

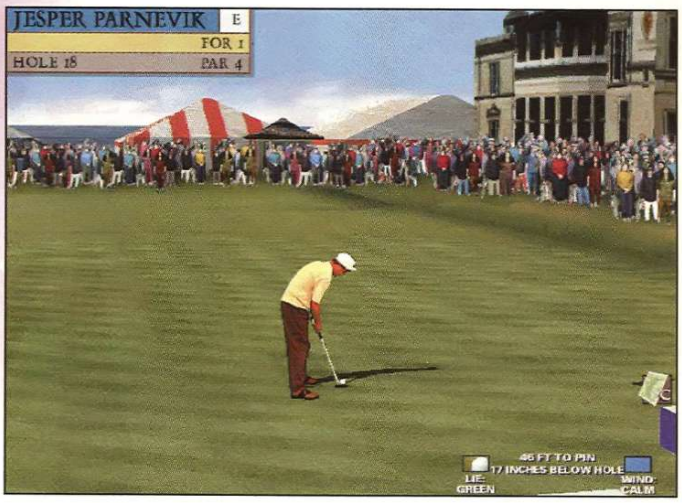


Terra Nova (1995) von Looking Glass: Strategische organisierte Cyborgrudel

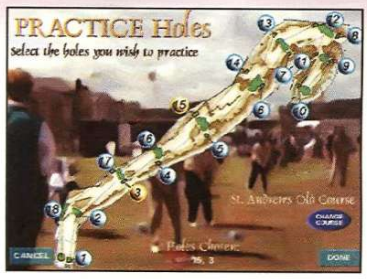
PP: Ist dann deine Entscheidung zu einem kleinen, unabhängigen Entwickler wie Looking Glass zu gehen nicht falsch? Wenn sich deine Befürchtungen bewahrheiten, wird euch früher oder später auch eine große Firma schlucken...

Warren: Da hast du recht, für Firmen wie Looking Glass wird es in den nächsten Jahren sehr schwierig werden, es sei denn, uns passieren keine gravierenden Fehler. Um mit einer kleinen Firma wie Looking Glass überleben zu können,





British Open Golf: "Es läuft so gut, daß dieses Genre zu einer dritten Front im Kampf um die Beherrschung der Spielewelt werden könnte."



British Open Golf: Derzeit noch in der Entwicklung

müssen wir uns auf die Dinge beschränken, die wir wirklich beherrschen. Dinge, die kein anderer so tun kann. Eine Nische finden, die nicht bereits von jemandem dominiert wird, der größer und vermögender ist als wir. Dann müssen wir uns diese Nische zu eigen machen. Wir müssen sie BESITZEN. Wenn wir anstreben, eine kleine Version von EA zu werden und ein wenig von allem versuchen, sind wir ganz schnell tot. Wir können es uns nicht leisten, Rollenspiele, Flugsimulationen, Adventures, Sport- und Strategiespiele auf jeder möglichen Plattform herauszubringen. Meiner Meinung nach müssen wir uns auf Rollenspiele und Flugsimulationen beschränken, obwohl Looking Glass gerade ein Golf-Spiel entwickelt. Ehrlich gesagt, hätte ich damit nicht angefangen, aber nun läuft alles so gut, daß dieses Genre zu einer dritten Front in unserem Kampf um die Beherrschung der Spielewelt werden könnte (lacht). Auf jeden Fall will ich vedammt sein, wenn es eine Firma gibt, die uns bei Rollenspielen das Wasser reichen kann. Schließlich ist Looking Glass die Company hinter Spielen wie "Underworld", "Underworld 2" und "System Shock". Egal, wieviel Geld unsere Konkurrenz ausgibt, keiner kann sich mit unserem Talent messen und die Erfahrung aufwiegen, die wir in all den Jahren mit storybasierten 3D-Spielen gesammelt haben, in denen ein Charakter die Hauptrolle spielt.



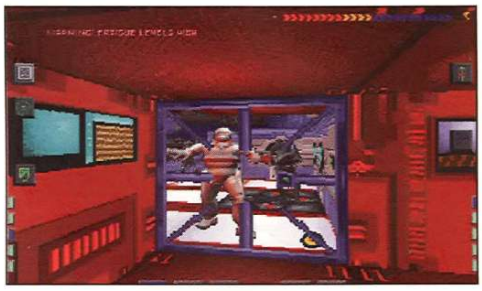
WARREN

Name, Alter: Warren Spector, 41
Lebt in: Austin, Texas – God's Country (vorher New York City, Chicago und eine zweijährige Irrfahrt in Lake Geneva, Wisconsin)
Hobbies: Natürlich Spiele, Brettspiele und Video/PC-Spiele. Vom Rollenspielen habe ich weitgehend abgelassen. Bücher, lesen und sammeln. Dies ist mein größtes Laster, mein ganzes Geld stecke ich da hinein. Basketball, fast nur zuschauen. Filme, schon seit jeher. Autos, obwohl ich keine Rallys mehr fahre. Jetzt lese ich nur noch sämtliche Autozeitschriften. Ich sammle antike Taschenuhren, altes Spielzeug und Andenken an Weltausstellungen (speziell die von 1893 in Kolumbien).
Lieblingsspiele: An Brettspielen "Acquire", das beste Spiel des besten Designers Sid Sackson. "Speed Circuit", das beste Rennspiel aller Zeiten. "Monopoly". An Videospielen "Legend Of Zelda" (SNES) und "Super Mario 64" (Nintendo 64), obwohl ich momentan von "Legend of Oasis" (Saturn) und "Formula I" (Playstation) besessen bin. Abgesehen von den Spielen, die ich produziert habe (sagte er bescheiden) führt die PC-Kategorie "M.U.L.E." an. Dann "Tetris", ein brillantes Stück Software. "Warcraft II", das mich zum lachen bringt und für Adrenalinstöße sorgt. "Red Baron", verdammt, was für eine Simulation, realistisch und doch spaßig! Ich wünschte, ich hätte sie produziert! "Command & Conquer", weil eine Liste ohne dieses Spiel unvollständig wäre.
Lieblingsmusik: Hängt von der Stimmung ab, alles von Ragtime bis Techno und Jazz, zwischendurch Sixties-Rock. Ich bin ein Kretin, was klassische Musik betrifft. Kein allzugroßer Fan (entschuldige, Mama). Wenn ich mich festlegen sollte, dann Bix Beiderbecke, ein Kornett-Spieler der Zwanziger Jahre. Gershwin und Bernstein haben auch Großartiges geleistet, besonders ihr Broadway-Material.
Eine Sache, die den meisten Leuten nicht bewußt ist: Wie verdammt schwierig es ist, Computerspiele zu machen. Entwickler versuchen mit allen Mitteln rechtzeitig, bugfreie State-Of-The-Art-Programme mit hohem Spielspaßfaktor zu erschaffen, doch sehr oft erreichen wir dieses Ziel leider nicht. Grundsätzlich erreichen wir nie die Erwartungen der Spieler. Wir vesuchen es aber immer, ehrlich.

Mit "Flight Unlimited" hat Looking Glass gezeigt, daß wir auch eine ganz nette, friedliche Flugsimulation auf die Beine stellen können. Auf diesem Gebiet können wir noch einiges erreichen, auch wenn unser Konkurrent Microsoft heißt! (Lacht) Unser Schlüssel zum Erfolg ist es, bei den Dingen zu bleiben, von denen wir wissen, daß wir sie beherrschen und die Dinge zu tun, die die Spieler von uns ERWARTEN. Wir dürfen uns nicht verzetteln oder schneller wachsen, als wir auch damit umgehen können. Wenn wir das berücksichtigen, kann eigentlich nichts schiefgehen.

PP: Wie sieht es mit deiner Vergangenheit aus, deinem Split mit Origin und den Gründen dafür? Was hat dich schließlich zu Looking Glass gebracht?

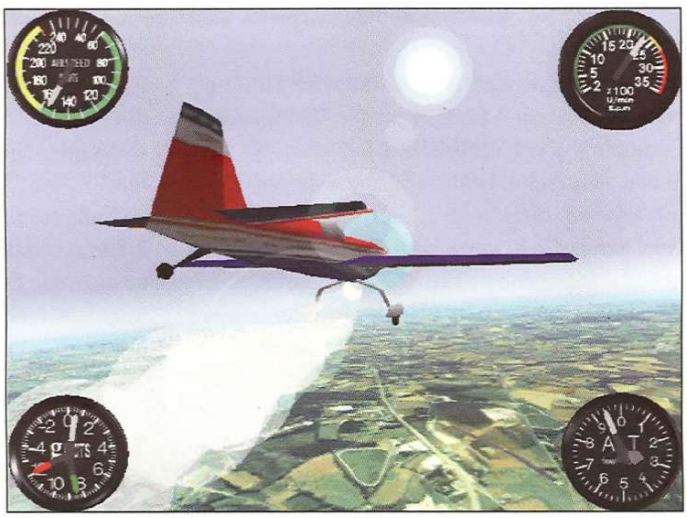
Warren: Meine Vergangenheit? Wieviel Zeit hast du? (Lacht) Nun, ganz früher war ich nichts weiter als ein Kinofreak, der Filme machen wollte oder versuchte, eine Karriere als Dozent an einer Akademie zu machen, wo ich dann Leuten beigebracht hätte, wie man Filme macht und beurteilt. Ich habe einen Abschluß in Medienwissenschaften und war schon ganz nah am Doktortitel. Wenn ich nur diese Dissertation fertiggeschrieben hätte. Tut mir leid, Mama. (Lacht) In meiner Freizeit spielte ich alle Rollen- und Brettspiele, derer ich habhaft werden konnte. Einige meiner Lieblingsspiele waren von einem Typ namens Steve Jackson. Es stellte sich heraus, daß er in Austin, Texas, lebte und arbeitete, also in der Stadt, in der auch ich an der Uni war. Schließlich wurde ich Mitherausgeber der Spiele von Steve Jackson. Von da an war mein Schicksal als Spieledesigner fest besiegelt. Ich verbrachte dort drei Jahre, designte, entwickelte Spiele und machte ein paar Erfahrun-



System Shock: Einer der vielen Gegner beim Angriff



System Shock: Der durchgeknallte Supercomputer Shodan gegen den Spieler



Flight Unlimited (1995): "Auf diesem Gebiet können wir noch einiges erreichen, auch wenn unser Konkurrent Microsoft heißt!"

SPECTOR

Eine Sache, von der du nicht verstehen kannst, daß du dafür bezahlt wirst: Wollt ihr mich verschaukeln? Ich vediene mein Geld mit Spielen. Mal sehen: Die Frage, ob wir den Drachen grün oder blau machen.

Du, eine einsame Insel und drei Gegenstände: Außer meiner Frau und zwei Freunden (die eigentliche Antwort) und unter der Voraussetzung, daß ich alleine ohne Elektrizität und ohne jeglichen Komfort dort sein muß, würde ich sagen: ein Satz Spielkarten, ein Exemplar von "The Hustler" von Walter Tevis und ein Exemplar von "Time and Again" von Jack Finney (die beiden Bücher, die ich so oft gelesen habe wie keine anderen)

Bisherige Computer-Projekte: Bis zu meinem kürzlichen Wechsel zu Looking Glass geschah alles, was ich auf dem Feld der Computerspiele geschaffen habe, ausschließlich für Origin:

"Ultima VI" (directed by Richard Garriott)
"Wing Commander I" (directed by Chris Roberts)
"Bad Blood" (directed by Jeff George)
"Worlds Of Ultima – Martian Dreams" (directed by Jeff George)
"Ultima Underworld I" (directed by Doug Church)
"Ultima Underworld II" (directed by Doug Church)
"Shadowcaster" (developed by Raven Software)
"Ultima VII, Part 2: Serpent Isle" (directed by Bill Armintrout)
"System Shock" (directed by Doug Church)
"Wings Of Glory" (directed by Bill Baldwin)
"Crusader: No Remorse" (directed by Tony Zurovec)
"Terra Nova", das als Looking-Glass-Projekt zunächst noch bei Origin begonnen wurde. Für einige Monate war ich der Producer.

Aktuelles Projekt: Die Details sind geheim. Nur soviel kann ich verraten: es handelt sich um ein Fantasy-Rollenspiel in 3D.

Liebstes Kindheits-Spielzeug: Wie meine Frau bezeugen kann, besitze ich noch alle meine Spielzeuge. Das ist der Sammler in mir. Ich hatte eine Bazooka in Originalgröße, die Plastikgranaten verschoß, und ein Taschenmesser, das sich in eine Pistole verwandelte, wenn man einen Knopf drückte. Lustigerweise bekam ich das Spielzeug, das ich mir am meisten wünschte, nie: Eine Puppe namens Mr. Machine ("Here he comes, here he comes, greatest toy you've ever seen, and his name is, Mr. Machine!"). Junge, wünschte ich mir so einen. Ich hätte ihn gerne immer noch!



Crusader (95): "Es wird nur...



Wing Commander (1990): Warren war dabei



... noch mit Geschäftssinn...



... gehandelt, was noch lange nicht bedeutet, daß so gute Spiele entstehen."

gen im Management. Dann bekam ich ein Angebot von TSR, den Leuten hinter "Dungeons & Dragons". Dort verbrachte ich weitere zwei Jahre, sammelte zwar noch mehr Erfahrungen mit Spielen, merkte aber, daß ich auf der Stelle trat. Schließlich war ich in einem Business, in dem die aufregendste Entscheidung lautet, ob ich dem Spiel nun einen 20seitigen oder anders gestalteten Würfel beilege. Papier-Rollenspiele schienen mir schnell vom Aussterben bedroht. Ich brauchte eine Veränderung. Denis Loubet (Anm. d. Red.: vgl. Origin-Bericht in dieser Ausgabe!), ein Künstler, mit dem ich zusammen bei Steve Jackson Games in Austin gearbeitet hatte, bekam eine Anstellung bei Origin, einer Computerspielefirma, die vor einiger Zeit in Austin gegründet wurde. Sie suchten einen Associate Producer, Denis empfahl mich, ich bewarb mich, wurde genommen – der Rest ist Geschichte.

PP: Jetzt sogar buchstäbliche "Geschichte". Viele Spieler verehren regelrecht Richard Garriott und Origin. Was ist die Sicht des Insiders?

Warren: Origin war ein toller Ort. Ich arbeitete mit einigen der besten Leute dieser Branche zusammen und das zu einer Zeit, in der sie, in der WIR Großartiges leisteten, Pionierarbeit sozusagen. Spiele wie "Wing Commander", "Ultima VI" und "Underworld". Es war eine großartige Zeit, regelrecht berauschend. In den späten Achtziger Jahren ging von diesem Ort eine Spannung aus, die ansteckend war. Und Junge, waren wir erfolgreich! Doch wir wuchsen ein wenig zu schnell, verschwendeten ein wenig zu viel Zeit damit, den "State Of The Art" voranzutreiben anstatt uns Dingen wie Zeitplänen und Gameplay genügend zu widmen. Ehe wir uns versahen, waren wir ein Teil von Electronic Arts geworden. Zeit für einen weiteren Wechsel.

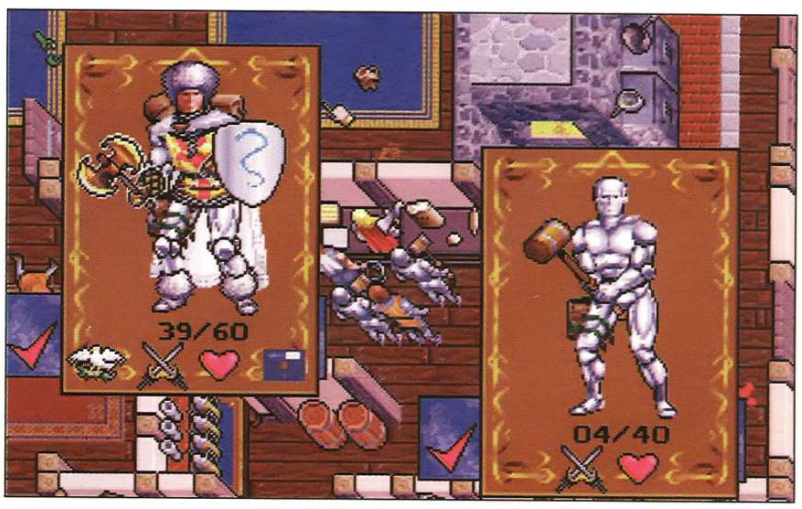
PP: Also gingst du zu Looking Glass. Ich weiß, daß du schon vorher als Produzent mit ihnen gearbeitet hast...

Warren: Ja, Paul Neurath von Looking Glass ist mehrere Male an mich herangetreten, ich solle doch zu seiner Company wechseln, doch ich war zu dieser Zeit noch sehr glücklich bei Origin. Das hätte auch einen Umzug nach Boston zur Folge gehabt, was meine Frau und ich nicht tun wollten. Doch im Mai dieses Jahres machte mir Paul schließlich ein Angebot, dem ich nicht widerstehen konnte: Er gab mir die Gelegenheit, hier in



Ultima 7, Serpent Isle (1994): Intro

Serpent Isle: Der zweite Teil des siebten Ultima spielt nicht in Britannia



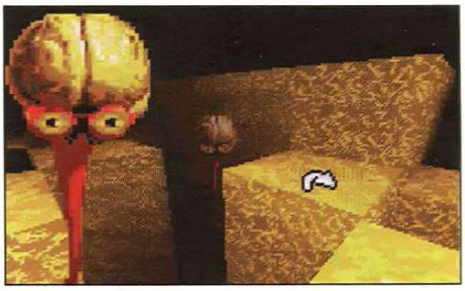
Austin ein Looking Glass-Office aufzumachen. Es gab bereits drei Jungs von Looking Glass, die hier an Mac-Umsetzungen arbeiteten, so daß wir das einfach nur ein wenig ausbauen mußten. Jetzt werden hier auch neue PC-Titel entworfen und produziert. Es war nicht leicht, Origin zu verlassen, aber ich sah endlich eine Möglichkeit, diese verhaßte Politik hinter mir lassen zu können und mich wieder einer kleineren Firma zuzuwenden. Am meisten reizte mich jedoch die zukünftige Zusammenarbeit mit Doug Church, Dan Schmidt, James Fleming, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Tim Stellmach und einige andere Jungs, mit denen ich bereits meine Vorstellungen von Spielen verwirklichen konnte. Das Angebot war einfach zu verlockend.

PP: Eines meiner ersten Interviews für Power Play war mit Doug Church, den ich sehr bewundere. Er hat die erste flüssig scrollende 3D-Engine überhaupt entwickelt, was die Spielewelt nachhaltig verändert hat. Leider kommt ihm nicht die Ehre zuteil, die er dafür verdient hätte.

Warren: Ja, "Ultima Underworld" erschien in der Tat vor dem ersten 3D-Programm von id Software, hatte eine bessere Engine und war das weit ausgereiftere Spiel. Ich denke, es wurde von Origin nicht gut genug vermarktet und gewann doch Auszeichnungen, erhielt sehr gute Testberichte, verkaufte sich bestens und ist immer noch erhältlich, fünf Jahre nach dem Ersterscheinungstermin. Ich meine es war und bleibt das beste Computer-Rollenspiel aller Zeiten. Die Nummer eins. Niemand konnte das bisher erreichen. Aber trotz der Qualität, den Testberichten, den Verkaufszahlen erscheint es, als wäre "Underworld" vergessen. Merkwürdig. Ärgerlich.

PP: Wie ist das passiert? Ich glaube nicht, daß die ernsthafteren Spieler unter uns "Underworld" jemals vergessen haben. Als die anderen 3D-Action-Spiele auf den Markt kamen, wurde das kleine Rollenspiel "Underworld" einfach von den Schreien der Millionen neuer Fans ähnlicher Engines verdrängt.

Warren: Ich kann mich gut erinnern, wie begeistert ich von der Arbeit war, die Blue Sky Productions, was später zu Looking Glass werden sollte, ablieferten. Sie haben die Welt verändert, haben sozusagen den Weg für alle folgenden 3D-Spiele geebnet. Bring' das Ganze mit neuer Grafik heraus, und Origin könnte davon glatt eine Billion verkaufen. Sie müßten das Gameplay nicht um ein i-Tüpfelchen verändern. Es ist immer noch State Of The Art. Das "Underworld"-Team ist zu bescheiden, so etwas zu sagen. Ich möchte wirklich, daß diese Leute wenigstens nachträglich die Bedeutung bekommen, die ihnen meiner Meinung nach zusteht. Doug Church, Jon Maiara, Dan Schmidt, James Fleming und einige andere. Schreibt sie bitte in euer Geschichtsbuch, okay?



Utlima Underworld 2 (93): Kampfgehirn im "Etherial Void"



Underworld 2: Unterwegs in rutschigen Eiswelten."

PP: Ich wette, ich könnte mir zehn beliebige Spieler schnappen, die zehn Leute nennen sollen, die unsere Branche nachhaltig verändert haben und das "Underworld"-Team wäre nicht auf ihrer Liste, obwohl das sicher gerechtfertigt wäre.

Warren: Besonders Doug Church, der Director von "Underworld", "Underworld 2" und "System Shock", nebenbei das Herz und die Seele von Looking Glass, hätte längst eine Ehrung verdient. Er ist einfach der beste Project Director, mit dem ich je zusammengearbeitet habe. In diesem Business gibt es eine Handvoll Leute, deren Arbeit eine unverkennbare Handschrift trägt. Innerhalb der ersten Minuten eines Spiels kann man ihr Werk erkennen. Richard Garriott besitzt diese Gabe. Chris Roberts besitzt sie. David Bradley besitzt sie. Ron Gilbert. Einige andere. Doug besitzt sie auch, doch niemand nimmt davon Notiz.

Ich versuche bereits seit Jahren, diesen Knaben berühmt zu machen, aber er will einfach nicht kooperieren. Helft mir dabei, okay? Er heißt D-O-U-G-H C-H-U-R-C-H.

Da wir dieses interessante Interview nicht kürzen wollten, wird Euch Warren Spector in der nächsten Ausgabe einige weitere interessante Fakten zu seinen neuen Rollenspiel-Projekten geben.

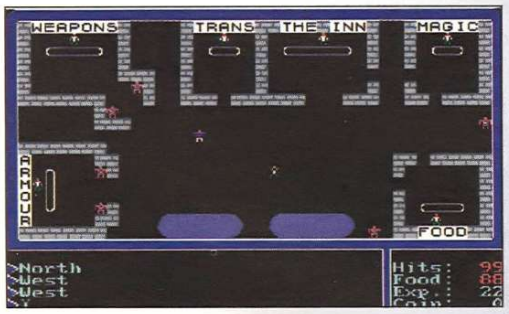
fh



Ultima Underworld: "Das absolut beste...

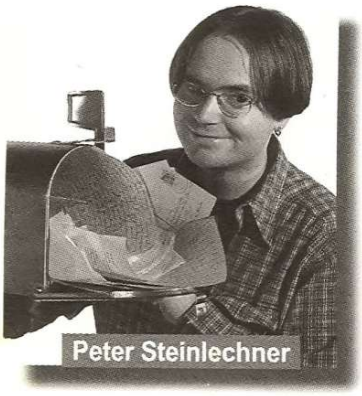


... Computer-Rollenspiel aller Zeiten. "



Ultima IV: Warrens erste Mitarbeit

Power Post



Alle eMails hat kurz vor Redaktionsschluß leider ein Systemfehler von CompuServe gefressen. Wer was Wichtiges geschrieben hatte: Bitte nochmals schicken!

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.**

BM97-Affäre

Es ist für mich verwunderlich, daß bei Eurer Testversion anscheinend keine größeren Fehler auftraten. Die Fehler, die mein Programm alle hat aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Briefes sprengen. Es geht aber nicht nur mir so, sondern wohl der Mehrzahl der Käufer, wie ich aus einem Gespräch mit dem Verkäufer des Softwaregeschäftes, bei dem ich vorzugsweise kaufe, erfahren habe. Anscheinend kann ich noch froh sein, daß das Programm bei mir überhaupt läuft, bei manchen anderen tut es das scheinbar überhaupt nicht. Entweder, Ihr habt den Test nur anhand einer Vorversion gemacht, oder die Objektivität von Power Play wurde wegen der umfangreich plazierten Werbung der Firma Software 2000 einfach mal außer Acht gelassen. Festzuhalten bleibt in jedem Fall, daß es ein Skandal ist, ein Programm in diesem Zustand auszuliefern. Wenn ich ein Produkt verkaufe und sich dann herausstellt, daß es so fehlerhaft ist wie dieses, würde wohl jeder Lieferant sofort eine umfangreiche Umtauschaktion starten, um die Reputation der Firma zu retten. Software 2000 aber macht auf mich eher den Eindruck, als würde ihnen das völlig egal sein. Auf meinen Beschwerdebrief, den ich vor drei Wochen geschrieben habe, warte ich bis heute auf Antwort.

Ralph Ilsche, Waiblingen

Wie man eine derart unfertige Version, unter welchem Zeitdruck auch immer, auf den Markt bringen kann, ist mir schleierhaft. An das Märchen mit dem falschen Master glaube ich nicht, Eure Theorie scheint mir dagegen sehr plausibel. So oder so wäre es aber ein korrekter und normaler Vorgang gewesen, das unfertige Spiel komplett gegen das fertige umzutauschen. Software 2000 präsentiert in diesem Fall äußerst üble Geschäftspraktiken. Die Firma denkt wahrscheinlich, bis zur Veröffentlichung des nächsten Produktes haben die Käufer das Desaster wieder vergessen, doch Sie sollten eigentlich wissen, daß die bekanntermaßen fußballverrückten Deutschen bei ihrem Lieblingskind keinen Spaß verstehen, entsprechend sauer reagieren und sich so etwas auch langfristig merken. Ich werde auf jeden Fall kein Software-2000-Spiel mehr kaufen, egal welchen Superhammer sie eventuell produzieren sollten. Aber jetzt zum eigentlichen Vorschlag, den ich Euch machen möchte. Es wäre zu überlegen, Software 2000 auch von Eurer Seite aus einen Denkzettel zu verpassen, etwa in Form von Sanktionen wie einem kurzfristigen Boykott oder zumindest der Bedingung, daß deren Spiele erst dann getestet werden, wenn die endgültige Ladenversion vorliegt. Immerhin haben sie Euch ebenfalls erheblich geschadet, nachdem Ihr das Spiel mit diversen Vorberichten, aufwendigen Artikeln und auf der Titelseite kräftig gepusht habt und jetzt den Flop mittragt (auch wenn ich Euch da keinen Vorwurf mache). Sicher habt Ihr bislang gute Connections zu Software 2000 gehabt (was zum Beispiel Eure Abo-Prämien zeigen), und es hagelte auch einige Farbanzeigen zum BM97. Im Endeffekt bringen diese Dinge aber wohl weniger, als Euch Flops wie dieser schaden.

Fabian Fischer, Eningen

Auf die meisten Punkte zur BM97-Affäre ist Michael bereits in Power Play 01/97 ausführlich eingegangen. Übrigens war auch ich als jemand, der sich für Bundesliga-Manager kaum interessiert, damals von dem ganzen Trubel ziemlich überrascht: Da sehe ich während der Testphase, wie sich Mikkl ohne größere Probleme an die Tabellenspitze kämpft, und dann kommt eine Version in den Handel, die mit der unsrigen so wenig gemein hat. Bis zum Erscheinen dieser Ausgabe dürften die dicksten Bugs per Update hoffentlich behoben sein, aber das ganze ist in der Tat seltsam: Die Geschichte mit der vertauschten Master-CD taucht in letzter Zeit immer wieder auf. Kurz vor dem Software-2000-Desaster hat beispielsweise Interactive Magic in Amerika das Strategiespiel "Destiny" mit genau der gleichen Begründung vom Markt genommen, gleiches widerfuhr GamTak mit der US-Version von "Battlecruiser". Immerhin: Beide Firmen haben

schnell reagiert und die unbrauchbare Software aus den Händlerregalen geholt.
Zum Thema Sanktionen: Daß auch wir aus der Affäre lernen und bei Software 2000-Titeln künftig wesentlich (!) vorsichtiger zum Test schreiten, versteht sich von selbst. Wir unternehmen alles nötige, um bei Spielen dieser Firma eine sichere Wertung zu gewährleisten. Zu Sanktionen lassen wir uns bei allem Ärger aber nicht hinreißen: Auch, falls uns die Titelseite mit den "BM97"-Fußballern indirekt geschadet haben sollte, werden wir in Zukunft genauso objektiv testen wie in der Vergangenheit und uns unter keinen Umständen zu irgendwelchen "Denkzetteln" oder ähnlichem hinreißen lassen. Schließlich testen wir einzelne Spiele, nicht deren Hersteller.

Sonderheft

Was habt Ihr aus meiner Lieblingszeitschrift des Jahres gemacht? Gerade mal 20 Top-Spiele (statt der gewohnten 100), keinerlei Informationen mehr über Hardwareanforderungen, Anbieter, etc. Statt dessen Infos, die man in jeder x-beliebigen Monatsausgabe hätte unterbringen können und für die man wirklich keine Sonderausgabe benötigt hätte. Was geht nur in den Köpfen mancher dieser überaus intelligenten Marketingstrategen vor? Soll ich nun gezwungen werden, mir statt einmal im Jahr ein Sonderheft, jeden Monat Power Play zu kaufen? Ich denke, daß es außer mir noch eine ganze Menge anderer, ernstzunehmender Computeranwender über 25 gibt, die sich einmal im Jahr ein umfassendes Nachschlagewerk zulegen wollen.

Holger Tuttas, Karlsruhe

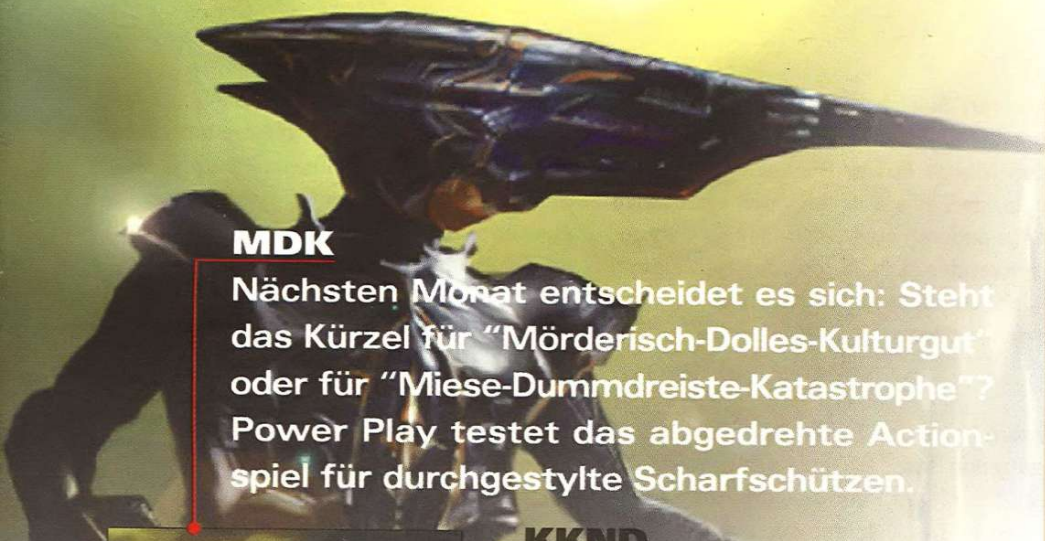
Warum hatte das Sonderheft solch einen gesalzenen Preis? Ich finde den Satz im Editorial "... mit der Extra-Ausgabe eine ganze Menge mehr ..." leider nur auf den Preis bezogen. Ihr habt gerade mal die Hälfte der Seitenzahl einer normalen Ausgabe erreicht. Selbst die Hefte im Sommerloch sind noch rund 50% stärker. Ferner vermerkt Ihr im Editorial, daß Ihr bisher in den Spezialausgaben die besten Spiele des Jahres vorgestellt habt und in dieser Spezialausgabe die Leser nicht mit alten Spieletests langweilen wollt, worin ich allerdings den Sinn einer Spezialausgabe am Jahresende sehe. Folglich müßt Ihr andere Themen aufgreifen, um die Seiten zu füllen. Allerdings kann ich in der Spezialausgabe keine Mehrarbeiten in Form von anderen Themen finden, die die Preiserhöhung rechtfertigen. 21 alte Spieletests, 15 alte Demos, massig alte Tips für Online-Reisen und einen Joystick-Test, der nach eigenen Angaben schon für 12/96 geplant war, sind nur alte Hüte, die Ihr nur noch entstauben mußtet. Die Berichte über Computer und Jugendschutz, Multiplayer-Sessions und das Interview hätten genauso oder gar sinnvoller in eine normale Ausgabe gepaßt. Daher verstehe ich Eure Preispolitik nicht.

Volker Brasse, Birkenfeld

Ich kann die Verärgerung verstehen: Wer erwartet hat, auch diesmal wieder die 100 besten Spiele des Jahres im Weihnachts-Sonderheft zu finden, der wurde enttäuscht. Wir haben uns absichtlich auf die besten 20 Programme mitsamt passender Tips & Tricks sowie Cheatcodes konzentriert. Wer nur einmal im Jahr die Sonderausgabe liest, bekommt so immerhin einen vollständigen Überblick über die absoluten Toptitel des abgelaufenen Jahres. Im Sonderheft soll aber auch Neues für ständige Leser stehen, deswegen beispielsweise der Joystick-Test. Ebenso wie das Interview fiel der im Sonderheft ausführlicher aus, als es in unseren vollgepackten "normalen" Weihnachtsausgaben möglich gewesen wäre. Was Preis und Umfang betrifft: Das Sonderheft ist dünner und kostet etwas mehr, allerdings findet Ihr darin auch kaum Werbung – die rund 100 Seiten sind fast Lesestoff pur.

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1	18/19	Media World	74
Acclaim Entertainment GmbH	84/85	MediaWorld	15
Althoff	49	Mindscape	45, 143
B+E Games	115	MK Computer	99
Bachler Softwareversand	93	Multimedia Soft	77
Buy or Change	95	NBG	69
Call & Play Geratz	59	New PHD	63, 95
CDV Software GmbH	27	Okay Soft	99
Cinema	147	Philip Morris GmbH	168
Creative Labs GmbH	41	Playsoft	115
Eidos Interactive	12/13	Schiwi Elektronik	87
ELSA	17	Sierra Cocktel Vision	121
Fantasy Productions GmbH	74	Softwarehouse	67
Frontline	127	SPEA-DIAMOND Software GmbH	71
Game It!	53	SSV Klapf-Bachler	127
Gross Electronic	107	Starbyte	104
Hint Shop	91	TopWare	2
Ikarion	134/135	Virgin Interactive	34/35, 42/43
Kabel 1	47	Visio Nova Handeslsges. mbH	77
Karosoft	74	Westfalenhalle GmbH	91
Klasing & Co. GmbH	131	WIAL Versand	100/101
Koch Media GmbH	39	WOM World of Music	79
LBS Bundesgeschäftsstelle	167		
Media Point	96/97	Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der	
Media Publishing GmbH	65	Fa. AOL Bertelsmann Online GmbH.	



MDK

Nächsten Monat entscheidet es sich: Steht das Kürzel für "Mörderisch-Dolles-Kulturgut" oder für "Miese-Dummdreiste-Katastrophe"? Power Play testet das abgedrehte Actionspiel für durchgestylte Scharfschützen.



KKND

Wir wissen's genau: Die Abkürzung steht nicht für "Kommand'n'Konquer-Null-Diät". Ob KKND eine witzige Konkurrenz für Westwoods Megaseller wird, oder ein flauer Abklatsch ohne spielerisches Eigengewicht, klärt unser Test.



Birthright

Abenteuer in AD&D-Gefilden: Ist Sierras Fantasy-Baby ein Garant für zünftigen Rollenspielspaß, oder wird die Umsetzung des Brettspiels eine Totgeburt?



Magic the Gathering

Gleich zweimal gibt es das Kult-Kartenspiel demnächst auch für PCs: Die erste kommt von Acclaim und wird ein Echtzeit-Strategical. Unser Test in der nächsten Ausgabe.



3/97

erscheint am **5.Februar**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh)), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg), Max Magenauer (mm), Martin Schnelle (mash), 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)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Blizzard

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: 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: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Strobistr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause.

LBS
Bausparkasse der Sparkassen



Prämie schon ab 16. VL vom Boß.

Man läßt sich ja auch sonst nichts entgehen.

Wer jung ist, hat viele Ideen und Träume. Ein paar Mark extra kommen da gerade recht. Also Bausparprämie direkt ab 16 sichern, vermögenswirksame Leistungen vom Boß kassieren, und ruck, zuck kommt ein schönes Sümmchen zusammen. Vorbeikommen genügt. **LBS und Sparkasse. Unternehmen der Finanzgruppe.**



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)