

DEMNÁCHST ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

LOST EDEN



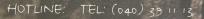
EINE KOMPLETTE, IM 3D-STYDIO ERSCHAFFENE RENDER: WELT '
KOMPLETT IN DEVTSCH: DEUTSCHE TEXTE, DEUTSCHES HANDBUCH UND DYRCHGEHEN
DEUTSCHE SPRACHAUSGABE! ÜBER 2 JAHRE ENTWICKLUNGSZEIT!
INNOVATIVE VERBINDUNG VON ABENTEVER UND STRATEGIE-ELEMENTEN!
DOCH SEHEN SIE SELBST!





"EINE MISCHUNG AUS PRÄHISTORISCHEN FAKTEN UND PHANTASTISCHEN, VIRTUELLEN REALITÄTEN













VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. 3384 LAOBROKE CROVE, LONDON WIO 74H. (O 1557 (RYD INTERACTIVE ENTERTAINMENT (O 1559 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

DIE QUAL DER ZAHL

A lles wird gewertet: Wie beliebt sind Politiker, wie gut ist der Spielilm im TV-Programm, wieviele Sterne hat ein Restaurant? Schnelle Informationshäppehen sind in dieser hektischen Zeit gefragt – also
kredenzt man dem Durchblätterer eine Zahl. Die Bewertungen von Computerspielen sind ein besonders krasses Beispiel dafür, möglichst viele
Erwägungen und Aspekte mit mathematischer Schlichtheit auszusagen.
Die berühmte 'Gesamtwertung' sorgt dann gerne für feuchte
Taschentücher in der Software-Industrie, die an manchen Tagen allen
gutmütigen Beteuerungsversuchen zum trotz (-...der Durchschnitt liegt
doch bei 50...*) jede Bewertung unter 80 als Anschlag auf ihr persönliches Lebensglück mißversteht.

as 100er-System, das sich in PC-Spielemagazinen etablierte, hat seine Wurzeln in England: In den 80ern führten Zeitschriften wie die C 64-Postille -Zzap-jene Sitte ein, die Qualität eines Spiels ingendwo zwischen 1 und 100 festzunageln. Clevere Idee, denn das Prozentsystem hat jeder irgendwie im Blut. Die Blattmacher auf dem Kontinent schlossen sich an; als PC Player im Dezember 1992 erstmals erschien, war die 100er-Skala ein fester Standard – wer sich verweigern wollte, müßte mit massiven Leserprotesten rechnen.

Die absolute Wahrheit läßt sich mit einer Zahl schwer ausdrücken. Zu unterschiedlich sind die Ansprüche und Geschmäcker der Spieler. Natürlich stecken in einem Strategie-Klops wie »Panzer General» mehr Optionen und Details als in einem einfacheren Spiel – aber es gibt ja auch weniger tiefschürfende Anwender, die mehr Wert auf leichte Zugänglichkeit leigen und keine dicken Handbücher lesen wollen. Bei PC Player ist jede Gesamtwertung die Frucht einer erbitterten Diskussion zwischen den einzelnen Redakteuren. Doch obwohl wir in punkto Wertungskompetenz nicht gerade unter Minderwertigkeitskomplexen leiden, wollen wir es bei der Beurteilung eines neuen Produkts nicht mit zwei Ziffern belassen. Mit direkten Vergleichen wie «Im Wettbewerb» und den Einzelmeinungen von «Unplugged» möchten wir unseren Lesern ein möglichst breites Meinungsspektrum bieten.

Was sagen Leser und Softwarefirmen? Ist das klassische 100er-System ein unverrückbarer Standard? Oder gibt es Ideen für Wertungsalternativen? Auf viele spannende Briefe zu diesem Thema freut sich

Ihr PC-Player Team







Preiswert und praktisch:
3D-Brille statt VR-Helm – wir
haben's getestet 128

»Elite« geht in die nächste Runde: Kann »First Encounters« nach dem enttäuschenden »Frontier« wieder versöhnen?

software

| 3D-GRAFIK | |
|-----------------------------------|-----|
| Grundlagen: Raytracing & Co | 30 |
| aszination: Digitale Kunstwelten. | 20 |
| Praxis: So arbeiten die Profis | 24 |
| Software: 3D-Grafik im Eigenbau | 33 |
| OUVRE INTERAKTIV | 36 |
| Rundgang im digitalen Museum | |
| toriagang ini aignalen moseom | |
| 0 0 | .38 |
| KIDS ON SITE | .38 |

Spaß auf der Baustelle

SOFTWARE-KURZTESTS42

Giger Screensaver · Kreuzworträtsel

Marilyn Monroe · Music DJ

Music Quiz · Wine Guide

BUG-REPORT 120
Neues von der Fehler-Front
PC PLAYER PER BTX 122

So geht's – Das erwartet Sie!

ONLINE-NEWS 123

Trends und Infos aus der Modemwelt

KEINE PANIK: VIREN 124

Nicht nur im Kino herrscht »Out-

Nicht nur im Kino herrscht »Outbreak«-Gefahr – PC-Viren auf der Spur.





Gibt's in »Daedalus Encounter« neben Spielfilm-Grafik auch spannende Puzzles?

hardware

| TEST: VR-BR | RILLE | | |
|-------------|-------|--|--------|
| 3D-MAX« | | | 13 |
| D: 1 | Ale | | |

ULTRASOUND 13-Für wen lohnt sich die Anschaffung der Ultrasound Ace?

TEST: DIE NEUE

Kaum ein Spiel kommt mehr ohne 3D-Grafiktricks aus. Unser Special zu Raytracing, Rendern & Co. startet auf Seite 24

aktuell

| COMMAND & CONQUER6 Daß Westwoods Strategie-Leckerbis- sen nicht nur atemberaubende Zwischensequenzen hat, konnten wir beim ersten Anspielen feststellen. |
|--|
| ACTION FOOTBALL |
| HEART OF DARKNESS10 Großangriff der Grafik: Reichlich schöne Bilder aus dem neuen Projekt der »Another World«-Macher. |
| KURZMELDUNGEN 12 Rund ums PC-Entertainment |
| HITPARADEN 16 Aktuelle Spiele-Charts |
| STREITGESPRÄCH: DEUTSCHE VERSIONEN20 Spät, schlecht, schlampig? Software- |

Übersetzungen im Kreuzfeuer.



Ganz heiß: Im Tips-Teil finden Sie unter anderem Komplettlösungen zu »Bioforge«, »Discworld«, »Bureau 13« und »Dark Forces«. 137

Das erste Grafik-Adventure von Renegade ist testreif: Kommt »Amazon Queen« an LucasArts-Qualität heran? 60



»Flight Unlimited« kommt endlich aus dem Hangar. Den ausführlichen Test der neuen High-End-Simulation finden Sie ab Seite 50

tips & tricks

| EINLEITUNG | 137 |
|------------------|-----|
| ACES OF THE DEEP | 160 |
| ALADDIN | 160 |
| BIOFORGE | 138 |
| BUREAU 13 | 142 |
| DARK FORCES | 152 |
| DESCENT | 150 |
| DISCWORLD | 146 |
| HIGHWAY HUNTER | 160 |
| NBA LIVE '95 | 160 |
| PROTOTYPE | 159 |
| TRANSPORT TYCOON | |
| X-WING CD-ROM | |
| TECHNIK-TREFF | |
| | |





In Las Vegas feilt Westwood an den letzten Levels zu »Command & Conquer«. Wir spielten das Strategie-Epos schon mal in Ruhe an.

| 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 | | 1000000 |
|---|-----------------------|---------|
| CD-ROM-INHALT | ••••• | |
| DIE REFERENZSPIELE 48 PC PLAYER UNPLUGGED 115 STARKILLER 136 IMPRESSUM 143 LESERBRIEFE 163 VORSCHAU 165 | EDITORIAL | 3 |
| PC PLAYER UNPLUGGED | CD-ROM-INHALT | 22 |
| STARKILLER 136 IMPRESSUM 143 LESERBRIEFE 163 VORSCHAU 165 | DIE REFERENZSPIELE | 48 |
| IMPRESSUM 143 LESERBRIEFE 163 VORSCHAU 165 | PC PLAYER UNPLUGGED . | 115 |
| LESERBRIEFE 163 VORSCHAU 165 | STARKILLER | 136 |
| VORSCHAU165 | IMPRESSUM | 143 |
| | | |
| FINALE166 | VORSCHAU | 165 |
| | FINALE | 166 |

spiele-tests

| | - |
|-------------------------|------|
| AUFSCHWUNG OST | |
| DELUXE | 96 |
| DAEDALUS ENCOUNTER | .66 |
| FIRST ENCOUNTERS | |
| (FRONTIER II) | 72 |
| FLAMINGO TOURS | |
| FLIGHT OF THE AMAZON | |
| QUEEN | 60 |
| FLIGHT UNLIMITED | 50 |
| FRONT LINES | |
| FUSSBALL TOTAL | 90 |
| HATTRICK | |
| HIDDEN WORLDS | |
| (MAGIC CARPET DATA) | 78 |
| HIGH SEAS TRADER | 56 |
| JAGGED ALLIANCE | |
| LEMMINGS FÜR WINDOWS | 5.58 |
| LOST EDEN | |
| MAABUS | |
| MACHIAVELLI | 82 |
| MAGIC OF ENDORIA | |
| ENHANCED | 96 |
| PYROTECHNICA | |
| SLAM CITY | |
| SLIPSTREAM | 76 |
| STONE PROPHET | |
| (RAVENLOFT II) | |
| SUPER STREET FIGHTER II | |
| TICONDEROGA | 104 |
| TOTAL VERRÜCKTE | 1 |
| RALLYE, DIE | 108 |
| TOWER ASSAULT | 112 |
| BATTLE ISLE | |
| (HALL OF FAME) | 114 |

WELTHERRSCHAFT

Schlachtgetümmel im digitalen Sandkasten: Von links rollen unsere Panzer in die feindliche Festung.



Strategie der besonderen Art: Bedienungsfreundlich und grafisch eindrucksvoll schickt sich Westwoods neuester Streich an, die Taktikwelt zu erobern.

estwoods wohlfeiles Wüstenplanetenspektakel »Dune 2« begeisterte 1993 mit spannender Echtzeithatz, netter Grafik und stimmungsvoller Sprachausgabe auch Nicht-Taktikspezialisten. Seitdem haben die Programmierer nicht geschlafen und fleißig an einem Nachfolger gearbeitet: »Command & Conquer« orientiert sich sichtlich an Dune 2 und

zeigt gerade bei dessen starken Punkten, Grafik und Bedienungsfreundlichkeit, nachmals deutliche Steigerungen. Die schlechte Nachricht vorweg: Der offizielle Veröffentlichungstermin ist auf August gerutscht, da man sich für das Design der Missionen gerügend Zeit lassen will. Die gute Nachricht: PC Player konnte sich das weitgehend fertige Grundprogramm schon jetzt genau anschauen.

Um ein wichtiges Element des Vorgängers übernehmen zu können (das Spice-Sammeln mit sogenannten Erntemaschinen), dreht sich auch in Command & Conquer alles um ein seltenes Mineral. Das Unser Kommandeur klärt uns über die Ziele der nächsten Mission auf

kürzlich entdeckte »Tiberium« bedroht die gesamte Weltwirtschaft, da man mit seiner Hilfe ohne Probleme an Gold und sonstige Edelmetalle kommen kann. Weil dadurch alle Handels- und

Währungsgefüge außer Balance zu geraten drohen, streiten sich zwei Machtgruppen um das Supermineral: Eine geheimnisvolle Bruderschaft will damit die Weltherrschaft erlangen, die GDI (»Global Defence Initiative«) versucht, dies zu verhindern Anders als bei üblichen Vertretern des Taktikgenres zeigt Command & Conquer keine Panzersymbole und Hexeck-Karten, Stattdessen bekommt man es mit einem »elektronischen Sandkasten« zu tun: Der Spieler schaut von schräg oben auf die Szenerie und hat dabei einen guten Überblick auf Terrain und Einheiten. Winzige Infanteristen rennen und krabbeln über den Bildschirm, Panzer drehen ihre Geschütztürme und feuern Raketen ab, deren Flugbahn sich anhand der ausgestoßenen Rauchwolken verfolgen lassen. Obwohl nur VGA-Auflösung verwendet wird, macht die Grafik einen sehr ansprechenden Eindruck, was nicht zuletzt daran liegt, daß selbst die



Wo ein neues Gebäude plaziert werden kann, sieht man an den weiß schraffierten Feldern.



Massen-Befehle leicht gemacht: Innerhalb weniger Sekunden sind größere Abteilungen ausgewählt.

Im Spiel starten die Orca-Helikopter von speziellen Landeplätzen aus

kleinsten Objekte gerendert wurden. Es ist auf den ersten Blick auch kein »Gitter-Muster« mehr zu erkennen. Die Gehäude stehen anscheinend frei und in beliebigen Winkeln in der Landschaft herum, Zäune oder Wachtürme nehmen deutlich weniger Platz weg, als eine riesige Tiberium-Fabrik.

Die Bedienung erfolgt vollständig per Maus und könnte komfortabler nicht sein. Man klickt eine Einheit an und gibt ihr ein Ziel vor - ist es eine leere Stelle, beweat die Einheit sich dorthin und verteidigt sich dann. Hat man hingegen auf einen Gegner gezeigt, wird dieser angegriffen. Zudem sind Spezialaktionen möglich, so kann Infanterie z.B. unverteidiate Fabriken kurzerhand einnehmen. Jeder Trupp und iedes Gebäude hat eine bestimmte Anzahl an »Lebenspunkten«, die beim Anwählen als farbiae Balken direkt in der Grafik dargestellt werden das Schielen zum Bildschirmrand entfällt. Zudem wird eine Kurzinformation (»feindlicher Infanterist«) eingeblendet, wenn der Mauszeiger auf einer Einheit verharrt. Möchte man mehr als einen einzelnen Trupp befehligen, zieht man einfach einen weißen Rahmen um die entsprechenden Infanteristen und Fahrzeuge. In Windeseile hat man so eine halbe Division markiert, die sich dann mit einem einzigen Mausklick zum gewünschten Ziel steuern läßt. Die Anzeige der erwerbbaren Truppen und Gebäude am rechten Bildschirmrand kann weggeschaltet werden, so daß ein größerer Ausschnitt des Schlachtfelds zu sehen ist.

Das fertige Spiel wird mit einer Vielzahl von Truppentypen aufwarten, darunter Stealth- und Flammenwerfer-Panzer, Hovercrafts, Raketenwerfer sowie Truppentransporter, Man darf sich auf mindestens 20 verschiedene Landeinheiten freuen, zu denen sich nochmal ebensoviele Gebäude gesellen werden.



Neben dem normalen Terrain sowie Schnee- (oben) und Wüstenlandschaften (unten) wird es in der fertigen Version noch Dschungel-Szenarien geben

z.B. Helikopterstützpunkte, Ölpumpen, Reparaturstätten, Krankenhäuser und Fabriken. Flugzeuge und Schiffe dienen zur Unterstützung der eigenen Truppen, für die automatische Verteidigung der Basis soraen Zäune und drei Typen von Wachtürmen. Da bei den Kämpfen bislang Schreie und Pixel-Blutspritzer vorkommen und Soldaten überfahren werden können, überarbeitet

man speziell für die deutsche Version die entsprechenden Grafiken (»Aus Mensch mach' Roboter«). Für die Übersetzung der umfangreichen Sprachausgabe ist übrigens Rolf D. Busch zuständig, der schon an den deutschen Versionen von Ultima 8 und Creature Shock mitgearbeitet hat.

Command & Conquer besteht aus linearen Missionen, die nicht nur durch die Handlung miteinander verkettet sind: Je nach seinem Abschneiden in einer Mission übernimmt der Sandkasten-General mehr oder weniger Geld in die nächste. Während man am Anfang eher ahnungslos in der Gegend herumstolpert und nur eine kleine Auswahl an Kampfeinheiten hat, werden mit ieder Mission neue Informationsschnipsel sowie Truppen- oder Gebäudetypen zugänglich. Vier Fernsehsender halten den Wohnzimmer-Kommandeur über die globale Entwicklung auf dem laufenden, außerdem sind zahlreiche Zwischenszenen zu sehen. Der hierbei betriebene Aufwand ist für ein Strategiespiel ungewöhnlich hoch: Die Missionsbeschreibungen bekommt man als qualitativ hochwertige Videos zu sehen, die sonstigen Seauenzen bestehen aus relativ langen 3D-Studio-Animationen. Kein Wunder, daß Command & Conquer auf gleich zwei CDs erscheint und auch keine Diskettenversion geplant ist.

Über die gengue Zahl der Missionen hält man sich beim Hersteller noch bedeckt, es sollen aber auf jeden Fall mehr als beim Vorgänger Dune 2 sein und der hatte immerhin 27 Einsätze zu bieten. Die Aufträge werden sehr unterschiedlich aussehen, in vier verschiedenen Klimazonen stattfinden und auch mal mehr als nur eine Siegmöglichkeit enthalten. Durch kleine Tricks soll der Spieler das Gefühl bekommen, Teil einer dynamischen Welt zu sein. Mit bestimmten Aktionen löst er z.B. vordefinierte Abläufe aus; so erscheinen mitten in einer Schlacht Verstärkungen oder die Entdeckung des feindlichen Hauptquartiers führt zu einem wütenden Großangriff. Zudem ist der Computergegner laut Westwood lernfähig; wer also ständig dieselbe Taktik anwen-









Ultra maneuverable single pilot Light attack aircraft. Because of its vertical take-off and landing capability (VTOL). This craft has been named the Orca of the skies mainly because of it's deadly in and out kill capacity without being detected by enemy defenses.

©1995 WESTWOOD STUDIOS™



Über die Brücke stapfen Infanteristen nach Norden, um mit dem Gegner aufzuräumen.



Ein Panzer explodiert in schönster 3D-Studio-Manier

det, dürfte damit auf Dauer wenig Erfolg haben. Der Spieler kann jeweils beide Seiten übernehmen oder gegen einen menschlichen Gegner kämpfen. An der Nullmodem- bzw. Netzwerkfunktion wird noch gewerkelt, wobei es letztere bis zu vier Parteien erlauben wird, gleichzeitig aufeinander loszugehen. Unser erster Eindruck: hervorragend!

COMMAND & CONQUER-FACTS

Virgin Programmierfirma: Westwood Erscheinungsdatum: August 1995 ca.-Preis: DM 120. Deutsche Version: gleichzeitig mit der englischen; »entschärfte« Grafiken. ammenfassung: Fesselnde Echtzeit-Taktik mit schöner Grafik, vielen Details und Mehrspieler-Modi.

UBI-Soft spricht ein Wörtchen mit: »Action Soccer« lästern flapsige Sportreporter über die Geschehnisse auf dem grünen Rasen. Zwei Grafikansichten machen neugierig - befindet sich hier eine echte Alterna-

> tive zu »FIFA Soccer« im Trainingslager?

etzten Monat stellten wir UBI-Softs neve Fußballsimulation »Action Soccer« im Rahmen des ECTS-Messeberichts kurz vor. Mittlerweile durften die PC Player-Redakteure selber in die Waden grätschen und Flanken lupfen.

Projektmanager Fabrice Valay wagte sich nämlich mit einer Entwicklungsversion in die Poinger Steppe, was prompt für Gedrängel vor den Tastaturen sorgte. Action Soccer erfüllt ziemlich die Erwartungen, die man mit so einem Namen verbindet. Die unkomplizierte Steuerung (Ball »klebt« am Fuß) und der spannende Spielablauf machen einen vielsprechenden Eindruck.

Zwei gleichermaßen interessante Grafikperspektiven stehen zur Wahl: Die offensichtlich »FIFA«-inspirierte schräg-von-oben-Ansicht macht auf den ersten Blick den besten Eindruck. Ähnlichkeiten sind nicht unbeabsichtigt - Fabrice meint: »Wir haben uns natürlich die anderen Fußballprogramme auf dem PC-Markt angesehen«. Der Macher selber spielt lieber in der etwas schmuckloseren »flachen« Ansicht. Die Betrachterkamera ist hier näher dran und die

Projektleiter Fabrice Valay will FIFA Soccer die Stirn bieten

Spielersprites wirken größer. Die Übersicht leidet kaum: Ein stets eingeblendeter Radarschirm verrät die Positionen der Kicker auf dem Felde. Angesichts



Bei Abschlag und Freistoß wird zurückgezoomt, damit Sie bessere Übersicht haben

> des unhektischen Tempos bleibt genug Zeit zur Orientierung.

Bester technischer Gaa ist jedoch die hervorragende deutsche Sprachausgabe. kanten Situationen ihren Senf dazu. Die

Sprachhäppchen werden als CD-Audio-Tracks abgespielt und klingen - unabhängig von der Qualität ihrer Soundkarte – technisch brillant, Der Humor kommt gut rüber und die Sprüche passen zu bestimmten Situationen. Beschert der Wettergott statt Regen oder Schneeschauer am Spieltaa strahlenden Sonnenschein, diskutieren die beiden schon mal über Hawaii-Hemden und Sonnenschutzcreme Innerhalb eines Spiels kommt es zu keinen Kommentar-Wiederholungen. Für jede wichtige Situation gibt es verschiedene Dialog-Varianten; das zu verwendende Sprachpaket wird vor jedem Match neu bestimmt. Das komfortable Paßsystem ermutiat zu schönen Spielzügen. Nach Drücken des entsprechenden Feuerknopfs wird automatisch zum nächsten Spieler in Pfeilrichtung gepaßt – aber aufpassen, daß kein Gegner in der Mitte steht und den Ball abfängt. Um den (computergesteuerten) Torwart zu bezwingen, muß man ohnehin etwas tricksen. Beharrliche Weitschüsse führen hier weitaus weniger häufig zum



gibt es diese 2D-Ansicht, die größere Spielfiguren hat

Erfolg als bei FIFA Soccer.

Inwieweit Action Soccer auf Dauer Spaß macht, müssen wir freilich noch im Test klären. Für Sportspieler könnte es eine ernsthafte Alternative zum Electronic Arts-Bestseller werden, zumal andere Offerten wie »Fußball total« oder »Kick Off 3« eher enttäuschten. Bis zur nächsten Ausgabe dürfte eine fertige Version des UBI-Zöglings eintreffen. Dann wird es auch höchste Zeit für das Rückspiel zwischen den Stanalnator Stagedivers und Eintracht Lenhardt Wetten werden noch angenommen.

ACTION SOCCER-FACTS

Hersteller: UBI-Soft Fußball-Simulation Genre: Termin: Juni '95 ca.-Preis: DM 100,-

Besonderheiten: 2 Grafikansichten, deutsche Sprachausgabe, 16 Teams mit verschiedenen Stärken, 10 Team-Aufstellungen und 3 Turniervarianten.



Media Point

Ankauf Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Unser Tip des Monats

Elite 3

Battle Bugs

Eines der besten und originelisten Strategiespiele des letzten Jahres – jetzt ganz neu auf CD-ROM zum absoluten Knallerpreis!

CD-ROM 39,95

IndyCar Racing Das Kultspiel unter den

Autorennspielen!

Jetzt neu auf CD-ROM zum
"Ich schmeiß' mich weg"-Preis 19.95

Lost Eden

das Dinosaurier-Drama von und einem tollen Soundtrack

CD-ROM 79,95

First Encounters Nun endlich der dritte Teil der erfolgreichen Elite-Serie mit der ultimati-Mischung aus Actionspiel und eltraumwirtschaftssimulation für CD-ROM oder PC-Disk

79,95

Biing! *Mad Krankenhaus

Klinik-Simulation! für CD-ROM oder PC-Disk 79,95

89.95 79.95

70.05 99,95

30.05

Disk

Neue Versandanschrift!

(engl.) AKTIONSPREIS 29.95 SONDERPOSTEN 59,95 engl.) AKTIONSPREIS 29,95 . / Disk=engl.) 39.95 39.95 49,95 39,95

Jetzt oder nie! Wing Commander Armada

29,95

Syndicate Plus Privateer je 29,95

Die Electronic Arts Klassiker

letzt auf CD-ROM zum Hammernrei

Wing Commander 2

Strike Commander

| PC-Spiele | CD | Disk |
|---|------------------|--------------------|
| 11th Hour | 99.95* | Diak |
| 1942 - Pacific Air War Gold | 69,95 | |
| 1944 - Across the Rhine | 99,95* | 99,95* |
| Aces of the Deep (dt.) | 89,95 | 89,95 |
| Aces of the Deep Expansion Disk Aladdin | | 39,95 |
| Alien Olympics | 79,95* | 79,95 |
| Alone in the Dark 3 (dt.) | 99,95 | 20 9 |
| Armored Fist (dt.) | 89,95 | 89,95 |
| Atari 2600 Action Pack | 59,95 | 59,95 |
| Aufschwung Ost Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS | 79,95 * 39,95 | 79,95 49,95 |
| Battle Isle 2 (dt.) | 89,95 | 89,95 |
| Battle Isle 2 - Scenery CD | 49,95 | |
| Bazooka Sue | 89,95 * | 89,95* |
| Bling! (dt.) | 79,95 | 79,95 |
| Bioforge Blackhawk (dt.) | 99,95 | 89,95 |
| Bob Dylan: Highway 61 Interact. | 99,95 | 09,60 |
| Bolo | 59,95 | |
| Bureau 13 | 79,95 | 79,95 |
| Cannon Fodder 2 Caribbean Desaster | | 69,95 |
| Chaos Control | 89,95° 79,95° | 89,95* |
| Colonization (dt.) | 99,95 | 99.95 |
| Comanche incl. Missions (dt.) | 79,95 | 69,95 |
| Command & Conquer | 99,95* | |
| Creature Shock (dt.) | 99,95 | |
| Crusader – No Remorse Cyberia (dt.) | 99,95* | |
| Daedalus Encounter | 99.95* | |
| Dark Forces (dt.) | 99,95 | |
| Das Amt | 99,95 | 89,95 |
| Death Gate | 99,95 | |
| Der Clou – Profidisk Der Reeder (dt.) | 79.95* | 39,95 79,95° |
| Descent | 79,95 | 89,95 |
| Die Siedler | | 89,95 |
| Die verrückte Rallye | 79,95* | |
| Dime City Discworld | 89,95 * 89,95 | 89,95* |
| Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's) | 49.95 | 79,95 |
| Doppelpass (Anstoss + WorldCup) | | 89,95 |
| Dragon Lore - Chapter One (dt.) | 89,95 | 69,95* |
| Dungeon Master 2 | 79,95* | 79,95* |
| Earthsiege | 89,95 | 89,95 |
| Earthsiege Missionen Ecstatica | 49,95° 89,95 | 49,95° 79,95 |
| Elite 3 (1st Encounters) | 79.95 | 79,95 |
| FIFA Soccer | 69,95 | 79,95 |
| Flight of the Amazon Queen | 89,95* | 89,95* |
| Flightsimulator 5.1 (engl.) | 00.05 | 99,95* |
| Flight Unlimited Front Lines (dt.) | 89,95 69,95 | 69,95 |
| Great Naval Battles 3 | 89.95 | 00,00 |
| Hammer of the Gods | 79,95 | |
| Hanse - Die Expedition | | 49,95 |
| Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) | FOOF | 89,95 |
| Hattrick (BM 3.0) Supporter Hattrick (Ikarion) | 59,95 99,95* | 59,95 89,95 ° |
| Hell | 89,95 | 00,00 |
| Heros of Might & Magic | 89,95* | 89,95* |
| High Seas Trader | 69,95* | 69,95* |
| Hokum KA 50 AKTIONSPREIS Hugo | | 59,95 69,95 |
| Höhlenwelt Saga | 89.95 | 00,00 |
| Hall the state of the state of | ,50 | |

| | 4 | | | |
|---|--------|----------------|--|---------|
| PC-Spiele | CD | Disk | PC-Spiele | CD |
| Iron Assault | 79.95 | - | Stonekeep | 99,95 |
| Iron Cross | 89.95* | | Strike Com. & Privateer komplet | |
| Incredible Machine 2 | 89,95* | 79,95* | S.U.B. | . 55,55 |
| Innocent until Caught 2 | 69,95* | 69,95* | SuperKarts | 99.95 |
| Joy of Sex | 79.95* | 00,00 | Super Street Fighter 2 Turbo | 00,00 |
| Jungle Strike | 79.95 | 79.95 | System Shock (dt.) | 89.95 |
| Kaiser Deluxe | 69.95* | 10,00 | Tank Commnader (dt.) | 89.95 |
| King's Quest 7 (dt.) | 89,95 | | Theme Park (dt.) | 89,95 |
| Klik & Play (dt.) | 89,95 | 89.95 | Tie Fighter (dt.) | 09,90 |
| Knights of Xentar | 99,95 | 09,00 | Tie Fighter Mission Disk (dt.) | |
| Larry 1-6 Collection komplet | | | Transport Tycoon (dt.) | 99.95 |
| Last Dynasty | 89,95 | | | 89,95 |
| Legend of Kyrandia 3 (k.dt.) | | | Transport Tycoon World Editor | |
| | 89,95 | | U.F.O. & Master of Orion komplet | |
| Legionen | CELT | 69,95 | Under a Killing Moon | 99,95 |
| Lemmings 3 (World of Lemmings) | 69,95 | 69,95 | US Navy Fighter (dt.) | 99,95 |
| Links 386 Pro (incl. 2 Kursen) | 69,95 | | USS Ticonderoga | 99,95 |
| Lion King | | 69,95 | Vollgas (Full Throttle) | 89,95 |
| Little Big Adventure (dt.) | 99,95 | | WarCraft: Orks & Humans | 89,95 |
| Lode Runner | 89,95 | 69,95 | Wing Commander 1 + 2 Deluxe | 69,95 |
| Lost Eden | 79,95 | | Wing Commander 3 (dt.) | 109,95 |
| Lothar Matthäus Super Soccer | LV. | 69,95 | Wing Comm. Armada (Windows) | 79,95 |
| Magic Carpet (dt.) | 89,95 | | Wings of Glory AKTIONSPREIS | 59,95 |
| Magic C. Data CD: Hidden World: | 39,95 | 4 | Woodruff & Schnibble of Azimuth | 79,95 |
| Magic of Endoria | 79,95* | 89,95 | X-COM - Terror from the Deep | 99,95 |
| Magic the Gathering | 99,95* | | X-Wing (incl. aller Zusatzdisks) | 69.95 |
| Maniac Mansion 2 (dt.) | 79,95 | 69.95 | | |
| Marco Polo | 79.95 | | PC-Preishits (solange Vorrat) | CD |
| Master of Magic (dt.) | 99.95 | 99.95 | 7th Guest AKTIONSPREIS | 10.05 |
| Menzoberranzan | 89.95 | 89.95 | Beneath A Steel Sky | 19.95 |
| Metal Marines | 00,00 | 69.95 | Burning Steel 2 (engl.) | 10,00 |
| MS-Golf | | 119.95* | Burntime AKTIONSPREIS | 20.05 |
| Myst | 99.95 | 110,00 | Chaos Engine | 20,00 |
| Nascar Racing | 89,95 | 79,95 | Cyberia (e.) SONDERPOSTEN | LEO OF |
| Nascar Racing Track Pack | 39,95* | 10,00 | Dark Legions (engl.) | 00,00 |
| Navy Strike (dt.) | 99,95 | | Der Clou AKTIONSPREIS | |
| NBA Live '95 | 99,95 | 100000 | Der Clou AKTIONSPHEIS Der Patrizier | 39,95 |
| NHL Hockey '95 | 79.95 | | | |
| Noctropolis (dt.) | 99.95 | | Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.) | 39,95 |
| Novastorm | 89.95 | | Eishockey Manager | |
| | | | Elite 2 | 39,95 |
| Panzer General | 89,95 | 89,95 | F-14 Fleet Defender | |
| PGA Tour Golf 486 | 99,95 | | F-14 Fleet Defender Plus | |
| Phantasmagoria | 99,95* | | Fields of Glory | 39,95 |
| Pinball Fantasies Deluxe | 69,95 | | Formula 1 Grand Prix | 39,95 |
| Pinball Illusions | 79,95* | 69,95 | Great Courts 2 | 29,95 |
| Pinball Mania | | 69,95 | Gunship 2000 | 39,95 |
| Pizza Connection | | 89,95 | Hanniball & 200 Spiele | 29,95 |
| Prototype | 89,95* | | Indiana Jones Adventure 3 (dt.) | 39,95 |
| Psycho Pinball | 89,95 | 89.95 | IndyCar Racing | 19.95 |
| Ravenloft 2 - Stone Prophet | 89,95* | | Iron Helix | 29.95 |
| Rebel Assault (dt.) | 89.95 | | Ishar 1 (dt.) | 19.95 |
| Sam & Max (dt.) | 79,95 | 69.95 | Ishar 2 (dt.) | 29.95 |
| Sensible Golf | | 79,95* | Heimdall 2 | |
| Sensible World of Soccer | 69.95* | 69.95* | King's Quest 6 (dt.) | |
| Sim City 2000 (dt.) | 99.95 | 89.95 | Lands of Lore (dt.) | 29.95 |
| Sim Tower | 89,95* | 89,95* | Legend of Kyrandia 1 | 19.95 |
| Sim Town | 89.95* | 89,95* | Legend of Kyrandia 2 (dt.) | 29,95 |
| Simon the Sorcerer (dt.) | 99.95 | 99,95 | | 29,95 |
| Slipstream 5000 | 79.95 | 79.95 | Lemmings 1+2 kompi. Lothar Matthäus | |
| Star Trek - Next Generation | 99.95* | 10,00 | | 29,95 |
| Star Trek TNG: Technical Manual | | | Megarace AKTIONSPREIS | |
| Star Wars Screen Entertainment | 99,95 | 59.95 | Mega-Lo-Mania | 29,95 |
| Star wars Screen Entertainment Sternenschweif (DSA 2, dt.) | 79.95 | 59,95 89,95 | | |
| Olemeraciwell (DOA 2, dl.) | 18,85 | 09,80 | | 00.00 |
| | | | | |

Bestellannahme Telefon (030) 794 72 111

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

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

| PC-Preishits (solange Vorrat) | CD | Disk |
|----------------------------------|-------|----------|
| Microcosm | 29,95 | |
| Might & Magic 5 | | 39,95 |
| | 39,95 | je 39,95 |
| North & South | | 29,95 |
| Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS | 49,95 | 49,95 |
| Pirates Gold (dt.) | 39,95 | 29,95 |
| Populous 2 + Powermonger | 29,95 | |
| Privateer | 29,95 | |
| Railroad Tycoon Deluxe | | 49,95 |
| Railway Challenge | | 29,95 |
| Red Baron & Railr. Tycoon kompl | | |
| Shadow Caster | 29,95 | |
| Sil.Serv.2 & Red Storm Ris.kompl | 39,95 | |
| Space Quest 4 (engl.) | | 19,95 |
| Space Quest 5 (dt.) | | 29,95 |
| SSN 21 Seawolf (dt.) | 29,95 | |
| Starlord | 49,95 | 39,95 |
| Strike Commander | 29,95 | |
| Subwar 2050 incl. Scenarios | 49,95 | |
| Summer+Winter Challenge kompl | 29,95 | |
| Super VGA Harrier | | 19,95 |
| S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries | 39,95 | |
| Syndicate Plus (dt.) | 29,95 | |
| Taskforce 1942 (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| Transarctica | 19,95 | 19,95 |
| U.F.O Enemy Unknown | 49,95 | |
| Ultima 7 (dt.) | | 39,95 |
| Universe | 29,95 | 29,95 |
| Wing Commander 2 | 29,95 | |
| Wing Commander Armada | 1000 | 29,95 |
| World Cup USA '94 | | 29,95 |

| World Cup USA '94 | 29,95 |
|--|-------------|
| Multimedia | Zubehör |
| CD-ROM Panasonic 562 B. Double St | peed 269.95 |
| Soundblaster Midi Adapter | 49.95 |
| Soundblaster Pro Value Edition | 149,95 |
| Soundblaster 16 Bit Value Edition | 199,95 |
| Stereo-Lautsprecher | ab 39,95 |
| 3,5" MF 2HD | ab 5,99 |
| | loysticks |
| Advanced Gravis GamePad | 39.95 |
| Advanced Gravis Joystick | ab 49.95 |
| Advanced Gravis Joystick "Phoening | 199.95 |
| Flightstick Pro | 169,95 |
| Logi WingMan Extreme | 99,95 |
| Gamecard PC (2 Ports) | 29,95 |
| * bei Drucklegung noch nicht erschienen! A | |

Versandkosten: Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der P

ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfreit Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM



Nach jahrelanger Geheim-

niskrämerei lüftet die

Schleier ihres neue-

sten Produkts, Bril-

lante Animationen machen

Appetit auf das epische

Action-Adventure »Heart of

eit ihrer Gründung im Jahre 1992 arbeitet die

französiche Spielefirma »Amazing Studio«

an einem Projekt, das bislang streng geheim gehal-

ten wurde: Das Action-Adventure »Heart of Darkness«

soll grafisch zum Besten gehören, was sich bislang

auf PC-Monitoren getummelt hat. Zu den Gründern

von Amazing Studio gehören zwei prominente Spie-

ledesigner: Eric Chahi schuf das Action-Adventure

»Another World«, Frédéric Savoir zeichnete für »Flas-

hback« verantwortlich. Als die beiden Designer zur

französische Pro-

»Amazing Stu-

dio« erstmals den

Darkness«.

grammierfirma



Teams mit. Fast drei Jahre werkelt diese Truppe nun bereits schon an Heart of Darkness, das nur auf CD-ROM erscheinen und – wie so off – neue Maßstäbe setzen

Der Spieler übernimmt die Rolle des Teenagers Andy, der zusammen mit seinem drolligen Hund Whiskeye in gen lieblich anzusehendes Treundespaar abgibt. Aber das Unheil ist, wir vermuten es schon, nicht fem: Van seinem gemeinen Lehrer unterdrückt, flichtet sich der arme Junge immer stärker in seine (Alp-) Traumwelten. Doch die werden plötzlich nur zu real, als sich ein Zugang zu der Traumwelt öffnet und prompt Whiskey verschludt. Natürlich stürzt sich Andy mutig hinterher, da er ohne seinen verfustig gegangenen Hund nicht mehr sein mag – ach Godt-chen. In der Folge rennt der Spieler durch schön gezeichnete Röume und schaut sich aufwendige Zwischenseuenzen an.

Das Entwicklungsbudget von angeblich über zwei Millionen Mark wurde zu einem nicht geringen Teil in die Erstellung von gerenderten Hintergrundgrafiken und Animationszenen gesteckt: Knapp eine halbe Stunde schöner Render-Seauenzen sollen im Fetnien



Der »Servant« sieht echt niedlich aus – wenn nur die ätzende Näselstimme nicht wäre...

Spiel enthalten sein, in denen herzallerliebste Knuddelfiauren, aber auch fiese Bösewichte zu sehen sind. Diese Sequenzen entstanden übrigens nicht unter Verwendung einer hochspezialisierten Silicon-Graphics-Workstation sondern auf einem handelsüblichen PC in Verbindung mit dem bekannten Programm »3D-Studio« - wenngleich im Render-Pentium ehrfurchtsgebietende 64 MByte RAM stecken. Beim Rendern selbst wurden keine der mitgelieferten 3D-Studio-Texturen (Oberflächen), sondern ausschließlich eigens erstellte verwendet. Hiermit soll der berüchtigte »klinisch-reine Standardlook« vermieden werden, der 3D-Studio-Produktionen nachgesaat wird.

Im Gegensatz zu den Zwischensequenzen ist die

Gründung ihrer eigenen Firma Delphine Software verließen, nahmen Sie auch mehrere Mitglieder des alten
Stunde schöner R

Einige Spielstufen finden unter Wasser statt und zwingen Andy zum Tauchen



Nette Spielgrafik bei Standard-VGA-Auflösung: Hier kämpft sich Held Andy durch einen Dschungel.



freie Bewegung des Helden eingesetzt



Andy klettert vor sich hin, ohne die Schlange mit lila Zunge zu bemerken -Pech gehabt!

eigentliche Spielgrafik zweidimensional und in der beliebten Jump-and-Run-Perspektive gehalten. Auch hier wurden mit viel Aufwand respektable Eraebnisse erzielt. Die Spielfiguren agieren vor und in gerenderten Hintergrundbildern, die meist mehrere horizontale Ebenen enthalten. Scrolling aibt es dabei keines: Jeder der insgesamt 256 Bildschirme wird einzeln nachaeladen. Umso größeren Wert legte man bei Amazing Studio auf die Animationen: Die detaillierteste Figur, das Spieler-Sprite, soll über 1400 Animationsstufen (in einer Richtuna) verfügen, die für die andere Richtung aespieaelt werden. Laut Herstellerangaben sind die einzelnen Frames (gemeint sind hier Bewegungsstufen) kausal miteinander verknüpft: Bei Anzeige eines Frames werden bereits alle diejenigen Stufen im RAM bereitgehalten, die als nächstes angefordert werden könnten. Vom »fünften« Laufen-Frame kann so z.B. direkt in

den »sechsten« Springen-Frame geschaltet werden. was absolut stufenlose Animationen garantieren soll. vor allem beim Wechsel zwischen zwei Bewegungsformen. Der Spieler hat dabei während iedes einzelnen Frames Einfluß auf seine Spielfigur, muß also nicht abwarten, bis eine »Schrittabfolge« voll ausgeführt wurde. Auch sonst ist man akribisch ins Detail

gegangen: Sämtliche Sprites werfen einen in Echtzeit berechneten Schatten, beim Überspringen von Wasserflächen sind Reflexionen zu

Andy kann nicht nur durch Höhlengänge und über Waldpfade rennen sowie springen, sondern auch Steinwände emporklettern, an Lianen herumhangeln, schwimmen und tauchen. Der zahlreichen Gegner (Standardmonster ist ein

fieses, zerfleddert wirkendes Schattengeschöpf) erwehrt er sich mit einer Art Laser, außerdem kann er weitere Objekte finden und aufnehmen. Diese dienen, am rechten Ort eingesetzt, zur Bewältigung typischer Action-

Adventure-Puzzles. Besonderer Wert wird auf ausgefeilte Charaktere gelegt, die nicht nur nett anzuschauen sind, sondern auch zur ieweiligen »Persönlichkeit« passende Verhaltensweisen und Sprachausgaben bieten. Sämtliche Dialoge von Heart of Darkness werden aus dem Französischen in drei Sprachen übersetzt: Deutsch, Englisch, sowie man höre und staune -Japanisch. Für die Synchronisationen sollen prominente Sprecher angeheuert werden; genaueres steht bislang noch nicht fest

Für die Spielmusik ist der Filmkomponist Bruce Broughton zuständig, der u.a. beim Soundtrack zu »Liebling, ietzt haben wir



Die Entstehung eines Screens, vom ersten Scribble bis zum fertigen Ergebnis

ein Riesenbaby« mitwirkte. Die mit 22 KHz aufgenommenen Stereo-Soundeffekte stammen zum Teil von Patrice Grisolet, der zuletzt beim »Killer-trifft-kleines-Mädchen-und-beschützt-es«-Streifen »Leon« mitaemischt hat.

Das fertige Heart of Darkness soll im Oktober von Virain veröffentlicht werden.

DARKNESS-FACTS

Genre: Hersteller Programmierfirma: Amazing Studio Ca.-Preis: **Deutsche Version:**

Action-Adventure Virgin Erscheinungstermin: voraussichtlich Oktober 1995

DM 130 zeitgleich mit der englischen; auch die Sprachausgabe wird

übersetzt Fazit:

Edel aufgemachter Mix aus Jump-and-Run und Action-Adventure; erscheint nur auf CD-ROM

AKTUELLE MELDUNGEN

DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND?



Die neue Matrox Millennium soll DOS-Spiele, 3D Grafik und Videos beschleunigen

Matrox leitet das nächste Johrtausend der Grafikkarten frühzeitig ein. Die neue Karte »Matrox Millenniumd bietet für 750 Mark das komplette Spektrum
moderner Grafiktechnik: Eine schnelle 32-Bit-VGAKarte (für herkömmliche DOS-Spiele), WindowsBeschleunigung, Video-Funktionen (schnelleres Video
for Windows sowie MPEG-Software) und einen 3Dturbo, der in Hilkes mit 65.000 Farben arbeitet und
Texture Mopping sowie Gouraud Shadring unterstützt.
Treiber u.a. für Intel 3DR, RenderWare, Reality Lab
und das neue Apple Quickdraw 3D sind in Arbeit,
3D-Spiele sollten die Millennium also sofort direkt
unterstützen.

Die Matrox Millennium läufi mit einer neuen RAM-Technologie, den sogenannten Window-RAMs, die wesentlich schneller arbeiten sollen als die bisherige DRAM- und VRAM-Technologie. Wenn alles klappt, triffe in Testmuster dieser ersten VGA-3D-Video-Karte rechtzeitig für einen Test in der nächsten Aussabe ein.

GEZEITEN DER DUNKELHEIT

Blüzzard Entertainment will bis zum diesjährigen Weihnachtsfest den Nachfolger des erfolgreichen Echtzei-Strategispiels » Warczarfs fertigstellen. »Tides of Darknesse führt den Krieg zwischen Menschen und Orks weiter; der Spieler wird wieder beide Seiten übernehmen oder gegen einen menschlichen Geoner antrette können.

Nachdem die Orks die Menschen übers Große Meer getrieben haben, setzen die aggressiven Grünhäuter in hastig zusammengezimmerten Schiffen nach, um ihnen endgültig den garaus zu machen. Das Spiel wird voraussichtlich 24 normale und zwölf Experten-Szenarios enthalten; die Computergegarer sollen merklich intelligenter werden. Gekämpft wird nun auch zur See und in der Luft, mit zahlreichen neuen Einheiten wie z.B. Drachen, Greifen, Zeppelinen und Kriegsschiffen. Tides of Darkness wird Super-VGA-Gräfken bieten sowie einen Editor für Szenarios, Karten und Kampfeinheiten enthalten.

DER APOGEE-FLIEGER

Spätestens seit "Descents sind die Grenzen zwischen Shareware und Demo-Version verwischt. Vollversionen von "Sharewares" kann man im Loden kaufen, Demo-Versionen von "sprofessionellens" Computerspielen werden hingegen immer häufiger und immer größer. Mit der neuen Firma «3D Redims« setzt sich Shareware-Intimus Apogee genau zwischen die beiden Stühle. "Sterminal Velocitys", ein Flügt und Welhraum-Simulator, erscheint als Vollpreisprodukt auf CD-ROM und Diskelte. Gleichzeitig gibt es eine Version mit ehwa einem Drittel des Spiels ols »Sharewares, sprich voll spielbare Demo.



Das dürfen Sie demnächst als Shareware spielen: Terminal Velocity verspricht, eine rasante Flugsimulation zu werden.

In Terminal Velocity steuem Sie einen Raumgleiter über die Oberflächen und durch die Tunnel von neun verschiedenen Planeten mit 27 Levels. Zu den technischen Dotten zühlen unter anderem Super-VGA-Support, Acht-Spieler-Netzwerk-Modus (bzw. zwei per Modem/Nullmodem) sowie megabyteweise Zwischenssquenzen und Intros in der CD-Variante. In Mailboxen dürfte es am 10. Mai weltweit heiß hergeben, da zu diesem Termin die Shareware-Version des Spiels freigegeben werden soll.

MEHR SPAB MIT 6

» Daddeln« wie in der Spielhalle: Phase 9 hat mit dem
»Phantom 2« das erste PC-Gamepad mit sechs Buttons im Angebot. Bislang wird es zwar nurvon »Super
Street Fighter II Turbo« unterstützt (für jedes Bewegungsmanöver gibt's einen eigenen Button), doch weitere Spiele sollen bald folgen. Das Phantom 2 arbeitet auch mit allen Spielen zusammen, die nur zwei
oder vier Feuerköpfe benötigen. Den Vertrieb in
Deutschland übernimmt die Firma Allsop, der Preis
beträgt rund 50 Mark.

4 X 3D

Ohne 3D-Grafik geht bei Gremlins neuen Produkten nichts mehr: »Actua Soccer« verspricht flotte Kameraschwenks durch echt wirkende Fußballstadien. »Normality Inc.« wird als skurriles Adventure beschrieben, in dem man mit mehreren Charakteren durch eine große 3D-Landschaft laufen kann. »Realt durch eine große 3D-Landschaft laufen kann. »Realt

KURZ & BÜNDIG

ee+ Für 5 Millionen US-Dollar hat sich Escom die Rechte an der Commodore-Gruppe gesichert. Es ist u.a. geplant, den eigentlich schon verstorbenen C 64 wieder aufleben zu lassen – als Billigprodukt für Osteuropa.

Die von Regisseur James Cameron mitgegründete Firma Digital Domain will bis Weihnachten '96 drei Computerspiele veröffentlichen. Die Spiele sollen von den High-End-Grafikcomputern der Firma profilieren, auf denen normalerweise Special Effects für Kinofilme produziert werden.

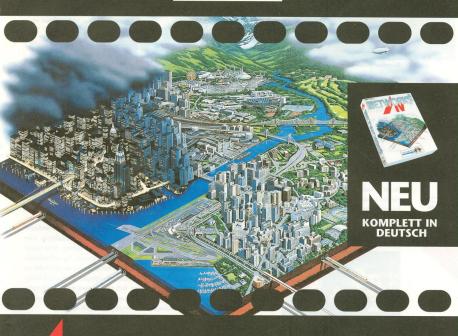
*** Mit »Mr. Playback« ist in den USA der erste interaktive Kinofilm angelaufen. In speziell ausgestatteten Kinos wählen die Besucher alle ein bis zwei Minuten zwischen zwei oder drei Möglichkeiten, wie die Handlung weite hen soll. Da der Film nur maximal 25 Minuten dauert, sind die Eintrittskarten für zwei Vorstellungen gültig. Besucherrekorde hat der Superhelden-Kurzkrimi bislang allerdings nicht erzielt. Novell und Bertelsmann-Tochter BMG haben eine langfristige Partnerschaft vereinbart. Zusammen will man künftig für die Märkte Europa, Ostasien und Lateinamerika Anwendersoftware entwickeln, vermarkten und vertreiben

*** Interplay hat eine neue Abteilung namens »VR Sports« mit über 25 Programmieren ins Leben gerufen. Die ersten Veröffentlichungen sind im Herbst diesen Jahres für Sega Saturn und Sony Playstation geplant. **> Philips Media will in Kürze PC-

*** Philips Media will in Kürze PC-Umsetzungen mehrerer CDI-Title veröffentlichen: »Choos-Control«, »Mystic Midway« und dessen Nachfolger »Phantom Express». Abberdem soll »PX Maßstäbe aud dem Spielemarkt sotren«. *** Sierra wird zusammen mit Gentry Lee, Co-Autor der Nachfolgebände zu Arthur C. Clarkes »Rendevouz with Rama«, mehrere Multimedia-Spiele pro-

duzieren. Lee soll nicht nur Umsetzungen der Rama-Bände in Angriff nehmen, sondern auch den Nachfolger der Strategie-Entfäuschung »Outpost«. *** Von Creative Labs gibt es in Kürze den Wave Blaster 2, die mit dem EMU8000-Chip der Sound Blaster

den Wave Blaster 2, die mit dem EMU8000-Chip der Sound Blaster AWE32 ausgestattet ist. Im 2 MByte großen ROM-Speicher des Aufsatzes stecken 128 Instrumente und Geräuscheffekte sowie rund 400 Percussion-Sounds.



/ NETWORKS

- Die revolutionäre, absolut realitätsnahe Wirtschaftssimulation!
- Gestaltet nach der betriebswirtschaftlichen Realität moderner Großunternehmen.
- Weltumspannende Szenarien mit Börsen- und Geldgeschäften angepaßt an die existierenden Wirtschaftssysteme
- Excellente Spielbarkeit durch Maussteuerung, isometrische 3D-Darstellung und die Möglichkeit, alle Dokumente und Bilanzen jederzeit über einen Drucker auszugeben
- AIV Networks-Hotline 0190/36 10 06 (1 Einheit = 12 sec.): Informationen zum Spiel und die Möglichkeit, einen von fünf Sony-MiniDisc-Radiorecordern zu gewinnen!

IN PARTNERSCHAFT



Erhältlich für IBM PC+Kompatible CD-ROM im Juni 1995 3,5"-Disk Version ab Mai 1995

SONY





Gremlins neues Rennspiel »Fatal Racing«

of the Hauntings soll dreidimensionale Grafik mit Rollenspielelementen und typischer Doorn-Action verknüpfen. Das Arcade Rennspiel »Fotal Racings erinnert an das Playstation-Modul »Ridge Rocers. Angeblich wird es 64 verschiedene Wagen und acht Rennkurse bieten und vor allem in Sachen Geschwindigkeit neue PC-Maßstäbe setzen. Alle vier Produkte sollen nicht vor Johnesende erscheinen.

FLACHBETT-WERBESPIEL

Hewlett Packard mächte mit dem Grafikadventure »Jelf Jelt für sich werben. Bei dem Werbespiel von Promotion Software dreht sich alles um ein junges Pärchen, das durch einen Flachbelt-Scanner ins Innere eines Computers gesaugt wird (also Varsicht bei Ihrem nächsten Scan-Vorgang!). Im Computer schlurfen die



Gespräche werden bei Jeff Jet im üblichen Multiple-Choice-Verfahren geführt

beiden durch alle möglichen Stationen, wie z.B. die Festplatte oder den Prozessor. Später geht es per Modern zu verschiedenen Schauplätzen, u.a. wird ein Space Shuttle besucht. Die Steuerung erfolgt komfortabel per Maus, bei Dialogen werden die Konterfeis der Gesprächspartner über die jeweilige Raumgrafik geblendet. Erhältlich ist das Werbespiel für 10 Mark bei vielen Hewlett-Packard-Fachhändlern.

BOMBASTKLANG FÜR PCS

Der rennomierte Audio-Spezialist Bose bietet in seiner Produktpollete auch Pc-Cautsprecherrysteme an. Das »Acoustimass«-System besteht aus zwei keinen Boxen (7.9 x .7.9 x 12,1 cm) und einer Verstärker-Baßwiedergabe-Einheit, die lauf Herstellerangabe an belieber Stelle im Raum plaziert werden kann, ohne den Klang zu beeinträchtigen. Die Boxengehöuse sind magnetisch abgeschirmt, so daß sie auch in unmittelbarer Nähe zum Bildschirm keine Störungen verursachen sollen.



Der Verstärker des Acoustimass-Lautsprechersystems (hinten zu sehen) enthält eine Baßwiedergabe-Einheit

Die Laustprecher der »MedioMoter-Serie ind lauf Bose sepziell für das Hören im Nahbereich konzipiert, so daß sie auf kurze Distanz guse Kangaqualität und Baßwiedergabe bieten. Da die Boxen zwei getrennte Einzägne besitzen, können gleichzeitig eine Soundkonte und das Audiokobel des CD-ROM-Laufwerks angeschlossen werden.

TAKTISCHE KREUZZÜGE

Von Greenwood kommt in Bälde ein Strategiespiel, das sich an den bekannten »Battle-Isle«-Look anlehnt: »Crusade« wird vor einem mittelalterlichen Hintergrund spielen und zahlreiche Blue-Screen-Videosze-



Die Playtoons-Serie dreht bis September eine Warteschleife

PLAYTOONS MÜSSEN NACHSITZEN

Die Veröffentlichung der Edutainment-Serie »Pleyroons« (siehe Test in PC Pleyer 5/95) uwrde überraschend auf September verschoben. Sierras Marketing-Abteilung hat kurzerhand entschieden, daß die ersten drei Titel der Serie zeitgleich mit Coktel Visons »ADI«-Reihe sowie dem Schulbeginn nach den englischen Sommerferien erscheinen sollen. Solange wird nun eben nachgesessen.

AUF DIE MÜTZI

Die netten Leute von Romware greifen tief in die Goodie-Kliste: Der Erfolg des schmissigen Roboter-Prügelspiels »One must fall 2097« enimiert zu einer Verlosung. 1. Preis ist ein Epic-Megagames-Spielepaket mit den Vollversionen von One must fall«, »Epic Pinball« und



»Jatz Jackrobbite; abgerundet von der formschönen One must fall-Baseballkappe. Als 2. – 20. Preis winkt die überaus tröstliche Kombination »One must fall-Yollversion + passende Mützee. Um bei der Vergabe jener schönen Dinge dabei zu sein, schreiben Sie bitte eine Postkarte an folgende Adresse: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Kennwort »One must fall«, Gruberstr. 46a, 85366 Poing. Einsendeschluß ist am 15. Juni 1995; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

nen enthalten. 14 Truppeneinheiten und Terrainarten sowie sieben verschiedene Gebäudelypen sollen zusammen mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad für Abwechslung sorgen. Tag- und Nachtwechsel sind nach Herstellerangabe ebenso enthalten wie Jahrezeilen, Versorgungsfransporte und Zufallsereignisse. Auch ein Editor sowie eine Nullmodemoption werden angeblich eingebaut, wobei Bündnisse und-Nichtangriffspakte möglich sein sollen.



Die Spielfelder von Crusade sind im gewohnten Hexagon-Format aufgebaut

ABSCHIED VON MS-DOS?

Rechtzeitig zum Redaktionsschluß erreichte uns der erste Trendbericht von der »Game Developers Conference«, einem dreitägigen Kongress speziell für Programmierer.

Star der Veranstaltung war unerwarteterweise Win-

dows 95. Microsoft verteilte die Beta-Version des «Came Software Developers Toolkint, welches Routinen für ultraschnelle Grafik, mehrstimmigen Digitalsound, Netzwerkspiele und Joystick/Maus/Tastatur-Input enthält. Mit den Routinen müssen Spieler nur ein einziges Mal Grafik, Sound, Netzwerk und Joystick einztellen; alle Win3-Spiele greifen dann auf diese Treiber zurück.

Zwischen August und Weihnachten wird schon eine Reihe von Spielen erscheinen: Accolades »Super Bubsy«, die Umsetzung eines rasanten Sega- und Nintendo-Moduls, ist angeblich schon fertig und wartet nur noch auf die Auslieferung von Windows 95. Papyrus zeigte eine Win95-Version von »Indy Car Racing«, die dank einer 3D-Beschleuniger-Karte in HiRes-Truecolor wesentlich schneller ist als die alte VGA-Version. Spectrum Holobyte überraschte mit der Ankündigung, »Falcon 4« ausschließlich für Win95 zu programmieren; bei Activision hieß es gar, alle neuen Spiele (bis auf »Mech Warrior 2«) würden nur noch für Microsofts neues Betriebssystem geschrieben, darunter »Super Pitfall« und die Fortsetzung von »Planetfall«. Weitere Software-Firmen auf dem Windows-Zug: Acclaim, Microprose, Mindscape und Viacom New Media. Microsoft selber wird gleichzeitig mit Windows 95 eine Flipper-Simulation ausliefern.

NEUE CD-ROM-PRODUKTE

Multimedia IQ Test: Virtual Entertainment bringt einen Intelligenztest für Windows und Macintosh heraus, der auf dem amer rikanischen AGCT (Army General Classification Test) beruht.

Puzzle Power: Mit diesem Titel von Centron Software soll sich jedermann eigene Puzzles generieren können, komplett mit Bildern, Geräuscheffekten und Videoschnipseln. Sechs verschiedene Arten von Rötseln stehen zur Walde

Arten von Rätseln stehen zur Wahl. The Beatles: In seiner »Stationen«-Reihe hat der tewi Verlag eine Monographie über die berühnten Pilzköpfe veröffentlicht. Fast 2000 Bildschirmseiten Text, 400 Bilder sowie 50 Minuten Ton- und Filmdokumente sollen enthalten sein. Reiseführer Romt: Benefalls von tewi

Reiseführer Rom: Ebenfalls von tewi stammt eine Multimedia-Reise durch die »Ewige Stadt«. Zu allen Sehenswürdigkeiten gibt es Bilder, außerdem sind Übersichtskarten und ein Sprachführer integriert, der die wichtigsten Wörter und Redewendungen vorliest.

Disasters: Für Multimedia-Gaffer läßt MDI die größten Katastrophen des 20. Jahrhunderts wiederaufleben. Mit Videos, Photos und viel Text widmet sich die CD z.B. dem Erdbeben in San Salvador, der Explosion des Space Shuttles »Challenger« oder einer Hungerkatastrophe in Athiopien.

Das große Horoskop: Die Raptor-Vertriebsgesellschaft Kümmert sich um Liebhaber von Geburts-, Partnerschafts- und Solarhoroskopen. Neben dem üblichen Zahlenschnickschnack werden die zwölf Tierkreiszeichen vorgestellt.

Aber auch passende Hardware für die neuen Spielestandards gob es zu sehen: 53 zeigte einen Prototypen des S3D-Grafikchips, der für Spiele in 2D und 3D optimiert wurde; Yamcha hatne beharfalls eine Grafikkarte im Gepäck, die 3D-Spiele um ein vielfaches beschleunigen wird. Alliance, ATI, Cirrus Logic und Matrax werden die neuen Win75-Funktionen gleichfalls unterstützen. Im Soundkarten-Lager zeigte Creative Lobs erweiterte Treiber für seine AWE-32-Seire. die 3D-Soundeffelde ohne Zusatzhardware erzeugen. Damit die 3D-Spiele auch ohne neue Karte schnell bleiben, hat Microsoft für den Sommer die 32-Bit-Version van »Recellity Labs" angekündigt. Realtily Lab ist für 3D-Grafik in etwa das, was ein VESA-Treilber für Super VGA darstellt: Wenn ein Programmierer damit seine Software schreibt, läuft sie auf normalen VGA-Karten, ober auch auf den neuen 3D-Karten (dort der wesentlich schneller und besser). [(a/bs)





LESER-TOP 25



| 1 | (1) WING COMMANDER 3 Origin | 89 % |
|----|--|------|
| 5 | (2) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts | 92 % |
| 3 | (4) DESCENT Interplay | 90 % |
| 4 | (21) DARK FORCES LucasArts | 84 % |
| 5 | (6) DOOM 2* id Software | 83 % |
| 6 | (8) TIE-FIGHTER LucasArts | 85 % |
| 7 | (5) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts | 90 % |
| 8 | (12) LITTLE BIG ADVENTURE Adeline/Electronic Arts | 82 % |
| 9 | (3) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin | 91 % |
| 10 | (10) COLONIZATION Microprose | 88 % |
| | (18) SIM CITY 2000 Maxis | 90 % |
| 12 | (7) REBEL ASSAULT LucasArts | 86 % |
| 13 | (-) PANZER GENERAL SSI | 81 % |
| 14 | (-) CIVILIZATION Microprose | 91 % |
| 15 | (17) TRANSPORT TYCOON Microprose | 82 % |
| 16 | (16) DIE SIEDLER Blue Byte | 83 % |
| 17 | (9) WARCRAFT-ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay | 83 % |
| 18 | (13) KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE Westwood/Virgin | 80 % |
| 19 | (-) STERNENSCHWEIF Attic | 75 % |
| 50 | (15) CYBERIA Interplay | 79 % |
| 21 | (22) BATTLE ISLE 2 Blue Byte | 85 % |
| 25 | (14) THEME PARK Bullfrog/Electronic Arts | 88 % |
| 23 | (20) HERETIC id-Software | 77 % |
| 24 | (-) KING'S QUEST 7 Sierra | 76 % |
| 25 | NOVASTORM Psygnosis | 78 % |

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1995.

Verkaufscharts CD-ROM

(1) Wing Commander 3 - Heart of the Tiger Origin (-) Wacky Wheels (Vollversion) Apogee (-) NBA Live '95 Electronic Arts (-) US Navy Fighters Electronic Arts (5) King's Quest 7 (6) Panzer General SSI (7) Cyberia Interplay (-) Alone in the Dark 3 Infogrames (A) Descent Interplay

Verkaufscharts Diskette

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: April 1995.



1 (1) Bundesliga Manager Hattrick

(4) Hanse Die Expedition (4) König der Löwen / The Lion King

4 (5) Panzer General

5 (3) Aladdin 6 (6) Die Siedler

10 (-) Bioforge

7 (7) NASCAR Racing

9 (-) Bund. Manager Hattrick Supporter
10 (-) X-COM Terror from the Deep
Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: April 1995.

Ascon Virgin SSI Virgin

Origin

Blue Byte Papyrus/Virgin Interplay Software 2000 Microprose

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1 (-) Windows 3.11

2 (1) Corel Draw 3 (2) 05/2 Warp

4 (3) Microsoft Word 6.0

4 (3) Microsoft Word 6.0 5 (4) Norton Commander 4.0

(4) Norton Commander 4.0

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 199

Der beste Kunden-Support

1 LucasArts

2 Origin

3 Electronic Arts

4 Microprose 5 Virgin Statement Min And 100

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 199

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1 (1) Outpost

2 (2) Bundesliga Manager Hattrick

3 (3) Creature Shock

4 (-) Rise of the Robots

5 (5) Wings of Glory

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf des Volum der PC Player-Leser. Um eine möglichst reprüsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimmel Nur schnell die entsprechende Positkarte in der Hefmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

CONTROL Gardenies school explosive

Gnadenlos schnell, explosivund in Dolby Surround



SAMEPRO

"Die beim Kampf um Manhattan dargestellten Flugszenen übertreffen fraglos alles, was es bisher auf PC oder CD-i zu sehen gab."

"Das neueste Infogrames Spektakel "Chaos Control" überzeugt nicht zuletzt durch seine phantastischen Graphiken."



Jetzt auf CD-Rom & CD-i



PHILIPS

Sclank und schnell.

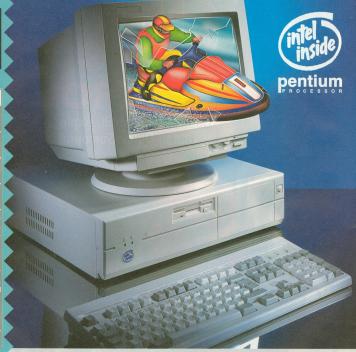
ESTOM

STECKBRIEF
PROZESSOR PENTUM®
75/90 MHz
FESTPLATTE
540/850 MB

GARANTI 1 IAIID

Board Intel mit PCI Bus Grafikkarte 1 MB DRAM Tastatur ESCOM Standard Monitor 14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm ms8,

Software ISDUM
Sopersoftware ISDUM
Sopersoftware ISDUM
Sopersoftware ISDUM
Sopersoftware IN SO DOS 6 22.
MS Windows für Workgroups. Cerel
Derw 4.0, MS Works, MS Scenes
Undersea, MS Tetestainment Pack
4. Mistabishi floteflidirer, Micrografs, Scout Wingar Windows.
Datafase, Giant Secu, CompuServe,
tetlweise CO BOM Laufwerk erfordreftich.



MICROSOFT PROFI-PACK 1

MICHOSOLI LUOLI-LACK

WORD ACCESS ENCARTA95



Mit Double Speed CD-ROM

Mit Quad Speed CD-RO

299.*

399.

MICKOPOLI SKOLI-SACK Z





Double Speed CD-ROM

299.-*

399.

75 MHz

KOMPLETTPREIS
PENTIUM® PROZESSOR P 75

2598.

INCL.: 14" Monitor,48 kHz, Tastatur und 540 MB Festplatte AUFPREIS: 1 Gigabyte Festplatte 249,-

RECHNEREINZELPREIS P75

2199.
AUFPREIS: 1 Gigabyte
Festulatte 249.-

90 MHz

KOMPLETTPREIS P90 Pentium® Prozessor P 90

2898.

INCL.: 14" Monitor,48 kHz, Tastatur und 850 MB Festplatte AUFPREIS: 1 Gigabyte Festplatte 149 -

RECHNEREINZELPREIS P90

2499. AUFPREIS: 1 Gigabyte Festplatte 149,-

Festplatte

Für den mobilen User.



ESCOM Notebooksmobilen Anwender

Mit Leichtigkeit immer dabei und zugleich mit zahlreichen Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte. Besonders das abgebildete DX4/100 besticht außerdem durch die sehr hohe Systemleistung im Daten-und Grafikbereich. Und auch das gute Preis-Leistungs-Verhältnis spricht fürden DX4/100-siehe auch Fazit PC Shopping 3/95! Ein zusätzliches Argument ist der ESCOM-Service: Reparatur innerhalb von 72 Stunden

Dockingstation für DX 4



499 -* erforderlichen Anschlüssen

PCMCIA Ethernet Adapter



NOTEBOOK DX4/100 MHz mit 9.5" Monochrom Display

und 340 MB Festplatte

TEXAS INSTRUMENTS PCMCIA FaxModem 14.4



NOTEBOOK DX4/100 MHz mit 9,5" DSTN Color Display

und 510 MB Festplatte

ESCOM



Notebook-

tasche 5

Notebooktaschen

4 MB RAM für DX2 429.-4 MB RAM für DX4 429.-1249,-16 MB RAM für DX2 1249,-16 MB RAM für DX4 Autoadanter für DX2 69.-Autoadapter für DX4 179.-Ratterie für DX2 (auch in Weiß erhältlich) 149.-Batterie für DX4 179,-

NOTEBOOK DX4/100 MHz

und 510 MB Festplatte

Notebook Zubehör

*Aufpreis zum Rechner

Micrografx, Scout Wings f. Windows, DataEase, Giant Sec

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

STREIT- GESPRACH

Nicht alle deutschen Versionen von PC-Spielen machen Freude. Schlampige Übersetzungen und verkümmerte Anleitungen vergraulen viele Fans – dann doch lieber der Griff zur Originalversion?

ie Übersetzer haben ein hartes Brot: Kaum übertragbare Wortspiele und Insider-Gags machen deutsche Versionen nicht nur bei den Medien Film und Buch zu einer heiklen Arbeit. In Computerspielen kommen technische Finessen dazu, vor allem seit neben schnöder Text-Übersetzung auch die Synchronisation der Sprachausgabe gefragt ist. Manche Englischkenner schwören auf Originalversionen: witziger, schöner vernockt, schneller zu haben.

Unser Autor Roland Austinat diskutierte die Problematik mit Guido Alt, langidhrigem Kenner der Computerspieleszene und PR-Manager beis Softgold. Diese Firma ist unter anderem für deutsche Versionen der Titel von LucasArts, Looking Glass, Novalogic, New World Computing, Gremin und Time Warner Interactive verantwortlich. Guido ist im wahrsten Sinne des Wortes ein aller Hase in Sochen deutscher Versionen: Er lieh einst dem Anarcho-Langohr Max im Intro der Diskettenversion von »Sam & Max hit the Roads seine Skimme.



Roland Austinat bevorzugt nicht nur Kinofilme im Original, sondern hadert auch mit so mancher deutschen Computerspiele-Version. Seine Argumente für englische Versionen: 100 Prozent Sprachwitz und schnellere Updates.

ROLAND: Guido, woran liegt es, daß die amerikanische Originalversion eines Spiels eher erhältlich ist, als die – dann möglicherweise noch schlecht übersetzte – deutsche Fassung?

GUIDO: Normalerweise bekommen wir bei Softgold parallel zu den Erwicklungsarbeiten in den USA schon die zu übersetzenden Texte. Es kann aber vorkommen, daß ein Spielehersteller zuerst die US-Version komplett fertigstellt und uns diese anschließend zum Übersetzen vorlegt. Dann verkaufen wir bis zum Release der deutschen Fassung erst die amerikanische Version. ROLAND: Gibt es

dabei nicht das Problem, daß sich Übersetzer und Programmautoren auf zwei verschiedenen Kontinenten befinden? Bekommt Ihr schon hallbwegs fertige Programme, mit denen gelestet werden kann, ob

die übersetzten Teile »passen«?

GUIDO: Unsere Übersetzer bekommen immer eine lauffähige Version, sie müssen also nicht »blinde übersetzen. Das ist zum Beispiel bei Rollenspielen wichlig, bei denen off Sätze aus vorgefertiglen Satzteilen zusammengesetzt werden, die natürlich passen müssen. Diese Teile kann man zwar separat grammatikalisch und semantisch korrekt übersetzen. Aber nur, wenn man sie ins Pragramme einbaut, sieht man auch, ob sie so »funktionieren«.

ROLAND: Wer macht Eure Übersetzungen? Sind das Personen mit abgeschlossenem Germanistikstudium? Aufgrund der Qualität mancher Übersetzungen kommen einem doch gewisse Zweifel...

GUIDO: Die Übersetzungen werden von Leuten gemacht, die über Programmiererfahrung verfügen, gute Englischkenntnisse besitzen und schon einige Jahre Erfahrung mit dem Übersetzen von Computerspielen hoben. Die übersetzten Texte werden dann von Germanisten in unserem Lebtorat geprüft.

ROLAND: Kommen wir doch mal auf die Qualität eines CD-»Talkies« wie »Day of the Tentacle« zu sprechen. Nach welchen Kriterien werden dobei die Sprecher ausgewähle? Man hat ja manchmal den Eindaruck, das liefe nach dem Molto: »Hmm, unser Pförtner hat eine schöne tiefe Stimme, den können wir gut als Erzbösewicht gebrauchen«...

GUIDO: Zu Anfang haben auch schon mal Kollegen von Softgold gesprochen. So geschehen bei »Sam & Max« oder »Day of the Tentacle«. Das brachte uns eine Menge Spaß, hat uns aber auch gezeigt, wie schwer es its, eine gule Übersetzung hinzubekommen.



Guido Alt ist PR-Manager bei Softgold. Er kümmert sich um deutsche Versionen von Spielen prominenter Hersteller wie z.B. LucaSATs, Gremlin oder Novalogic. Guido meint: »Nur 20 Prozent unserer Kunden wollen die Originalfassung haben«. Heute ist es so, daß wir 3 Mitarbeiter haben, die allein für Casting und Aufnahmen verantwortlich sind. Je nach Umfang des Spiels sind ca. 10 – 15 Synchronsprecher an dem Projekt beteiligt.

as Babe

Wir ochten darauf, daß auch der Klang der deutschen Simme dem Original nahe kommt und engagieren Profis, die z.B. Erfahrung als Synchronsprecher haben oder sogar selbat Schauspieler sind. Ein kleines Problem dabei ist, daß der überwiegende Teil von denen so etwas nach nie gemacht hat, weshalb eine gewisse Umgewöhrung nötig ist. Improvisieren oder eine andere Einstellung wählen ist bei fertigen Videos und Antimationen nicht möglich – wir können die Szenen nun mal nicht länger oder kürzer machen.

ROLANDE Sieht sich eine Spielefirma ein übersetztes Produkt nach mal an? Verstehen die das überhausf?

GUIDD: Ja, es gibt beispielsweise bei LucasArts in Amerika Mitarbeiter, die fließend Deutsch sprechen können, weil sie entweder hier studiert oder deutsche Ellern haben. Die checken das ganze dann nochmal durch.

ROLAND: Eine so sorgfaltige Vorgehensweise ist sicher auch ein großer Kostenpunkt, der den Preis für das Spiel in die Höhe treibt. Kannst Du uns sagen, in welchem Rahmen sich die Kosten für eine Synchronisation mittlerweile befinden?

GUIDO: Mit dem Geld könnte man fast schon ein paar Folgen einer TV-Serie synchronisieren. Im Moment geht etwa die Hölfte der Kosten in die Synchronisation, der Rest wird für »herkömmlicher Dinge wie Programmieren oder Materialkosten benötigt.

ROLAND: Materialkosten? Wenn ich da an manche deutsche Anleitungen denke, die auf ein paar Recycling-Lappen gedruckt wurde, während die amerikanischen Brüder auf feinem weißen Hochglanzpapier daherkommen...

GUIDO: Das war auch so eine Geschichte. Das Recyclingpapier war zwar umwelftreundlicher, aber am Ende sogar teuer als besagtes Hochglanzpapier. ROLAND: Warum habt Ihr dann überhaupt dieses Papier genommen?

GUIDO: Wir haben das Recyclingpapier aus Umwellschutzgründen verwendet. Jeder redet zwar davon, ober wir wollten mit gutem Beispiel vorangehen. Es gab damals noch kein chlorfrei gebleichtes, rein weißes Papier. Als das auf den Markt kom, sind wir umgestiegen.

ROLAND: Mit den CDs anstelle von Disketten dürften die Herstellungskosten erneut gesunken sein, oder?

Syndrom

Wenn ich da an man-

tungen denke, die auf

che deutsche Anlei-

ein paar Recycling-

Lappen gedruckt

wurde...

GUIDO: Man muß berücksichtigen, daß hier in Deutschland generell höhere Lohn- und Produktionskosten als in den USA existieren. Außerdem sind doch auch die Preise für Computerspiele schon über einen relativ langen Zeitraum konstant geblieben, sie sinken sogar. »Vollgass" wird z.B. voraussichtlich eine unverbindliche Preisempfehlung von DM 109,95 für die deutsche Version hoben.

ROLAND: In amerikanischen Geschäften bekomme ich aber viel origineller gestaltete Spieleverpackungen. Hier haben alle das gleiche, langweilige Schuhkartonformat.

GUIDO: Sicherlich sind viele US-Verpockungen wie z.B. die beiden aufeinandergestellten Dreiecke von »Day of the Tentacke cooler. In Deutschland haben sich Handel und Hersteller auf dieses »EG-Baxx-Format geeinigt, da es sonst Schwierigkeiten geben würde. Schochteln mit exotischem Desian in den Reag-

len der Warenhäuser unterzubringen. Deshalb werden die im »normalen« Karton geliefert. Einen Zwang, diese »EG-Box« zu verwenden, gibt es allerdings nicht.

ROLAND: Du hast eben »Vollgas« erwähnt.

Nur bei der US-Version von »Dark Forces« ist schon eine Demo dieses Spiels mit auf der CD.

GUIDO: Das war unser Fehler, da ist die falsche CD zum Mostering gegangen. Inzwischen ist die Demo ober auf allen neuen »Dark Forces«-CDs drauf. Speziell für Käufer, die noch eine »Balte« CD ohne Demo besitzen, haben wir noch mal die Demo auf eine eigenständige CD gebrannt und schicken diese allen registrierten Kunden gerne kostenlos zu – Postkarte genügt

ROLANDE Na gut, nehmen wir trotzdem mal an, daß mir das alles nicht reichen würde: Ich möchte lieber die Originalverpackung haben, kann auch einigermaßen gut Englisch und lege mir daher ein Spiel, das Ihr vertreibt, als ³Grauimport

sondhandel zu. Da hat man zwar in Sachen Support bei Euch schlechte Karten, aber daßür gibt's schneller Patches, die wesentliche Programmfehler beseitigen.

GUIDO: Da wirkt es sich als ein Vorteil aus, daß die deutschen Versionen manchmal später erscheinen – die haben oft eine neuere Versionsnummer als die aus den USA. Alle Patches kommen, sobald wir sie aus den USA. Alle Patches kommen, sobald wir sie

haben, in unsere kastenlass Support-Mailbox (erreichbor unter 02131-96.5222). Außerdem haben wir acht Mitarbeiter im Holline-Dienst, die für Fragen bereitstehen – auch für den Anrufer, der keine deutsche Version hat. Übrigens kann ein Programm, das Du Dir selbsi in den Slaoten gekauft hast, von uns für eine Bearbeitungsgebühr von ca. 30 Mark gegen eine deutsche Version eingelauscht werden.

ROLAND: Wohin geht der Trend? Hin zu Spielen à la »System Shock«, bei denen man Dialoge in allen Sprachen auf der CD finder? Das wäre doch eigentlich die beste Lösung.

GUIDO: Ja, aber das funktioniert nur mit Spielen, bei denen relativ geringe Mengen an Dialog aufgenommen werden. Som muß das Programm auf mehreren CDs ausgeliefert werden, was natürlich die Kosten wieder hochtreibt.

hem Design in den RegaROLAND: Klar, zumal auch immer ein Problem
darin besteht, daß schon

darin besteht, daß schon in »Text only«-Spielen deutsche Sätze immerlänger als die amerikanischen Originale sind. Von den inhaltlichen Problemen mal ganz abgesehen. Wie übersetzt man lan dess pe zifisch en Humor oder Atmossbäre?

GUIDO: Das stimmt schon, es wird immer Witze und Wortspiele geben, die sich nicht 1:1 rüberfürgen lassen. Mir fällt z.B. der Film »Die nackte Kanone 2 1/2« ein: Da hingen in einer Bar Bilder von
Unglücken und Naturkatastrophen an der Wand. Mittendrin ein Bild von Dan Guoyle, dem damaligen
Vize-Präsidenten. Das merikanische Publikum lag
vor lachen am Boden, in deutschen Kinos blieb es
totenstill. Damit will ich sogen, daß es immer eine Herausforderung sein wird, solche Komik zu übersetzen.

ROLANDE, Abschließend eine Frage zur Statistik:
Gübt es Informationen darüber, wieviele Kunden bis
zur deutschen Fassung worten?

GUIDO: Man kann sogen, daß wir ca. 80 Prozent unserer Programme in Deutsch werkaufen und nur 20 Prozent der Kunden die Originalfassung haben wollen. Die ganze Spieleindustrie enhwickelt sich mehr und mehr zum Massenmarkt, das haben auch die meisten Hollywood-Studios erkannt. Originalversionen von Computerspielen werden vermullich ebenso in die "Fran-Nischer gedrängt werden wie beispielsweise englische Videofilme. (Roland Austinat/hl)

OFFICE

Ihrer Nähe.

Aachen . Augsburg . Bayreuth . Berlin ·Bielefeld · Böblingen · Bochum · Bonn • Brandenburg • Braunschweig • Bremen · Bremerhaven · Chemnitz · Coburg · Cotthus • Darmstadt • Dessau • Dortmund • Dresden • Duisburg • Erfurt • Erlangen • Essen • Esslingen • Frankfurt/Main • Frankfurt/Oder . Freiberg . Freiburg . Fulda • Fürth • Gera • Giessen • Göttingen • Hagen • Halle • Hamburg • Hannover • Heidelberg • Heilbronn • Heppenheim . Hildesheim . Hof . Ilmenau . golstadt . Jena . Kaiserslautern . Karlsruhe • Kassel • Kempten • Kiel • Kohlenz • Köln • Krefeld • Lauchhammer • Leipzig • Lörrach • Lüheck • Ludwigshafen • Lüneburg . Mönchengladbach . Magdeburg · Mainz · Mannheim · Marburg · Mittweida • Mülheim/Ruhr • München • Münster • Neuß • Nürnberg • Oberhausen • Offenbach . Oldenburg . Osnabrück . Paderborn . Passau . Pforzheim . Pleißa . Potsdam • Recklinghausen • Regenshurg • Remscheid • Reutlingen • Rosenheim Rostock · Saarbrücken · Schwerin · Siegen . Stralsund . Stuttgart . Trier . Ulm · Vill.-Schwenningen · Worms · Wuppertal • Würzhurg • Zschopau • Zwickau



Boch



Berlin • Dresden • Düsseldorf • Flensburg • Frankfurt • Hamburg • Köln • Mannheim • Stuttuart • Wiesbaden



Karlsruhe

ASS CARFI

Bayreuth • Berlin • Erfurt • Hamburg • Köln • Frankfurt/Main • Sulzbach • Wiesbaden

HERTIE*

Berlin • Frankfurt/Main • Hamburg • Karlsruhe • Konstanz • Landshut • München • Viernheim • Wolfsburg • Wiesbaden

Quelle

Aachen · Bad Kreuznach · Bautzen · Berlin . Berlin/Eiche . Bielefeld . Bochum . Bremen ab 17.6. • Bremerhaven ab 22.6. • Chemnitz/Röhrsdorf . Coburg/Dörfles-Esbach . Cotthus/Groß Gaglow . Darmstadt · Dortmund · Dresden/Gorbitz ab 22.6. · Duisburg • Düsseldorf • Erfurt • Erlangen · Frankfurt/Main · Freiberg ab 22.6. · Freiburg . Fulda . Gelsenkirchen . Gera ab 17.6. • Gießen ab 8.6. • Görlitz • Hagen • Halle/Peissen ab 29.6. • Hamburg • Hamburg/Harburg . Hamm . Jena ab 29.6. . Kiel/Raisdorf . Köln ab 8.6. . Landshut . Leipzig • Leipzig/Günthersdorf • Lörrach • M.gladbach ab 8.6. • Magdeburg • Mainz . Mannheim . Marburg ab 8.6. . Minden . Mülheim-Kärlich . Mülheim/Ruhr . München • Münster • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Osnabrück • Plauen ab 17.6. • Raunheim • Rendsburg • Riesa ab 29.6. · Rosenheim · Rostock · Saarbrücken · St. Augustin • Stralsund • Stuttgart • Uelzen . Wieshaden . Wittenberg ab 29.6. · Zwickau/Steinpleis

DURCHGESTARTET

K P III K D

Ein komplettes Spiel, ein Dutzend Demos, eine Handvoll Patches und Videos - unsere Monats-CD ist wieder einmal brechend voll.

a hat doch glatt im letzten Monat ein Programmierteam Treffen Sie den furchterregenden Dr. Ballisto in unse-

rem interaktiven Test zu »Bioforge«

an der falschen Kreuzung »Vollgas« gegeben - aber diesmal haben es LucasArts und Softgold geschafft, uns die Demo ihres »Interaktiven Road-Movies« zur Ver-

öffentlichung zu überlassen, Zwar handelt es sich noch um eine Demo-Version der englischsprachigen Variante (Full Throttle) doch an einer deutschen Synchronisation des Titels wird fleißig gearbeitet.

Wer beim Durchblättern unseres CD-Menüs denkt »Das ist doch schon uralt«, sollte zweimal hinsehen. Die Demos zu »Aufschwung Ost« und »SuperKarts« sind neue Versionen mit wesentlich mehr Features beim deutschen Wirtschaftskrimi handelt es sich sogar um ein extradickes Demo der CD-ROM-Version, die dieser Tage erscheint. Hersteller Sunflowers beglückt uns zudem mit dem kompletten »Magic of Endoria Light«, einer Einsteigerversion des Zwergen-Strategiespiels, die ansonsten komplett und nicht einfach nur ein Demo-Level ist.

In der CD-ROM-Verkaufsversion bietet Magic of Endoria noch wesentlich mehr Spieloptionen als die hier veröffentlichte Light-Variante.

Prügelfans können jetzt kritisch das Super Nintendo mit dem PC vergleichen: Die Demo-Version von »Super Street Fighter 2 Turbo« bietet rechtzeitig zum Kinofilm eine recht originalgetreue Spielhallen-Umsetzung. Ob's wirklich so gut ist, können Sie anhand der spielbaren, auf zwei Kämpfer beschränkten Demo selher feststellen

In jedem Fall spielenswert sind auch die anderen Demo-Versionen, zum Beispiel von »Lemmings für Windows«, »Virtua Chess«, »The Last Dynasty« oder »Virtual Pool«. Den genguen Inhalt der CD mit allen Directories finden Sie, wie immer, auf unserem formschönen Bastelkarton in der Heftmitte.

Die Rückkehr des **Stummfilms**

Waren Sie sprachlos, als Sie unsere letzte CD-ROM

gesehen haben? Oder besser gesagt: Waren die Videoclips auf PC Player plus 5/95 bei Ihnen stumm? An uns lag's nicht - Ihre Soundkarte braucht nur dringend einen neuen Treiber, damit der Sound korrekt wiedergegeben werden kann. Dummerweise sind solche Treiber für einige Soundblaster-Clones (und auch für die alte Version des Originals) zur

Zeit nicht verfügbar. Während wir gemeinsam mit Herstellern von Soundkarten ein optimales Treiberset zusammenstellen, haben wir unsere Videoclips der aktuellen Ausgabe wieder in einem älteren, nicht so schönen Format abgelegt, das aber keinem defekten Soundkarten-Treiber Schwierigkeiten machen sollte. Mehr Infos zu dem Thema finden Sie im Editorial des CD-ROM-Meniis

Bitte senden Sie uns keine CD zum Umtausch, wenn Sie die Videos auf Ausgabe 5/95 nicht hören können. Es gibt keine andere Version dieser CD; wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Soundkarte, damit dieser einen vernünftigen Windows-Treiber stellt.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.



Kann das gutgehen? Schnelle 3D-Action unter Windows? Probieren Sie »The Last Dynasty«.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch, Gruberstr. 46a, 85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die ieweiligen Programmierer verantwortlich - wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen.

Wenn Sie weitere Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte unter obiger Adresse schriftlich an die Redaktion oder nutzen Sie unsere neue EMail-Adresse (über Internet und CompuServe erreichbar): »CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com« (bs)



Endlich auf der richtigen Straße: Die Demo zu »Vollgas« (Full Throttle).



RENDERN ZUM NULLTARIF

Wer auf den 3D-Geschmack gekommen ist, muß keine 8000 Mark für seine erste Software ausgeben. In diesem Bereich gibt es erstaunlich gute Programme ganz umsonst.

ie Bilder auf diesen Seiten reizen: 3D-Grafik wollen Sie selbst machen. Aber ein Blick in den Geldbeutel zeigt, daß über 1000 Mark für »Truespace« oder »3D Studio« nicht drin sind. Glücklicherweise sind Sie nicht der Einzige, dem es og geht. Zahlreiche 3D-Enthusiasten auf der Welt möchten zum Nulltarif mit Render-Algorithmen experimentieren.

Weil das Thema so interessant ist, gibt es stapelweise Software zum »Nulltarif« oder als preiswerte Shareware. Handelt es sich um »Freeware«, können Sie die Programme frei kopieren und beliebig benutzen. Allerdings behält der Autor das Copyright – Sie dürfen also selbst kein Geld mit den Programmen verdienen.

Die Trägheit des Auges

Das bekannteste Programm der Freeware-Szene ist »Persistence of Vision Raytracer«, kurz »POVRay«. Der englische Begriff steht für die Trägheit des Auges. POVRay hat erst einmal gar nichts mit Animation zu tun. Dieses Programm kann lediglich ein einzelnes Bild »ausrechnen« (Fachausdruck: renern). Sie geben POVRay nur die Beschreibung eines Bildes: »Hier eine Kugel, die ist verspiegelt, der Himmel ist blau, der

Das soll 3D sein? Freeware Raytracer wie »POVRaye verstehen leider nur Zohlen und Programmcode und haben keinen 3D-Editor

1.1. MAN 1.1. M

Der »Midnight Modeller« ist ähnlich zu bedienen wie 3D-Studio und erzeugt Dateien, die von »POVRay« dann gerendert werden können

Fußboden sieht aus wie ein Schachbrett, neben die Kugel noch einen Würfel aus Marmor...«. POVRay malt dann ein Bild, das Ihrer Beschreibung entspricht.

Leider sind Computer aber keine sonderlich phantasiebegabten Wesen, die mit den Worten »Und dort malst du

mir ein schönes Haus« etwas anfangen könnten. Sie müssen POVRay (und jedem anderen Raytracer-Programm) haarklein vorkauen, was Sie denn nun auf dem Bildschirm darstellen wollen. Haarklein bedeutet: Im schlimmsten Fall müssen Sie Ihre Szene in Dreiecke zerlegen und jedes einzelne Dreieck mit seinen Koordinaten in eine Textdatei tippen.

POVRay macht Ihnen das Leben etwas einfacher: Einige Standard-Objekte sind schon definiert und auch für Grundstrukturen wie Marmor enthält das Programm bereits Algorithmen, die Sie nur noch mit ein paar Startwerten »füttern« müssen: Welche Farben? Wie turbulent sind die Strukturen? Da POVRay ein reiner Renderer ist, gibt er ihnen beim Zusammenstellen der Szene kaum Hilfen. Sie müssen dem Programm tatsächlich eine Textdatei liefern, die von POVRay gelesen und abgearbeitet wird. Anders ausgedrückt: Sie müssen ein Programm in der POVRay-Sprache schreiben.

Nun ist das bei den einfachen 3D-Experimenten »Spiegelnde Kugel auf Schachbrett« noch durchaus machbar. Wenn Sie allerdings ein digitales Haus bauen wollen, würde das bedeuteten: Das Haus auf Papier zeichnen, in Dreiecke zerlegen, alle Koordinaten ausmessen und dann eintippen. Logisch, daß auch diese lästige Arbeit lieber der Computer machen soll.

Digitaler Modellbau

Um eine dreidimensionale Szene aufzubauen, verwenden Sie einen »Modeller«. Das ist ein Programm, welches Ihr 3D-Bild nur andeutet, beispielsweise durch Drahtgitter-Grafik. Der Vorteil dieser Andeutung: Sie können das Bild direkt mit der Maus manipulieren. So wird beispielsweise ein Würfel angeklickt und nach links bewegt. Der Modeller rechnet dann beim Speichern des Bildes alle Dreiecke und Koordinaten für POVRay (oder einen anderen Raytracer) aus.





Um solche Bilder zu berechnen, müssen Sie keine teure Software kaufen, denn die benötigten Programme sind Freeware

Ein guter Modeller kennt auch viele arbeitsverkürzende Tricks, um eigene Obiekte herzustellen. Würfel, Kugeln und andere geometrische Obiekte sind meistens vordefiniert und können per Menü in die Szene eingebaut werden Bessere Modeller kennen Rotationsobiekte. Stellen Sie sich eine Flasche vor: Wenn Sie diese aus Dreiecken zusammenbauen müßten.

wären Sie wahrscheinlich Tage beschäftigt. In einem Modeller zeichnen Sie jedoch ne und rotieren diesen

lediglich einen Querschnitt der Flasche und rotieren diesen einmal um den Mittelpunkt. Das dadurch entstehende Dreiecksgeflecht wird für Sie in Sekunden ausgerechnet.

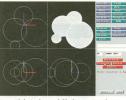
Für POVRay gibt es natürlich einen hervorragenden Modeller als Freeware. Der »Midnight Modeller« kann auch komplexe Objekte zusammenstellen und bietet eine ähnliche Bedienung wie das »3D Studio«. Neben den besprochenen Rotationsobjekten erzeugt der Midnight Modeller auch kurvige Flächen und Kegelobjekte. Sie können Ihre 3D-Szene aus mehrreren Blickwinkeln gleichzeitig sehen und mit einer schattierten Grob-Ansicht die Kamera direkt positionieren.

Die Grafik mit dem Blob

Da die Autoren solcher Freeware-3D-Programme gerne experimentieren, findet man in POVRay und Co einige Dinge, an die sich professionelle Programme selten herantrauen. Bekanntestes Feature in POVRay sind die »Blobs«. Das sind mathematisch skurrile Objekte, die entstehen, wenn man Kugeln nicht als Kugeln, sondern als Felder betrachtet, die sich gegenseitig anziehen und verzerren können. So entsteht zwischen zwei Blob-Kugeln beispielsweise ein geschwungener »Tunnel«, der beide verbindet. Da Blobs keinerlei scharte Kanten haben, eignen sie sich zur Modellierung organisch aussehender Objekte.

Ein normaler Modeller kann mit Blobs allerdings nicht viel anfangen; sie lassen sich nicht vernünftig durch Dreiecke wieddergeben, da das ihrer kompletten Kurvigkeit widerspräcke. Zwar ließe sich ein Programmteil für Blobs in einen Modeller einbauen, doch in der Welt von POVRay gibt es einen speziellen »Blob Sculptor«, der ebenfalls umsonst zu haben ist.

Dieser kann wiederum mit Dreiecken nichts anfangen. Im Blob Sculptor legen Sie Kugeln an und weisen diesen »Stärken« zu, mit denen sie gegenseitig aneinander ziehen. Eine Preview-Funktion deutet an, wie das fertige Bild in etwa aussehen könnte. Um sich aber den vollen Effekt



Der »Blob Sculptor« hilft Ihnen, Kugeln so zu arrangieren, daß die gewünschten Blob-Objekte in POVRay erscheinen

anzusehen, brauchen Sie weiterhin den Raytracer.

Handwerkszeug der 3D-Grafik

Was ist die wichtigste Hardware, wenn Sie sich eingehend mit POVRay und anderen Freeware-3D-Tools beschäftigen wollen? Die Maus? Der Monitor? Die Grafikkarte? Dreimal falsch geraten: Sie brauchen unbedingt ein Modem. Die Macher der 3D-Programme sind quer durch die Welt verteilt und stellen ihre neueste Software per Internet und Compuserve zur Verfügung. Hier finden Sie auch genügend Gleichgesinnte, die Ihnen bei Problemen helfen und bei guten Ergebnissen anerkennend auf die Schulter klopfen. Vom einfachen 3D-Hobbyisten bis zum Hardcore-Programmierer, der über stochaistischen Radiosity-Algorithmen brütet, finden Sie online das komplette Spektrum der Render-Interessierten.

In CompuServe ist das »Graphics Developers Forum« (GO GRAPHDEV) der offizielle Treffpunkt unter anderem für POVRay-Programmierer. Hier können Sie auch die neuesten Versionen und Utilities sowie fertige Bilder oder Szenen zum Selberrendern aufstöbern. Im Internet besuchen Sie am besten die Newsgroups der »comp.graphics« Hierarchie. Auf dem World Wide Web findet man eine ganze Bücherei voller Infos bei »http://www.cm.cf.ac.uk/Ray.Tracing/«.

Wenn Sie allerdings noch Ihre ersten Gehversuche in 3D machen müssen, sollten Sie vor dem Stürmen dieser News-

groups ein paar Mark für ein gutes Buch anlegen. Frisch erschienen ist »PC-Grafik für Insider« (SAMS Publishing), Es enthält zwar jede Menge Programmlistings, die man aber durchaus überblättern kann. Der Pluspunkt des Buches ist das beiliegende CD-ROM, welches unter anderem »Polyray« (einen Shareware-Kollegen POVRay) sowie diverse Beispiele, Modeller und andere Grafikprogramme enthält. Neben 3D geht das Buch auch auf Bildbearbeitung, Stereogramme und Morphing ein, so daß Sie einen fundierten Überblick über grafische Effekte am PC erhalten (bs)



Viele Profi-3D-Programme kennen keine »Blobs«; das sind mathematische Objekte aus Kugeln, die sich gegenseitig verzerren können

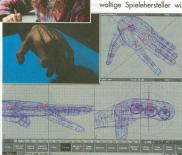
High-End-3D-Grafiken und Animationen sind längst nicht mehr eine Exklusiv-Domäne von millionenschweren Hollywood-Produktionen. Immer mehr Spielehersteller vertrauen auf die Anziehungskraft von realistischen Illusionsgrafiken.

aszinierte Kinobesucher erinnern sich gerne an die lebensecht wirkenden Dinosaurier in Steven Spielbergs Kassenknüller »Jurassic Park«. Es war für viele unvorstellbar, daß diese Urzeitkreaturen durch bloße Computerberechnungen derartig furchteinflößende Untaten begehen konnten. Diese Technologie wird mit zunehmender Verbreitung auch von immer mehr Computerspiele-Herstellern genutzt, um die virtuellen Welten realistischer und reizvoller zu gestalten.

Einige der oft benutzten Schlagwörter in diesem Zusammenhang sind »Silicon Graphics«, »Motion Capture« und »3D Studio«. Spielefirmen greifen im Moment zu zwei Lösungen, wenn Sie 3D-Effekte herstellen wollen. Die High-End-Version ist eine Silicon Graphics-Workstation (»SGI«) mit der »Power

Animator«-Software der

kanadischen Firma Alias. Bei Bedarf rüstet man ein entsprechendes Motion-Capture System nach, mit dem sich natürliche Bewegungen aufnehmen lassen. Finanzgewaltige Spielehersteller wie



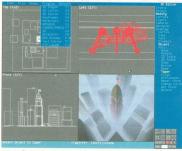
Bei dieser virtuellen Hand in einer SGI sind auch die innen liegenden Knochen definiert. Man kann mit der Maus die Finger in Echtzeit bewegen und sieht, wie sich die Muskeln anspannen.



Origin produzierten unter anderem ihr neues Action-Adventure »Bioforge« mit derartiger Ausrüstung. Doch auch kleine Firmen wie Xatrix. die sich für die »Cyberia«-Grafiken extra eine große Onyx-Workstation ausliehen, zählen zum wachsenden Anwenderkreis. Der eine oder andere PC-Spieler wird das spektakuläre »Donkev Kong Country« für das Super Nintendo kennen, dessen Grafiken komplett auf 40 leistungsfähigen SGI-Workstations erstellt und berechnet wurden

Render-Wahnsinn

Die andere Möglichkeit basiert auf dem bewährten PC und benutzt Autodesks Grafikpaket »3D Studio«, meistens noch mit eingeklinkten Zusatzpaketen für Spezialeffekte. Im Moment herrscht so etwas wie ein Glaubenskrieg zwischen den verschiedenen Anwendern, 3D-Studio-Anhänger wie Amazing Studio, die nach drei langen Render-Jahren gerade das spektakuläre »Heart of Darkness« vollenden, werden mit einem mitleidigen Lächeln von SGI-Anwendern bedacht, die komplexe 3D-Szenen aus dem Handgelenk in Echtzeit berechnen. Beliebte Gegenargumente aber sind, daß SGI-Equipment und Software im Vergleich mindestens um das zehnfache teurer sind und man die damit erzielbare Qualität heutzutgae noch gar nicht sichtbar in PC-Spiele übertragen kann. Außerdem ist es sehr schwer, einen eingefleischten 3D-Studio-Freak, der alle Tricks kennt, von seiner Lieblingssoftware loszueisen.



3D-Studio ist das Lieblingspaket vieler Profis. Durch den speziellen Netzwerkmodus können beliebig viele PCs im Slave-Modus ihre Rechenpower für komplexe Renderoperationen zur Verfügung stellen.

Für Jens Nitsche, 3D-Modeler bei Neon, entscheidet bei allen Spezialeffekten in erster Linie das Können des Grafikers über die Qualität des Ergebnisses

aller light voll rein

Jackie Jones empfiehlt: Diese Show sollte man sich täglich reinziehen. Enthält die cremigsten Spiele-Hits – schützt die Hirnhaut vor Austrocknung. Die beste Schmierung für dein CD-ROM-Laufwerk! Außerdem: Die optimale Pflege für die aktuellen SPEA Graphikkarten mit den neuesten Treibern. Die MediaGallery CD bekommt man mit den Zeitschriften PC Anwender, PC-Direkt und Familie&Computer – überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg





Derartig komplexe Charaktere wie dieser Drache entstehen fast immer auf Silicon Graphics-Workstations

Für Jens Nitsche, 3D-Modeler bei der Darmstädter Softwarefirma Neon, ist das unverständlich: »Der Computer ist für mich ein reines Werkzeug und selbst eine SGI liefert nur dann optimale Ergebnisse, wenn der Mensch eine genaue Ahnung von dem hat, was er damit erzielen will. Was also letztendlich bei allem Technikwahn zählt, ist die Vorstellungskraft und das Geschick des Grafikers. Ich selbst fühle mich mit der Alias-Software recht wohl, könnte mir aber auch vorstellen, mit 3D-Studio zu arbeiten.«

Gestenfänger

Effekte, die für Industrie-Illustrationen wichtig sind, wie etwa spezielle Glanzlichter oder genaueste Farbverläufe, zählen im Spielebereich nicht soviel. Hier kommt es eher auf schnelle Ergebnisse und gute Animationen an. Um letztere zu erzielen, greifen immer mehr Profis zu einem sogenannten »Motion Capture«-(»Bewegungsaufnahme«)-System, Dabei wird

ein menschlicher Akteur mit mehreren Sensoren verkabelt, deren genaue Position vom Computer eingelesen wird – sei es optisch oder elektromagnetisch. Typischerweise wählt man hierzu markante Punkte wie etwa Handgelenk, Ellenbogen und Schulter. Im Computer existiert ein elektronisches Gegen-

stück mit identischen Ankerpunkten. Wenn sich der verkabelte Schauspieler beweat, ahmt die virtuelle Figur iede seiner Gesten nach wobei die Daten natürlich aufgenommen und abgespeichert werden können. Zusammen mit Oberflächentransformationen entstehen unglaublich realistische Animationen.



Das Motion-Capture-System von Ascension arbeitet mit beliebig vielen elektromagnetischen Sensoren, die Lageund soger Drehungsinformationen weitergeben. Ein schwarzer Würfel mit Elektromagneten sorgt für das nötige Magnetfeld.



Carsten Aevermann ist Silicon-Graphics-Händler und Geschäftsführer der Form &

Vision GmbH. Zu seinen Kunden zählen bekannte Spielefirmen wie Sunflowers, Ascon oder Neon.

PC PLAYER: Wie unterscheiden sich die Standard-Softwarepakete der beiden Plattformen 3D-Studio für PC und Alias Animator für SGI-Maschinen?

CARSTEN AEVERMANN: 3D-Srudio bearst auf Polygonen, wodurch die Grafiken meist ein wenig eckig und flach wirken. Natürlich lassen sich alle Effekte, die Alias mehr kann, heutzutage noch nicht hundertprozentig von den Firmen in PC-Spiele einbauen – das ist schwer möglich bei mageren 256 Farben.

Aber viele schauen in die Zukunft und entscheiden sich jetzt für ein System, das sie

schon heute perfekt bedienen können, liauch wenn es der Markt erst morgen erfor-

> PC PLAYER: Was sind die augenfälligsten Qualitätsunterschiede bei den Ergebnissen?

CARSTEN AEVERMANN: Es gibt ganz klare Unterschiede, die auch ein Laie sehen kann. Das fängt schon beim Modeling an, also beim Erstellen der Geometrien. Es ist für den 3D-besigner mit Allas viel einfacher, er bekommt sofort ein Feedback und kann komplexe Modelle schneller erstellen. Beim nächsten Schrift, dem Rendern gilt: Wir haben auf der SGI viel mehr Halbitöne und viel mehr Kontrolle über den Vorgang, so daß man im allgemeinen schneller auf deutlich bessere Ergebnisse kommt.

Zur Charakteranimation ist zu sagen, daß es für die SGI-Maschinen viele ausgereifte Motion-Capture-Systeme gibt, wie zum Beispiel das »Flock of Birds«-System. Hier hat man eine direkte Schnittstelle zur Alias-Software und kann unglaublich produktiv realistische Animationen erzeugen, die sogar in TV-Produktionen für künstliche Charaktere eingesetzt werden.

PC PLAYER: Wie steht denn die günstigste SGI von der nackten Rechnerleistung im Vergleich zu einem Pentium-90-PC da? Was muß man dafür ausgeben?

CARSTEN AEVERMANN: Wenn wir die kleinste und langsamste Indy mit dem RA600-Chip hernehmen, schätze ich mal, daß sie ungefähr das Doppelte an reiner Prozessorleistung als der PC hat. Doch durch die spezialisierte, aufeinander abgestimmte Hardware arbeihet eine SGI viel effektiver als ein PC. Allein das Bussystem arbeitet etwa zehnmal schneller, von den Geometriebeschleunigern, dem Memory-System und der Grafik ganz zu schweigen.

Einsteigen kann man mit brauchbarer Software etwa bei 40.000 Mark. Eine flottere SGI mit der Alias-Software liegt dann aber schon beim Doppelten.



Da ist diese Faszination. Diese Erregung, Dieses Prickeln, Ein unbeschreibliches Gefühl. Das Sie völlig in seinen Bann zieht. Verwandeln Sie Ihren PC in das Erlebnis Ihrer Träume. Mit den Diamond Multimedia Kits. Das QuadSpeed CD-ROM bringt Ihren Puls in Wallung. Der kristallklare Sound umschmei-

 QuadSpeed CD-ROM Laufwerk (600 kB/s)

♦ Soundkarte Lautsprecher

♦ Software

♦ Ein Jahr Garantie

chelt Ihre Ohren. Und dann erst die Software-Titel: Entgleiten Sie in Cyber-Räume;

flirten Sie durch ferne Welten, stillen Sie Ihr Verlangen nach Unbekanntem. Verbringen Sie schlaflose Nächte. Aber nicht mit der Installation, Denn Diamonds Multimedia Kits enthalten alles für eine sorgenfreie Beziehung. Mit dem Installations-Video fällt Ihnen das Anmachen leicht. Auch wenn Sie darin noch keine Erfahrung haben. Bereit für ein neues Abenteuer? Mit den Diamond Kits wird Multimedia Ihre neue, große Liebe. Für immer.











Diamond Multimedia Systems, Inc. Europe - Landsberger Str. 408 - 81241 München - Fax 089/5805133 - BTX Diamond # - BBS 089/546 00 93

Actebis - D: 029 21/99-0; A: 02 22/278 82 82-0; CH: 056/72 61 61 · Computer 2000 - D: 089/780 40-808; A: 02 22/488 01-0; CH: 042/659-000 Frank&Walter - D: 05 31/21 18-0 · Ingram - D: 089/608 01-0 · Merisel - D: 081 42/291-0



enn man sich in »Descent« durch komplexe Stollen kämpft, mit dem Stealth Fighter auf einem Flugzeugträger landet oder auf dem fliegenden Teppich durch die Wüste düst, ist es live berechnete 3D-Grafik, die diesen Genuß ermöglicht. Wenn hingegen fotorealistische Bilder und Animationen wie in »Lost Eden« oder »Daedalus Encounter« gefragt sind, muß ein CD-ROM her, auf dem die fertigen Clips und Standbilder abgelegt sind. Denn unglücklicherweise steigt der Rechenaufwand mit dem Realitistisarad der Grafik.

Je besser das Bild aussieht, desto länger dauert in der Regel die Berechnung. Damit ein Spiel nicht zur müden Dia-Show verkommt, müssen Entwickler also eine ständige Balance zwischen einfacher Berechnung und realistischer Darstellung halten.

Vektor-Grafik, Texture Mapping, Gouraud-Shading und Ray-Tracing bezeichnen deswegen nur einige Facetten der 3D-Grafik. Was sich hinter den Schlagworten verbirgt, wo die Unterschiede liegen und wie man selbst fotorealistische Bilder

auf den Bildschirm zaubern kann, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.



Alles nur getrickst: Dank der eingeschränkten geometrischen Eigenschaften eines Levels in »Heretrie« (nur senkrechte Wände, keine komplizierten Kopfbewegungen) können die Programmierer die 3D-Berechnungen so vereinfachen, daß es auch auf einem 386er halbwess fülssig läuft.

Am Anfang war der Vektor

Wie 3D-Grafik funktioniert, erkennt man am besten in der historischen Entwicklung. Geht man in die Steinzeit der Computer zurück, die vor nicht einmal 10 Jahren endete, erlebt man pure Vektor-Grafik. Ein Vektor ist eine Line, die durch einen Anfangs- und Endpunkt definiert ist. Im dreidimensionalen Raum hat jeder dieser Punkte drei Koordinaten: Wie hoch, wie weit nach hinten und wie weit rechts liegt er beispielsweise in Bezug auf eine Tischplatte. Mit diesen drei Enffernungen sind die X-, Yund Z-Koordinaten eines Punktes definiert. Hat man zwei Punkte, gibt es nur eine einzige Linie, die genau schnurgerade durch diese beiden Punkte geht – deswegen läßt sich eine Linie mit nur sechs Zahlen, also zwei Dreier-Gruppen, heschreiben.

Möchte man ein komplexeres Objekt (z.B. einen Würfel) definieren, stellt man ihn aus lauter einzelnen Linien zusammen. Ein Würfel hat beispielsweise zwölf Kanten, also genügen zwölf Linien, um ihn zu beschreiben. Die einfachste Methode der 3D-Darstellung ist nun, dieses Vektorgebilde auf dem zweidimensionalen (flachen) Monitor nachzuzeichnen. Stellen Sie sich einfach vor, Sie hätten einen Würfel aus zwölf Drähten. Hängen Sie ihn vor einer Wand auf und strahlen Sie ihn mit einer Lampe an. An der Wand erscheint ein flacher Schatten des Drahtgitters – dies ist unser zweidimensionales Abbild. Dreht sich der Würfel, ändert sich auch der Schatten. Das Berechnungsverfahren, welches diesen Schattenwurf im Computer nachbildet, nennt man deswegen auch Drahtgitter- oder Wirfermeme-Grafik.

Nach diesem Prinzip arbeiteten die ersten 3D-Spiele, die es noch für simple Heimcomputer wie den C 64 gab. Die Objekte in Programmen wie »Stellar 7« oder »Eltiek bestanden nur aus wenigen Linien. Himmel und Boden wurden einfarbig dargestellt und besaßen keine Details. So primitiv dieses Verfahren auch zu sein scheint: Alle weiteren 3D-Methoden

bauen im wesentlichen darauf auf. Auch die teuersten 3D-Programme verzichten nicht auf die Wireframe-Darstellung in der Entwurfsphase (siehe Bilder auf Seite 26), weil sie immer noch am schnellsten ist.

Gouraud und Texture Mapping

Der nächste Rechenschritt ist, die Flächen zwischen den Linien farbig zu füllen. Was einfach klingt, ist in der Umsetzung ein gigantisches Problem. Denn solange ein Objekt nur aus Linien besteht, weiß das Programm nicht, was das Auge als Fläche wahrnimmt und was nicht. Also mußte sich die Objekt-Beschreibung ändern. Das Drahtgittermodell aus Linien muße einem Modell weichen, in dem echte Flächen vorkommen, die sogenannten Polygone. Genauso wie zwei Punkte eine Linie definieren, wird durch mindestens drei verbundene Linien ein Polygon festgelegt (bei drei Linien ein Dreieck, bei vier Linien ein Viereck, und so weiter). Ein 3D-Programm merkt sich neben den Linien auch noch die Farbe des Polygons. Je nach Winkel des Polygons zu einer Lampe kann man diese Farbe noch aufhellen oder abdunkeln und so schon einen recht realistischen 3D-Effekt erzeugen.

Dem Mathematiker Gouraud verdanken wir das Verfahren, wie Flächen mathematisch korrekt und gleichzeitig effektiv schattiert werden können. Das »Goraud-Shading« erlaubt weiche Schattierungen, die durch Farbübergänge realistischer wirken als das gleichmäßige Einfärben eines Polygons. Shading und Polygone sind eine einfache und effektive Methode, um einigermaßen wirklichkeitsgetreue und schnelle 3D-Grafik zu erhalten. Sie werden deshalb gerne bei Flugsimulationen verwendet.

Leider erhält man aber eine Welt wie aus Lego-Bausteinen,

weil allt
flächen g
farbig
nen. Die
Objekte
dadurch
wie une
zu stark
facht.

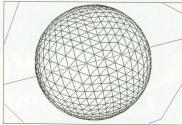
Die 3D-Animationen in Spielen wie »Lost Eden« werden nicht live berechnet, sondern als Film vom CD-ROM abgespielt

weil alle Oberflächen glatt und farbig erscheinen. Die meisten Objekte wirken dadurch irgendwie unecht und zu stark vereinfacht

Diesem Problem rückten die Programmierer durch »Texture Map-

ping« zu Leibe. Die Idee: Statt eine Fläche einfach mit einer Farbe zu füllen, kann man sie mit einer Tapete, der sogenannten »Textur« bekleben. Diese Tapete ist einfach eine weitere Computer-Grafik, die bei der Berechnung in die Fläche eingepaßt wird. In der Praxis sieht das dann so aus: Möchte man einen Holzwürfel erstellen, digitalisiert man einfach ein Stück Holz und klebt das entstandene Bild auf die sechs Würfelflächen. Für den Computer bedeutet dieser Schritt allerdings ein ganzes Stück mehr Rechenarbeit, muß er jetzt doch für jede Fläche nicht nur ein paar Linien, sondern auch ein Foto bearbeiten und umrechnen.

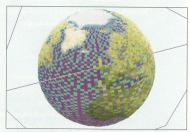




Der erste Schritt in die 3D-Grafik waren Drahtgittermodelle, bei denen nur Linien die Objekte andeuteten



Der nächste Fortschritt waren mit Farbe versehene Flächen, Durch »Goraud-Shading« können schon realistische Licht- und Schatten-Effekte erzeugt werden,



Beim »Texture Mapping« wird ein Objekt wie mit einer Tapete beklebt. Das kann ein 486er noch in Echtzeit berechnen.



Beim Ray-Tracing wird ein photorealistisches Bild berechnet; allerdings braucht hierfür selbst ein Pentium ein paar Minuten

Die Kunst der Selbstbeschränkung

Inzwischen sind die 3D-Berechnungen mit Texturen & Co. derart komplex geworden, daß ein C 64 solche Bilder bestenfalls im Stundentakt errechnen könnte. Auch ein 486er kann ohne Tricks nicht eine komplexe 3D-Welt in Echtzeit berechnen. Deswegen suchen Programmierer laufend nach Abkürzungen, mit denen man Rechenzeit sparen und das menschliche Auge überlisten kann. Ein gutes Beispiel ist »Heretic« von id Software: Das rasend schnelle 3D-Spiel ist in Wirklichkeit gar kein echtes 3D. Wer es sich technisch genauer ansieht, stellt fest, daß Sie sich nur in eine Richtung drehen können (links/rechts). Richtig nach oben gucken ist ebenso unmöglich, wie seinen Kopf schräg zu stellen. Alle Wände in Heretic verlaufen glatt von oben nach unten, sind also genau senkrecht zu Ihrer Blickrichtung. Deswegen ist die Grafik in Heretic schneller als bei einem »echten« 3D-Spiel wie »Descent«, bei dem Sie tatsächlich in alle Richtungen sehen und drehen können.

Fotos aus dem Computer

Ray-Tracing (was übersetzt soviel bedeutet wie »Strahlenverfolgung«) ist eine Methode, um 3D-Grafik so echt wie möglich zu berechnen. Hier verfolgt der Computer den Verlauf jedes Lichtstrahls, der auf dem Bildschirm die Farbe eines Pixel bestimmt.

Stellen Sie sich vor, von Ihrem Auge aus ginge ein Lichtstrahl durch einen Punkt auf dem Monitor in das Bild hinein. Sie folgen dem Lichtstrahl, notieren sich an welchen Objekten er in welchen Farben reflektiert wird, und berechnen so, welche Farbe der Punkt auf dem Bildschirm haben muß. Bei hohen Auflösungen sind das schnell mehrere Millionen von Lichtstrahlen, die mathematisch exakt berechnet werden müssen. Der Lohn der Mühe: Die Ray-Tracing-Bilder sehen sehr realistisch aus. Schatten, Übergänge, Reflexionen und Verzerrungen durch Glas werden perfekt nachgebildet. Pro Bild in VGA-Auflösung sind dabei durchschnittlich 2 Millionen Berechnungen auszuführen, die einen Pentium zwischen zehn Minuten und einer guten Stunde vollständig auslasten. Viel Hauptspeicher beschleunigt die Sache zwar ein bißchen, von Ray-Tracing in Echtzeit sind wir aber noch weit entfernt.

Die lange Berechnungszeit ist auch der Grund, warum fotorealistische Grafik und interaktive Spiele sich noch ausschließen. Wer nicht 200.000 Mark für seine Silicon Graphics Workstation mit Reality Engine ausgeben möchte, sondern maximal 5000 Mark für einen Pentium mit anständiger Grafikkarte, darf (noch) keine Wunder erwarten.

Daß es trotzdem bereits Programme mit realistischer Grafik gibt, liegt an der Off-line-Produktion. Hier werden einzelne Bilder oder ganze Sequenzen in tagelanger Arbeit vorberechnet und nur die fertige Animation auf CD-ROM gespeichert. Der PC spielt den digitalen Film dann nur noch ab. Klassische Beispiele hierfür sind »Lost Eden« oder »7th Guest«: Die Bilder sind zwar alle in einem Ray-Tracing-Programm entstanden, das Spiel selbst hat aber keine 3D-Routinen, sondern spielt nur die Filme ab. (Gregor Neumann/bs)

Test: Asymetrix 3DFX

DREI-D IT YOURSELF

Sie brauchen ein 3D-Logo, wollen aber nicht drei Monate lang lernen, mit komplexer Software umzugehen? Asymetrix hat die Lösuna!

etallene Logos, verspiegelte Kugeln, herumfliegende Textzeilen: Ohne 3D-Effekte wäre kein Fernsehprogramm mehr denkbar. Solche Videos oder Standbilder würden viele von uns gerne in ihren Urlaubsfilm schneiden oder zur Illustration eines Referats verwenden. Doch die entsprechende 3D-Software ist nicht einfach zu bedienen und erfordert das »Eindenken« in die Arbeitsweise des Programms. Aber was würden Sie von einem 3D-Programm halten, dessen Anleitung gerade mal 60 Seiten

dick ist, das fast jedermann in einer halben Stunde erlernen kann und dessen Endergebnisse ähnlich gut aussehen wie die von »Profix-Software?

Asymetrix hat mit »3DFX« den schwierigen Spagat zwischen einfacher Bedienung und tollen Endergebnissen geschafft. Wer schon mit 3D Studio und Co. gearbeitet hat, wird wegen einiger Einschränkungen die Nase rümpfen. Aber für Grafik-Einsteiger bietet 3DFX eine wunderbare Spielwiese, deren Bedienung auch als Vorbereitung für »richtige« Modelling-Software dienen kann.

3DFX arbeitet mit Szenen, in welche Sie Objekte setzen – so als würden Sie Häuser, Eisenbahnschienen und kleine Autos auf eine Platte setzen, um eine Modell-Eisenbahn zu bauen. Anders als bei anderen 3D-Programmen müssen Sie sich um die Objekte wenig Sorgen machen. 3DFX gibt es nur auf einer CD-ROM, die dafür aber über 200 professionell vorgefertigte Objekte enthält. Diese Objekt-Kartei sehen Sie als Katalog am unteren Bildschirmrand. Gefällt Ihnen ein Gegenstand, ziehen Sie ihn einfach mit der Maus in das 3D-Fenster. Mit einigen wenigen Mausklicks verändern Sie noch Größe, Winkel und Position. Wer es simpel liebt, drückt jetzt nur noch den »Snapshot«-Knopf und hat Sekunden bis Minuten später ein ausgerechnetes Bild der imaginären Szene.

Neben 3D-Objekten enthält die Kartei aber auch noch Hintergrundbilder, Lichter, Materialien, Bewegungen und vorgerertigte Szenen. Für all diese Eigenschaften gilt, daß sie ebenfalls einfach mit der Maus in die Szene gezogen werden können; Tastatur-Eingaben sind praktisch nie notwendig. Um beispielsweise eine Marmorbüste in eine Metallbüste zu verwandeln, suchen Sie im Material-Katalog ein Metall aus, schnappen sich dieses mit der Maus und lassen es auf der



Die 3D-Vorschau (links) wird in Echtzeit berechnet und gibt schon einen guten Eindruck des fertigen Bildes (rechts)

Marmorbüste fallen – fer-

Sehr praktisch bei der Arbeit mit 3DFX ist die eingebaute Echtzeit-Vorschau; schon ab einem DX2-66 können Sie die Objekte in der Szene als

solide Grafik bewegen (und nicht nur grobe Quader oder Drahtgitter wie in anderen Programmen). Die Liste der 3D-Features liest sich beeindruckend: Texture Mapping, Bump Mapping, Reflection Mapping, zuschaltbares echtes Raytracing und andere Optionen lassen Profis keine der wichtigen Grundfunktionen vermissen. Erst beim Ausprobieren kommt man auf die Einschränkungen des Programms. Exakte Positionierung ist kaum möglich, da die Kamera »fix« geradeaus schaut. Sie können nur die »Brennweite« des Objektivsändern, aber Bewegungen oder Drehungen der imaginären Kamera sind nicht erlaubt. Sie dürfen sich noch nicht mal zur groben Positionierung der Elemente die Szene aus einer Vogelperspektive ansehen. Neben den 3D-Objekten aus dem Katalog kann man zwar noch aus Schriften und 2D-Grafiken eigene Objekte bauen sowie Autocad-Zeichnungen importieren, aber in 3DFX selbst gibt es nur wenige Manipulationsmöglichkeiten und keinerlei 3D-Editor. Just das sind aber die Proarammteile, die normalerweise viel Verständnis des Benutzers erfordern, so daß es für die angesprochene Zielgruppe kein Drama ist, auf einen Modeller verzichten zu müssen.

Wenn Sie nur mal in 3D schnuppern wollen oder ganz klare Vorgaben wie »fliegende Logos« haben, können Sie mit 3DFX am schnellsten zu professionell aussehenden Ergebnissen gelangen. Wenn Sie aber größere Projekte haben (Spiele-

grafik oder gar einen Kurzfilm mit eigenen Objekten) ist 3DFX eine Nummer zu klein für Sie. (bs)

Rund neun Minuten rechnete ein Pentium am

cing-Effekte enthält

rechten Bild, welches Reflektionen, rauhe Ober-

flächen, eine Holzsimulation und andere Raytra-

3DFX Hersteller:

Preis: Voraussetzungen:

Asymetrix ca. 400 Mark a: 486-DX2, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Windows 3.1

















Lex heißt der synthetische, dreidimensionale Hauptdarsteller in Origins neuem fesselnden, interaktiven Film. Er erwacht in einer fremden Umgebung und muß das Geheimnis seiner eigenen Identität lösen. Perfekt simulierte Bewegungen, 8-Kanal-Digital-Soundeffekte und unglaublich detaillierte Hintergründe erzeugen eine dramatische Realität in diesem Action-Spektakel made by Origin.





Runs even better on a Pentium® processor





Sie können epochenweise und nach Herkunft geordnet auf die Meisterwerke zugreifen. Lauschen Sie dazu den knappen, aber informativen Kommentaren der professionellen Sprecher.

er schwitzende Führer Ihrer Museumstour nuschelt undeutlich in seinen Bart, so daß Sie kein Wort verstehen. Außerdem erkennen Sie das Meisterwerk des Künstlers nur schemenhaft, da die 35-köpfige Teilnehmertraube Ihnen perfekt den Blick verstellt. Ihre Füße schmerzen vom vielen Herumfaufen und Sie denken äch.

zend daran, daß draußen üppiger

Sonnenschein für das herrlichste Weteinander besuchen
ter sorgt: Aber dann fällt Ihnen als wahrer Kenner ein: Kultur
ohne Leidenskultur wäre wie ein PC ohne CONFIG.SYS.
Falls Sie jedoch im Urlaub lieber faul am Strand liegen, als

rais sie jedoch im Uriaub lieber rauf am stranta liegen, ab berühmte Museen zu besuchen, haben Sie jetzt eine gute Ausrede: »Ich habe ja mein Louvre-CD-ROMI« Auf diesem unscheinbaren Silberling finden Sie in der Tat mehr Informationen und Details, als Sie während einer tatsächlichen Kurz-

> Stippvisite in Paris aufnehmen könnten. Der

Test: »Louvre«

LISA INSIDE



Nicht nur für bequeme Kulturgenießer ist dieses CD-ROM ideal: Auf Mausklick bekommen Sie detaillierte Erklärungen und Infos zum Louvre und seinen Bildern.

Louvre enthält Werke der alten Meister ab dem 12. Jahrhundert, von denen die markantesten sorgfältig digitalisiert wurden. Jedes Bild wird mit hervorragender Sprachausgabe vorgestellt, zusätzlich erhält man bei einigen Werken Animationen mit Erklärungen zur Bildkomposition und bestimmten

Details per Lupenfunktion. Die Biographie und ein Porträt des Malers fehlen ebensowenig, wie Aufnahmen vom wirklichen Standort in den Louvre-Hallen und Anmerkungen über unwichtigere, aber interessante Einzelheiten rund um das Kunstwerk. Sie haben die Möglichkeit, auf verschiedene Art und Weise auf die Bilder zuzugreifen. Es gibt einen alphabetisch sortierten Hauptindex und eine Zeittafel. Am besten ist es aber, sich epochenweise durchzuwühlen oder Saal für Saal abzu-

laufen, so daß der Zusammenhang der Werke nicht verloren geht. Die Geschichte des architektonischen Kunstwerks Louvre wird dabei ebenso unterhaltsam von den guten Sprechern vermittelt, wie die kunstgeschichtlichen Hintergründe.

Die CD richtet sich nicht nur an eingefleischte Kunstinteressierte. Das Besondere an den einzelnen Werken wird kurzweilig erklärt und der Multimedia-Spieltrieb kommt durch die vielen Animationen und Querverweise ebenfalls zu seinem Recht. Eine deutsche Version soll in Kürze erscheinen. (mk)



Bilder und können die einzelnen Säle nacheinander besuchen





Die seien das berunm-mysteriose Laciein der mont Lisa und ihren Schöpfer, Leonardo da Vinci. Mit Animationen und Sprachausgabe werden Sie in der Vergrößerung auf Details hingewiesen oder bekommen Einzelheiten zur Bildkomposition erklärt.



DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN: LADEN: 60311 FRANKFURT 56068 KOBLENZ 53721 SIEGBURG FAHRGASSE 87 SCHLOSS STR. 16 069/280170 0261/309634

LADEN-02241/68045

53111 BONN 0228/659726

LADEN-

CD

69.90

99 90

109

100

119.

99

89.

89.

991

44.5

109.

109.9

119.9

69

89.9

99.9

79.9

109.9

109

1100

79

79.9

99.

99.9

109.90

99 90

119.90

89.90

89.90

LADEN-SUPER PREIS

ange Vorrat reicht

3.5" z.B:

LADEN: KAISER STR. 54 MÜNSTER STR. 11 BLONDEL STR. 10 GOTTESWEG 157 MATTIAS STR. 24-26 AM WEHRHAHN 24 0241/406912 0221/425566

LADEN: 0221/239526

52062 AACHEN 50939 KÖLN 50676 KÖLN 40211 DÜSSELDORF 0211/364445

| z.B.: | 3.5" | CD | z.B: | PC |
|--|--------|--------|-----------------------------|--------|
| A 4 Networks (KD) * | 109.90 | 109.90 | Kaiser Deluxe (KD) * | |
| A.Dampier Hockey 95 (KE) | 69.90 | 69.90 | King Ping Bowling (DA) * | 49.90 |
| Aces of Deep Mission (KD) | 49.90 | | King's Quest 7 (KD) | |
| Across the Rhine (KD) * | | 109.90 | Klick'n Play (KD) | 109.90 |
| Action Replay MK 4 (DA) | 169.90 | | Knights of Xenthar (KD) | 129.90 |
| Action Soccer (KD) * | | 99.90 | Land of Lore 2 (KD) *10/9 | 15 |
| Alien Breed T.Assault (DA) | 69.90 | 69.90 | Legend of Kyrandia 3 (KD) | |
| Alone in the Dark 3 (KD) | | 99.90 | Legionen (KD) * | 84.90 |
| Apache Longbow (DA) * | | 109.90 | Links Pro Super Pack (DA) | |
| Battle Isle 3 - Schatten | | | (+ Sc. Banff Springs + Bel | |
| des Imperiums (KD) * 09 | /95 | 109.90 | Little Big Adventure (KD) | ,, |
| Bazooka Sue (KD) | 99,90 | 99.90 | Lords of Midnight (KD) | 89.90 |
| Big Red Adventure (KD) | 79.90 | 99.90 | Lost Eden (KD) | 00100 |
| Bling (KD) * | 89.90 | 89.90 | Maabus (KE) | |
| Bioforge (KD) | | 99.90 | Mad News Extrablatt (KD)* | 39.90 |
| Bureau 13 (KD) | 84.90 | 89.90 | Magic Carpet Data (KD) | 00.00 |
| Carribean Desaster (KD) | 89.90 | 99.90 | Magic of Endoria (KD) | 99.90 |
| Chaos Control (KD) | 00.00 | 99.90 | Master of Magic (KD) | 109.90 |
| Command & Conquer (DA | 1)* | 109.90 | Microsoft Golf 2.0 (KD) | 129.90 |
| Creature Shock (KD) | ", | 109.90 | Navy Strike (KD) * | 109.90 |
| Cyberia (KD) | | 99.90 | NBA Live Basketball 95 (| |
| Damocles: Mercenary 3 (D. | 41. | 84.90 | Panzer General (DA) | 99.90 |
| Dark Forces (KD) | 7 | 109.90 | Phantasmagoria (KD) * | 99.90 |
| Das Amt (KD) | 99.90 | 109.90 | Phoenix Fighter (KE) * | |
| Der Reeder (KD) * | 99.90 | | Pinball Fantasies Deluxe (I | 241 |
| Der Statege (KD) * | | 99.90 | | |
| Descent (DA) | 99.90 | 99.90 | Pinball Illusions (DA) * | 69.90 |
| Deathgate (KE) | 99.90 | 99.90 | Prisoner of Ice (KD) * | |
| | | 99.90 | Psycho Pinball (DA) | 79.90 |
| Die große Rally (KD) * Dime City (KD) * | 00.00 | 89.90 | Pyrotechnica (DA) | |
| | 99.90 | 99.90 | Ravenloft 2 (KE) | |
| Discworld (KD) | 89.90 | 99.90 | S.U.B. (KD) | 79.90 |
| Dragon Lore (KD) | | 89.90 | Sensible Wor.Soccer (KD)* | 79.90 |
| Dungeon Master 2 (KD) * | 99.90 | 99.90 | Silent Hunter (KE) * | |
| Elder Scrolls 2 (KE) * | | 84.90 | Sim Tower (KD) * | 109.90 |
| Elite 3 (KD) | 89.90 | 89.90 | Sim Town (KD) * | 109.90 |
| F 1 Team Chef (KD) * | 99.90 | 99.90 | Simon the Sorcerer 2 (KD) | |
| Fahrschule (KD) | | 49.90 | Slipstream 5000 (DA) | 84.90 |
| | 109.90 | 79.90 | Spaceward HO 4.0 (KE) * | 69.90 |
| Flamingo Tours (KD) | 79.90 | 69.90 | Star Trek -Next Gen. (KD) | |
| Flight of the | | | Stardust (DA) * | 69.90 |
| Amazone Queen (KD) * | 99.90 | 99.90 | Stone Racers (KD) | 79,90 |
| Flight Unlimited (KD) | 99.90 | 109.90 | Stonekeep (KE) * | |
| Frontlines (KD) | 79.90 | 79.90 | Super Streetfighter 2 (DA | 79.90 |
| Fußball Total (KD) | 84.90 | 99.90 | Tank Commander (KD) | |
| Gadget (KE) | | 109.90 | The Dig (KE) * | 99.90 |
| Goblins 4 (KD) | | 99.90 | Third Reich AH (KE) * | 99.90 |
| Great Naval Battles 3 (KE) | | 89.90 | Ticonderoga (DA) * | |
| Hattrik -Ikarion (KD) * | | 99.90 | Tie Fighter Mission (KD) | 39.90 |
| Hell (KD) | | 99.90 | Transport Tycoon | |
| Heretic (DA) * | | 99.90 | World Editor (KD) | 39.90 |
| Heroes of | | | US Navy Fighters (KD) | |
| | 109.90 | 99.90 | Victory at Sea (DA) * | 99.90 |
| Hokum K50 Werewolf (DA) | 84.90 | 00100 | Vollgas/Full Throttle (KD) | |
| Hoolywood Pictures (KD) * | | 89.90 | Wacky Wheels (DA) | |
| Hugo (KD) | 69.90 | 00.00 | Wing Commander 3 (KD) | |
| Incred.Machine 2 (KD)* | 84.90 | | Wings of Glory (KD) | |
| Iron Assault (KD) | | 89.90 | X-COM: Terror of | |
| Jagged Alliance (KD) * | | 109,90 | | 109.90 |
| Jungle Strike (DA) | 89.90 | 89.90 | Zephyr (KD) | 100.90 |
| | | | | |

| 90 | Al Quadim (KD) | 69.90 |
|----|----------------------------|-------|
| 90 | Alien Breed (KE) | 29.90 |
| 90 | Armored Fist (DA) | 49.90 |
| 90 | Beauty & the Beast (KD) | 29.90 |
| | Beneath a Steel Sky (KD) | 29,90 |
| 90 | Big Sea (KD) | 29.90 |
| | Burning Steel 1+Datas (KD) | |
| 90 | Burning Steel 2 SVGA (KE | 29.90 |
| 90 | Chaos Engine (DA) | 29.90 |
| 90 | Cyberrace (KD) | 29.90 |
| 90 | Der Clou (KD) | 29.90 |
| | Dracula (DA) | 29.90 |
| 90 | Eishockey Manager (KD) | 39.90 |
| 90 | Empire Soccer (DA) | 39.90 |
| 90 | Evasive Action (KD) | 24.90 |
| | F 1 Grand Prix (DA) | 49.90 |
| 90 | F 14 Fleet Defender (DA) | 49.90 |
| 90 | Fantasy Empires (KD) | 49.90 |
| 90 | Football Manager 3 (KD) | 19.90 |
| 90 | Fury of the Furries (DA) | 29.90 |
| 90 | Gabriel Knight (KE) | 29.90 |
| 90 | Hurra Deutschland (KD) | 19.90 |
| 90 | Indy Car Racing (DA) | 39.90 |
| 30 | Innocent U.Caught (KD) | 39.90 |
| 90 | Larry 6 (KE) | 29.90 |
| 30 | Last Action Hero (DA) | 29.90 |
| 90 | Legend of Kyrandia 2 (KD) | |
| | Menzoberranzan (DA) | 69.90 |
| 90 | Oldtimer (KD) | 59.90 |
| 90 | Pacic Strike (DA) | 49.90 |
| 90 | Pacific Strike Speech (DA) | 24.90 |
| 90 | Pirates Gold (KD) | 49.90 |
| 90 | Protostar (KD) | 29.90 |
| 90 | | |
| | Ryders Cup (DA) | 29.90 |
| 10 | Sc. Theatre of War (KD) | 9.90 |
| | Seal Team (DA) | 39.90 |
| 90 | Search for the King (DA) | 19.90 |
| 0 | Seven Cities o.Gold 2 (KE) | 29.90 |
| 0 | Shadow Caster (DA) | 29.90 |
| 10 | Silent Service 2 (DA) | 29.90 |
| 10 | Silverball (DA) | 29.90 |
| | Sim City 2000 Data (KE) | 24.90 |
| 10 | Sink or Swim (DA) | 19.90 |
| | Soccer Kid (KE) | 29.90 |
| | Space Quest 3 (DA) | 39.90 |
| | Spectre US (KE) | 39.90 |
| 10 | Starlord (KD) | 49.90 |
| | Star Crusader (KD) | 60 00 |

Star Crusader (KD) Subwar 2050+Data (KD)

The Games 92 (DA) Troddlers (DA)

Troddlers (DA) Ultima 8 Speech (KD) Wing Armada (DA)

49.90

69.90

9.90

20.00

49.90

fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips

Zool 2 (DA)

Bei Bestellungen von

Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da

SUPER PREIS CD z.B: 7th Guest & Dune 1 (DA) 59.90 7th Guest (DA) 29.90 Battle Bugs (KD) Black Power Line 2 (KE) 49.90 (Sarakon, Return o. Medusa, Crime Time, Rolling Ronny, Lord o. Doom) Blue Force (KE) 39.90 Burning Steel 1 + Data 1,2,3 (KD) 49.90 Burning Steel 2 (KE) 29.90 Comanche+Data 1+2 (KD) 69.90 Cyberrace (KD) Daemonsgate (KE) Dark Seed (KD) 29.90 39.90 Dawn Patrol (KD) Der Patrizier (KD) 49.90 Der Trainer (KD) Dragons Lair (DA) 49.90 49.90 Dreamweb (KD) 49.90 Dune 2 (KD) Dungeon Hack (KD) 39.90 Elite 2 (KD) Encore Compilation (KE) (Heimdall,Thunderhawk, Curse of Enchantia) Eye of Beholder 3 (KD) Elite 2 (KD) 19.90 29.90 Myst F 14 Fleet Def.Gold (DA) Great Courts 2 (DA) High Command (KE) 69.90 29.90 Indy Car Racing (DA) * Inferno (KD) Inferno (KD) 49.90 Innocent U.Caught (KD) 29.90 Joysoft Classic (DA) 49.90 (Railroad Tycoon,TV Sp.Baseball, TV Sp.Football, Defender of Cr...) Lands of Lore 1 (KD) 49 90 Legend o.Kyrandia 2 (KD) 49.90 Lemmings 1+2 (DA) Lemmings Xmas 94 (DA) Mario is Missing Del.(KE) 39.90 29.90 19.90 Oldtimer (KD) Pirates Gold (KD) 59.90 49.90 Rebel Assault (KE) 49.90 Rings o.Medusa Gold (KD) 39.90 Seawolf (KD) * 39.90 Strike Commander+ (DA) * 39.90 Syndicate Plus (DA) 39.90 The Animals Multi Zoo (KE) 29.90 Walls of Rome (DA) 29.90 Who shot J.Rock (KE) 49.90 Wizardry 6+7 (KD) 49.90 World Cup USA 94 (KD) 39.90

LERNEN mit ADI (Alle Komplett in Dea auf CD oder 3.5" erh Deutsch Klasse 1-2 99.00 Deutsch Klasse 3-4 Mathe Klasse 1-2

Mathe Klasse 3-4 Rechnen+Lesen 4-6 Jahre 99.00 Rechnenal esen 6.7 John 99 00 LÖSUNGEN z.B:

Alle Komplett in Deutsch Tägliche Neuzugänge bitte er Alone i.t.Dark - 1+2+3 je Bid Red Adventure Codes & Hexadressen Creature Shock 17.95 Dark Sun - 1+2 je Die Höhlenwelt Saga Dragon Lore Dreamweb Goblins -2+3+4 je King's Quest - 5+6+7 je Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je Little Big Adventure 17.95 rranzan Might & Magic - 3+4+5 je

Noctropolis Privateer+Rebell Assault Schwarzes Auge - 1+2 je 29.90 Simon the Sorcerer 1 49.90 Star Trek - 1+2 je 17,95 Under a Killing Moon Wizardry - 6+7 je

ZUBEHÖR z.B:

CH Jetstick CH Pro Pedale Competition Pro Star 69.90 Flightstick Pro Golf Pro Swing 359.00 Gravis Analog Gravis Joypad Gravis Phoenix Mouse Boss Opti. Musik Boss Ultra 179.00 Thrustm.Lenkrad 339.00 | Thrustm.Lenkrad | 339.00 | Thrustm.FCS Falcon | 299.00 | Thrustm.Flight Pro | 299.00 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | 199.90 | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD) | Thrustmaster (CD) | Thrustmaste

Vivid 3D (KD) KOMPLETT DEUTSCH (KE) KOMPLETT ENGLISCH (DA) Dt.ANLEITUNG (*) NOCH NICHT DA VORBESTELLUNG SOFORT IN

Wind Armada (DA) Winter Olympics (DA) World Cup 94 USA (KD) 49.90 Angeboten bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind. LUNG st ab...

39.90

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE TIP DES MONATS

Grafisch furioses Actionspiel.
Steuern Sie sich durch
abwechslungsreiche Level,
bevor Sie dem riesigen
utterschiff der Insekten auf den
Panzer rücken können.
Alle Spielstufen wurden mit
illicon Grafic Workstations und
3D Programmen erstellt!!!

HRSCHULE

Hier können Sie sich auf ihre theoretische Prüfung vorbereiten. Für die Klassen 1a+b, 2,3,4 und Mofa. Alle amtlichen Fragen mit Originabildern und gezielte Übungen stehen ihnen hier zur Verfügung. Na dann mal Vollgas!!!

gen bleiben vorbeholter

VERSAND AACHENER STR. 1004 50858 KÖLN TEL: 0221/9486100 FAX: 0221/488701 BTX: "JOYSOFT#

| | -1 |
|--|----|
| VERSAND: | ı |
| NACHNAHME:+9DM | 1 |
| ob Rechnungswert von 200 DM VERSANDKOSTENFREI | ı |
| | 1 |
| | 1 |
| CT NO | I |
| EILPOST: 8+9 DM UPS: 6+9 DM | ı |
| VORKASSE: +6 DM | 1 |
| AUSLAND: +15 DM | ı |
| (nor postbar) | I |
| HÄNDLERANFRAGEN | I |
| ERWÜNSCHT | ì |

| Joysol | FE BL | ITZ E geht | die | Po |
|----------|-------|---------------|------|-------------|
| TITEL | PREIS | OPC 3.5" | O CD | ROM +9 D |
| OKATALOG | | | | |

LOS

| OEILPOST: 8 + 9 DM OUPS: 6 + 9 DM OVORKASSE/SCHECK: +6 DM OVORKASSE/SCHECK: +6 DM OUSLANDVORKASSE: +15 DM OUT gegen Vorkasse, postbar OTEILLIEFERUNG Ab oinem Rechnungsbetrag vor 200 DM - VERSANDKOSTENTREI | |
|--|--|
| NAME | |
| STRASSE | |

CD

URLAUB AUF DER BAUSTELLE

Einmal so richtig im Dreck wühlen und mit der Abrißbirne Klohäuschen zerlegen ist mit »Kids on Site« kein Problem. Das beste daran: Man macht sich nicht schmutzig!

as gab es in unserer
Jugend schöneres, als auf
Baustellen herumzutollen und
nach Abenteuern zu suchen?
Die »Eltern haften für ihre Kin-

der«-Schilder reizten noch mehr, sich mit den großen Baumaschinen zu vergnügen. Tja, das waren noch Zeiten... Inzwi-

schen sind wir ja gesittete Menschen und würden nicht mehr auf die Idee kommen, mit dem Bagger auf große Fahrt zu gehen. Oder doch? Wenn ja, dürfte das CD-ROM »Kids on Site« für Sie interessant sein. Eigentlich sollen primär Kinder damit die Baumaschinen benutzen dürfen, doch zum einen ist das Programm durchgehend englisch, zum anderen sollte man das Kind im Manne nicht unterschätzen.

Sie haben die Wahl zwischen einem Bagger. einer Walze, der Abrißbirne und einem Bulldozer, mit denen bestimmte Aufgaben gelöst werden sollen. Mit dem Bagger zum Beispiel müssen Sie drei Schaufeln voll Erde in den Lastwagen befördern. Dazu reichen drei Icons aus: Mit den Pfeilen dreht man den Bagger nach links und rechts, mit dem Button in der Mitte wird die Aktion ausgelöst. Jede Bewegung wird als digitalisiertes Video abgespielt. Der Witz dabei ist aber, daß Sie nicht nur die gestellte Aufgabe lösen, sondern auch allerlei Unsinn treiben dürfen. So lassen sich die herumlungernden Bauarbeiter bei ihrer Frühstückspause wunderbar ärgern. Auch Vorarbeiter Nuts, der Sie durchs Programm begleitet, hält einiges aus - also verfolgen Sie ihn ruhig einmal mit dem Bagger! Ein Heidenspaß wartet mit der Abrißbirne auf Sie: Warum nur die alte Hütte abreißen, wenn das Plumpsklo ein viel verlockenderes Ziel ist? Der Kollege mit den niedlichen Boxershorts findet das zwar weniger lustig, doch der Vorführeffekt im Freundeskreis ist wirklich beachtlich.



Hoppla, was macht denn der Arbeiter in der Bagger-Schaufel?

Haben Sie allen Ablenkungen zum Trotz mit den vire Gefähren die ziemlich simplen Aufgaben gelöst, gibt es ein kleines Bonusspiel zur Belohnung. Die Qualität der grobkörnigen Videos könnte zwar besser sein, dafür sind die gezeigten Szenen umso ansehnlicher. In bester Slapstick-Manier blöden die Vorarbeiter Dizzy und Nuts herum, macht die »Coffey Break Gang« ihrem Namen alle Ehre und zeigt die aparte Beartha, daß sie ihren

männlichen Kollegen in nichts nachsteht. Die englischen Dialoge sind größtenteils ziemlich witzig geraten und auch mit durchschnittlichem Schulenglisch zu verstehen.

Dank der ultrasimplen Bedienung haben auch Kids trotz der englischen Sprachausgabe keine Probleme, mit den Baumachinen zu experimentieren. Zwar entgehen ihnen einige der Witze, doch die Optik der Schauspieler genügt völlig für diverse Lacher. Ulkige Soundeffekte und passende Musikstücke runden die alberne Stimmung gekonnt ab. Der größte Vorteil der CD: Die Kinder werden trotz aller Blödeleien nicht so schmutzig wie auf einer echten Baustelle.

Damit »Kids on Site« nicht langweilig wird, wenn man alle Aktionen ausprobiert hat, werden die Videos zufällig abgespielt. Zum Beispiel fahren Sie mit dem Bulldozer in die Straßensperre und sehen ein Video, in dem Sie mit Ihrem Gefährt auf der Autobahn düsen.

Beim zweiten mal rasen Sie durch einen Canyon, beim dritten Mal auf einer Achterbahn und so weiter. Außerdem geben die Kollegen nach jedem Versuch Kommentare ab, tragen Gedichte über Bulldozer vor oder werfen sich eine Schaufel an den Kopf - wie auf einer richtigen Baustelle...



Die brandneuen **CD-ROM Spiele**

So finden Sie Ihr Spiel:

1: Action 3: Adventure 4: Sport

2: Simulation e : engl. Spiel e/d: deut. Anleitung 5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch

7: Sammlung 8: Strategie **CD SPIELE**

CDSPIELE

Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Share-ware. Fordern Sie unseren Gesamt-

19.-

Laden & Versand

Tel. 0431-567676

Fax. 0431-57 83 80 Mo - Fr 10.00 -18.00

Angebote

Knooper Weg 144 24105 Kiel

Sa 10.00 - 13.00

CROSS Computersystems GmbH

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund Tel. 0231 - 53 11 334 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

Am 26. und 27. Mai findet bei CROSS in Dortmund ein Virtual-Reality-Wettbewerb mit dem Spiel Descen statt. Super Preise (z.B. Besuch der Winter-CES '96 Las Vegas) und jede Menge Spaß sind garantiert. Mehr Infos gibt es unter 0231 - 53 11 334.

Unsere Spiele des Monats:

aht Unlimited

Grenzenios gut, grenzenios real Heben Sie doch einfach ab !

Hardware

Lösungen

Jetzt wird aufgerä WingCommanderII Privateer

Populous2+Powermonger SyndicatePlus StrikeCommander SSN-21Seawolf FieldsofGlory

je Spiel nur

Frontier - First

Encounters

Flight of the

Amazon Queen '

Top - Spiele auf CD ROM

CD Rom Paket 02 Out Run, World Cup USA '94, Links, James Pond II, Winter Olympics, Johnny Castaway

u.v.a.mehr! nur Full Throttle Das Lucas Arts Rennspiel gegen

langweilige Sommernächte

Psycho Pinball Unserer Meinung nach das bisher beste Flipperspiel!

Anleitung

Bioforge Geniales 3D Actionadventure

Super Street Fighter II Turbo Verdammtnaham Arcade-Original!

Lost Eden *

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. <u>Versandkosten:</u>
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM), UPS NN zzgl. 17.- DM, bet ind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund / Kiel zzgl.
Vorkasse gelten unsere AGB, die wir ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügsbar Vorbestellung erbeten,
Sie Anzeigenschluß noch nicht verfügsbar Vorbestellung erbeten,
Sie Anzeigenschluß noch nicht verfügsbar Vorbestellung erbeten,

6:02 nachts - Mit Schädel aufgewacht 7:03 frijh morgens - Tequila mit Corn Flakes gefrijhstijckt 9:31 morgens - Den Barkeeper umgenietet

izivz mittags – Mama angerufen

18:31 abends – 18 Biker schlafen gelegt



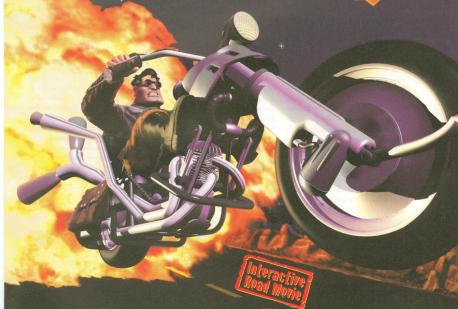




Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34
40900 Ganobrick, Tel. 0341/122065, Fax. 0541/122470 - Schweitz, R&S. CRIESPASS AG, Bohnweg Chen, Che 9475 Sevelen, Tel. 081/17852960
Fax. 081/7851222 * Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 03523/56510, Fax. 05523/64794
Full Threntle & Vellgas'* and 01994-1993 Lucashrts Entertainment Company, All Rights Reserved, Used Under Authorization. The Lucashrts Indept School Company, IMUSE is a trademinent of Lucashrts Interfacinent Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in Company, IMUSE USE Pattern No. 531307. Deutsche Linears School Company in C

LucasArts Entertainment Company Präsentiert

VOLLGAS



Du bist Ben. Du bist auf der Straße zuhause. Du bist nicht kleinzukriegen.
Und Du versuchst alles, Deinen Namen von diesem Herumtreiber-Image zu befreien.
Wie zum Beispiel häßliche Gangs mit futuristischen Motorrädern und neolithischen
Waffen zu bekämpfen. Neue Schandtaten mit 100 mph auf der Straße

warren zu pekampren. Hege Schanglaten unt 100 mph auf gei Stiabe aushecken. Die Leute zahlen lassen. Das ist es, was passiert, wenn Du Dein Leben mit "Vollgas" lebst.



| 2H | | stori Ger sold | | /reporter me | S | | Station Europe | | one, Poe |
|------------------------------|---|-------------------|-----------------------------|-----------------|------------|---|-------------------|---------------|------------------------------------|
| Figure PC-Spen- Rappin | P | С | Р | L | A | Y | E | R | rigina La Servicio Vilendras |
| Horizo Existes | | Hedesirle M | | Obdien- | N | | | A | |
| 0 | S | S | -1 | А | - Elitaria | | Open States | abindes Or | |
| chines removal. | Т | А | N | roeque ches | 7 Zu | ndardritted Menritted mendited tabilited | | 398 | 0 |
| athur offe | | | Named Address of the Employ | S | | telbangon ny | ulders | | |

alojado kreuzworträtsel

A uf Kreuzwartätsel wollen weder Frauenzeitschriften noch Fernsehillustrierte verzichten, gibt es doch erstaunlich viele Fans von hochgeistigen Fragestellungen à la »Kosewort mit fünf Buchstoben?«. Im Lieferumfang der »Alojado Kreuzworträtsel«-CD sind zwei Programme enthalten: In einem Lexikon mit angeblich über 100.000 Begriffen sucht man, auf Wursch mit Platzhaltern, nach der entsprechenden Beschreibung (»3. Präsident der USA«) und findet – hoffentlich – die fehlende Antwort.

Im Hauptprogramm beschäftigen Sie sich mit dem Lösen, Verändern und Exponfieren mehrerer tausend vorgefertigter Kreuzworträtsel, die sich vor allem in der Spalten- und Zeilenanzahl unterscheiden. Durch Einstellen der Gittergröße wird beeinflußt, wieviele Kästchen auf den Bildschirm passen. Ob Sie die Räsel om Bildschirm Bösen (inkl. Hillefunktionen) oder verändern, bleibt Ihnen überdassen. Sie können jedes Kreuzworträtsel sowohl ausdrucken, als auch in zohlreichen Formaten exporiferen.

Jødes Rätsel kann zusätzlich in drei weiteren Modi dargestellt werden: Im Zahlenrätsel ersetzen Nummern die einzelnen Buchstoben, beim Vokalrätsel werden alle Konsonanten der Lösungswörter angezeigt. Im Choos-Modus schließlich sind zwar alle Buchstoben eingezeichnet, allerdings in wild zusammengewürfelter Reihenfolge.

(la)



h.r. qiqer's screensaver

Bekannt worde der Schweizer Airbrush-Künstler Hans Rudi Giger vor allem durch den Film »Alein«, für den er das Monster und andere Objekte schuf. Cyberdreams heuerte den abgedrehten Moler mit der morbiden Fantasie für das Adventure »Darkseed« on und überredete ihn auch zu einem Bildschirmschoner.

Zehn Module (nicht »After Dark«-kompatibel) mit Grafiken Gigers dürfen Sie beliebig auswählen oder die Reihenfolge dem Zufall überlassen. Größtenteils wurden Teile aus alten Bildern neu zusammengestellt und holprig animiert. Schaurige Soundeffekte und eine wabernde Musikbegleitung runden das Treiben der skurrilen Schreckgestalten ab.

Zusätzlich gibt es einen Kalender, der auch als Alarmgeber funktioniert und das Programm nur zu bestimmten Togen oktiviert. Zusammen mit dem Notizblock erhölt man so eine Art Horror-Termin-plan. Wer sich näher für die Bilder der einzelnen Module interessiert, erfährt auf Englisch einiges über die Gedanken Gigers zu seinem jeweiligen Werk. Selbst Fans des Künstlers solllen nicht zuviel erwarten, denn die Module bestehen größpelneils aus futzeligen Mini-Bildchen und erreichen nur selten die Faszination, die Gigers Werke normollerweise ausstrahlen. Alle anderen sollten sich denn Kauf des technisch mogeren Screensowers ohnehin auf überlegen. (§ 15)



music di

ie schön wäre es doch, mit wenigen Mausklicks einen tollen Song zu schreiben, elliche Millionen zu scheffeln und von gierigen Groupies umgeben zu sein. Auch mit »Music D!» wird dieser Traum nicht in Erfüllung gehen, obwohl Sie damit relativ einfach Lieder aus mehreren Samples zusammensetzen dürfen. Doch die dürftige Qualität der Klänge macht das an sich gute Konzept wieder zunichte. Apropos Konzept: Bei Design und Inhalt stand eindeutig das rund ein Jahr alte »Rock, Rap

Zehn verschiedene Silirichtungen von Rock bis »Bavarian Polkat sind die Grundlage für ihre Eigenkompositionen. Diverse Samples, die beliebig aneinandergereiht werden dürfen, ziehen Sie mit der Maus in einen primitiven Sequenzer. Beim Abspielen wird diese Grundlage mit Samples, die auf der Tastatur liegen, verfeinert. Eigene Sounds binden Sie problemlos ein und ordnen Sie den gewünschhen Tasten zu.

Leider sind die verwendeten Samples weder technisch noch musikalisch besonders gelungen. Sies eind größenteils so aufgebaut, daß nur eine bestimmte Reihenfolge Sinn macht – das offensichtliche Vorbid »Rock, Rap & Roll« hatte da mehr zu bieten. Auch die Möglichkeit, von der deutschen auf die eher peinliche »Ruhrpott-Benutzerführung« umzuschalten, begeistert nicht sonderlich.









microsoft wine quide

eben Sie's zu: Bei der letzten Weinprobe 7 haben Sie einen Trollinger Lemberger mit einem trockenen Riesling verwechselt und sind so ins soziale Abseits geraten - die Weinkenner, »Viertelesschlotzer« und Riesenzinken verachten Sie. Rettung kommt in Form von Microsofts »Wine Guide«. Der führt umfassend in die Geheimnisse der Weinprobe ein, erzählt wissenswerte Trivia-Fakten und bietet neben einem Weltatlas der Weinanbaugebiete auch ein spezielles Nachschlagewerk - was war aleich nochmal ein Dom Perianon? Für alle, die »Spätlese« mit einer Uhrzeit in Verbindung bringen. werden grundlegende Kenntnisse vermittelt, z.B. der Weg einer Traube vom Rebstock bis in die Flasche. Das Programm überzeugt mit einfacher Bedienung, Such- und Indexfunktionen sowie der Möglichkeit, sich Textpassagen zu kopieren. Nett auch die interaktive Vorschlaasliste, die etwa zu indischem Essen die passenden Weine einer bestimmten Rebenart

Besonders gelungen sind die zahlreichen Vidockommentare eines Weinkenners namens Oz Clarke. Für die relativ eingeschränke Zielgruppe – die zudem gut Englisch können sollte – ist der Wine Guide ein Pflichtkauf. Ein zünftiges Weinfest (natürlich nur zum Trainieren von Nase und Gaumen...) wird dadurch aber nicht ersetzt. (Ia)



musiquiz

hiseß Wen Ju, dann dürfen Sie sich bei
»Musiquiz« ernstafte Hoffnungen machen, viele
Punkte zu scheffeln. Das Programm bietet rund 5.000
Fragen, die sich meist auf ein diglialisiertes Foto
beziehen und mehrere Antworten vorgeben, von
denen aber nur eine richtig ist. Die Bilder sind gerade bei Gruppen schwer zu identifizieren, da sie teils
verallet, teils zu pixellg sind, um die Musiker überhauotz zu erkennen.

Die Fragen stammen aus den Bereichen Pop und Rock der Jahre 1950 bis 1990 und Klassik. Diese Unterteilungen dürfen Sie mixen oder sich nur mit einem Bereich beschäftigen. Dank der englüschen Sprachausgabe läßt man sich die Fragen vorlesen und hört sich im klassischen Bereich gelegenflich ein kurzes Musikstück an. Dann muß man bestimmen, welches Instrument das Solo spielt oder wie das Stück bzw. der Komponist heißt.

Bis zu sechs Spieler dürfen sich beteiligen, die jeweils an die Reihe kommen, wenn der Vorgänger eine Froge nicht beantworten konnte. Das einstellbare Zeitlimit sorgt zwar für Streß, doch artet Musiquizet dank der schlechten Bildqualität schnell zu einem Ratespiel aus – trotz der Hilfe-Option. Denn die weist so direkt auf die richtige Antwort hin, daß der Unterhaltungswert gegen Null geht.



marilyn monroe

S ie hat in insgesamt 30 Filmen mitgespielt, zu vielen davon Lieder produziert, galt als VorzeigeBlondine und Sexsymbol. Doch im Grunde wurde
Marylin Monroe, mit bürgerlichem Namen Norma Jean Boker, zeit ihres Lebens ausgenutzt; trotz
großem Bekannfheitsgrad und vieler Hauptrollen
bekam sie nie Stargogen. Ungeklärt ist auch, ob ihr
angeblicher Selbstmord im Johre 1962 tatsächlich
einer wor. Zahlreiche Fokten lassen daran zweifeln,
alle Fotografien der Leiche wurden beispielsweise
vernichtet

Das CD-ROM »Stationen - Marilyn Monroe« will dem Mythos des blonden Stars auf die Spur kommen. Während das Handbuch sowie die beiliegende Audio-CD mit 19 Filmliedern und dem eher peinlichen »Happy Birthday Mr. President« durchaus gefallen können, sieht es mit der eigentlichen Multimedia-Anwendung düster aus. Zwar werden bray eine Filmographie sowie ein kommentierter Lebenslauf angeboten, wobei man durch Anklicken von Symbolen Fotos oder kurze Videoschnipsel ansehen kann. Die Möglichkeiten eines modernen PCs jedoch bleiben weitgehend ungenutzt. So kann man von einer Verzweigung nicht automatisch zum ursprünglichen Textabschnitt zurückspringen, die Bilder werden sehr langsam aufgebaut, das Herumblättern ist mühselig. (la)









Stimmung bei Großmuttern: Der Lebkuchenmann auf dem Tisch wird quicklebendig.





GUCK' MAL, WER DA SPRICHT

Grenzenlose Heiterkeit in »Tuneland«: Per Mausklick wird das elektronische Bilderbuch lebendig. Die Stimme von Ron Williams führt durch eine Entdeckungsreise mit vielen Animationen und schmissigen Kinderliedern.

in interaktives Bilderbuch ohne jede Handlung? Macht das Sinn? Es macht, zumindest im Fall » Tuneland«, das mit derart vielen Gags, Animationen und Liedern vollgestopft ist wie kaum ein anderes Programm. Die Tuneland-Schäpfer

> von 7th Level haben sich nicht nur auf die hübschen Grafiken verlassen, sondern auch genügend Interaktivität eingebaut, um es nicht so schnell langweilig werden zu lassen.

In »Tuneland« sollen die Kids nur eines tun: Spaß haben. Mit der Maus darf alles auf dem Bildschirm angeklickt werden, von lustigen Figuren über einzelne

gen Figuren über einzelne Pflanzen bis hin zu den vielen Gegenständen. Jeder Klick löst eine Aktion aus:

Ein witziger Soun-

deffekt, eine kleine

Animation, ein Lied oder ein Kommentar von Howie (den spricht übrigens Ron Williams). Die über 40 Songs sind allesamt amerikanische Kinderlieder und werden auch auf Englisch vorgetragen,

obwohl der Rest des Programms in lupenreinem Deutsch zu hören ist. Das stört aber nicht, da auch die Kids hierzulande Gassenhauer wie »Old MacDonald had a farm« oder »Row your boats kennen dürften.

Die Lieder im CD-Audio-Format (lassen sich mit jedem CD-Player abspielen) wurden mit viel Aufwand locker und humorvoll aufgenommen. Unter anderem stellten Größen wie Scot Page oder David Gilmour (Ex-Pink Floyd) ihr Talent zur Verfügung, auch der begehrte Studiodrummer Gregg Bissonette (Ex-David Lee Roth) trommelte auf einigen Tracks mit. Wird

eines der Lieder gespielt, tanzen die Figuren und selbst Blumen oder Bäume schunkeln

fröhlich dazu. Überhaupt ist das gesamte



Wo wird die Reise mit dem Bummelzug wohl hingehen?

die pc JUNIOR-wertung

Obwohl es eigentlich nur ein Bilderbuch ist, macht Tuneland mehr Spaß als so manches Spiel. Die Vielfalt der Animationen und Soundeffekte ist erreicht locker Cartoon-Niveau. Dazu kommt die fröhliche Leichtigkeit, mit der die Kids angesprochen werden. Die »Friede, Freude, Elerkuchens-Stimmung wirkt aber weder kitschig noch aufgesetzt, sondern richtig ansteckend.

Mancher mag es schade finden, daß die Kinderlieder nur auf enalisch zu hören sind. Doch viele davon lernen die Kinder ohnehin in der Schule und können sie zuhause mitsingen. Einziges Manko: Texte zum Mitsingen liegen leider nicht bei. Selbstständigkeit Tuneland ist optimal für Expeditionen der Kids auf eigene Faust oder gemeinsame Streifzüge mit den Eltern. Immer wieder entdeckt man Neues, probiert Stellen aus, die vorher noch nicht angeklickt wurden und freut sich, wenn etwas

passiert. Selbst ältere Semester haben ihren Spaß an diesem witzi-

gen CD-ROM.



Fröhlichkeit ausgelegt. Die Tiere haben eigentlich außer tanzen oder singen nichts anderes zu tun, als die Kids von einem Bild zum nächsten zu führen. Klickt das Kind eine Figur an. erzählt diese ihm, daß es beispielsweise am Bahnhof noch viel lustiger sei. Mit einem zweiten Klick führt uns der Tuneland-Bewohner an diese Stelle. Wem das zu umständlich ist, der darf das ganze mit einer Tastenkombination abkürzen. In jedem der acht Bilder versteckt sich auch der kleine Howie. Mit einem Klick auf die unmöglichsten Stellen entdeckt man ihn oft per Zufall, manchmal hinterläßt er auch eine schwache Spur. Doch selbst nach einer Entdeckung gibt der Kleine nicht auf, sondern sucht sich ein neues, besseres Versteck. Punkte aibt es für das Aufspüren nicht, es zählt einfach der Spaß am Suchen. Die erste Station im Tuneland ist der Bau-

ernhof, von dort aelanat man in das Haus, die Scheune, den Teich mit den sinaenden Enten oder zu Großmutters Haus, wo man auf die Tiere im Wald trifft, An der Bahnstation wartet der Zug auf Kohlen, Wasser und die Fahraäste, bevor er in die Berge tuckert oder es zur Weide weiteraeht.



PC FUN ... wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276 PC SPIFLE 3.5 CD | PC SPIELE 3.5 CD | PC SPIELE 3.5 CD 99.95 89,95 89,95 Fighter Wing 69.95 65,-Pinball Special Edition 69.95 - 85,-129,-Flight Unlimited* Flugsimulator 5.0 Full Throttle* Populous2 & Powerm Privateer 39,95 39,95 aA aA 85.-A.T.P. 3 Dags - 65,-39,95 39,95 Aladdin Alone in the Dark 3 Rebel Assault 79.95 99.95 79,95 Amt, Das Hardball 4 Apache Longbow* Battle Chess Collection Battle Isle 2 Hugo Inka Collection (1+2) 85,-89.95 Siedler, Die Iron Assault Jagged Alliance 89,95 99,95 99.95 BM Hattrick Supporter Colonization 95,- 95,-Comanche inkl. Missions 69,95 79,95 Lands of Lore Super Karts - 39,95 79,95 89,95 Tank Commander 89.95 99 95 89.95 89.95 89,95 89,95 Monty Python's Waste Under a killing Moon 89.95 89.95 Warcraft - NBA Live '95 a.A. NHL Hockey '95 89.95 Noctropolis Wing Commander 3 Woodruff – Schnibb X-Com (Ufo2)

Mühlenstr. 10 Bit Brothers 46047 Oberhausen Telefon 0208/888612 Telefax 0208/88871 BTX: Zimmermann CD-ROM# EIN BIT MEHR

| | | PICIC |
|---|---|--|
| Across the Rhine Alone in the Dark 3 Bioforge Cyberia Dark Forces Descent Discworld | DV 89,95 DV 84,95 DV 89,95 DA 89,95 DV 89,95 DA 84,95 DV 84,95 | Naturlich haben wir auch f alle anderen Programme za absolut günstigen Preisen! Biing! CD-ROM DV 69,95 |
| Die verrückte Rallye Flight of the Amazon Queen Hattrick (Ikarion) Heretic | DV 74,95 DV 79,95 DV 87,95 DA ??,?? | Phantasmagori CD-ROM DV 89,95 |
| Bitte fordern Sie unse lose Preisliste an! | gestauter | EROTI |
| Adult Movie Almana dult Movie Almana die scharfe Errotk-Date Adventures of Mikki Top Movie von Starwa After Midnight Screen Saver(1) - heiße Bewerly Hills 9026 Top-Movie mit Diedre Busty Babes 3 Unser Tip! Fotos in Su Carol Lynn: Hotel Bis 90 min. Video Danish Girls Exclusiv | mbank Finn 89,95 re - 2 CD's 79,95 s Teil 69,95 Holland 79,95 per-Qualitat sarre 69,95 | Sie möchten nicht die Kati im Sack kaufen? Dann bestellen Sie doch di Erotik-Magazin "HOT PEPPE! Hier werden über 100 Erot CD's getestet und bewertet Damit kaufen Sie bestimmt keine Flops mehr. Der Prei nur 19,95 DM |
| Original danische Privv Danish Girls Only 1+ Privatfoto danischer h Girls on Lack und Lei der 2. Teil der Fetisch- High Volume Nudes 500 High-Quality-Foto Night Watch 1 Adventure um amerik. Versundkosten: Nachnahm Vorkause (EC-Scheck) 2, 9 | atmodelle 2 je39,95 Madchen der 2 69,95 Reihe 64,95 e 79,95 Wachgirls | Außerdem möchten wir Ihumsere neue Etroük-Reihe "Sex CD-ROM 1 - empfehlen. Hierbei handel sich um eine dänische Prot tion mit einem unschlagba Preis-/Leistungsverhältnis. Eine einzelne kostet nur 34,95 DM alle 3 zusammen sogar nur |

| Spiele | Helm or a | |
|--|--|---|
| tirlich haben wir auch fast anderen Programme zu olut günstigen Preisen!!! | Monty Phyton's c.w.t E | V 84,95 V 79,95 A 69,95 |
| Biing! CD-ROM DV 69.95 | Pinball Fantasies Del. D. Star Trek - | A 79,95 A 74,95 V 99.95 |
| nantasmagoria CD-ROM DV 89,95 | System Shock Enh. D'Super Karts D'US Navy Fighters D'Wing Commander 3 D' | V 84,95 A 89,95 V 89,95 V104,95 V 84,95 |
| ROTIK | Erotik-CD's nur gegen A nachweis (Ausweiskopie | Alters- |
| möchten nicht die Katze Sack kaufen? in bestellen Sie doch das Erotik-Magazin IOT PEPPER" | Night Watch 2 2. Teil des Bestsellers Ropes & Chains Fesseln & Ketten Sensous Girls 3D | 89,95 39,95 59,95 |
| r werden über 100 Erotik- is getestet und bewertet. nit kaufen Sie bestimmt ne Flops mehr. Der Preis: | 3D-Bilder (inkl. 3D-Brille SEEDY-ROM Sixpack 6 CD's mit über 24000(!) ! Sexual Ecstasy 2 CD's mit Fotos und Anin Seymore Butts Adventur der absolute Top-Hit aus d | 239,95 Fotos 59,95 mationen e 99,95 |
| Berdem möchten wir Ihnen ere neue Erotik-Reihe ex CD-ROM 1 - 3" pfehlen. Hierbei handelt es a um eine dänische Produk- | Sweet Cheeks über 1700 Bilder und 100 | 49,95 Anims. 99,95 lestseller 69,95 |

mit einem unschlagbarer

Tracy, I love you Film mit Top-Star Tracy Lo

Selbstabholung nach telef. Absprache Irrtümer + Preisänderungen vorbehalt

XXX-treme

uber 1500 Bilder

50 05

Intûmer + Preisänderungen vorbehalten. Wir hieten TOP-Konditionen für Händle Fordern Sie unsere Händlerpreise an. Bestellsumme von 250,-- DM erfolgt die Lieferung versandkostenfrei! 89.95 DM PC PLAYER 6/95 45

JUNIOR

DRECK

An diesen Automaten kauft man sich Seife und Wasserballons

Test: »Blob - Schlammschlacht 3D«

eingeseift

Ein »Doom«-Klone für Kids? Doch, den gibt es: friedlich, lustig und obendrein ähnlich spannend wie das indizierte Vorbild.

as indizierte 3D-Spiel »Doom« ist nun wirklich nicht für Kinder geeignet. Doch was machen geplagte Eltern, wenn die Kids auch Bock auf das tolle 3D-Feeling haben und bösen Monstern eins auswischen wollen? Am besten setzt man dem Nachwuchs »Blob - Schlammschlacht 3D« vor, ein flottes Actionspiel, garantiert friedlich, blutfrei und trotzdem spannend. Die Kids sollen als Mitglieder der »Speziellen Geheimtruppe der genialen Dreckbekämpfer« Schweinchen Bob und seinen Genossen das Handwerk legen, die den gesamten Weltvorrat an sauberer Unterwäsche geklaut haben.

In zehn teils sehr großen Levels sieht das Kind seine Umgebung, wie man es bereits aus den anderen 3D-Ballerspie-

tration

len kennt. Doch die Unterschiede werden schnell klar: Hier aibt es keine blutrünstigen Monster, die man niederschießen muß, sondern nur dreckwerfende Tiere sowie dümmlich dreinblickende Schweinchen, lästige Gänse oder sabbernde Frösche. Der Dreckschleudern erwehrt man sich mit wassergefüllten Luftballons. Seifenstücken oder Deorollern, die man aut aezielt werfen muß. Doch die ersehnten Hygieneartikel wachsen weder auf Bäumen, noch lie-

gen sie frei herum. Vielmehr muß der auf dem Boden liegende Dreck aufaesammelt werden, wofür es iedesmal etwas Geld aibt. Damit kauft sich der unerschrockene SauIgitt, da will uns iemand mit Dreck bewerfen!

51.16

berkeitswächter bei besonderen Automaten die nötigen Utensilien.

Mit Maus oder Tastatur läuft man durch die weiträumig angelegten Levels und sucht



Das putzige Schweinchen schwebt nach einem Treffer hilflos davon

neben dem Unrat auch farbige Schlüssel, um versperrte Türen zu öffnen. Dahinter verbirgt sich meist der Weg zum Ausgang, manchmal aber auch ein schickes Extra. Denn ieder gegnerische Treffer sabbert den ursprünglich sauberen Spieler voll und ist die Dreck-Anzeige erst einmal auf hundert Prozent, muß man von vorne anfangen. Allerdings helfen Schirm. Regenmentel und Handtuch; gelegentlich zu findende Hydranten und Duschen tun ihr übriges, den Dreck zu beseitigen. Eine iederzeit zuschaltbare Karte hilft bei der Orientierung, wobei die Automap ara klein geraten ist. Damit die Kids an

den großen und relativ schweren Levels nicht verzweifeln, dürfen sie jederzeit abspeichern. Wenn das Spiel auf kleineren Rechnern nicht schnell genug läuft, reduziert man kurzerhand die Detailvielfalt. natürlich auf Kosten der optischen Qualität geht. (fs)



die pc 🕽 🛡 🕅 🕻 🕟 📭 – wertuno

Endlich einmal ein Actionspiel für Kids, das sich weder peinliche Shareware-Vergleiche gefallen lassen muß, noch ähnlich öde wie Mathe-Nachhilfe ist. Grafik und Sound sind zwar nicht revolutionär, aber gut genug, um den Nachwuchs vor den Monitor zu locken

Der Reiz der Pixel-Schlammschlacht liegt vor allem in den gestellten Aufgaben. Nicht blindwütiges Herumrennen ist das Ziel, sondern überlegtes Vorgehen gegen die putzigen Gegner. Das intelligente Seifen-Kauf-System ist eine witzige Idee, die auch so manchem Erwachsenen-Spiel gut zu Gesicht stehen würde. Nur eine Mehrspieler-Option fehlt, denn zusammen mit Freunden würde es noch mehr Spaß machen, die Gegner ordentlich einzuseifen.

Eigentlich ist »Blob - Schlamm schlacht 3D« kein Spiel nur für Kids. Auch die ältere Generation wird mit den Gedächtgroßen Levels ihren Spaß haben - hoffentlich provoziert das keine Streitigkeiten, wer denn nun zuerst an den PC darf...

46

HIGHWAY TO HELL...



| 11th Hour 1830 (AH) 1942 Pacific Air War 5th Fleet Action Soccer A-Train 4 Aces of the Deep | 99,95° 109,95 89,95 | 99,95° 99,95 99,95° 89,95° 89,95° 89,95° 89,95° | Der Baulöwe Der Reeder Descent Desert Strike Die Siedler Die große Rolley Discwerld | 69,95 89,95 79,95 89,95 | 99,95° 89,95 79,95 89,95° 89,95° | Iron Assoult Jagged Allience NBA Li Excellente Baskefaslkinuletiee, | 89,95 ve 95 | 89,95 89,95 WSA oder | Pinball Fantasies Deluxe Pinball Illusions Pinball Wizard Populous 2 + Powermonger Power Prince Interactive Prisoner of Ice | 69,95* | 89,95 69,95° 89,95° 49,95 i.V. 89,95 i.V. | Thunderhawk 2 Tie Fighter Tie Fighter Data Top Gun Tower Assault Transport Tyroon Transport Tyroon Editor | 99,95 39,95 79,95 109,95 39,95 | i.V. 99,95 5. o. 99,95 79,95 |
|---|------------------------------|---|---|----------------------------------|--|--|-----------------------------------|------------------------------------|--|-------------------------------------|---|---|---|--|
| Dark Fo In technisch brillentem 30 und i Schwerpenkten geht's dem lange uns mit Obert-Liste!!! Möge die Mi | orces | | Dominus Doom Utilities Vol. 3 Drugon Lore Drugon's Tail | 89,95* | 89,95° 49,95 89,95 99,95° | Excellens Baskefoolbimuletien, SYGA (schneller Rechner, großer den MHL-Heckey-Mochern, CD-ROM 99,95 | 3DO i.V. | | Privateer I Prototype Psycho Pinball Quarantine | 89,95 79,95 | 49,95 89,95* 89,95 79,95 | Treasure Hunters Inc. Turrican 2 UFO 1 + Master of Orion Ultima 7 Deluxe (1-2) | 37,73 | 99,95 79,95 89,95 119,95 |
| uns mit Cheer-Listel ¹¹ Möge die M CD-ROM 99,95 | acht mit Euch se 3D0 i.V. | rogen, bei in | Dreamweb Drug Wars DSA 1 - Schicksalsklinge DSA 2 - Sprachdisk | 79,95 34,95 | 89,95 99,95* 79,95 s. u. | Jazz Jackrebbit Jetfighter 3 Jungle Strike Kingdom | 79,95 | 79,95 99,95* 79,95 99,95* | Quest for Glory 4 Railroad Tycoon Deluxe Raptor Ravenloft 1 Straths Possession | 99,95 109,95 89,95 | 99,95* 99,95 69,95 89,95 | Discwo | rld | Day Cala |
| Aces of the Deep Data Across the Rhine 1944 Advanced Squad Leader | 39,95° 99.95° | 99,95* | DSA 2 - Sternenschweif Dune 2 Dungeon Master 2 Esstetica | 79,95 49,95 89,95* | 79,95 89,95* 89,95 | Kings Quest 7 Kings Quest Deluxe (1-6) Klik & Play Knights of Xentar-Dr. Knight 3 | 89,95° 99,95° | 99,95 99,95 99,95 99,95 | Ravenloft 2 Stone Prophet Rebel Assault Renegade Retribution | 89,95 | 89,95° 89,95 89,95 89,95 | Des vielleicht witzigste Adventure steckt voll schrägem Humor und st mal einen Affen als Bibliothekar erle CD-ROM 89,95 | ourilen Einfäll br??? PC 89,95 | len, Schoi |
| Al-Qodim 1 Aloddin Albion | 89,95 79,95 | 79,95 i.V. | Dungeon V | laster | 2 | König der Löwen Lands of Lore 2 Larry Deluxe (1-6) | 79,95 | i.V. 99,95 | Riddle of Master Lu Romance of 3 Kingdoms 3 Space von Nietoam 1 | 99,95* | LV. 49,95 | Ultima 8 inc. Speech Pack Ultima Underworld Deluxe (1-2) | | 109,95 |
| Alien Legacy Alien Logic - Jorune 1 Alone in the Dark Deluxe (1-2 Alone in the Dark 3 | 89,95 | 89,95 99,95 99,95 | Wenn die Rütselfiefe des Vorgünger wird, sieht uns der Rollenspiel-Ü bevor… (D-ROM 89,95° | | Johnes | Last Bounty Hunter Last Dynasty Legend of Kyrandia 3 Legions | 89.95 | 99,95° i.V. 79,95 89,95° | Sam & Max Schatten des Imperiums (Battle Isle | W8548 | 109,95 L.V. | Under a Killing Moon US Navy Fighters USS Ticonderaga Wacky Wheels | 79,95 | 99,95 99,95 89,95 69,95 |
| Anstoß Anstoß World Cup Apache Are you afroid of the Dork | 79,95 59,95 | 99,95 99,95° 89,95° | Elder Scrolls 1 Elder Scrolls 2 | 89,95 | 99.95* | Lemmings 3 Links 386 Links Kurse Little Big Adventure | 79,95 99,95 ab 49,95 | 59,95 79,95 | Full Throttle- Die Besitzer des englischen Dark Fars en der 140 MB graßen Demo erfrei Spitzenadventure im besten Lucesants- | - VOII zs konnten zen. Wir en | gas sich schon verten ein | Warcraft 1 Orcs & Humans Warlords 2 Warlords 2 Data | 89,95 99,95 79,95 | 79.95 |
| Armored Fist Atori 2600 Action Pock Bottle Buas | 89,95 79,95 | 89,95 59,95 89,95 | Elisabeth Elite 3 Empire Deluxe | 89,95 89,95 | i.V. 89,95 89,95 | Londstor Lode Runner Lords of Midnight | 79,95 89,95 | 89,95° 89,95° 89,95° | CD-ROM 99,9. | 5* | | Wing Commander 3 Wing Commander Armada Wing Commander Deluxe (1-2) Wings of Glory | 79,95 | 79,95 79,95 69,95 |
| Battle Isle 2 Battle Isle 2 Data Battle Race Battlecruiser 3000 | 89,95 89,95* | 89,95 59,95 79,95* 89,95* | Epic Pinball Delure 1-3 Erben der Erde EROTIC CDs (AB 18 J.) Eye of Beholder Deluxe (1-3) | 99,95 | 79,95 99,95 a. A. 99,95 | Lords of the Realms Lost Eden Lothar Matthäus Super Soccer Lucasarts Classic Adventues | 79,95 | 89,95 89,95 99,95 | Sensible World of Soccer Shadow Caster Shanghei 3 Silent Hunter | 79,95* | 79,95° 49,95 89,95 i V | Winning Post Wolf World Cup Golf World Hockey 95 | 89,95 | 99,95 79,95 69,95 89,95 |
| Bazooka Sue Betroyal at Krondor Big Red Adventure Biing | 99,95° 89,95 79,95 | 89,95 89,95 79,95 | F14 | | 99,95 | auch Lad | end | 99,95 1 A S | | 109,95 | 99,95 | X-COM (UFO 2) X-Wing Datas X-Wing Deluxe | 109,95 ab 49,95 | 99,95 5. U. 79,95 89,95 |
| Bioforge Blackhawk Blood Bowl | 79,95 89,95 | 99,95 | informierter, | | | | | | r: die neve (alte | ?!) N | 11! | LÖSUNGSBÜCHER | DT | US |
| Bloodnet Bob Dylan Brett Hull Hockey 95 Bundesliga Manager 3 | 89,95 89,95* 89,95 | 89,95 89,95 | F-14 Data Fairway to Heaven Folcon Gold | 49,95 | s.o. 89,95° 109,95 79.95 | Mad News Magic Corpet Magic Corpet Data | 89,95 i.V. 99,95 | 99,95° 99,95 39,95° | Sim Isle Rainforest Sim Tower Simon the Sorcerer 1 | 99,95° 99,95 | 99,95° 99,95° 99,95 | Betrayal at Krondor Dark Sun 2 Discworld | 29,95 24,95 19,95 | |
| Bureau 13 Burning Steel 2 Burried in Time | 89,95 99,95 | 89,95 99,95 99,95 | Fentasy Fest Fentasy Fieldom Fest Attack FIFA Soccer | | 89,95° 99,95° 79,95 | Magic of Endoria Magic the Gothering Manioc Mansion 2 Marco Polo | 99,95 | 99,95° 99,95° 89,95° | Simon the Sorcerer 2 Slipstream 5000 Space Academy Space Pirates | 89,95° 89,95° | 99,95° 89,95° 89,95 99,95 | DSA 1 DSA 2 Dungeonnester 2 Elder Scrolls 1 | 29,95 29,95 29,95 29,95 | |
| Biofor | rge | chnicierza | Flamingo Tours Flashback Flight Commender 2 Flight of the Amezon Queen | 69,95 79,95 99,95 89,95 | 69,95 99,95 89,95* | Master of Magic Master of Orion + UFO 1 Mechlords Mechwarrier 2 | 109,95 | 99,95 89,95 99,95 89,95 | Space Quest 6 Space Quest Deluxe (1-5) SSN 21 Seawolf Stalingrad (AH) | 99,95 | 99,95° 99,95 49,95 99,95 | Lends of Lore 1 Legend of Kyrondia 3 Manior Mansion 2 Might & Magic 5 | 24,95 19,95 24,95 29,95 | |
| Ein Origin Cyberpunk Knüller Atmosphärisch düstenes Action Ad Dark Soll". CD-ROM 99,95 | | one in the | Flight Unlimited Formula 1 GP Front Lines Front Page Sports Baseball | 79.95 | 89,95° 39,95 79,95 | Menzoberrenzen Star Trek | 89,95 | 89,95 | Ster Crusoder Ster Trek - 25th | 89,95 | 49,95 89,95 99,95 | Som & Max Simon the Sorcerer 1 Ultima 8 | 19,95 24,95 39,95 | |
| Cadillacs & Dinosaurs Cannonfodder 2 | 79,95 | 89,95° 79,95° | Front Page Sports Basenal Front Page Sports Football 95 Full Throttle - Voll Gas Gadget | 99,95 | 89,95 89,95 99,95" 99,95" | Mit 1,5 Lichtjohnen Verspötung wi haffentlich endlich doch noch auf haw waren 300 | orpen Picord, O I unseren heim | lata & Co. nischen PC | Star Trek - DS 9 Star Trek - Judgement Rites Star Trek - TNG Star Trek - Starfleet Academy | 99,95 | i.V. i.V. 109,95* 99,95* | Wizordry 7 Vollges JAZZ Jal | 29,95 24,95* | : |
| Caribbean Disaster Chaos Control Chartbreaker Gvilization + Colonization | 89,95° 79,95° | 99,95° 89,95° 79,95° 99.95 | Gex Goblins 4 Woodruff Great Naval Battles 3 Guilty | 99,95 | i.V. 79,95 89,95 89,95 | CD-ROM 109,95* | 3DO 139, | 95* | Star Trek - Technical Manual Star Wars Screensaver Starlard Stanekeep | 49,95 109,95 | 99,95 99,95 | Multime | edia | |
| Gvil War (Empire) Clockwerx Cobra Mission Colonization + Gvilization | 79,95 99,95 | 89,95° 79,95 | Gunship 2000 Hammer of the Gods Hardball 4 Hardball 4 Data | 39,95 89,95 | 39,95 79,95 89,95 | Metaltech 1 Earthsiege Metaltech 1 Earthsiege Data Metaltech 2 Battledrome | 89,95 39,95 89,95 | 89,95 89,95 | Strike Commander Subwar 2050 | 79,95 109,95 | 79,95 49,95 99,95 | SYGA-Kerte inc. MPEG level-hoeise W22 SYGA Grip, ZORAN MPEG Des Beschleuniger, Z ME Dram, bis 1288 16 Mio. Forben olina Dithering, 2 Z/ Jazz-Port of Entry (IV-Filme ode Koboltuner), Jazz-Projektor (PC-Spin | oder, TSENG x 1024, Full sotzkorten in Soiala on | Viper AVI Screen mi n Angebot |
| Command & Conquer Creature Shock | 99,95 | 99,95 99,95* 89,95 | Harvester Hattrick (Ikarian) Hell | | LV. 89,95* 89,95 | Micro Machines 1 Might & Macic Deluxe (3-5) Might & Magic Heroes Mission Critical | 59,95 89,95* | 99,95 89,95° 99,95° | Super Korts Super Streetlighter 2 Turbo Syndicate 1 System Shock | 99,95 79,95* 89,95 | 89,95 79,95* 49,95 99,95 | Kabeltuner), Juzz-Projektor (PC-Spie HARDWARE | e ore TV). | |
| Crime Patrol 1 Crusader Cyber Judes Cyberia | | 89,95 99,95* 99,95* 89,95 | Slipstrean | 5000 | 89,95* | Monty Python Myst Mystic Towers Nascor Rocing | 89.95 | 89,95 99,95 69,95 79,95 | Tenk Commander Tosk Force 1942 Temptation Terminator Future Shock | 79,95 | 79,95 39,95 99,95 99,95 | JAZZ Jakorta JAZZ PC om TV JAZZ TV om PC | | 749,95 199,95 299,95 |
| Cybermage Cyberspace Cyberwar | 89,95* | 99,95° 89,95° 109,95 | Ultraschnelles Rennspiel durch ver Gänge in "Descent-Technik". Metzv aption sallen integriert sein. | xhlungene Tun nerk- bzw. Meh | mel und rspieler | Navy Strike NBA Live 95 NHL Hockey 95 | 109,95* | 99,95° 99,95 89,95 | Terminator Rampage Temptat | 89,95 | 77,77 | JAZZ Komplett PC CH Flightstick Pro PC Gravis Jayand | | 1149,95 179,- |
| Cyclones Doedolus Encounter Dark Forces | 89,95 | 79,95 89,95 99,95 99,95 | CD-ROM 89,95° | | 89.95* | Nectropolis Nevesterm Oldtimer Orion Conspiracy | (migrat | 99,95 79,95 59,95 89,95 | Diese hervorrogende Sammlung en Indycor Racings Data, 7th Guest, Legends of Kyrondin 2 | thält Indyca Lands of Li | r Racing. ore sovie | PC Gravis Joystick Pro PC Soundblaster 16 PC Soundblaster 16 ASP PC Soundblaster AWE 32 | | 79,95 319,- 399,- 499,- |
| Dark Sun 2 Das Amt Dawn Patrol Death Gate | 89,95 89,95 | 89,95 99,95 89,95 99,95 | High Sees Höhlenwelt Hokus Pokus Incredible Teors Indiana Jones Desktop Adv. | 79.95* | 99,95 69,95 79,95 79,95 | Pocific Strike Ponzer General PGA Tour Gelf 486 Phantasmagoria | 89,95 89,95 | ab 59,95 99,95 109,95* | CD-ROM 99,9 | 89.95* | 89 95* | PC Soundblaster Wave Blaster 2 PC Soundblaster Y-Kabel SEGA 32X SEGA Saturn | - | 299,- 29,95 399,- |
| Demolition Man Depth Dwellers | 89,95* | 89,95° 69,95 | Inferna International Tennis Open | | 99,95 89,95 | Picture Perfect Golf Pinball Dreams Deluxe | nA Jes | 89,95° 89,95 | The Last Dynasty Theme Park | | 109,95° 89,95 | SNES Super Game Boy SONY Playstation | | 99,95 1099,- |

Versandpauschale 10,50 DM - Express 8 DM - Sicherheitskorton 3 DM - Softworetest 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Es gelten unsere AG8 - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 25.4.95. Highway to Hell ist eine Division der Eerthquoke Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

BENTEUERSPIELE



vorgestellt von Boris Schneider

DAY OF THE TENTACLE

(LucasArts)
Tentokelige Knuddelmonster wollen die Menschheit
unterjochen, drei schräge Helden haben etwas
dagegen. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, beste
LucasArts-Qualität.

MONKEY ISLAND II

(LucasArts) ittlerweile Kult: Piraten-Frischl

Mittlerweile Kult: Piraten-Frischling Guybrush Threepwood und sein spukiger Widersacher LeChuck. Geistreiche Rätsel und intelligente Gags satt.

SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)

Comic-Anarchie, wunderbar zynisch. Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) suchen eine entlaufene Jahrmarktsattraktion.

INDIANA JONES AND THE

(LucasArts)

Weniger Gags, umso mehr Puzzles. Anspruchsvolle Rätsel-Wundertüte rund um den legendären Kino-Abenteurer Indiana Jones.

DEATH GATE

(Legend)

Der Infocom-Veteran Bob Bates kombiniert Textadventure-Tugenden mit Anklick-Komfort. Kenner lieben Death Gate: hoher Anspruch plus Fantasy-Story.





vorgestellt von Boris Schneider



Alle Teppiche fliegen hoooch: 3D-Grafik zum Sattstaunen gepaart mit intelligenter Strategie-Action. Aufreibende Magieduelle mit cleveren Computergegnern. Hat Stil, Klasse und ist handgeknüpft.

DESCENT

(Interplay)

Bummel durch die Tunnel. Mit dem Gleiter durch verwinkelte Minenschächte; Roboter hetzend und Bergarbeiter rettend. High Speed, Licht- und Schatteneffekte, erzschnelle Action.

WING COMMANDER 3

(Origin)

Traditionelles Weltraum-Rabumm nach der Super VGA-Frischzellenkur. Selten so schön Raumschiffle zerbrezelt und Videos geguckt: Hochwertige Spielfilm-Cut-Scenes erzählen die Story.

REBEL ASSAULT

(LucasArts)

Heiliger Vader, das war ein Bahnbrecher! LucasArts CD-Technik-Pionier setzt langsam Staub an, fasziniert aber immer noch durch ansehnliches und vergnüglich schlichtes Weltraum-Geballer.

DOOM

(id Software)

Das Medienereignis des Johres 1994: Technisch vorzügliche Brachial-Action mit Kultstatus. Legte weitweit ganze Netzwerke und Bürobelegschaften Jahm. In Deutschland nur noch unterm Ladentisch zu haben: Abgabe wegen Indizierung erst ab 18.

Rolllenspiele + actionadventures



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 STOTEM ST

Jüngstes Meisterwerk der Underworld-Macher: vertrackt-intelligente Mischung zwischen Rollenspiel, Action und Abenteuer. Unbedingt die CD-Version kaufen: besserer Sound und SVGA-Grafik!

ULTIMA UNDERWORLD II

(Origin)

Hier möbelten die Programmierer von System Shock die Ultima-Story mit richtungsweisender 3D-Grafik und Echtzeit-Actionkämpfen auf. Höchst komplexe Dimensionsreise mit viel Abwechslung.

ULTIMA 8 - PAGAN

(Origin)

Der jüngste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues, gefälliges Grafiksystem verpackt.

LITTLE BIG ADVENTURE

(Electronic Arts)

Bizarrer Held in bizarrer Welt macht bizarre Dinge. Schleichend, kämpfend und Gegenstände einsetzend steuern Sie Twinsen durch ein durchgestyltes Action-Adventure. SVGA-Animationen zum Knutschen.

ELDER SCROLLS - ARENA

(Bethesda)

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action.





orgestellt von Florian Stangl STRIKE COMMANDER

(Origin)

Die immer noch aufwendigste Mischung aus Soap Opera und Simulation: Zur bissigen Handlung gesellen sich gut gemischte Missionen für High-Tech-Flie-

U.S. NAVY FIGHTERS

(Electronic Arts)

Da lacht der Pentium: HiRes-3D bis zu 800 x 600 Bildpunkten! Doch auch in Tempo-günstiger Standard-Auflösung macht die schnittige Jet-Simulation Spaß.

ACES OVER EUROPE

(Dynamix)

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Wellkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen.

COMANCHE

(Novalogic)

Hart an der Grenze zum Actionspiel: Der in die Jahre kommende Voxel-Heli bietet immer noch den meisten Spaß, den man in einem simulierten Hubschrauber haben kann.

ACES OF THE DEEP

(Dynamix)

Die besten Elemente des U-Boot-Klassikers »Silent Service« abgeguckt; dann erweitert, verschönt und vom Stapel gelassen. Das Resultat: ein Klaustro-Thriller der Oherklasse

S PORTSPIELE



NHL HOCKEY '95

(Electronic Arts)

Statistiken. Bodychecks. NHL-Teams. Liga-Modus, Strafbank-Aufenthalte. Zwei-Spieler-Duelle. Und vor allem: Spielaefühl und Steuerung zum Verlieben.

LINKS 386 PRO

(Access)

Die Mutter aller Golf-Simulationen. Erz-realistisch, schön anzusehen. Zusatzkurse gibt's ebenso wie eine Windows-Version namens »Microsoft Golf 2.0«.

NASCAR RACING

(Papyrus/Virgin)

Heiliges Blechle: Nicht nur die schönsten Unfall-Orgien, sondern auch die packendsten Rennduelle bietet dieser 3D-Schicki. Dicke PS-Boliden schmirgeln sich gegenseitig die Kofflügel weg – sehr effektvoll und viel lustiger als rückwärts einparken.

NBA LIVE '95

(Electronic Arts)

Keine andere Baskelball-Simulation kann NBA Live den Korb reichen. Sinnvolle Optionen und Spiel-Modi satt plus schillernde Aufmachung: Edel-Präsentation der Superstars mit digitalisierten HiRes-Bildchen.

FIFA SOCCER

(Electronic Arts)

Hier ein Hackentrick, da ein Eigentor: spektakuläre Fußball-Fröhlichkeit der unkomplizierten Art.

S TATEGIE- UND



CIVILIZATION

(Microprose)

Sid Meiers Strategiespiel um die Evolution der Völker bietet alle Elemente, die in diesem Genre Spaß machen. Auch der sehr ähnliche Nachfolger »Colonization« gehört in jede gute Sammlung.

3 SIM CITY 2000

(Maxis)

Lieber eine funktionierende Kanalisation statt einstürzender Neubauten – als Städteplaner und Bürgermeister sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantworflich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 30-Terrain.

RAILROAD TYCOON DELUXE
(Microprose)

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium hochzuziehen. Auch dieses leicht zugängliche Geldscheffel-Spiel wurde von Sid Meier designt.

MASTER OF MAGIC

(Microprose)

Stadtaufbau plus Expansion, jetzt in einer Fantasy-Region. Strategie, Taktik und jede Menge Magie sorgen für monatelangen Spielspaß. Eine echte Herausforderung für Fortgeschrittene.

WARCRAFT

(Interplay)

Strategie light der hektischen Art. In Echtzeit dirigieren Sie Ihre Truppen im Fantasy-Kampf zwischen Menschen und Monstern. Ganz nebenbei muß man für Rohstoff-Nachschub sorgen.



FLIGHT UNLIMITED

> Looping, Immelmann und edle Grafiken: Die ausgefeilte Kunstflugsimulation »Flight Unlimited« lockt auch Piloten-Muffel vor den Monitor.

underttausende Hobbyflieger können sich kaum irren: Es muß nicht immer im Luftraum geschossen werden. Was dem Segelflieger seine thermischen Auf-

winde, sind dem Kunstflieger PS-starke Hochleistungsmotoren, um sich mit komplizierten Flugfiguren am Himmel auszutoben. In »Flight Unlimited« wird nicht geschossen, es gibt keine Gegner und keine Explosionen, sondern einfach Fliegen pur – grafisch exzellent verpackt.

Das US-Programmierteam Looking Glass hat sich mit der Simulation des Abenteuers Fliegen viel Mühe gegeben:

Um in die Lüfte zu steigen, wählen Sie nicht einfach nur einen Menüpunkt aus. Nein, man bewegt sich in einer Baracke auf dem Flugplatz und findet in der 3D-Umgebung alle wichtigen Icons, um das Spiel zu beginnen. Mit dem Globus wählen Sie das Fluggebiet, im Bücherregal stehen die Logbücher, mit der Tafel suchen Sie sich eine Übung aus oder entscheiden sich für einen Kunstflugkurs. Als Flugge-





Der Pfeil in der Bildmitte zeigt den Weg zum nächsten Ring an

biete stehen fünf Gegenden der USA wie die Wälder Alaskas oder die Wüste Arizonas zur Verfügung.

Vor dem ersten Immelmann Ihres Lebens sollten Sie mit dem Trainer ein paar Runden wagen. Zusammen mit einer amerikanischen Kunstflugpilotin entwickelte Looking Glass ein Trainingsprogramm, das es

auch Einsteigern ermöglicht, die fünf Flugzeuge zu beherrschen. Angefangen vom Geradeausflug über vollendete Loopings bis zu gewagten Wendemanövern pauken Sie alle Lektionen. Auf einer Tafel wird in mehreren Schritten die zu fliegende Figur gezeigt und alle wichtigen Handgriffe erklärt. Eine weitere Grafik zeigt die Sicht aus dem Cockpit, worauf Sie achten müssen und schließlich die einzelnen





Vor dem Abheben wählen Sie die Art des Starts aus

king Glass mit dem Flugverhalten der Maschinen. Flight Unlimited simuliert echte Luftströmungen, thermische Aufwinde, Seitenwinde, etc. und berechnet in Echtzeit deren Auswirkungen auf die Tragflächen, Seiten- und Höhenruder der Flugzeuge. Das Ergebnis ist ein realistischeres und flexibleres Flugverhalten als in anderen Simulationen.

mit dem JoySo genügt es beispielsweise nicht, nur durch Einsatz des Seisllen.

Der digitale zeitig mit dem Querruder sanft dagegendrücken.

Die fünf Flugzeuge unterscheiden sich grundlegend in ihren Eigenschaften. Die »Pitts« ist ein schon legendärer Doppeldecker für den Kunstflugeinsatz, die »Decathlon« eine beliebte Trainingsmaschine, die »Extra« ein schnittiger Flitzer, die »Sukhoi« ein bulliges Kraftpaket aus russischen Landen

und die »Grob« ein hochmoderner Segelflieger, der auch kunstflugtauglich ist. Viel Wert wurde aufs Detail gelegt: Bei allen Propellermaschinen klingt der Motorsound wie im echten Cockpit, bei einer Außenansicht dagegen ganz anders.

Die Propellerbewegungen In der Baracke finden Sie alle Menüpunkte

Manöver, die Sie mit dem Joystick durchführen sollen.

Dann wird es ernst: Der digitale Lehrer fliegt die Aufgabe vor und erklärt per englischer Sprachausgabe, was Sie zu tun haben. Zusätzlich stehen die wichtigsten Schritte auf einem eingeblendeten Notizblock in einer Bildschirmecke. Nach der Demonstration sind Sie dran: Ein farbi-

ger Pfeil zeigt, wohin Sie steuern müssen; außerdem deuten kleine graue Pfeile die Richtung an, in die der Joystick bewegt werden soll. Ist der Trainer unzufrieden, gibt er auch schon mal kritische Kommentare ab und fordert Sie zu konkreten Aktionen auf.

Hat man sich so durch die grundlegenden Techniken gekämpft, ist es an der Zeit, sich an die Kunstflugmanöver heranzuwagen. Diese sind nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad angeordnet und fordern selbst gewiefte Piloten nicht zu knapp. Schalten Sie vorher noch den Videorecorder ein, mit dem Sie Ihre schönsten Erfolge oder peinlichsten Pannen nochmal in Ruhe ansehen können.

Durch fünf Ringe in einer geraden Linie zu fliegen ist ja noch ganz einfach, doch einen korkenzieherförmigen Kurs zu bewältigen ein ganzes Stück diffiziler. Profis dürfen sich mit Ringen versuchen, durch die sie vorwärts fliegen und dann mit ausgeschaltetem Motor rückwärts wieder durchfallen müssen. Das ganze spielt sich unter Zeitdruck ab, da jeder ausgelassene Ring Strafsekunden kostet und nur die schnellste Zeit zum Eintrag in die Highscoreliste führt.

Besondere Mühe gaben sich die Programmierer von Loo-



Links sehen Sie Flight Unlimited mit VGA-Grafik (320 × 200), in der Mitte mit 320 × 400 Pixel und rechts mit Super VGA (640 × 480)

florian stanol

Für mich ist klar: Die Tage des »Microsoft Flight Simulator« sind gezählt. Flight Unlimited ist schöner, schneller und spaßiger. Auch wenn der eine oder andere seinen Rückenfügen unter der Golden Gate Bridge nachweint, lassen sich die Vorzüge der neuen Kunstflugsimulation nicht unter den Tisch kehren.

Flight Unlimited hat die mit Abstand beste Grafik aller PC-Flugsimulationen. Da blicken selbst Flugzeugmuffel wie Kollege Langer über die Schulter, murmeln ein andächtiges »faszinierend« und wollen selbst mal Hand ans Steuer leaen.

Wieviel Liebe Looking Glass ins Detail gesteckt hat, merkt man an allen Ecken und Enden. Die Motorsounds klingen vom Anloßgeräusch bis zum hohen Singen in höchsten Drehzahlen besser als in den vergleichbaren Spielen. Bei den Flugzeugmodellen bewegen sich die Redugzeugmodellen bewegen sich die Ruder entsprechend Ihren Ak-

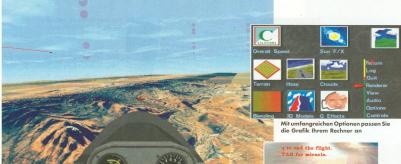
tionen und die Thermiken wirken sich nicht wie ein Lift aus, sondern müssen gekonnt geflogen werden, um den Segelflieger steigen zu lassen. Flight Unlimited verkommt

lick to Flu

trotz des Grafik-Overkills zu keinem langweiligen »Ich schalte den Autopiloten ein und lehne mich zurück«-Spiel, sondern fordert Sie nicht zu knapp.

Selbst Profis sollten erst einmal das Trainingsprogramm absolvieren, da sich das Flugverhalten deutlich von anderen Simulationen unterscheidet und realistischer ist.

Die Kunstflugtricks sind intelligent aufgebaut und steigen im Schwierigkeitsgrad sachte an. Vorsicht, hier besteht Suchtgefahr: Wer die tückischen, aber feiren Kurse nicht in Rekordzeit bewältigt, verbringt viele Stunden damit, ein Ringe noch schnittiger anzufliegen und alle aeredynamischen Tricks zu perfektionieren.



Keine Rauchfahnen, sondorn there mische Aufwinde: Hier steigt der Segelflieger in größte Höhen.

> werden je nach Motordrehzahl verblüffend echt simuliert. sogar die Zugbewegung durch die Umdrehungen des Motors sind realistisch nachempfunden. Bei allen Maschinen zieht deswegen das Flugzeug leicht nach rechts, nur die russische Sukhoi hat einen linksdrehenden Motor und weicht nach links vom Kurs ab. Bei der Grob wurde der kleine Faden nicht vergessen, der außen am Cockpitfenster befestigt die Windströmung anzeigt.

> Detailliebe auch beim Crash: Hier wird keine schnöde Explosion gezeigt, sondern die Flugzeuge zerbrechen in mehrere Teile, die abhängig von Aufprallwinkel und Ge-

schwindigkeit in die entsprechenden Richtungen davonspringen. Kollidieren zwei Teile, werden auch

Bei einem Crash fliegen die Teile in alle

Richtungen davon

diese Auswirkungen in Echtzeit berechnet; zerschellt das Flugzeug an einem Berg, kullern die Überreste den Hang

Grafisch schlägt Flight Unlimited die anderen Simulationen auf dem Markt um Längen. Alle Fluggebiete wurden fotografiert, digitalisiert und mit der sogenannten »ImageScaping«-Technik den Pixels der Karten Höhenwerte zugewiesen. Das Ergebnis wurde mit einer Art »Voxel«-Technik (ähnlich der »Comanche«-Grafik) kombiniert, dadurch wirken die Landschaften aus der Luft unglaublich realistisch und dreidimensional. In Bodennähe werden die einzelnen Bildpunkte deutlich größer, durch einen »Verschmier«-Effekt

Fluggeschwindigkeit Steigindikator Höhenmesser Umdrehungen Gravitationsmesse

Die Instrumente in den Cockpits sind übersichtlich angeordnet

Bei den zivilen Fluasimulationen hat sich Flight Unlimited an die Spitze gesetzt. Gegen die super ben Grafiken und die ausgefeilten Kunstflugmanöver sieht der Flight Simulator 5 von Microsoft ziemlich altbacken aus. Die ab-

| Strike Commander | 88 |
|--------------------|----|
| US Navy Fighters | 86 |
| FLIGHT UNLIMITED | 84 |
| Flight Simulator 5 | 65 |
| Flight Light | 44 |
| | |

gespeckte Variante Flight Light hat noch weniger zu bieten. Zwei Militärsimulationen halten knapp die obersten Ränge: US Navy Fighters bietet Super-VGA-Grafiken und spannende Missionen, während Strike Commander nach wie vor die beste Mischung aus Simulation, Action und Story darstellt.

WELCHE HARDWARE BRAUCHEN SIE!

»Läuft das eigentlich auch auf meinem PC?« ist angesichts der fotorealistischen Grafik eine verständliche Frage. In zwei umfangreichen Menüs dürfen Sie nahezu alles an Flight Unlimited verändern, um die Geschwindigkeit für Ihr System zu op-

Möglich sind Auflösungen von 320 x 200 bis 640 x 480 Pixel und Details von »fotorealistisch« bis »kahl«. In mehreren Stufen dürfen Sie wählen, wie hoch die Bodengrafik aufgelöst wird, wieviele Texturen die Flugzeuge verzieren oder ob Wolken, Sonneneffekte und Teile des Cockpits zu sehen sind. Auf jeden Fall benötigen Sie einen Rechner mit Local Bus oder PCI und eine flotte Grafikkarte sowie mindestens 8 MByte RAM. Auf einem DX-50-Rechner müssen Sie auf jeden Fall Details herunterschalten, sonst ruckelt sich Flight Unlimited zu Tode. Die nachfolgende subjektive Darstellung gibt die Grafikgeschwindigkeit mit der maximalen Detailstufe unter den verschiedenen Auflösungen wieder.

| Prozessor | 320×200 | 320×400 | 640×480 |
|--------------------|------------|--------------|--------------|
| 486 ab 50 MHz | quälend | unerträglich | unerträglich |
| 486 ab 66 MHz | erträglich | quälend | unerträglich |
| 486 ab 100 MHz | sehr gut | gut | erträglich |
| Pentium bis 60 MHz | sehr gut | gut | erträglich |
| Pentium ab 90 MHz | sehr gut | sehr gut | gut |
| | | | |

DIE FEINDLICHEN TRUPPEN BEDRÄNGEN SIE IMMER MEHR...

VERTEIDIGEN SIE IHRE HAUPTSTADT...

ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION ZU ENTSCHEIDEN WAR NOCH NIE EINFACH!

1861 Amerika 1865

SIE ENTSCHEIDEN ÜBER DAS SCHICKSAL EINER NATION



AUFBAU

IHRE AUFGABE: REKRUTIEREN SIE TRUPPEN, BILDEN SIE ARMEEN AUS, SCHÜTZEN SIE SICH DURCH BEFESTIGINGEN UND BLOCKADEN, AUCH DAS SCHIENENNETZ IST IN SCHIEDITEM ZUSTAND...

DATENBANK

HIER ERHALTEN SIE ALLE INFORMATIONEN, DIE SIE BERNÖTIGEN. LERNEN SIE GENERÄLE KENNEN, INFORMIEREN SIE SICH ÜBER WAFFEN, UND ERKUNDEN SIE DIE GESCHICHTE.

KOMMANDOZENTRALE

ERNENNEN, BEFÖRDERN ODER EXTMACHTEN SIE HISTORISCHE GENERÄLE, BESTIMMEN SIE DIE TRUPPERAUFSTELLUNG UND - STÄRKE. VERWIRKLICHEN SIE HIRE TAKTIKEN UND STRATEGIEN IN ECHTZEIT.



MIT HILFE DER DETAILLIERTEN LANDKARTE PLANEN SIE IHRE FELDZÜGE, OB ZU LANDE ODER ZU WASSER - DAS IST IHRE ENTSCHEIDUNG.

KAMPF

KÄMPFEN SIE MIT INDIVIDUELLEN ARTILLERIE-, KAVALLERIE- UND INFANTERIE-EINHEITEN AUF EINER 3D LANDKARTE - ALLES IN ECHTZEIT.



DIE MACHER DES PREISGEKRÖNTEN SPIELES "FIELDS OF GLORY" SETZEN MIT AMERIKA 1861 - 1865 NEUE MAßSTÄBE FÜR STRATEGIE- UND SIMULATIONS-SPIEL-TECHNOLOGIE.

MIT AMERIKA 1861 - 1865 KÖNNEN SIE JEDE GROBE SCHLACHT UND JEDEN FELDZUG PLANEN UND BEALISIEREN, FÜHREN SIE DEN NORDEN ODER SÜDEN DURCH DIE VIER "BLUTTIGEN" JAHRE, DIE DIE STÄRKSTE NATION DER WELT FORMTEN - IM 1 - ODER 2-SPIELER-MODUS ÜBER SERIELLE VERBINDUNG, MODEM ODER NETZWERK.

ALLES IST WIRKLICHKEIT, DIE ZEIT RENNT...

AMERIKA 1861 - 1865 - IHRE STRATEGIE ENTSCHEIDET.

PC CD-ROM

MGGER

IM EXCLUSIVVERTRIEB VON

















Diese Flugzeuge stehen zur Auswahl (von oben nach unten): Die deutsche Extra, die wendige Decathlon, der Hochleistungssegler Grob, der Doppeldecker Pitts und die bullige Sukhoi.

aber verwaschen, so daß die Grafik etwas unscharf wird, sich aber nicht in häßliche Pixel-Monster verwandelt.

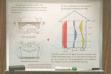
Die Sonne blendet nicht nur den Spieler, sie beleuchtet auch je nach Position des Flugzeugs das Cockpit unterschiedlich und ruft sogar »Lens Flares« hervor. Dieser Effekt tritt eigentlich auf, wenn man mit einem Fotoapparat oder einer

Kamera in die Sonne fotografiert, und soll im Spiel für mehr Realismus sorgen. Außerdem dürfen Sie die Stärke des Windes, dessen Richtung, die Dichte des Dunstes und vor allem den

Detailreichtum einstellen. Damit läuft Flight Unlimited ab einem DX2-66 zufriedenstellend (lesen Sie dazu auch den Kasten »Welche Hardware brauchen Sie?«).

Das Programm unterstützt neben Standard-Joysticks auch den Flightstick Pro, das Thrustmaster FCS sowie die gängigen Ruderpedale. Damit wird das Spielen wesentlich einfacher, da Sie sich voll auf das Flua-





Diese Tafel erklärt eines der Kunstfluamanöver

verhalten konzentrieren können und nicht nach den entsprechenden Tasten suchen

Segelflugzeug

Übersicht zu verlieren

bei komplizierten Manövern nicht die



müssen. Das Steuern der wendigen Maschinen erfordert ohnehin viel Fingerspitzengefühl und häufig gleichzeitiges Betätigen von Seiten- und Querruder. Wenn Sie nebenbei noch die richtige Motordrehzahl einstellen sollen, kommt schnell Hektik auf. Flight Unlimited läßt sich zwar auch komplett mit der Tastatur steuern, doch diese Methode ist mehr als unbefriediaend.

oreoor neumann

Flight Unlimited ähnelt dem Verzehr einer großen Portion Sushi: Der erste Bissen ist genial, doch nach einer Weile schmeckt das ganze etwas

Die Grafik ist überaus edel, die Steuerung klar und logisch und die Aufmachung läßt den nötigen Humor nicht fehlen. Bis zum ersten Abheben ist es eine einzige Freude. Alsdann schwebt man über die fotorealistischen Landschaften, genießt die Lichtreflexe der Sonne auf der Cockpit-Scheibe und ist sich sicher, noch nie im Leben einen besseren Flugsimulator gesehen zu haben. Und dann fliegt man, und

fliegt und fliegt und fliegt und fragt sich plötzlich, wohin man

fliegt. Auf der Suche nach dem nächsten Highlight nähert man sich endlich Gebäuden. Diese sind aber im Gegensatz zu anderen Simulationen keine 3D-Objekte, sondern flache 2D-Texturen. Man kann also nicht unter Brücken hindurch düsen oder auf Wolkenkratzern landen.

Flight Unlimited ist eben eine reinrassige Flugsimulation, die Freunde des hyperrealistischen Kunstflugs begeistern kann. Als solche ist sie sehensund erlebenswert. Doch wer ausgeklügelten Instrumentenflug à la »Flight Simulator« oder gewagte Stunts in 3D-Landschaften sucht, wird nach einer Weile den Joystick zur Seite legen.





200 CD-ROMS! 20.000 FOTOS!

ENTHÄLT AUßERDEM:

- Corel Visual Database Durchsuchen Sie
 HOHE AUFLÖSUNG Kann zwischen mit bis zu vier Stichwörtern die 20.000 Fotos visuell nach bestimmten Bildern.
- Farbkatalog Enthält alle 20.000 Fotos
- · Corel Photo CD Lab
- · Corel Mosaic Visual File Manager
- Corel Artview Bildschirmschoner · Corel CD Audio
- · Windows Hintergrundbilder und automatischer Wechsel des Hintergrundbildes
- 128 x 192 und 2048 x 3072 eingestellt werden. Jedes gestochen scharfe Bild hat eine Größe von ca. 18 MB (nicht komprimiert).
- UMFASSENDE ZUSATZPROGRAMME: FARBFUNKTIONALITÄT Graustufen. 16 Farben, 256 Farben oder RGB (2+ Bit).
 - · EXPORT FILTER Windows: TIE BMP. EPS, PCX oder GIF. Macintosh: TIFF oder PICT.
 - KOMPATIBILITÄT Kann von jedem CD-ROM-Spieler gelesen werden (XA-Unterstützung nicht notwendig): Alle Fotos im Kodak Photo CD-Format



VOLUME SETS 25 CD-ROMs 2 500 Fotos

• Jede Foto-CD-ROM enthält 100 hochauflösende Fotos im Kodak Photo CD-Format!



EINZELTITEL

- Hunderte von Einzeltiteln erhältlich.
- Die größte Sammlung lizenzfreier Fotos der Welt.
- 100 beeindruckende Photos auf CD-ROM.



- 15.000 Clipart-Bilder und Symbole
- 500 Schriften 500 Fotos • 75 Sound-Clips • 10 Video-Clips
- Und ein visueller Multimedia-Dateimanager

\$ ACHTUNG \$

-1-613-728-0826 App. 85080







Lizenzfrei, Hohe Auflösung

Kodak Photo CD-Format

PC- & Mac-kompatibel

Ideal für Desktop Publishing





Karten



Rundschreiben







T-Shirts



Jahresabschlüsse.

Verpackungsmaterialien

HIGH SEAS TRAD

Seefahren für Arme: Impressions' uninspirierter »Pirates«-Abklatsch schippert direkt in Richtung Meeresgrund.

er kennt nicht die stolzen »Pirates« aus Sid Meiers Erfolgshit, die zuletzt in einer schicken Gold-Version die PC-Bildschirme unsicher machten. »Das können wir auch!«, sagte man sich nun bei Impressions, und entwickelte »High Seas Trader«. Aber nicht nur die krämerischen Leistungen eines Händlers im 17. Jahrhundert sollten simuliert werden, sondern auch das eigentliche Herumsegeln. So sieht man während der Fahrt von einem Hafen zum nächsten seine (uninteressante, da meeresbedingt flache) Umgebung in dreidimensionaler Biedergrafik und darf bei Auseinan-

dersetzungen aufs Kanonen-Knöpfchen drücken. Fremde Schiffe scheinen auf weite Entfernung zu schweben und lösen sich schon auf mittlere Distanz in unansehnliche Pixelhaufen auf. Von Nahansichten der häßlichen Entlein bleibt man glücklicherweise verschont.

Die seefahrerischen Anforderungen beschränken sich darauf, den Blick nach links oder rechts zu wenden, den Gegner in die Mitte des Bildschirms zu bugsieren und dann die Kano-

> nen abzufeuern. Daß man mit drei verschiedenen Munitionstypen schießt, fällt mangels grafischer Details nicht weiter auf. Ist das Gefecht verloren landet man entweder im nächsten Hafen (sofern man kapituliert), oder direkt auf der DOS-Ebene (wie wäre es mit einem Sprung zum Hauptmenü



Entergefechten, werden

diese rechnerisch ausge-

wertet. Hier sind Zahl

und Moral der Matrosen.

das Vorhandensein von

Auf der scrollenden Weltkarte plant man seine Route

Waffen sowie die Zusammensetzung der Crew entscheidend. Schiffsjungen sind billig und unerfahren, Seefahrer können besser segeln, Soldaten erfolgreicher kämpfen.

Die meiste Zeit ist man mit Handeln beschäftigt, wobei sich die Preise sämtlicher bekannter Häfen aufrufen lassen. Von vielen Gegenden haben Sie anfangs noch keine Karten und müssen diese erst käuflich erwerben. Ansonsten wartet das Programm mit sechs Kanonen- und Schiffstypen auf, von denen iedoch keine »Außenansicht« existiert; auch das »Cockpit« ändert sich nicht. Ein richtiges Spielziel fehlt, der Erwerb von Landgütern und Titeln muß Ihnen Motivation genug sein. (la)



zeigen teilweise unterschiedliche Grafiken

öro lanoer

Was hätte man nicht alles aus der 3D-Idee machen können: Heiße Seegefechte mit schreienden Matrosen und zerreißenden Segeln, spannende Echtzeit-Degenduelle und manuelles Ausrichten der Kanonen. Impressions schludert stattdessen eine todlangweilige Handelssimulation mit herzerweichend schlechter 3D-Grafik und eintöniger Herumschipperei zusammen.

Ich mußte mich beim Testen teilweise zwingen, auf den Bildschirm zu schauen - die braunen Zahlenkolonnen auf holzbraunem Grund suggerieren verzeifelt »Schalt mich ab!«. Unerwartete Puzzles erwachsen aus den deutschen Bildschirmtexten: Was will man mir mit »Ausstz.« sagen. wie interpretiere ich »Backb,-S.« und welcher Güteklasse ist bitteschön ein »Kauffahrtei«? Handelsliebhaber könnten dem Vorräte-Verschieben theoretisch das eine oder andere Quentchen Spielwitz abgewinnen. Die vorliegende Realisierung läßt mich aber von einem Kauf des Produkts dringend abraten - das immer noch erhältliche »Pirates Gold« ist um Welten besser.



--- VOh



البليل وال

ammlungen, die nicht nur Masse ohne Klasse bieten, och nur gibt es TOP1111 Diese CD-Serie wurde für Computer ser konzipiert, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheider issen. Deshalb enthält sie 111 leistungsfähige und sinvent hareware-Programme zu dem Thema, das Sie interessiert!



Vinyl - Goddess From Mars

Gags. 256 Farben, wunderschöne Grafiken, ein hit-verdächtiger Soundtrack und Digital Sound f/x für Soundblaster sorgen für die passende Umgebung! Ein Spiel von Union Logic! - Mit Vinyl-Poster!



DM 49,95

DM 19,95

Krypton Egg

Inszinierendes "Breakout"-Game, das süchtig macht. Hier werden e bisherigen und denkbaren Varianten des Spiels vereint. Spielen Sie t bis zu 100 Bällen und machen Sie sich auf allertei Verrücktheiten fast. Super Grafik und 60 umwerfende. Level mit hervorragender undunterstützung! Lizenzierte Vollversion mit deutschem Menül





Internet - der Wegweiser

Das Thema ist heiß! Vom Internet reden alle und jeder will wissen, wie's geht!

Auf dieser CD finden Sie ein hervorragendes Windows-Programm erstellt vom ZEW

Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GribH), über 25 Sharewareprogramme zum Thema
INTERNET sowie ausführliche Texte und Hilfestellungen. Von ARCHIE bis WWW-Server wird Ihnen
alles ausführlich erläutert - Surfon sie durch's INTERNET!

NeoBook Professional (Deutsch)

Book ist ein Autorensystem für elektronisches Publizieren und Präsentieren. Erstellen spielend leicht EDV-basierende Broschüren, elektronische Magazine, interaktive Lernsoft e, uvm. Integrieren Sie Grafiken, Sounddateien und Animationen. NeoBook erstellt aus Prublikation eine Programmdatei (EXE) zur beliebigen Wettergabe. Kein Run-Time-Modul orderlich! Inkl. Templates, Backgrounds und Fonts! Kompl. deutsch mit Handbuch (100 S.)!





DM 29,95

trip-Tease Magazin

Sechs Frauen zeigen Ihnen die Rundungen ihres Körpers. Über 300 erstklassige Photos und 4 Videos bringen Ihnen dieses erotische Feuer werk näher. Eine entsprechende Soundunterma lung darf natürlich nicht fehlen. Für MS-Windows

Ankreuzen, 💢 Abschicken und die Post geht ab!

Spiele Spiele CDR2069 DM 12,95 Spiele Spiele Windows Spiele Deutsche Spiele Tools für Windows Windows Shareware

Deutsche Shareware Vinyl - Goddess from Mars Krypton Egg Internet - Der Wegweiser NeoBook Pro Strip-Tease Magazin Vol.1 Monats-CD ?/95

SONDERPREIS! MONATS-CDs unserer Wahl vo 01 bis 04/95 mit aktueller

Best.-Nr. Preis

CDR2068 DM 12,95 CDR2076 DM 12,95

CDR2023 DM 29 95 CDR9501 DM 3,00

CDR2071 DM 12,95 CDR2070 DM 12,95 CDR2072 DM 12,95 CDR2098 DM 49,95 CDR2088 DM 59.95 CDR2081 DM 19,95 CDR2037 DM 99,95

CDV

+ Porto / Verpackung



FÜR WINDOWS

Die alte Tugend des Lemminge-rettens ist wieder »in«: Unter Windows gibt sich der Klassiker einen Hauch hübscher und komfortabler.

ach' mal Pause: Seit Microsoft sein Windows serienmäßig mit dem beliebten Kartenspäßchen »Solitaire« ausliefert, verzweifeln ganze Personalchef-Stämme angesichts des erwachten Spieltriebs der Belegschaft. Die Beliebtheit des schnellen Vergnügens zwischendurch hat die Softwareindustrie in den letzten Jahren zu mancher Spieletat anaestiftet. Erlesene Oldies aus der elektronischen Steinzeit wurden mittels »Atari 2600

Action Pack« und »Microsoft Arcade« für den modernen Windows-User zugänglich, doch das innovativste Computerspiel der 90er Jahre blieb uns bislang verwehrt: »Lemmings«, der Inbegriff des Tüftelvergnügens.

Nach einer lieblosen CD-ROM-Neuauflage für DOS hat Psygnosis jetzt »Lemmings für Windows« vollendet. Inhaltlich stützt man sich auf bewährte Designkunst: Das klassische Spielprinzip von Lemmings Numero Uno wurde lediglich um die Levels der Zusatzdiskette »Oh No! More Lemmings!« ergänzt - macht unterm Strich immerhin rund 200 Spielstufen. Die Windows-Version ist nicht nur wegen ihrer fixen Verfügbarkeit während einer Arbeitssession dem DOS-Lemmings vorzuziehen. Die feinen Animationen der kleinen Helden kommen hochauflösend etwas besser zur Geltung. Wer's

weniger futzelig mag, wechselt den Grafikmodus zwecks Nahansicht. Und für Besitzer großer Monitore gibt es den Zoom-Modus, mit dem sich das Ge-

Durch zwei Grafikmodi und eine zusätzliche Zoom-Funktion läßt sich die Winzgrafik tüchtig auf-



fache Größe aufblasen läßt

Um eine Horde dumpfer Helden mit grünen Wuschelhaa-

Das Programm merkt sich, welche Levels Sie bereits geschafft haben.

ren zu retten, ordnen Sie einzelnen Spielfiguren Talente zu: Der Brückenbauer errichtet dann Übergänge, der Kletterer kraxelt Wände hoch und der Buddler gräbt einen Tunnel. Unter Zeitdruck müssen Sie die beschränkten Talentzuweisungen so geschickt einsetzen, daß ein Weg zum Ausbau des Levels gebaut wird.

Who's that L. Danger Zone

Crazy.

Wild

Um Leerlaufpassagen abzukürzen, können Sie das Geschehen vorübergehend im Zeitraffer ablaufen lassen. Der ieweils letzte Lösungsversuch läßt sich per »Replay« studieren; ab einer beliebigen Stelle greifen Sie dann selber wieder ins Geschehen ein. Verschwunden ist das umständliche Paßwort-System; haben Sie einen Level aeschafft, merkt sich das Programm Ihren Fortschritt.



heinrich lenhardt

getastet - das wollen wir Psygnosis auch geraten haben. Als Windows-zwischendurch-Veranügen ist dieser Denkspiel-Klassiker absolut genial. Die Grafik wirkt etwas hochauflösender und moderner, ohne den typischen Lemmings-Charme zu verlieren. Kaum ein anderes Spiel ist so resistent gegen Wertungsverfallserscheinungen wie Lem-

Das Spielprinzip blieb unan- mings. So alt das Konzept auch sein mag - es ist uns auch nach heutigen Maßstäben eine glatte 90 wert.

Wenn Sie hingegen vom alten Lemmings-Spielprinzip schon genug haben und die Levels auswendig kennen, sollten Sie bis zum September warten. Dann will Psygnosis das brandneue 3D-Lemmings veröffentlichen - für DOS, versteht sich





O vojekindige Hemitatinen
Spielbegleitende Hommentare
Hrcode-Spiel oder Hennsingdation
Heranzoomen aus jedem Blickwinkel.
Einzelrennen oder kompleite Neisterschaft
Cockpit- oder Rennbeobachter-Perspektive
Miederholung aufgezeichneter Action-Szenen
Option für Netzwerk, serielle Schniftsielle und Modem















3.5 PUT PC der CD-ROI

Vertricis: Nativorus Crimiti, Bruchweg 128-132, 41564 Kozart, 1nd. 102131/k070. Tax. (10131/k07111 1 - Profesort Grankt Eventurger Strade 34. 40500 Contabilistic, 1et 0.641 (1/2006, fax. 0.641) (1/2014) - Schrusst, 2nd. STRESSAR, Schrimver, 1040, CH-9475 Sevien, 1et. 0.81745/2045, fax. 0.881/7461.122 Ceterraich: ABC SPELSPASS Großhandels GmbH. Vorartberger Wirtschaftspark, A-6840 Gölzs, Tel. 0.5523/56510, Fax. 0.5523/64794





FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Flug nach Lucas-Land: Australisches Programmierteam orientiert sich an den Tugenden gestandener Klassiker. Das Resultat ist ein humorvolles Grafik-Adventure mit leichtverdaulichen Puzzles; frei von Multimedia-Schnickschnack.

er Amazonas-Regenwald. Unter dem grünen Dach vegetiert lediglich die unberührte Wildnis friedlich vor sich hin... sieht man mal von der Lederhosen-Fabrik »Floda« und einem abgestürzten Flugzeug ab. Was sich hinter den gut bewachten Mauern des Textilunternehmens verbirgt, ist ein Geheimnis. Werden dort wirklich nur Beinkleider ins ferne Land der Bajuwaren exportiert, den geringen Lohnnebenkosten sei Dank? Oder ist Floda

GmbH die Tarnung für einen skrupellosen Wissenschaftler, der Menschen in Dinosaurierwesen verwandeln mächte? Solche Fragen tangieren unseren Helden Joe King zunächst nur am Rand. Nachdem seine Maschine »Amazon Queen« von

> einem Blitz getroffen wurde, baute er eine Nollandung in Piranha-verseuchten Gewässern. Mit an Bord: Sein treuer Mechaniker Spikey und eine Passagierin, die zickige Filmdiva Faye. Beim Erkunden der Umgebung

Mit den acht Icons am unteren Bildrand kommandieren Sie die Spielfigur herum. Rechts davon sind die Gegen-

läßt es sich nicht vermeiden, daß die beiden in die Hände von Floda-Mastermind Dr. Frank Eisenstein geraten. Der Tradition verrückter Wissenschaftler folgend, will er an Spikey und Faye seine Umwandlungs-Maschine ausprobieren. Joe King ist es vergönnt, den Retter in der Not zu mimen.

stände des Inventars untergebracht.

Das Genre der Grafik-Adventures hat in letzter Zeit so manche Welle an »Multimedia«, »interaktiven Filmen« und anderem Gehype erdulden müssen. Während Animationen und Sound dank CD-ROM-Ausnutzung immer besser werden, stagnierten die spielerischen Inhalte. Natürlich sieht



Kleiner Verfolgungsjagd auf dem Weg zum Flughafen. Die Lösung dieses leichten Puzzles liegt unter dem Heu verborgen.



In den traditionellen Dialogmenüs haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten

^V

m wettbewerl

Flight of the Amazon Queen reißt keine Bäume aus und erfindet nichts neu, aber es bietet alle Tugenden eines soliden Grafik-Adventures. Story und Puzzles fehlt die Qualität, die das offensichtliche Vorbild Indiana Jones bei seinem Atlantis-Einsatz auszeichnet. Beim etwas abgedreh-

Indiana Jones:
Fate of Atlantis 89
Kyrandia: Malcolm's Revenge 80
Discworld 75
FLIGHT OF THE
AMAZON QUIEN 71
Bia Red Adventure 51

ten Kyrandia 3 überzeugen vor allem Story, Atmosphäre und Technik. Psygnosis' spirtziges Fantasy-Jux-Adventure Disworld liegt wegen der größeren Komplexität knapp vor unserem Testkandidaten; für Einsteiger ist Amazon Queen undie bessere Wohl. Schon verdrängt: Core Designs enttäuschendes Big Red Adventure.



Die Küche der geheimnisvollen Lederhosen-Fabrik ist ein Biotop für niedere Lebensformen

eine Video-Produktion wie »Under a Killing Moon« cool aus, aber rechtfertigen ewige Ladezeiten, 3D-Grafik und ellenlange Dialogsequenzen die Verwahrlosung der Puzzle-Kultur? Das erste Grafik-Adventure von Renegade versetzt uns nun in die Blütezeit der LucasArts-Epoche zurück, die nach unverbindlicher Meinung unserer Inhaus-Experten zwischen den Eckpfeilern »Monkey Island« und »Day of the Tentacle« lag. »Flight of the Amazon Queen« stammt vom australischen Team »Interactive Binary Illusions« und hat mit LucasArts überhaupt rein gar nichts zu tun. Es wird aber schon im ersten Bild klar, was die Programmierer selber gern gespielt haben. Grafikstil, Bedienung und Humoransätze erinnern an eine Kreuzung aus »Indiana Jones« und »Monkey Island«.

Trennen Sie sich von Gedanken an digitalisierte Videos, Render-Animationen und ähnliche Gimmicks. Jeden Raum sehen wir schlicht von der Seite; geht unser Held durch eine Tür, wird abrupt zum nächsten Schauplatz umgeschaltet. Sie steuern Joe King durch eine Handvoll Icons am unteren Bildrand, die bestimmte Verben wie »öffnen«, »nehmen« oder »benutzen« repräsentieren. Um ein Kommando zu basteln, klicken Sie zunächst aufs gewünschte Verb und dann auf

heinrich lenhardt

Sollte man Amazon Queen in Grund und Boden verdammen, weil es (fast bis auf den Zeichensatz genau) in den Fußspuren früherer LucasArts-Adventures wandelt? Oder müssen wir vorbehaltlos dankbar sein, daß es heutzutage noch Programmierteams gibt, die so etwas überhaupt zustande bringen: Ein leicht zu bedienendes Abenteuerspiel mit netten Puzzles - ohne Anwendung unfairer Tricks, um die Spieldauer künstlich zu strecken.

Schade, daß die Qualität von Story und Rätseln nicht ganz an die Vorbilder herankommt. Neben den zu durchsichtigen Puzzles stören mich Kleinigkeiten wie das unpraktische Inventar (nur vier Gegenstände sind gleichzeitig sichtbar frohes Durchklicken), Daß Grafik und Musik etwas stoffelig wirken, ist zu verschmerzen. Immerhin ist das Programm dadurch selbst auf einem 386er noch vernünftig spielbar und lädt sich nicht zu Tode.

Amazon Queen ist kaum das Bollwerk kühner Geniestreiche, an dem Freaks monatelang knabbern werden. Die Puzzles sind einfach gestrickt, nachvollziehbar und nie zu abaehoben. Alles in allem ein Adventure, durch das man sich ganz gerne spielt, ohne dabei in Euphorie zu verfallen. Sympathisch, aber nicht weltbe-

TRYUMFYBRII

| Artikel | 3.5 | 00 | Artikel | 35 | 00 | Artikel . | 25 | 00 |
|------------------------------|--------|----------|-------------------------------|--------|--------|-------------------------------|--------|----------|
| 11th Hour | | 99,95" | Front Lines | 89,95 | 89,95 | Panzer General | 89,95 | 89,95 |
| Aces of the Deep | 89,95 | 99,95 | Front Page Sports Football 95 | | 89,95 | PGA Tour Galf 486 | | 99,95 |
| Aces of the Deep Mission | LV | | Front Page Sports Baseball 95 | 89,95 | 99,95 | Phantosmagoria | | 109,95 |
| Acress the Rhine | i.V. | 99,95" | Full Throttle | | 99,95* | Pinball Fontasies Deluxe | | 69,95 |
| Alien Logic - Jorune 1 | 89,95 | 89,95 | Godget | | 89,95* | Pinbal Illusions | 79,95" | |
| Alien Olympics | 69,95 | 79,95 | Goblins 4 (Windows) | | 89,95 | Privateer + Strike Commander | | 99,95 |
| Alone in the Bork 3 | | 99,95 | Hammer of the Gods | | 89,95 | Psycho Pinball | 79,95 | 79,95 |
| Apoche-Longbow | | LV. | Hordball 4 | | 89,95 | Quarentine | 89,95 | 89,95 |
| Bottle Isla 2 | 89,95 | 89,95 | Horvester | | 99,95* | Rebel Assoult | | ab 59,95 |
| Battle Isle 2 Data | | 59,95 | Heart of Darkness | | iX | Recegode | | 89,95 |
| Battlecruiser 3000 | 89,95 | | Hell | | 89,95 | THE RESERVE OF THE PARTY OF | 1000 | 1 |
| Bazoaka Sue | 89,95 | | Herefic | 99,95* | 99,95° | Som & Mex | 99,95 | 109,95 |
| Bioforge | | 99,95 | Incredible Machine 2 | 89,95* | | | 49,95 | |
| BMH Supporter | 59,95 | 59,95 | Inferno | | 49,95 | Sim City 2000 | 99,95 | 109,95 |
| Bundesliga Manager 3 | 89,95 | EV. | International Tennis Open | 69,95 | 89,95 | Sim Tower | LX | i.V. |
| Bureou 13 | | 99,95 | Iron Assault | | 89,95 | Simon the Scorcerer 2 | W | i.V. |
| Burning Steel 3 | | 89,95 | Jagged Alliance | | 99,95 | Slip Stream | 89,95" | |
| Coribbean Disaster | 89,95" | 89,95* | KA-50 Hakum | 89,95 | | Space Federation (Star Reach) | 89,95 | 99,95 |
| Connon Fodder 2 | 79,95 | | Kings Quest Deluxe (1-6) | | 89,95 | Space Quest Delaxe (1-5) | | 99,95 |
| Colonization | | 99,95 | Kings Quest 7 (Windows) | | 99,95 | Space Quest 6 | | i.V. |
| Command & Conquer | | 99,95* | Klick & Play | 99,95 | 99,95 | Stolingrad | 99,95 | 99,95 |
| Commender Blood | | 89.95 | Körig der Löwen | 79.95 | | Stor Trek - Deep Space 9 | | 99.95 |
| Creature Shock | | 109.95 | Knights of Xentor | | 99.95 | Stor Trek - Interactive Guide | | 99.95 |
| Crystal Calibora | 79.95 | | Lands of Lare 2 | | ill | Star Trek - Next Generation | | 99.95 |
| Cyberia | | 89.95 | Larry Deluxe (1-6) | | 99,95 | Star Wars Screensover | 69.95 | |
| Deedolus Encounter | | 109.95* | Leoend of Kyrandie 3 | | 89.95 | Super Korts | | 99,95 |
| Domodes | | 89.95* | Little Big Adventure | | 99.95 | Stonekeep | | 59.95 |
| Dark Forces | | 99.95 | Lords of the Realm | 79.95 | 79.95 | System Shock | 89.95 | 89.95 |
| Berk Sun 2 | 89.95 | 89.95 | Lost Eden | | 89.95 | Tank Commander | | 89.95 |
| Down Patrol | 99,95 | 99,95 | Lothar Metthäus Super Soccer | 89.95 | | Theme Hospital | | i.V. |
| Death Gate | | 89.95 | 1-Zone | | 89.95* | Therae Park | 89.95 | 89.95 |
| Descent | | ab 69.95 | Moaic Carpet | | 99.95 | Ticonderoos | | 99.95 |
| Discworld | 79.95 | 89.95 | Magic Carpet Data | | 39.95* | Tie fighter | 109.95 | I.V. |
| | 109.95 | 99.95 | Marco Polo | | 89.95* | Tie Fighter Deta | 39.95 | |
| Room 2" Utilities | | 49.95 | Master of Masic | 99.95 | 99.95 | Tower Assoult | 79.95 | 79.95 |
| Doppelpass | 89 95 | 89.95 | Mediwarrier 2 | 89.95* | 89.95* | Transport Tycoon | 99.95 | 99.95 |
| Drogan Lore | | 89.95 | Menzoherronzon | 89.95 | 89.95 | Transport Tycoon Editor | 39,95 | |
| DSA 2 - Sternenschweif | 89.95 | 89.95 | Metal Marines (Windows) | 89.95 | | Ufo + Mester of Orion | | 89.95 |
| Dungeonmoster 2 | 89.95 | | Might & Magic Deluxe (3-5) | | 99.95 | Ultimo 7 Deluxe | | 119.95 |
| Earth Siege | 99.95 | 99.95 | Wight & Mapic Heroes | | 99.95* | Under a Killing Moon | | 109.95 |
| Ecstatica | 89.95 | 89.95 | Monthy Phyton's | | 89.95 | Urotsukidoli | | 59.95 |
| Filte 3 | 89.95 | | Myst | | 99.95 | US Navy Fighters | | 99.95 |
| Eve of Beholder Deluxe (1-3) | | 99.95 | Nescer Recine | 89.95 | 89.95 | Worcroft | 89.95 | 89.95 |
| Fontasy Fest | | 79.95 | Novy Strike | 99.95* | 99.95* | Wing Commander 1+2 Deluce | | 79.95 |
| FIEA Socret | 79.95 | 89.95 | NBA Live | | 99.95 | Wing Commander 3 | | 119.95 |
| Fighter Wing | 89.95 | -1,13 | NHL Hockey 95 | | 89.95 | Wines of Glory | | 69.95 |
| Flight Commander 2 | 01,13 | 99.95 | Nibelungen | 89.95* | 99.95* | X-Com (UFO 2) | 99.95 | 99.95 |
| Flight of the Amazon Queen | | | Nectropolis (EA) | 21,113 | 99.95 | X-Wing | 99.95 | 79.95 |
| Flight Unlimited | 0,,13 | 99.95* | Novestorm (Sozvenger 4) | | 89.95 | Zeahyr | 11,13 | 89.95 |



VISA Laden Berlin Laden Hamburg

schieren.



Die Story ist eine Parodie auf klassische Abenteuerstoffe der Marke »Indiana Jones«, Fast schon ein bißchen sehr nach Schema F bevölkern Klischeefiguren das Szenario: Die zickige Schönheit liefert

> frontiert: exzentrische Missionare, großgewachsene Pygmäen Amazonen sor-

und emanzipierte gen für einige Schmunzler. Als einzige technische Extravaganz bietet das

sich mit dem Helden scharfe Verbalgefechte, der verrückte Wissenschaftler übernimmt die Rolle des ulkigen Bösewichts und der beste Kumpel des Helden ist ein kleiner dicker Mechaniker, der ein liebenswert-kindisches Hobby (in diesem Fall: Comics) pflegt. Im Spielverlauf wird man aber auch mit ein paar putzigeren Einfällen kon-

lesen kann - just for fun Programm durchgehend deutsche Sprachausgabe. Doch angesichts der Unbeholfenheit einiger Synchron-Artisten begann der Tester sogleich, nach dem Ausschalt-Knopf für das dröge Geplauder zu sorgen. Nach diversen Zuckerln in Sachen deutsche Sprachausgabe (z.B. »Wing Commander 3« oder »Creature Shock«) bedeutet Amazon Queen einen Rückfall ins Zeitalter der peinlichen Betonungs-Bugs. Und wer die Schlafmütze gecastet hat, die den Part des Spikey grauenvoll zu Grunde nuschelt, sollte zur Strafe die gesammelten »Ariel«-Werbespots mit Ilona Christen erleiden

Joe King muß ein Comicheft für seinen demoti-

vierten Mechaniker besorgen, das man auch

den Gegenstand im Inventar oder im Raum, auf die sich diese Aktion beziehen soll. Um die obligatorische versperrte Tür zu entriegeln, klickt man z.B. erst auf das »benutzen«-Icon, dann auf den Schlüssel im Inventar und zu guter Letzt auf die Tür, die geöffnet werden soll. Spricht man eine andere Spielfigur an, können Sie in den Dialogmenüs zwischen mehreren Antworten wählen

Traditionell und bodenständig wie die Bedienung ist auch der Aufbau der

> Puzzles. Amazon Queen hat generell einen moderaten Schwierigkeitsgrad. Die erste Hälfte schaffen auch Einsteiger zügig; übertrieben abgedrehte Lösungswege Marke »Kyrandia 3« wurden vermieden, Fairneß ist Trumpf: Unser Held kann nicht sterben oder in Sackgassen geraten. Ferner werden keine winzigen Gegenstände diabolisch versteckt; alle wichtigen Objekte sind unübersehbar. Beim Herumstreifen mit dem Mauszeiger meldet sich zudem das Programm. wenn Sie auf ein Detail zeigen, das mehr ist als nur schnöde Hintergrundgrafik. Diese Komfortidee kommt LucasArts-Spielern ebenso bekannt vor wie die Vor-





Zwischendurch gibt es kleine »Cut Scenes«, bei denen die Umtriebe im Bunker von Bösewicht Dr. Eisenstein gezeigt wird

schläge für sinnvolle Kommandos: Naheliegende Aktionen wie Untersuchungen können einfach mit der rechten Maustaste ausgeführt werden.





Too real to imagine

100% INTERACTIVE, LIVE-ACTION VIDEOGAMES:

Genau das Richtige für alle, die maximalen Spiele-Spaß

und schnelle Basketball-Action wollen: denn jetzt spielst Du One-on-One gegen Scottie Pippen. Zeig dem Meister wo's lang geht!

Kids on Site

Jetzt geht's rund auf der Baustelle. Denn hier bist Du der Herr über Bagger, Bohrer und Berge aus Schutt.

When Movie-makers make games everything else is just cartoons.



Slam City

PC CD-ROM MAC CD-ROM



Kids on Site

Slam City erhältlich für PC CD-ROM, Kids on Site erhältlich für PC CD-ROM und MAC CD-ROM.

© 1995 Digital Pictures, Inc. All rights reserved. DiGITAL PICTURES, the Digital Pictures logo, Slam City with Scottie Pippen and Kids on Site are trademarks of Digital Pictures. Inc.

CD

LOST EDEN

Menschen und Saurier werden Brüder, so manche Spieler immer müder: Cryos neues Edel-Adventure hält spielerisch nicht ganz, was die appetitliche Aufmachung verspricht.

Vorsicht, schöner Schein! Für Schnuckel-Aufmachung sind die Werke des französischen Teams Cryo berühmt; für Schmalspur-Komplexität hin-

gegen geradezu berüchtigt. Dune (ohne »ll«!) war ein lineares Schlummerpendeln auf dem Wüstenplaneten, Mega Race hinter all seinem Präsentations-Glamour ein langweiliges Action-Rennspiel. Mit »Lost Eden« kehrt Cryo ins Adventure-Genre zurück: Als energischer Königssohn schmieden Sie eine Allianz zwischen Menschen und netten Sauriern, um auf der Welt Eden das Regiment eines Tyranno-Diktators zu verhindern.

In einer Art Vorspiel tippeln Sie durch die unterirdischen Gemächer der heimaflichen Zitadelle. Papa König hat Ausgangsverbot erteilt, da außerhalb der Trutzburg die Tyrannosaurus-Horden immer größere Gebiete erobern. Das Wissen um die Konstruktion jener uneinnehmbaren Schutz-Zitadellen gilt als verloren gegangen; erst das Studium einiger Inschriften in der Familiengruff bringt uns die Erleuchtung: Menschen und Dinosaurier müssen im Team kooperieren wie soll man auch auf so etwas kommen! Um in den ande-

ren Ländern von Eden solche Zufluchtsbasen zu errichten und die Tyranno-Invasion abzuwehren, läßt Vatern Sie schließlich ziehen

Sind am heimischen Hof noch alle Bewegungen mit vorberechneten 3D-Animationen elegantester Natur versüßt. wird dieser Luxus jetzt eingeschränkt. Jedes Land hat eine Reihe von Feldern; anhand einer Minikarte kann man sich recht aut orientieren. Beim Herumlatschen werden ruckartia die Standbilder gewechselt. Nur besondere Ereignisse wie das Treffen mit Menschen oder Saurieren entlocken der CD eine weitere Zuguck-Animation (die sich per Mausklick auch abbrechen



Klicken Sie den gewünschten Ort an, um (eine 3D-Animation später) am Ziel anzukommen

läßt). In jeder Region müssen Sie zunächst die ansässigen Menschen und ein Rudel Brontosaurier fin-



Gute Zeiten, schlechte Zeiten: Kurz vor dem Endkampf findet unser Held seine verschollene Schwester wieder.

den. Hat man beide Parteien beschwatzt und den Brontos einen Pilz (1?) als Begrüßungsgeschenk ins Maul gesteckt, beginnt automatisch der Bau einer Zitadelle. Andächtiges Schuppenkraulen zum Abschied und weiter in die nächste Provinzregion, bis ganz Eden mit Widerstandsnestern zugepflastert ist.

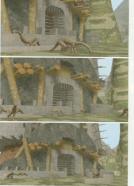
Um die Spieldauer etwas zu strecken, gibt es diverse Widrigkeiten, die Sie zum ständigen Pendeln zwingen. Auftauchende Tyranno-Trupps häll man in Schach, indem mai die ansässigen Raptoren beschwatzt. Die begehren eine Schippe Gold und magischen Waffenkram, den's beim

heinrich lenhardt

Aller Anfang ist schön: Schicke 3D-Erkundung der Heimarburg mit interessanten Story-Ansätzen, während der Ehnossoundtrack anmutig meine Trommelfelle umspült. Aber auch bei Lost Eden gibt's so nach einer halben Stunde den Cryo-Motivotionseinbruch – man kann fast schon seine Uhr danach stellen. Der grafische Aufwand wird heruntergefahren, spielerische Einfalt und Wiederholungen regieren. Tal für Tal die selbe Qual:

Wiederholungen regieren. Tal für Tal die selbe Qual: Mensch- und Saurier-Suche, bequatschen, bestechen, ein paar Objekte als Souvenirs mit in den Karton und weiter geht die Reise. Die Zwangsrückkehr in vertraute Regionen durch verschiedene Problemchen ist eher nervig; spieerisch bieten diese Rückrufaktionen keinen neuen Reiz.
Lost Eden sieht zwur besser
aus als das über zwei Jahre
alte Dune, aber spielerisch
haben die Programmier diese
Jugendsünde gespenstisch
genau rekonstruiert, ich empfinde die anspruchslose Rumtippelei fast schon als Beleidigung; nur die Neugier auf sporadische Animations-Goodies
verhinderten die sofortige
Reise des CD-ROMS auf eine
Sondermüll-Deponie.

Noch ist Eden nicht verlorenwohl aber die Zeit, die ich mit diesem zum Aussterben verurteilten Such-den-Saurier-Langweiler vertrödelt hobe. Für Styling-verliebte Einsteiger, die jeder geistigen Anstrengung aus dem Weg gehen wollen, mag's vielleicht erträglich sein.



Die 3D-Sequenzen sind anfangs ganz nett anzusehen, übertünchen aber nicht gewisse spielerische Defizite



Die Orientierung in Eden fällt leicht: Rechts oben ist die Karte der momentonen Region zu sehen. Am unteren Bildrand befinden sich die Gegenstände, die Sie bei sich führen. Um die Mitreisenden um Rat zu fragen, klickt man mit dem rechten Mausknopf.



In verschiedenen Schamanen-Filialen bekommen wir Waffen zugesteckt, um Moorkus Rex und seine Saurier-Handlanger zu bekämpfen

Schamanen im Nachbarland gibt. Ach ja, welche Raptoren-Söldner mit welchen Waffen umgehen können, verre ten die trägen Wassersaurier, die sich ausgerechnet mit Äpfeln aus ihren Tümpeln locken lassen... Sie sehen: Die Phantasie der Designer schreckte vor keiner Verrenkung zurück, um das Durchspielen in weniger als einer halben Stunde zu vereiteln.

Von solchen Haken abgesehen ist Lost Eden die Offensichtlichkeit in Person. Nennenswerte Puzzles gibt es kaum: Mitunter will eine Spielfigur etwas haben, was anderweitig recht gut sichtbar in der Gegend herumliegt. Ihre Aktionen beschränken sich auf solchen Objekt-Schacher und das Abfragen anderer Bündnispartner. Anhänglicher als der Jackson-Clan folgt Ihnen im Spielverlauf ein wechselndes Ensemble an Schlaubergern, deren Statementes andeuten,



m wettbewerb

Relativ leichte, Einsteiger-freundliche Abenteuerspiele müssen nicht gar so dumpf geraten wie Lost Eden. Flight of the Amazon Queen sieht zwar auf den ersten Blick nicht so cool aus, ist aber ein gepflegtes Grafik-Adventure

Discworld 75
Flight of the Amazon Queen 72
Are you afraid of the Dark LOST EDEN 46
Dune 45

mit weltaus mehr spielerischer Substanz trotz Puzzleklasse »light». Viacoms Soft-Grusler Are you afraid ist sehr simpel gestrickt, bieter deer Pluspunkte bei Story und Grafik. Folgeschrittene Abenteurer mit Sinn für Humor toben sich lieber bei Psygnosis' Discworld aus. Der inoffizielle Lost-Eden-Vorgänger Dune ist jetzt übrigens dis Billigspiel zu haben.



lhre Mitreisenden mögen wie ein dubioser Haufen aussehen, der sich mit einem Wochenend-Ticket die letzten Sitzplätze in der Bahn erdrängelt hat. Ohne huldvolle Befragung dieser Weggefährten gibt's aber oft kein Fortkommen.

wa Sie als nächstes hinhuschen sollten. Wenn alles versagt, haut man sich die Muschel des verblichenen Saurier-Weisen Tau aufs Ohr. Mitunter läßt das Geisterreich eine Andeutung rüberwachsen, in welcher Richtung z.B. der als

nächstes gesuchte Sauriertrupp herumlümmelt. Nachdem Sie alle Regionen wiederholt besucht, verteidigt und mit Zitadellen vollgepflastert haben, läßt sich Oberbösewicht Moorkus Rex zu einem finalen Duell herab.

Alle Dialoge ertönen als Sprachausgabe; bis zu Redaktionsschluß allerdings nur in Englisch. Die deutsche Version lag uns noch nicht vor, doch Virgin verspricht deren beldiges Erscheinen. (hl)





Kein Wunder, daß Dinosaurier ausgestorben sind: Man reiche ihnen einen Pilz oder ein Äpfelchen – und schon arbeiten die Viecher freudig an der Errichtung einer Zitadelle. Soviel Genügsamkeit hält ja keine Evolution aus...



CD

THE DAEDAI ENCOUNTER

Mit Tia Carrere wäre man gerne auf einer einsamen Insel gestrandet. Auf einem einsamen Raumschiff, welches auch noch in eine Sonne zu stürzen droht, bleibt aber keine Zeit für falsche Romantik.

er interstellare Krieg ist vorbei. Kein Grund zum Jubeln, denn in einer der letzten Schlachten hat es gerade Ihr Raumschiff erwischt. Sie und Ihre zwei Crewmitalieder Ariel

> und Zack konnten sich zwar per Rettungskapsel aus dem explodierenden Schiff schleudern, doch ein Trümmerteil hat Ihre Kapsel fast restlos zerstört.

> Als Sie zwei Monate später trotzdem wieder aufwachen, kommen Sie sich recht seltsam vor - keine Arme, keine Beine, dafür ein ziemlich metallischer Geschmack in einem nur imaginären Mund. Lediglich Ihr Gehirn hat die Kollision im All schadenfrei überstanden. Eifrige Mediziner implantierten das Gehirn in eine tragbare Maschine mit Anschlüssen für Mikrofone. Videokameras, Roboterarme und Computer-Terminals, Dieses »Brain in a box«, welches eigentlich nur für Testzwecke gedacht war, wird von Ariel und Zack aus dem medizinischen Labor entführt und in ein Raumschiff eingebaut, Zu dritt spielen Sie Schatzsucher, die Wracks aus dem Weltallkrieg ergaunern und nach wertvollen Gegenständen durchstöbern

> Bei einem Testflug in eine selten befahrene Zone stoßen Sie auf den Fund des Jahrhunderts: Das komplett erhaltene Raumschilf einer völlig unbekannten Alien-Rasse. Leider war das mit dem »stoßen« wörtlich gemeint. Beim Sprung aus dem Hyperraum rammen Sie das Alien-

Zack fällt durch einen holographischen Boden; die besorgte Ari findet ihn in recht prekärer Lage wieder



Linguistik für Profis: Können Sie aus der orange farbenen Zeichnung erkennen, was das blaue Symbol zu bedeuten hat?



Und jetzt die alles entscheidende Preisfrage: Haben Sie genug Aliensprache gelernt, um dieses Wesen von Ihren friedlichen Absichten zu überzeugen?

schiff und stecken regelrecht in dessen Rumpf fest. Einer ruhigen Erkundung der fremdem Kultur und dem Warten auf
Hilfe steht ein unangenehmes Zeitlimit entgegen: Das fremde Raumschiff treibt nämlich steuerlos auf eine Sonne zu und
wird schon in wenigen Stunden seine Passagiere rösten. Für
Ariel und Zack bedeutet das: Rein in den Raumanzug und
das Alienschiff nach einer Steuermöglichkeit durchsuchen.
Ihr Gehirn bleibt an Bord, sie steuern aber eine spezielle
Sonde, die sich dank Antriebsmodul frei bewegen kann.
Selbstsicher gibt Ariel dem Schiff den Namen »Daedalus«,
nach der Sage von Ikarus und Daedalus, die mit selbstge-







m wettbewerb

Im Bereich der »interaktiven Filme« schlägt sich Daedalus Encounter recht wacker. Gegen Myst, den Referenzitiel im Bereich Windows-Adventures, kommt es nicht an, läßt aber schauspielerische Krücken wie

| Myst | 73 |
|----------------------|-------|
| Under a Killing Moon | 71 |
| DAEDALUS ENCOUNT | ER 64 |
| Journeyman Project | 59 |
| Inspektor Zebok | 42 |

Inspektor Zebok weit hinter sich. Das viel zu kurze und zu langsame Journeyman Project gibt sich ebenso geschlagen. Under a Killing Moon hat zwar schauspielerisch weniger auf der Pfanne, enthält aber die meisten klassischen Adventure-Elemente und damit auch die meiste Interaktion.



Bei Daedalus Encounter begleiten Sie Ariel und Zack als ferngesteuerte Sonde

bastelten Flügeln durch die Luft glitten; Ikarus kam der Sonne zu nahe und starb, Daedalus war vorsichtiger und überlebte. Da kann man nur hoffen, daß der Name ein gutes Omen bleibt.

Schon sehr bald bekommen Sie heraus, warum die Daedalus führerlos durchs All gleitet; Weltraumparasiten namens »Krinn« haben das Schiff überfallen und die ehemaligen Besatzungsmitglieder angeknabbert. Das führt zu zwei weiteren wesentlichen Problemen. Niemand an Bord kann Ihnen die Bedienelemente, Türschlösser, Computerscreens oder Sprache erklären; außerdem streunen noch eine Menge hungriger Krinn durch die Luftschächte.

Die Erkundung der Daedalus bringt Ihnen die Lebensweise der Aliens näher. Sie scheinen mit farbigen Lichtsignalen zu kommunizieren, bauen fast alles sechseckig und lieben Denksportaufgaben, denn mit diesen sicherten sie alle wichtigen Türen. Glücklicherweise haben Sie eine bunte Taschenlampe und einen dicken Computer zur Verfügung. So können Sie farbige Lichtsignale senden und durch Einsammeln von Farbsequenzen versuchen, die Sprache der Ali-

heinrich lenhardt

Wenn ich einen Science-fiction-Film sehen will, gehe ich ins Kino oder eine Videothek. Aber ob ich mich an einem Computer mit absurden Knobelaufgaben abgeben mächte, nur um zu sehen, wie meine beiden Kameraden unaufhaltsam in die nächste Falle tappen?

Wenn man mir nicht gesagt hätte, daß auf der dritten CD tatsächlich noch so was wie ein Adventure vorhanden ist, würde ich dies als Beispiel interaktiver Langeweile abtun. Die Videofilmchen sind ja recht professionell, aber die Rätsel-

türen sprechen mich überhaupt nicht an. Durch das Farben-Rate-Spiel beißen sich dann nur noch Science-fiction-Freaks durch; der Spaß, den die Filmsequenzen aufbauen, wird durch dumpfes Design wieder getötet.

Aber man sollte ja dankbar für jeden »interaktiven Film« sein, bei dem wenigstens ein Element (der Film) stimmt. Off genug bietet dieses Genre ja neben lauen Puzzles auch bestenfalls C-Klasse in Schauspielern und Technik. Hier macht Daedalus Encounter noch ein paar Punkte gut.



Das kommt davon, wenn man das Fenster nicht zumacht...











Ariel ist etwas zu gierig; nachdem sie über einen Abgrund balanciert ist, löst der Diebstahl der Kugel eine effektive Alarmanlage aus, welche Ariel erst betäubt und dann desintegriert.

ens zumindest in Grundzügen zu verstehen.

»The Daedalus Encounter« ist das neue Spiel der Programmierer von »Critical Path«. Getreu dem Vorbild ist der wesentlicher Dreh- und Angelpunkt das Videomaterial von etwa zwei Stunden Länge, welches sich auf drei CD-ROMs breit macht. Die Videos sind größtenteils reine Computergrafik, in welche die beiden Schauspieler Tia Carerre (»Wayne's World«) und Christian Boucher elektronisch kopiert wurden.

Auch diesmal haben die Programmierer wieder eine schlüssige Erklärung gefunden, warum Sie nicht jederzeit direkt in die Filme eingreifen können, sondern nur an bestimmten Schlüsselstellen des Spiels. Ariel und Zack haben Ihr Gehirn nämlich etwas früh aus dem Med-Labor geholt, so daß Sie zwar jede Menge Input (Videokameras, Mikros, Computeranalysen), aber kaum Output haben, Zu aut Deutsch: Sie dürfen die Sonde nicht immer steuern, können nicht reden sondern allenfalls »Ja« oder »Nein« an Ihre Partner senden, nur rudimentär mit einem Greifarm hantieren und mit der schon erwähnten bunten Taschenlampe Farbkombinationen an Alien-Einrichtungen senden. Diese Funktionen sind in ein buntes Interface eingebunden, das etwa drei Viertel der Bildschirmoberfläche einnimmt. Im dritten Viertel werden die Videosequenzen abgespielt, die bei einem schnellen PC (DX4 oder Pentium) auch auf Bildschirmgröße (bei 640 x 480 Pixeln Auflösung) gezoomt werden dürfen. Bedinat durch das Packverfahren sehen die Videos am besten aus, wenn Sie Ihr Windows auf 65000 Farben bei 640 x



Mit der Jump-Funktion können Sie alle Szenen, die Sie schon geschafft haben, direkt anspringen

480 Bildpunkten einstellen. Allerdings läuft Daedalus Encounter auch mit weniger Farben (aber dann etwas grober) oder höheren Auflösungen (hat dann jedoch einen häßlichen schwarzen Rahmen auf dem Bildschirm).

Zu Spielbeginn ist relativ wenig Interaktion von Ihnen gefordert. In der ersten Stunde sehen Sie im wesentlichen Videos und testen die Funktionen der Sonde durch. Machen Sie was falsch, gibt es einen aufmunternden Kommentar der beiden Ganzkörper-Miistreiter. Ist diese Vorgeschichte abgeschlossen und sind Sie mit dem Interface vertraut, geht das eigentliche Spiel erst los.

Auch hier beschränkt sich in den ersten zwei Dritteln die Interaktion eher auf das Reagieren. Ariel und Zack durchqueren das Raumschiff und stolpern von einer Gefahr ind andere, bei der Sie den Retter spielen müssen. Außerdem dürfen Sie als »Hirn« der Truppe auch alle Türen öffnen, die mit Denksportaufgaben gesichert sind. Auch wenn Sie schon viele solcher Puzzles gelöst haben – die Programmierer haben sich neue geometrische Rätsel einfallen lassen, die es in dieser Form noch nicht ab.

Wenn Sie eine Markierung aus mehreren Farben sehen, dürfen Sie per Tastatur einen Übersetzungsvorschlag in den

boris schneider

Schlechte Spiele regen mich gar nicht mehr groß auf; man härtet ja ab. Wenn jedoch ein potentiell gutes Spiel durch Anfängerfehler in den Sand gesetzt wird, dann schnaube ich innerlich ganz schön.

innerlich ganz schön.
Eine Video-Produktion, die meiner Ansicht nach Wing Commander 3 nochmal um eine Klasse übertrifft, wird mit Puzzles der Marke »Die versteht nur der Programmierer« verunstaltet. Dabei rede ich noch nicht mal von den Türschloß-Räteln; die sind wenigstens nicht (wie bei »7th Guest») aus dien Denksport-Büchern geklaut, sondern neu und pfiffig.

Völlig in die Hose gegangen ist jedoch die Idee der Alien-Farbsprache. Die wenigen Hinweise, die man für die Bedeutung der Worte erhält, sind derart kryptische Skizzen, daß ich beim besten Willen nicht kapiere, was die Programmierer meinen. Zum Glück, gibt es nur etwa 15 Sequenzen im ganzen Spiel, so daß man durch Ausprobieren doch ans Ziel kommt. Aber bis dahin hat Daedalus Encounter so manchen Spieler verloren, der damit die halbwegs interaktive CD Nummer 3 verpaßt. Da sollte Mechadeus bei einem »echten« Adventure-Designer nachsitzen.



Die Denksport-Aufgaben der Aliens basieren auf Drei- und Sechsecken. Hier müssen Sie in den sechs äußeren Hexagonen die Steine so zurechtdrehen, daß deren Abbilder im inneren Sechseck sich nicht überlappen.

Computer tippen, der gespeichert wird. An anderen Stellen im Spiel, wenn Sie mit einer Maschine oder einem Wesen reden wollen, gehen Sie eine Liste aller ȟbersetzten« Sequenzen durch und senden jene, die Ihnen in der Situation am wahrscheinlichsten erscheint. Türcodes kann man zwar noch entschlüsseln, aber die Farbfolge zum Abschalten einer Diebstahlsicherung läßt sich eigentlich nur durch Ausprobieren aller gespeicherten Sequenzen herausfinden.

Machen Sie dabei einen Fehler, läßt sich der Flug in die Sonne nicht mehr aufhalten. Zum Glück gibt es eine »Continue«-Funktion, bei der Sie wieder an der fehlgeschlagenen Sequenz ins Spiel gebracht werden. Die ebenfalls vorhandene Save-Option brauchen Sie also nur, um den Computer ausschalten zu können, ohne Ihren Spielstand zu verlieren. Außerdem gibt es eine »Jump To«-Funktion, mit der Sie iede schon geschaffte Szene nochmal anspringen können. Bis zur dritten und letzten CD-ROM bleibt der Spielablauf sehr linear; Ariel und Zack geben den Kurs vor. Für das Endspiel dürfen Sie aber endlich etwas mehr machen: Nun können Sie selber durch die Räume des Raumschiffes steuern, um ein paar wichtige Gegenstände zu lokalisieren. Erst ietzt steiat die Puzzledichte etwas an, erreicht aber noch immer nicht die eines »klassischen« Adventures.





GD.

MAAB

Nix Hula-Hula, nix Bacardi: Auf einer Südseeinsel wird nicht dem süßen Leben gefröhnt, sondern Aliens auf die Finger geklopft.

eltsam, seltsam, was auf einer idyllischen Insel in der Karibik vor sich geht. Im Johr 1999 bedroht von dort aus eine unbekannte Strahlung das gesamte Leben auf der Erde. Viele tapfere Soldaten haben schon versucht, der Ursache auf die Spur zu kommen, doch alle sind gescheitert. Sie sind ein weiterer Wagemutiger, der in Microforums »Maabus« den auf drei CD-ROMs verforums »Maabus« den auf drei CD-ROMs ver-

teilten Gefahren trotzen soll

Damit es für unseren Helden nicht zu gefährlich wird, steuert er nur einen Spezialroboter über die Insel. In einem Grafikfenster sieht man die gerenderte Umgebung aus der Sicht des Blechkameraden und gibt ihm mit der Maus Befehle. Die Bewegungen erfolgen auf festgelegten Pfaden, denn zu jeder Richtungsänderung wird eine passende Animation abgespielt. Auf einer Karte lassen sich

die Position und der zurückgelegte Weg verfolgen, andere Anzeigen informieren über den Zustand der Waffensysteme oder gefundene Objekte.

Auf dem Weg durch den Dschungel der Insel trifft man auf Außerirdische, die uns Translatoren zur Verfügung stellen oder auch wieder wegnehmen, gefährliche Saurier und einbrechende Wege. Einige Anzeigen warnen Sie, wenn Lebensformen oder unsicherer Unterarund vor Ihnen liegen. außer-



Im Dschungel greifen garstig Untiere an

dem meldet sich Ihr Vorgesetzter öfters per Funk und spart nicht mit gutgemeinten Ratschlägen. Allerdings dienen nicht alle Tips dem Fortkommen Ihrer Mission, denn so manche Empfehlung befolgen Sie besser nicht und entdecken so neue Geheimnisse.

Hin und wieder lotst man den Roboter in monumentale Bauten oder verfalle-

ne Häuser hinein und muß dort gelegentlich ein Puzzle lösen. Diese beschränken sich aber auf reines Ausprobieren oder das Sammeln von Gegenständen, um Türen zu öffnen. Damit trotz dreier einstellbarer Zeitlimits das Spiel nicht zu einfach wird, sind die Kämpfe teils recht unfair gehalten. So arbeitet der Zielcomputer des Roboters wohl nach dem Zufallsprinzip, außerdem darf man nur speichern, wenn die ersten zwei CDs im Laufwerk sind – aus "Gründen der Herausforderung« wird diese Option beim dritten CD-ROM abgeschaltet. (fs)

florian stanol

Hier ein Kampf, da ein kleines Rätzel und dort ein geheimnisvoller Gegenstand – ich fühlte mich schon schlechter unterhalten. Eir ein Adventure ist der Puzzlegehalt trotz dreier CDs zwar org dürftig, doch an einem entspannten Nachmittag könnte man Maabus schon mal spielen. Wenn da nicht ein paar schwere Schnitzer im Design wären.

Die Kämpfe nach dem Zufallsprinzip sind eine Frechheit, denn wer nicht rechtzeitig speichert, schleudert nach wenigen Minuten frustriert die Maus in die Ecke. Daß man während der dritten CD nicht einmal mehr den Spielstand sichern darf, ist eine Veräppelung des Spielers. Nur weil den Programmierern offensichtlich keine Puzzles mehr einfielen, wird so das schnelle Ende des Spiels künstlich in die Länge gezogen.

Der richtige Stein muß verschoben werden,

sonst erwischt es den Roboter

Die Rätsel sind ohnehin größenteils für die Katz'. Wer brav auf den vorgegebenen Wegen fährt, hat schnell alle wichtigen Teile parat und gesagt bekommen, wie die Lösung der folgenden Puzzles aussieht. Nur die immer wieder unmotiviert ausfallenden Waffensysteme sorgen defür, daß man Maabus nicht soch in einer halben Stunden durchspielt.



SIND SIE ALLEIN ZU HAUS?



Aber nicht mehr lange, denn jetzt gibt es . . .

DIE TOTEL VERRÜCKTE RRYKE

Kühlschrank füllen! Freunde einladen! Aber Vorsicht D.T.V.R. macht süchtig!!!



FIRST ENCOUNTERS

1993 war das Weltraum-Opus »Elite 2 – Frontier« die Enttäuschung des Jahres. Kann der Nachfolger die Redaktionspiloten eher überzeugen?

m Herbst 1993 kamen innerhalb weniger Wochen zwei Raumkampf-Handelsspiele heraus. Während sich Origins »Privateer« mit vier Schiffen sowie vierzig Planeten begnügte, versuchte es Elite-Vater David Brabens mit schierer Gigantomanie: »Frontier« bot Milliarden van Planeten und unendlich viele (da zufällige) Missionen – aber lei-

der auch zahlreiche Mängel im Spieldesign.

War Frontier fast im Alleingang entstanden, arbeitete Braben für die Fortsetzung »First Encounters« mit einem zehn Mann starken Team zusammen. Die Handlung ist wieder in unserer Galaxie angesiedelt und wiederum gibt es mehr Planeten, als man in seiner Lebenszeit anfliegen

könnte. Spielerisch bringt diese Masse an Sonnensystemen nichts, da sich alles Wichtige in drei relativ kleinen Regionen abspielt: Dicht nebeneinander sitzen die »Allianz«, die »Förderation« sowie das »Imperium«. Wer im sonstigen Sternenmeer herumschnuppert, trifft auf zufällig generierte Planeten und Aufträge. Gegenüber den reinen Zufalllsmissionen des Vorgängers sind nun aber bestimmte Einsätze vorgegeben und von allen Raumstationen aus zugänglich. Über die politischen Ereignisse informiert man sich durch fleißiges Lesen von fünf

erschreckend unübersichtlich.



In der CD-Version sind abschaltbare Videoschnipsel zu sehen



Die galaktische Karte zoomt und scrollt – und bleibt trotzdem

Zeitungen, die monatlich erscheinen und jeweils ein paar Artikel enthalten. Amüsant ist dabei, wie sich die drei Regierungszeitungen ständig widersprechen – ein und dasselbe Ereignis wird von der einen Seite als patriotische Spionageabwehr, von der anderen als Verletzung der Menschenrechte gewertet. Das vierte

Magazin kümmert sich um intergalaktischen Klatsch und Tratsch, das fünfte um wissenschaftliche Phänomene, z.B. die Thargoiden. Diese machten den Piloten im Ur-Elite das Leben schwer, waren im Nachfolger Frontier jedoch verschwunden. Im dritten Teil häufen sich nun die Gerüchte, daß es die Außerirdischen doch noch geben könnte – ob vielleicht ausgerechnet der Spieler diese Frage klären wird…?

Als unerfahrener Pilot startet man mit einem kleinen »Saker«-Raumschiff auf einem Allianz-Planeten, parallel dazu ist die



Ein mächtiger Imperial Explorer startet von einem Planeten

iöro lanoer

Viel zuviele Bugs und spielerische Unzulänglichkeiten machten den Nachfolger des genialen Elite seinerzeits zur Enttäuschung. First Encounters hätte dank einiger Verbesserungen und der interessanten Story ein wesentlich besseres Spiel werden können. Doch abermals wimmelt es vor Logik- und Programmfehlern; so konnte ich im Test kein einziges Mal den »Satelliten«-Einsatz annehmen - dies führte bei Dutzenden von Versuchen zum Absturz. Da mir so eine militärische Laufbahn versperrt blieb, war ich am Ende der Testphase laut Elite-Bewertung zwar »kompe-

tent«, militärisch aber nach wie vor ein »Außenseiter«. Trotz dieser Einschränkungen könnte man Spaß mit der atmosphärischen Thargoiden-Hatz haben - durch die Zeitungen hat man tatsächlich das Gefühl, daß sich um einen herum etwas tut. Nett sind z.B. die Bodenmissionen, bei denen ein Gebäude gezielt zerstört werden muß. Doch die Raumkämpfe sind immer noch sehr schlecht gelöst - jedes mir bekannte Konkurrenzprodukt bietet ein besseres Fluggefühl. First Encounters ist somit ein klarer Kandidat für ausgiebiges Probespielen vor dem etwaigen Kauf.



In der Zeitung wird unser geldgieriges Attentat angeprangert

Übernahme von alten Frontier-Spielständen

möglich. Von seinem spärlichen Anfangskapital kauft man sich einige Waren und verscherbelt diese gewinnbringend im Nachbarsystem. Mit zunehmendem Handelserfolg können Sie zusätzliche Ausrüstungsteile erstehen und später sogar eines von rund 40 anderen Raumschiffen. Neben dem Handel kommt man durch Passagierbeförderung, Bergbau, Piraterie und Spezialaufträge zu Geld. Auch das Militär sucht nach Söldnern, die durch schwierige Einsätze langsam die Rangleiter emporklettern. Außerdem existiert noch die altbekannte Kampfbewertung, die einen anfänglich »harmlosen« Piloten nach mehreren tausend Abschüssen als »Elite« einstuft.

Wer Frontier gespielt hat, findet sich mit First Encounters sofort zurecht - alle wesentlichen Programmteile wurden übernommen, verschiedene Fehler ausgemerzt. Es genügt nun ein schneller Klick auf den Stationsnamen, um einen bestimmten Raum-



mett решегр

Verglichen mit dem schwachen Vorgänger ist First Encounters zwar in mehreren Punkten verbessert worden, doch zum thematisch ähnlichen Privateer besteht ein deutlicher Abstand. Moderne Weltaumspiele mit

Wing Commander 3 89 Privateer 85 Renegade Legions FIRST ENCOUNTERS 59 Frontier

schmucker Super-VGA-Grafik – allerdings ohne Handel und Raumschifftuning - sind Renegade Legions und Wing Commander 3. Während bei ersterem vor allem das Fluggefühl überzeugt, verwöhnt Origins Technik-Bolide mit spannenden Missionen und kinoreifen Filmsequenzen.



DARK FORCES

Kämpfe gegen das Böse und vernichte die im-perialen Truppen. Es gibt nur eine Chance dem

Todesstern zu entfliehen. STAR WARS Feeling...

nur 97.-



NBA LIVE '95

Basketball der Superla-tive. Alle 27 NBA-Teams die Spielpläne der 94er und 95er Saison, Für 1-4 Spieler... verdammt nah an der Realität!

nur 87,-



PSYCHO PINBALL

Suchtgefahr !!! Einmal angefangen kommst Du nicht mehr los. Dieser Flipper ist nicht normal, die Kugel rollt und Du stehst unter Strom!

eines Wissenschaftlers zu durchkreuzen! nur 87,-

Finde Deine Identität,

und versuche in 24 Kampfabenteuern die

wahnsinnigen Pläne

nur 67,-



Master of Magic Eine einmalige Kombination aus Strategie und Fantasy. Setze Deine magische Kraft richtig ein und beherrsche Dich beim Erobern

X-com Terror from the Deep

Nervosität, Angst, Panik?

Erde ohne Dich verloren!

Nur Du kannst die

Menschheit retten, die

Mit der richtigen Taktik schaffst Du U.F.O. 2!

nur 87.-

nur 87,-



SUPER KARTS Das Mega-Rennspiel von Virgin. 16 Rennstrecken, 2-Spieler Modus oder über Netzwerk mit bis zu 8 Spielern. Vorsicht, wenn der Chef naht!

nur 87,-



Die momentan technisch fortgeschrittenste Flugsimulation! Fotorealist ische Grafiken lassen das Pilotenherz höher schlagen!

nur 87.-



keine Raketen Lenk-waffen oder sonstige moderne Hilfsmittel. Hier gibt es nur fliegen und um's überleben kämpfen!

nur 77,-

Kein Radar, kein Funk,



LOST EDEN Suche das Paradies und laß Dich in ein Land vor unserer Zeit zurückver setzen, Keine Zivilisation aber genug Abenteuer für viele Stunden!

nur 77,-

Action Replay Game Over ? Mit Action Replay hört der Frust auf. Unendliche Leben, unbegrenzte Anzahl von Waffen, Screen Grabber. Neueste Version 4.3!

Wingman Extreme Der ultimative Joystick von Logitech. Nicht nur für Piloten! Rundblick-schalter, 4 Schnellfeuer-knöpfe, 2.10m Kabel, robust und standsicher!

nur 87,-

Wir machen Spiele preiswert - JE-Computer Natürich haben wir noch villed meh Spiele und das ist natürlich nur ein Auszug aus unserer Latte, jud 3000 Spiele sind auf Lager und außerdem machen wir auch mit Hardware und saz zu Iolen Preisen, z.B. ne 540/NB Festplatte für 289;- und das 44ech CD-ROM von Mitsumi Kostet bei uns nur 309;- Bei den Spielen sind die Preisein den Läden ab und an etwas teurer,

nur 147,-

Jetzt 2 x in Berlin



Buddestraße 18 13507 Berlin-Tegel direkt an der Fußgängerzone (030) 433 92 93 Offnungszeiten: Mo, Di, Mi, Fr 10-18:30 Uhr Ia. Do, 13-20:30 Uhr, Sa, 10-14:00 Uhr

@ COMPUTER Hard & Software Das Kleingedruckte: Alle Preise inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten (10,- DM) Preisstand: 23. April 1995

Preisstand: Z3. APII 1992-Ingo splelt Bingo, Hagen muß trager Offlist volli, Lars ist auf'n Mars, Pete kommt später, Bernd ist bestern Dirk spielt Captain Kirk, Falk der Schal und Jens macht sich nen faulen Len ©Medialek 4/95



Die Systemübersicht zeigt hier das Heimatsystem des Imperiums

fung eine Raumstation angreift, darf ungläubig mitansehen, wie die meisten Polizeiraumschiffe beim

> Start ohne Beschuß explodieren. Kommt man während der Zeitungslektüre in einem planetaren Raumhafen auf die Leertaste, löst sich dadurch ein Schuß, weshalb man prompt von der Polizei zerstört wird. Und wenn man nach langem Sparen endlich ein Riesenraumschiff hat, erhält man kaum noch Militäraufträge: Diese setzen nämlich oft einen »Militärantrieb« voraus, und

der ist für große Schiffe unserer Kenntnis nach nicht zu bekommen. Über die fehlende Joystick-Kalibrierung ärgert man sich da nur noch am Rande: Was soll's, dann dreht sich eben die galaktische Karte kontinuierlich um die eigene Achse...

Die teils gerenderte, teils textur-verschönerte VGA-Grafik kann es mit prachtvollen Genre-Vertretern à la »Wing Commander 3« nicht aufnehmen; gelungen sind hingegen die zahlreichen Musikstücke. Die CD-Version unterscheidet sich von der Floppyvariante durch etwa 300 mäßige Videoschnipsel, in denen Schauspieler nicht-interaktive, inhaltlich uninteressante Gesprächsfetzen von sich geben. Neben der gut geschriebenen Anleitung liegen dem Spiel neun Kurzgeschichten bei. Bis kurz vor Redaktionsschluß erschienen zwei Patches für die englische Version von First Encounters; mehr dazu finden Sie im Bug-Report dieser Ausgabe.

hafen per Autopiloten anzusteuern. Bergbau und Bedienung der Navigationskarten gehen ebenfalls leicher von der Hand. Bestanden die Raumschlachten vormals daraus. aktionslos in der Gegend herumzutreiben und in großen Abständen sporadisch zu feuern, kann man jetzt von echten

Kämpfen reden: Man sieht den

Gegner größer werden, hat Zeit zum Zielen und auch das Abfeuern von Raketen ist nun mehr als nur bloße Beschäftigungstherapie. Verglichen mit anderen Weltraumspielen fehlt es den Kämpfen aber an Fluggefühl: Dank der eigentümlichen Steuerung fliegt man nicht in Star-Wars-Manier herum (also wie mit einem Düsenjet), sondern beschleunigt und bremst sehr behäbig. Dadurch sind Verfolgungsjagden oder Ausweichmanöver so gut wie unmöglich - bei einem First-Encounters-Kampf läßt man sich von den immer wieder neu anfliegenden Gegnern angreifen, ohne selbst zu agieren. Da hilft es auch wenig, daß sich riesige Frachter in der Steuerung deutlich von kleinen Einmann-Raumern unterscheiden.

Viele Fehler trüben den Spielspaß. So stürzte die uns vorliegende deutsche Verkaufsversion häufig ab; vereinzelt konnte man wegen eines Programmfehlers nicht mehr starten. Die Ausführung eines sogenannten »gewollten Fehlsprungs« im Hyperraum bringt den überraschten Piloten ohne Vorwarnung wieder zum Startbildschirm des Programms. Wegen der Absturzhäufigkeit und dem anfänglich zu hohen Schwierigkeitsgrad empfiehlt es sich, ständig zu speichern. Doch ab etwa 40 Spielständen passen diese nicht mehr auf den Bildschirm, so daß sie auch nicht mehr geladen werden können. Abhilfe schafft nur manuelles Löschen einiger Dateien unter DOS - buh! Der Autopilot schickt einen ab und zu durch eine Planetenoberfläche, viele Texte sind verstümmelt (z.B.. Variablenname statt Credits-Anzeige), eine Planeten-Suchfunktion fehlt unsinnigerweise. In den Raumstationen stehen zwar immer mehrere sündhaft teuere Schiffe zur Auswahl, aber nur ein oder zwei Jobsuchende - das Warten auf fehlende Crew-Mitalieder kann Monate dauern. Wer zwecks Steigerung seiner Kampfeinstu-











| unser neues sensible seccer limited edit. (A. 37,95 shadow caster dA. 27,95 | ner disease de la companya de la 1923 de la 12 de 1935 de la 1935 de | |
|--|--|---|
| Nur Broncheekender mit achiven Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Advesse CPS FR | GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR: | 1 |
| bei Vorkasse per Scheck oder Kredikante 5, bei Versand per Nachnahms 10, | Computertyp Computertyp AUFTRAGGEBER 77 0475 WSA MERIOD. | |
| bei Vorkasse per Scheck oder Kredikarte | Snofe | i |

Kunden-Nr. ..

. Karten-Nr. ..

Thre Zollbehärde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

offo

SLIPSTREAM 5000

Wollten Sie schon immer mal mit 600 km/h durch einen engen Tunnel rasen? In Gremlins rasantem Rennspiel »Slipstream 5000« ist das kein Problem.

Autorennen auf der Straße? Pah, wie langweilig. Wenn Sie wirkliche Action wallen, müssen Sie schon in die Luff gehen. 600 Stundenkilometer sind kein Problem, enge Straßenschluchten und schießwütige Gegner schon eher.
»Slipstream 5000« ist kein Rennspiel für Angsthasen, sondern eher für Leute, die den Fünfer-Looping auf dem Rummel als Morgengymnastik fohren.

Wer glaubt, seinen Magen im Griff

zu haben, schwingt sich wohlgemut hinter Tastatur, Maus oder Joystick und beteiligt sich am Zeitvertreib der gelangweilten Kids aus einer nahen Zukunft. Zehn junge Heißsporne rasen in ihren aufgestylten Kisten durch die Straßenschluchten Chicagos oder Tokios, durch altehrwürdige Pyramiden, unter der Tower Bridge hindurch oder auch mal den Amazonas entlang. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Kurse, auf denen Sie Ihr Können beweisen müssen.

Teilweise fliegen Sie im Freien, doch immer wieder quälen sich die Piloten durch enge Tunnel, meistern schmale Kurven oder nehmen plätzliche Steigungen – ohne dabei das Tempo zu verringern. Die storke Konkurrenz nutzt jeden Fehler gnadenlos aus und braust an einem vorbei – hier helfen nur noch die Extras, mit denen Sie das Vehikel aufrüsten. Mit genügend Kapital baut man sich einen stärkeren Turbo ein oder klemmt sich ein paar Raketen an sein Gefährt.



Ist ein Gegner zu schnell, helfen gezielte Lasersalven.



In Tokio rasen Sie durch die hell erleuchteten Straßenschluchten

Um an das nötige Kleingeld zu kommen, müssen Sie nicht nur in die Punkteränge fliegen, sondern auch Dollar-Symbole entlang der Kurse aufsammeln. Blaue Symbole reparieren den Antrieb, die Steuerung, laden den Turbo wieder auf oder bringen dank eines »Boost« den Morto kurzzeitig auf Touren. Allerdings gibt es auch rote Icons, die Ihre Steuerung für ein paar Sekunden gehörig durcheinander bringen.

Vor Spielbeginn entscheiden Sie sich fürs Training, ein einzelnes Rennen auf einem beliebigen Kurs oder eine Meisterschaft mit allen Strecken. Wer einen Mitspieler zur Hand hat, liefert sich dank des flotten Spilt-Screen-Modus' ein Duell an einem

florian stanol

Darauf haben alle gewartet, denen Rennsimulationen zu kompliziert und friedlich waren. Einfach rein in den Gleiter, ein lettres Gebet und dann Vollgas – so schön kann rosen sein. Wer bei 600 Stundenkilometern in einem engen Tunnel nicht automatisch seinen Kopf einzieht, hat entweder Nerven aus Stahl oder eine gute Lebensversicherung.

gute Lebensversicherung. Dank der exakten Steuerung manövrieren Sie den Gleiter feinfühlig an Vorsprüngen vorbei, hängen sich ans Heck eines Gegners, aktivieren kutz den Turbo – und Tschüss... Wer erst einmal die freudigen Hochgefühle relebt hat, wenn ein Kontrahent überholen will und voll in die Wand kracht, wird den Joystick so schnell nicht mehr weglegen. Slipstream 5000 ist ein reines Rennspiel, deswegen sollten

Rennspiel, deswegen sollten siene su hohen Erwartungen an die Abwechslung stellen. Außer rasen, Extras sammeln und den Flitzer aufrüsten hat man nicht viel zu tun. Des ganze ist aber optisch eindrucksvoll verpackt und packend genug, um sich öfters an die Pole Position zu spie-

Erfreulich gut gelungen ist der Zwei-Spieler-Modus am geteilten Bildschirm. Zwar ist die Sicht etwas eingeschränkt, aber der Gaudi tut das keinen Abbruch, wenn man seinen Freund in den verwinkelten Kursen ausmanöveriert.



Per geteiltem Bildschirm rasen zwei Spieler gleichzeitig

PC oder verbindet zwei Rechner per Modem, Nullmodem oder Netzwerk. Nach dem Aufrüsten des Gefährts in der Box wird vor dem Start noch der Kurs gezeigt. Ein Gleiter düst über die Strecke, die Sie aus verschiedenen Blickwinkeln unter die Lupe nehmen dürfen. Per Sprachausgabe wird jede Stelle kommentiert und mit autgemeinten Ratschlägen nicht gespart.

Das Rennen selbst fliegt man am besten mit der Sicht aus dem Cockpit, obwohl auch Ansichten von außen oder nach hinten möglich sind. Auf Wunsch wird ein Rückspiegel eingeblendet, der zwar etwas die Sicht nach vorne nimmt, dafür aber anzeigt, ob sich ein Konkurrent an Sie heranschleicht. Werden Sie über-

holt, gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie jagen dem Gegner ein paar Lasersalven ins Heck und hoffen, daß er dadurch gegen eine Wand schleudert. Oder Sie aktivieren im richtigen Moment den Turbo und ziehen an einer günstigen Stelle an ihm vorbei.

»Slipstream 5000« beinhaltet neben der reinen Action auch eine kleine taktische Aufgabe. Sie müssen entscheiden, ob Ihnen ein Spitzenplatz wichtiger ist als nützliches Kapital, das sie durch Aufsammeln der Bonus-Icons erhalten. Gerade zu Beginn einer Saison ist die Investition in einen stärkeren Turbo kostspielig, aber höchst empfehlenswert. Wer weniger Wert auf Geschwindigkeit legt, baut sich Extrawaffen ein und pustet seine Kontrahenten auf unfaire Art aus dem Rennen.

Ob Sie für taktische Überlegungen während des Rennens noch Zeit haben, steht angesichts der rasanten Flüge auf einem ande-





Das obere Bild zeigt die schnellste Grafik-Einstellung ohne Details, darunter sehen Sie den rechenintensiven Modus mit allen Texturen

ren Blatt, Irrsinnia schnell stürzt man sich in enge Tunnels wie das sprichwörtliche Kamel ins Nadelöhr, schrammt haarscharf an Vorsprüngen vorbei und knallt schon mal in einen Gegner. Wer einmal ins Trudeln gerät, schließt am besten die Augen, bis sich die schwindelerregende Taumelei wieder gelegt hat.

In den breiten Canyons oder Straßenschluchten finden Sie ein wenig Zeit zum Luftholen, bevor die nächste Enastelle wartet. Die mit Texturen verkleideten Rennstrecken schaffen ein autes Gefühl für die Geschwindigkeit und ermöglichen ein zielsicheres Manöverieren. Dazu kommen passende Soundeffekte wie applaudierende Zuschauer, wenn Sie an den Tribünen vorbeirasen oder der pfeifende Wind, sobald der Gleiter in einen Tunnel taucht. Liefern Sie sich ein Duell mit einem Konkurrenten, versucht er Sie per Sprachausgabe zu beeindrucken außerdem kommentiert eine charmante Frauenstimme Ihre Position im Rennen zu jeder neuen Runde.



überlegen wenn Sie genug Kapital haben



Unter den futuristischen Rennspielen hat Gremlins 3D-Flitzer dank schnittiger Grafik und packender Duellen keine direkte Konkurrenz. Das grafisch flotte Delta V ist spielerisch zu dröge Spannung suchen Sie verge-

Descent 90 **NASCAR Racina** 88 SLIPSTREAM 5000 74 Delta V 46 Cyberrace

bens. Cyberrace verwendet zwar die Voxel-Grafik von »Comanche«, doch dank der verhunzten Steuerung und fehlender spielerischer Elemente wird es zu einem endlosen Boxenstop verdonnert. Wer echte Autos fahren will, ist mit der anspruchsvollen Simulation NASCAR Racing bestens bedient. Ein ähnlich beeindruckendes Fluggefühl im Tunnel wie Slipstream 5000 finden Sie bei Descent, das aber komplexere Levels und mehr Abwechslung hat.





Ein Drache und mehrere Djinns haben es hier auf uns abgesehen



Nachschub für Teppichbändiger: Die erste Erweiterung zu »Magic Carpet« bietet 25 neue Welten.

eter Molyneuxs »Magic Carpet« war einer der Renner des letzen Weihnachtsgeschäfts: Mana-Sammeln zwecks munteren Zauberns war zwar eigentlich schon ein alter Hut, auch Actionspiele und Flugsimulationen gab es seit einer halben Ewigkeit. Doch an einen Teppich-Flugsimulator mit »Populous«-Anleihen vor einem magisch-orientalischen Hintergrund hatte bis dato noch niemand gedacht. Ziel des rasanten 3D-Spiels ist es, zahlreiche Welten dadurch »instandzusetzen«,

daß man eine bestimmte Anzahl an Mana sammelt und in seinem Schloß speichert. Diesem Vorhaben stehen bösartige Monster sowie bis zu acht Konkurrenz-Teppichflieger entgegen. Letztere können im Netzwerkmodus auch von menschlichen Spielern übernommen werden - Schadenfreude und Frusterlebnisse sind dabei garantiert...

Wer nun aber als mutiger Flatterflieger am Ende von Magic Carpet dachte, seinen magischen Gobelin endlich an die Wand hängen zu dürfen, hat sich zu früh gefreut: In einem Traum erfährt unser Held von den »verlorenen Welten«, die ebenfalls auf ihre Befreiung warten. »Hidden Worlds« ist eine Add-On-CD zu Magic Carpet und funktioniert nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm. Man trifft nicht nur auf einige neue Monster, sondern auch auf wesentlich größere Ansammlungen alter Gegner - wo vorher eine geflügelte Bestie für Aufregung sorgte, bekommt man es jetzt mit einem ganzen Schwarm zu tun. Im Gegenzug haben die Programmierer

iöro lanoer

Auch nach einem halben Jahr hat das Spielprinzip von Magic Carpet nichts von seiner Faszination verloren: Schöne Grafik, actionreiche Kämpfe, abwechslungsreiche Levels und fiese Gegner verbinden sich zu einem hochmotivierenden Ganzen. Da man beim Schießen nicht sonderlich genau zielen muß, ist das Spiel auch für Taktiker eine Herausforderung, denn ohne einigermaßen durchdachten Plan lassen sich die späteren Levels kaum lösen Hidden Worlds ist nochmal ein gutes Stückchen schwieriger

geraten, als das Original genau das Richtige also für erfahrene Teppich-Cracks. Grundlegende Neuerungen darf man aber nicht erwarten, die Zusatzwelten dienen als »Lückenbüßer« im positiven Sinne, bis dann (voraussichtlich) im Herbst diesen Jahres Magic Carpet 2 erscheint.



geraten, als die Wiesenszenarios des Originals

einen zusätzlichen Kampfzauberspruch eingebaut: Der »Homing Meteor« kümmert sich zuverlässig selbst um hartnäckiaste Mon-



gerade den Wald ab, in dem wir uns ein Extra schnappen wollten.

ster. Wichtigste Neuerung des Erweiterungspakets sind die Levels: 25 neue Ein-Spieler- sowie zehn Netzwerk-Szenarios geben genug Stoff für etliche durchwachte Nächte her. Die Landschaftsgrafiken und Schloß-Layouts wurden komplett überarbeitet, die Mana-Hatz spielt nun in unwirtlichem Gebiras- und Eisterrain.

Es versteht sich von selbst, daß die Spielstufen im Vergleich zu Magic Carpet nicht unbedingt einfacher geraten sind - der erste Level ist von der Schwierigkeit her ungefähr mit dem zehnten des Hauptprogramms zu vergleichen. Einsteigern sei deshalb dringend empfohlen, erst einmal Magic Carpet durchzuspielen, bevor sie sich an Hidden Worlds heranwagen. (la)



TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2 Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, The Horde, Myst, Critical Path, u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, Die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Ravenloft, Beneath a Steel Sky, Elder Scrolls

Ausgabe 7/94



Pentium gegen
DX4 • 3D Bilder auf
dem PC • WM Total:
Fußballsimulationen
im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim,
Sim City, Fifa Soccer, Sam & Max,
Anstoss u.a. • Tips
& Tricks: Battle Isle 2,
Siedler, Innocent • ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Sternenschweif, Pizza-Connection, Cool-Spot, Privateer, D-Day, Shanghai II, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon • ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: Indy Car Circuits, Wing Commander, Ultima V, Armada, NHL, Hockey 95, TIE Fighter • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Outpost, Inherit the Earth, Pizza-Connection •...

Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-ROM •Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Battle Bugs, Alien Legacy, Pinnball Dreams Deluxe, System Shock • ...

Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Colonization, Fifa Soccer, Master of Magic, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

Ausgabe 12/94 (CD vergriffen)



Super-PCs unter DM 5000 • Nullmodem 5000 • Nullmodem Spiele-Session • Golf-kurse im Vergleich • Tests: Little Big Adventure, Magic Carpet, Nascar Racing, Kyrandia 3, Malcom's Revenge • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung System Shock • ...

Ausgabe 1/95 (CD vergriffen)



Das war '94: Spiele; Jahresinhalt; Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, Death Gate, The incredible Machine 2 • Tips & Tricks: BMH, Magic Carpet • ...

Ausgabe 2/95 (auch mit CD)



3DO-Blaster im Test • Starthilfe für OS/2 • Monty Pythons CD-BOM • Tests: Cyberia, Wing Comander 3, System Shock enhanced CD, Panzer General • Tips & Tricks: Death Gate, Kings Quest 7,

Ausgabe 3/95 (auch mit CD)



CD-ROM-Laufwerke mit Quadraspeed im Test * Spiele Premiere CES: 80 neue CD-ROMs * Tests: Descent, Woosruff and the Schnibble, Legions * Tips & Tricks: Cyberia, Heretic, Wing Comander 3 * ...

ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completti!

| | | . Ka | rtein |
|--------------------------------|---------|-------------------|-------|
| Sie könne der H eftm | n auch | twenge gre rec | n |
| sie Kom Hefth | iitte v | | |
| | | | |

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

| | -001,000 | slevel na |
|----|--|-----------|
| | Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): | DM |
| | PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (bis 9/94): | |
| - | | DM |
| _ | PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): | DM |
| 10 | PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): | DM |
| | zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): | DM4,- |
| | Gesamtsumme: | DM |
| | Gesamtsumme: | DM _ |

| Conto-Nr.: | BLZ/Bankverbindung |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| der lege einen Scheck bei (quittierte | Rechnung liegt der Sendung bei). |

de

Unterschrift

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD.

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **089/20240215** Tel. 089/20240250

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München ab Ausga be 10/94 auch als Po LAYER plus (mit CD) erhältlich

ausschalten,

um in den nächsten

Level zu

gelangen



Friedliche Forscher sitzen im buntgetupften Cyberspace fest und wollen von Ihnen gerettet werden.

as ist schwarz mit bunten Tupfen und bewegt sich? Genau, der Cyberspace. Exakt in dieser ominösen Sphäre düsen Sie mit einem Pyrodactyl genannten virtuellen Raumschiff durch die engen Gänge eines Gebäudekomplexes auf einem fremden Planeten, Ihre Aufgabe: Befreien Sie das darin gefangene Forscherteam, das wichtige Daten sammeln sollte und bringen Sie beides

»Pyrotechnica« ist ein Ballerspiel mit viel Action nicht mehr und nicht weniger. Als Waffen stehen

dem Spieler mehrere Raketen, Granaten, Laser und Minen zur Verfügung. Diese sind dringend nötig, denn die zahlreichen Gegner machen Ihnen das Leben schwer, vor allem die Raketenstationen schießen sich schnell auf das Pyrodactyl ein. Um sich in den verschachtelten Gängen zu orientieren, hilft eine Karte, die von der Seite und von oben eingeblendet wird. Wichtige Stellen wie der Ausgang sind markiert und so relativ leicht zu finden. Bevor Sie jedoch das Gebäude verlassen





florian stano

Nicht schön, aber schnell soviel zur Grafik von Pyrotechnica. Die schwarzen Tunnel mit den bunten Kästchen erinnern stark an moderne Kunst, die Polygon-Gegner dagegen verdächtig an längst vergangene Zeiten der C64-Ära. Wenigstens haben so auch schwächere Rechner keine Probleme mit der Geschwindigkeit.

Wie bei der ewig gleichen Grafik mangelt es auch spielerisch an Abwechslung. Man fliegt durch die Tunnel, sucht seine Flügelmänner, zerstört den Generator und beginnt im nächsten Level alles von vorne. Von Anfang an stehen alle Waffen zur Verfügung, es gibt keine Extras oder taktische Herausforderungen

Das einzig reizvolle ist die Orientierung in den teils komplexen Levels. Die 2D-Karten (warum nicht 3D wie in »Descent«?) sind zwar halbweas hilfreich, aber sinnvoller ist es. sich nach den farbigen Markierungen der Gänge zu richten. Allerdings ist es bei Höchstgeschwindigkeit fast unmöglich, etwas zu erkennen, geschweige denn, auf Gegner zu reagieren.



Die Explosionen bringen farbenfrohe Abwechslung in die schwarzen Tunnel

dürfen, muß das Energiegitter geknackt werden, indem Sie den Stromgenerator zerstören. Außerdem finden Sie noch diverse Gefangene, die als Flügelmänner dienen und sich hervorragend eignen, gefährliche Bereiche zu säubern.

Gelegentlich stößt man auf Energiestationen, die je nach Farbe das Raumschiff reparieren, die Waffensysteme verstärken oder das Punktekonto erhöhen. Den Spielstand sollten Sie häufia speichern, denn trotz dreier Schwierigkeitsgrade machen es Ihnen die Gegner nicht leicht, erfolgreich zu sein. Als kleine Abwechslung dürfen zwei Spieler nacheinander je drei Minuten antreten und möglichst viele Punkte scheffeln, Beide fliegen im selben Level und profitieren von den Abschüssen des Kollegen, so daß der zweite Spieler anfänglich leichte Vorteile hat

Die Grafik von Pyrotechnica erscheint auf den ersten Blick verwirrend. Der schwarze Hintergrund wird von bunten Kästchen unterbrochen, jeder Schuß färbt während des Flugs die Wände ein und Explosionen sorgen für die reinsten Farborgien. Ansonsten gibt sich die Optik eher spartanisch: Die Geaner und das eigene Raumschiff sind schattierte Polygone, die relativ simpel aufaebaut sind.





Monat für Monat Happy Hours:



DOS –
die ganze
ComputerWelt.

Ob OS/2, Windows oder andere Systeme: DOS, eine der führenden PC Zeitschriften, ist umfassend, fachlich tiefgehend, extrem anwenderfreundlich und informativ. Setzen auch Sie auf den Inhalt und sichern Sie sich jeden Monat wahre Happy Hours. Jetzt neu bei Ihrem Zeitschriftenhändler! DOS – die ganze Computer-Welt!

DOS wird jeden Monat 1,4 millionenmal gelesen. Quelle: AWA 1994.

CD

MACHIAVELLI

Die Macher von »Hammer of the Gods« melden sich mit einer Handelssimulation im machiavellischen Italien zurück.

mer Venezianer Niccoló Machiavelli (1469 – 1527) ist aufgrund seiner zynischen Werke über die politische Struktur des spätmittelalterlichen Italiens bekannt. Er beschrieb unverschönt die Strategien und Mechanismen, mit denen die Stadt- und Nationalstaaten Macht ausübten. Mit diesem Politiker hat »Machiavelli – The Prince« allerdings nicht sonderlich viel zu tun. Es handelt sich schlicht

und ergreifend um eine Handelssimulation im Italien des 13. und 14. Jahrhunderts. Ausgangspunkt und Zentrum des Spiels ist Venedig, in dem vier Familien nach der Macht stre-

ben. Trotz aller Konkurrenz sollten die Familien ab und an zusammenarbeiten – schließlich ist Venedig nur ein Stadtstaat unter vielen, vor allem die benachbarten Metropolen Florenz und Genua schielen neidisch auf die Lagunen-Stadt. Deshalb versucht man zwar alles, um die Konkurrenten durch Intrigen und den einen oder anderen kleinen Mordanschlag zu beschäftigen; niemals aber, sie vollständig zu versichten.

Nach Start des Programms fällt eine deutliche Verwandschaft zum Wikinger-Epos »Hammer of the Gods« auf, das ebenfalls von der Softwareschmiede »HDI« stammt. Inhaltlich sind die beiden Spiele aber grund-





Wenig aufregende Kämpfe: Einige Einheiten verschwinden, schon hat eine Seite gewonnen.

verschieden: Machiavelli betont nicht das Erobern von
Städten, sondern das Anhäufen politischer und finanzieller
Macht. Man kauft sich Karawanen und Schiffe, belädt sie
mit Gütern und errichtet Vorratslager. Glücklicherweise
lassen sich die Handelsrouten
automatisieren; mit wenigen
Aussklicks bestimmt man.

was zwischen bis zu vier Städten hin- und herverschoben werden soll. Auch sonst nimmt einem das Programm viele Routinearbeiten ab: Da jede Stadt für die etwa 20 Güten niene bestimmte Nachfrage hat, werden überzählige Waren solange im Vorratslager gestapelt, bis sie sich mit Gewinn verkaufen lassen. Andererseits kaufen die Depots auf Wunsch auch selbständig Waren an. Außerdem läßt sich jederzeit ein aktueller Preisvergleich zwischen allen bekannten Städten aufrufen.

Das Spielfeld enthält große Teile Europas und Asiens, sowie den afrikanischen Kontinent. Dementsprechend werden die Städte als christlich, arabisch oder asiatisch eingeordnet, was Auswirkungen auf den Handel und mögliche Konflikte hat. Zu Beginn verfügt jeder Spieler nur über eine sehr un-



Kreuzzug anordnen



Der Handel läßt sich durch Vorgabe fester Routen automatisieren



n wetthewerh

Hanse stellt ein unkompliziertes Handelsspielchen dar, das vor allem im Freundeskreis Spaß machen kann. Hammer of the Gods sieht ähnlich aus wie Machiavelli, bietet aber mit spannenden Taktikkämpfen und Götter-

| Pirates Gold | 82 |
|------------------------|----|
| Hammer of the Gods | 75 |
| MACHIAVELLI | 67 |
| Merchant Prince | 56 |
| Hanse - Die Expedition | 57 |
| | |

quests mehr Abwechslung. Merchant Prince ist inhaltlich mit Machiavelli verwandt, aber groffsch und in der Bedienung der Heine Lich schlechter. An der Spitze der Handels- und Entdeckungsspiele behauptet sich noch immer das in Ehren ergraute Prete tes Gold: Abwechslungsreiche Landkämpfe, Degenduelle und Seeschlichten halten den Spieler lange bei Laune.

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

| DM |
|----|
| DM |
| DM |
| DM |
| DM |

Im Abonnement sparen Sie fast



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-

Gesamtsumme:

| Ich bestelle folgende Exemplare: | | |
|--|-----|--|
| PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): | DM | |
| PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | |
| PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | |
| PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): | DM | |
| PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): | _DM | |
| PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): | _DM | |
| zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): | DM | |
| | | |



Die DeLuxe-Ausgabe: Ihr dickes Plus - 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des **Monats**

Trennen Sie das Cover eine CD-Box und Sie haben den Überblick CD-Sammlung.



DM

Grüner Filz und schwere Kugeln VIRTUAL POOL

Ein komplettes Spiel MAGIC OF ENDORIA LIGHT 6/95



Hau den Lukas SUPER STREET **FIGHTER 2 TURBO**

Schachmatt in 3D **VIRTUA CHESS**

Ab sofort mit TECHNIK-TREFF ONLINE!

Gebühr bezahlt Empfänger

PC-PLAYER/PC PLAYER plus 80452 München 02 Aboservice CS

Postfach 14 Antwort

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- .*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Bankleitzahl

Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbiährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufstrist beginnt 3 Tage nach Dalum des Poststempels dieser Bestellung, Zur Walnung der Frist genügt die rechtzeitige Abosendung de Widerrufs, Ich bestitige des durch meine Z Unterschnft.

ich ertaube ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen). Auslandspreise auf Anfrage

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand,

0

0

6

6 0

a 0

0

0

a

6

0

6

6

6

6

6 9 0

0

PC-PLAYER/PC PLAYER eserservice, CSI DMV-Verlag

0

0

-

6

a 0

0

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Straße, Nr

Ich bezahle per Bankeinzug

0

0

0

e

0

0

0

0

BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei). Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

DPP 56

00000

Directory der CD:

DEMOS ENDORIA FCDEMO FTDEMO KART LASTDYN

Aufschwung Ost CD-ROM Magic of Endoria Light Flight Commander 2 Vollgas (Full Throttle) The Last Dynasty Monty Pythons Complete Waste of Time

POOL DEMO Street Fighter 2 Turbo Take your best shot

(Windows) VCHESS

Lemmings for Windows

PREVIEWS e Previews Bullfrog 95 Preview BULLFROG Daedalus Encounter Flight Unlimited Terminal Velocity Strife (id Software)

PATCHES Frontier: First Encounter CD INSPACE Inner Space MADNEWS Mad News NASCAR.USA NASCAR Racing USA

OLDTIMER REPLAY Oldtimer Action Replay SC2KWIN.USA SimCity 2000 Windows

TTYCOON.DEUTransport Tycoon Deutsch WARCRAFT.USA Warcraft USA TIPS

Mogelspielstände FIRSTENC Fr FIRSTENC Frontier: First Encounter NOVASTRM Novastorm MEGARACE Megarace SHARE

Shareware aus PC Player 6/95

BTX-KIT-Decoder 1.0R2

Technik Treff Online

TECHNIK DATAPLAY Datenplayer

TESTPLAY Testplayer: Bioforge

VFW11E Video for Windows 1.1e

BOOTDISK DCC DCCPRO MT32GM NOIDLE

Bootdisk-Maker CD-ROM Tools DCC 3.0 (DOS-Shell) DCC Pro (DOS-Shell) Flight Sim 5 Benchmark Game Wizard IDE-Platten-Identifizierer MT32 auf General Midi Powermanagement PCXDUMP

Bootdisk-Maker Bootdisk-Maker

PICEM SB16MPU Bildbetrachter PICEM Waveblaster in MT-32 SBMIDI SBRESET Soundhlaster Reset Roland SCC-1 in MT-32

SLOWMO THRUPUT

NEOPAINT

Slow Motion Benchmark Thruput Universal VESA Vesa-Fix für Spea und Neopaint 3.0

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich Johnende Vorteile!

- Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis
- Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich

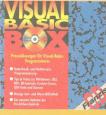
Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 Oz 20, 80452 München widerrufen. Die Widerunfsits beginnt 3 Tage nach Datum des Poststemples Ihrer Bestellung. Zur Währung der Frist genügt die erchizeitige Einsendung des Widerrufs.

ISBN 3-7723-6533-7 OS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!



ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

- Borland: Turbo-Pascal,

Das große Visual-Basic-Packet von Programmen im Quelltext. · Sofort von der CD zu starten.

Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.

Super zur Verwendung als

Ideen Pool und Referenz. Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Manage-

Programmierung für nahezu jeden Bereich. Mit VBX-Controls, Bibliothe-

Die richtige CD, wenn Sie

Player

snid

9

FULL

THROTTLE

schnelle Programmier-Erfolge

Leser-Votum PC PLAYER 6/95

Wunschkonzert

Diese Artikel haben mir in Ausgabe 6/95 am besten gefallen:



- 1.
- 2.
- 3.

CD-Abstimmung

- 1.
- 2.
- 3.

ISBN 3-7723-6893-X

Trennen Sie das heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie Überblick.





■ Voligas - Full Throttle



■ The Last Dynasty



■ Magic of Endoria Light



■ Preview & Video: Daedalus Encounter



■ Preview: Terminal Velocity

Bitte mit 80 Pfennig freimachen.

Antwort

Straße, Nr. Land -PLZ, Ort

2.

Wertungen für die Charts: Meine aktuellen Lieblingsspiele:

Die momentan beste "Nicht-

Spiele"-Software:

An die PC Player-Redaktion

DMV-Verlag PC-PLAYER/PC PLAYER plus Redaktion Gruber Str. 46a

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

Spiele, zu denen ich mir einen

Nachfolger wünsche:

85586 Poing

Antwort

Franzis-Verlag GmbH

Buchabteilung Frau Kain 85580 Poing

| Software | bestel | lung |
|--------------------------|---------------|---------|
| Ich hestelle folgende Sc | oftwarenakete | auf CD: |

| ch bestelle folger | nde Softwarepak | ete auf CD: | | |
|-------------------------------------|-----------------|----------------|---------------|------------|
| ISBN 3-7723- | Titel | | | |
| 6533-7 | Toolbox je D | M 49,- | DM | |
| 6893-X | Visual-Basic-I | Box je DM 78,- | DM | |
| | | | DM | |
| | 3 | | DM | |
| zuzüglich Porto (in | DM | 5,20 | | |
| Gesamtsumme: | | | DM | |
| lame | | | | |
| Straße, Nr. | | | | |
| LZ, Ort | | | | |
| ☐ Ich zahle gegen☐ Scheck liegt bei | Rechnung | meine Kundenr | nummer (falls | vorhanden) |

.

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastikeinlage legen





Die VGA-Grafik zeigt übersichtlich Städte, Söldner und Handelseinheiten

genaue Karte, die falsche Küstenlinien zeigt und viele Städte unterschlägt. Bewegt man nun Einheiten in unbekanntes Gebiet, wird Stück für Stück die tatsächliche Karte sichtbar. Wer als erstes eine »neue« Stadt besucht, hat gute Chancen, eine Heiligenreliquie zu finden, womit sich im Abendland gutes Geld verdienen läßt. Andard wie zu finden, womit sich im Abendland gutes Geld verdienen läßt. Andard wie zu finden, womit sich im Abendland gutes Geld verdienen läßt. Andard wie wie wie sich werdienen läßt.

fänglich kann man keinesfalls mit jeder Stadt handeln, viele Wirtschaftszentren verweigern Venedig den Zutritt zu ihren Märkten. Abhilfe schaffen großzügige Geldspenden oder militärische Macht. Letztere manifestiert sich in Stadttruppen und angeheuerten Söldnern, die für viel Geld die venezianische Schmutzarbeit erledigen. Die Leih-Armeen eignen sich auch gut zum Einsatz gegen Briganten, Piraten sowie rivalisierende Familien. Aber Vorsicht: Angriffe auf andere Venezianer müssen Sie mit hohen Geld- und Prestigeverlusten bezahlen – sofern sie bekannt werden...

Wer sich durch Bestechungen rechtzeitig die Mehrheit im zehnköpfigen Senat Venedigs sichert, wird zum Stadtführer gewählt. Dadurch gewinnt man an Ansehen und darf die Steuerrate ändern, sowie vier politische Ämter besetzen: Der oberste Richter kann wahllos Senatoren des Verrats beschuldigen; der Bauminister ist für das Anlegen von Straßen zuständig, Admiral und General für den militärischen Schutz

In den Märkten kauft man Vorräte und legt Warenhäuser an

Venedigs. Wer aber die ihm zugeteilten Geldmittel nicht artig für die Ausübung seines Amtes einsetzt, verliert schnell das Vertrauen der Bezvölkerung. Die zweite politische Bühne ist der Vatikan: Durch fleißigen Kauf von Kardinalswürden versuchen Sie, den nächsten Pagst zu stellen. Als Oberhirte verdient man durch Ablaßhandel und

Verscherbeln weiterer Kardinalsposten, kann Kreuzzüge veranstalten und ganze Städte exkommunizieren. Letzteres wirkt genauso, wie eine Belagerung oder die gefürchtete Beulenpest: Die Verteidigungskraft der Stadttruppen sinkt, der Preis vieler Waren steigt ins Unermeßliche.

Reguläre Armeen und Söldnertrupps setzen sich aus acht Truppentypen zusammen, die man allerdings nicht gezielt aufstellen kann. Stattdesssen muß man mit denjenigen Soldaten vorlieb nehmen, die der jeweilige Kommandant mitbringt. Die Land- und Seeschlachten laufen rein rechnerisch ab, ohne jede Einflußmöglichkeit.

Im Spielverlauf gibt es einige historische Ereignisse, z.B. ruft der Ablaßhandel die Reformationsbewegung hervor, die bald eine überaus katholikenfeindliche Armee Richtung Venedig schickt. An Einstelloptionen bietet Machiavelli drie Schwierigkeitsgrade, vier verschieden starke Computergegner und das Erstellen einer Zufallskarte. (la)

jöro langer

Während beim Vorgänger »Hammer of the Gods« durch die Quests und Taktikkämpfe ständig Aufregung herrscht, bewegt sich Machiavelli nach kurzer Zeit auf der tristen Wirtschaftspiel-Schiene: Waren ankaufen, Waren verkaufen, braves Abklappern der Menüoptionen.

menuoprionien:
Die wenigen Spezialereignisse
(Kreuzzüge, Reformation, Angriff der Hunnen) können nicht
darüber hinwegtäuschen, daß
es auf Dauer an spielerischer
Abwechslung mangelt. Die
rein rechnerischen Kämpfe
lassen mich kalt, zumal in der

normalen Kartenansicht die Armeenamen nicht angezeigt werden – steuere ich nun gerade die venezianische Heimatarmee oder einen Haufen wilder Söldner?

Der Senat ist fest in der Hand von Familie

Machialanger, die auch den General der

Stadttruppen stellt

Auf der anderen Seite handelt es sich bei Machiavelli um ein solides Programm, das dem Spieler viele langweilige Standräßbungen abnimmt. Wie so öft, gewinnt der Handel bei menschlichen Kontrahenten deutlich an Spaß. Fans von "Hanser können fast unbese-hen zugreifen, allen anderen aber sei ausgiebiges Probespielen empfohlen.



CD

SLAM CITY

Boah, bin ich tough: Wer zu viele Nike-Werbespots gesehen hat, findet diese Basketball-Videocliporgie sicher stark.

ie setzen Ihre Baseballkappe immer verkehrt herum auf? Sie gucken sich MTV und VIVA vor allem wegen der schrillen Werbespots für Sportschuhe an? Und Ihr wallendes Schmuse-Shirttragen Sie so häufig, daß es bestenfalls am Geburtstag von Michael Jordan seinen

Weg in die Waschmaschine findet? Dann herzlich willkommen bei »Slam City«, einer Videoclip-trächtigen Aufarbeitung aller Streetball-Klischees. Im Duell Mann gegen Mann treten Sie gegen vier Hinterhof-Helden der Basketball-Subkultur an. Hat man durch wiederholtes Besiegen

wiederholtes Besiegen punkten«
dieser Mannen eine schlappe Milliarde Punkte auf dem Konto,
darf man gegen Scottie Pippen antreten, seines Zeichens Profi
bei den Chicago Bulls.

Die gesamte Spielgrafik wird in Form digitalisierter Videoclips gezeigt. Sieht cool aus, aber durch diesen Kniff sind die Interactionsfreiheiten eingeschränkt. Sie tänzeln von links nach rechts und lösen in dem Moment, wenn des Gegners Deckung nachlässig erscheint, die Korbattacke aus. In der Defensive versucht man, durch gut getimtes Händerecken oder Steal-Versuche wieder ans Leder zu kommen. Um ein sicheres Gefühl dafür zu bekommen, in welchem Augenblick die Aktionen am



Coole Videografik aus der Sicht Ihrer Spielfigur, aber der Handlungsfreiraum leidet darunter

besten eingesetzt werden, bemüht man den Trainings-Modus. Hier können Sie zwar keine Punkte sammeln, bekommen aber ein Halali-Symbol angezeigt, wenn der Gegner gerade einen Slam-Dunk-Durchbruch zuläßt. Für das rechte Hinterhof-Ambiente sollen die einoestreuten Kommentare der

Zuschauer sorgen. Dabei wälzen sich die Designer im Klischee-Sud, daß es nicht mehr feierlich ist. Von der blonden Luxus-Schlampe (laut Anleitung »This is one hot babe«) bis zur fröhlichen Quasselstrippe (»This is one hip young brotha«) tummelt sich das reinste Nervensägen-Kabinett am Rande des Spielfelds.

Zwei Versionen sind im Handel erhältlich: Pentium-only (die haben wir getestet) und »läuft auch auf 486« (hat angeblich schlechtere Bildqualität). (hl)

heinrich lenhardt

Ob Intel durch den Kniff mit der Pentium-Spezialversion auch nur einen müden Chip mehr verkauft, halte ich für fraglich - spielerisch ist dieses »Einer gegen einen«-Rudimentär-Basketball eine traurige Angelegenheit.

Das kommt halt davon, wenn man bei einem Sportspiel 100 Prozent Videoclip-Grafik durchziehen will. Die Interaktion beschränkt sich darauf, den richtigen Zeitpunkt für einen Vorstoß abzupassen. Dann wird entweder das »Erfolg«- oder »Nichterfolg«-Video abgespielt und die ganze Prozedur beginnt wieder von vorne.

Jeder erfolgreiche Angriff erhöht Ihre Anzahl an »Respekt-

Traditionelle Sportspieler winken nach führ Minuten dankend ab – das Ding ist zu anspruchslos. Slam City könnte allenfalls jugendliche Einsteiger reizen, die aufs Streetball-Ambiente »voll abfahren«. Dann macht mal, Kids, Papa Lenhardt vergnügt sich indes bei »NBA Live "95«.





Aces of the Deep Aces o.t. Deep Mi

Across the Rhine

Alien Olympic

Alienbreed 3

Amored Fist

Battle Bugs

Battle Isle 2

Rattle Team

Battledrome

Blackhawk

Bundesl Manager Hattrik

Bundesl.Manager

Hattrick Supporter

Combat Classics 3

Das schwarze Auge 2

Der Panzergeneral

Der Patrizier

Der Reeder

Die Siedle

Discworld

Earth Siege

FIFA Soccer

Frontlines

Hugo

Inferno Jungle Strike

Klik & Play

Lemminge 3

König der Löwen

Master of Magic

Mechwarrior 2

Metal Marines

Navy Strike

Pyrotechnica

Retribution

Rüsselsheim

Sim City 2000

Sim Tower Sim Tower

Star Trek 2

Stone Rocers

Super Karts

Theme Park

System Shock

Tie Fighter Data

Transport Tycoon

Viritual Pool

X.COM Terror...

B-Wing und A-Wing

X -Wing Compilation incl.

Transport Tycoon World Editor

schoner

Oldtimer

NASCAR Racing

Quest for Glory 4

Sens World o Soccet

Simon the Sorcerer 2

Star Wars Bildschirm

Streetfighter 2 Turbo

Flamingo Tours

Hokum KA - 50

Flight Comander 2

Incred Maschine 2

Elite 3

Dungeon Master 2

Earth Siege Mission

Cannon Fodder 2

Colonization

Cyclones

Dark Sun 2 Das Amt

Biing

Aladdin

DV 39,95

DV

DA 59.95

DV 59.95

DA x54.95

DV

nv 35.95

DV 77.95

DV 64.95

DV 44.95

DA 59.95

DV 89.95

DV 69.95

DA x79,95

DV 70 04

DV 74.95

DA 69.95 47,95

DV

DA 74.95

nv 59.95

nv 69,95

DV v70 04

DV 79.95

ny 59,95

DV x67,95

DV 64.05

DA 74.95

DV 59.95

DV x67.95

DV x87.95

DV 79.95

DA 59.95

DA 59.95

DV

DA 79,95

DA 59,95

DA 74.95

DY

DA

DV

DV 64.95

DV x59.95

DV 74.95

nv 64.95

DV x67.95

DA x87.95

DI 74.95

DV 89,95

DV 29,95

DV 34.95

DV x79.95

DV 84.95

DV 69,95

49.0 DI 77,95

67,95

84,95

49.95

49.95

69,95

x79.95

x79.95

x79,95

79,95

54 95

74,95

80.05

34.95

70.05

x84.95

59,95

30 05

74.95

Papenweg 15 46487 Wesel

CD - ROM Psycho Pinball

| 5 | 11th Hour | DA | x109,95 | Der Patrizier | DV | 39,95 |
|---|--------------------------|----|---------|-----------------------|-------|--------|
| 5 | 1942Pacif.AirWarGold | DA | 64,95 | Der Reeder | DV | x74,95 |
| 5 | Aces of the Deep | DV | 77,95 | Die Höhlenwelt Saga | DV | 77,9 |
| | Aces o. t. Deep Data3,5* | DV | 39,95 | Dungeon Master 2 | DV | x74,9 |
| 5 | Across the Rhine | DV | x84,95 | DXXM 1+2 Utilities | EV | 39,9 |
| 5 | Aegis:Guard.o.t.Fleet | DV | 87,95 | Discworld | DV | 79,95 |
| 5 | Alien Logic-Skyrealm. | DA | 79,95 | Dragon Lore | DV | 39,95 |
| 5 | Alone i. t. Dark 3 | DV | 84,95 | Dune 2 | DV | 39,9 |
| 5 | Alone in the Dark 1 | DV | 39,95 | Earth Siege | DV | 79,9 |
| 5 | Alone in the Dark 1 + 2 | DV | 59,95 | Earth Siege Data3,5" | DV | 49,95 |
| 5 | Amored Fist | DV | 79,95 | Endlic | 1 | . 1 |
| 5 | Anstoss+World Cup | DV | 79,95 | | | |
| 5 | Atari Action Pack | DV | 87,95 | ELITE | | 3 |
| 5 | Aufschwung Ost | DV | 67,95 | | | |
| 5 | Battle Bugs | DV | 44,95 | DV 84 | + , ` | 10 |
| 5 | Battle Isle 2 | DV | 74,95 | FIFA Soccer | DV | 67,9 |
| 5 | Battle Isle 2 Data | DV | 47,95 | Flamingo Tours | DV | 59,9 |
| 5 | Bolo | DA | 49,95 | Flashback | DV | 54,9 |
| 5 | BM. Hattr.Supporter | DV | 44,95 | Flight o.t.Amaz.Queen | DV | x74,9 |
| 5 | Bureau 13 | DV | 79,95 | Flight Unlimited | DV | 79,9 |
| 5 | Burning Steel 3 | EV | 79,95 | Frontlines | DV | 64,9 |
| 5 | - | | | a 1000 a | | |
| 5 | CD POM | | ~ | + | | |



of Gods

Iron Assault

Kings Quest 7

DV 79.95

Links 386 Pro+2Kurse DA

Klick & Play

Last Dynasty

Lode Runner

Magic Carnet

Mephisto -

Magic Carpet Data

Master of Magic

Lost Eden

Magic of Endoria

Larry Collec. 1 - 6

History Line 14-18

Intern. Tennis Oper

74.95

DV 49.95

DV 70.05

DV

DV

DV

DV 84.95

DV 89.95

DV

79,95

x54 95

77,95

69.95

39,95

79,95

Bioforge DV 87,95 lonizat.+Civilisat. DV 89.5 Colonizat +Civilisat 89.95

Comanche incl. Data 1 + 2 und 59 94 10 Bonusmissionen DV Comand & Conquer DA x87.95

DV 89.95 Endlich mit dtsch. Sprache Cyberia DV 79,9 79,95

DA Dark Forces

89,95 Dark Sun 2 DA Das Amt DV 84.95 Das schwarze Auge 2 DV 70.05 74,95 DA Descent

Der Panzergeneral DA 69,95

CD-ROM

Wichtige Mitteilung !!! In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerz

nstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763 ufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen!!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenpreise weichen 47533 Kleve/ Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483 47608 Celdern / Innenstadt Clockengages 13/02931 97904

61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050 PC-CDRom 79,95 X-Wing incl. aller Zusatzmissio. unc NRA Life 95 DA 89,95 10 Bonu DA 59.95 Navy Strike iV

NHL Hockey 95 74.95 DV 87.95 Noctropolis Novastorm nv 79,95 DV 49,95 PGA Golf 486 DA 87.95 Pinball Dreams Deluxe DA 67.95 Pinball Fantasies indblaster 16 Stereo Edition ohne MPU 401 Deluxe DA 59,95 8 Tische/dayon 4 NEU !! Soundblaster 16 Multi CD. mit MPU 401 149,95

Pinball Illusions DA i.V. Soundblaster 16 Multi CD Pinball Wizard 2000 DA x69.95 mit MPU 401 und ASP Psycho Pinball DA 69,95 Soundblaster 16 SCSI - 2 Rebel Assault DV 69.95 mit MPII 401 NBA Life 95 Basketball

Renaade

| DA | 77,9 | | Analog Pro Gravis Game Pad | 59,95 39,95 |
|-------------------|-------|-------|-------------------------------|----------------|
| Retribution | DA | 69,95 | A silo sedii dole | 972 . |
| Rise of the Triad | DA | 59,95 | Angel | ant |
| Sam & Max | DV | 89,95 | Aligo | |
| C | 1 A / | -1 | solange Vorra | t reicht !! |

:е of Soccer DV x64,95 CD Syndicate +Data DV x34,95 CD SSN 21 Seawolf DV x34.95 CD Privateer + aller Data's DA x34,95 Sim City 2000 DV 79,95 CD Wing Comander 2 -Sim Tower DV x79,95 incl. aller Data's DA x34,95 Simon the Sorcerer DV 79.95 CD Strike Comander Simon the Sorcerer 2 DV x79.95 incl. aller Data's DA x34,95 Star Trek 1 DV 59,95 CD Shadow Caster Star Trek - Interactive x = Erscheinen ca. mitte Mai

EV 69,95 Tecnical Manuel x94,95 CD 7th Guest Star Trek Next Gener. DA 24,95 DV DA x87,95 CD Burntime DV 29.95 CD Der Patrizier DV 39,95 Superkarts CD Dog Fight DA 34.95 CD Dragon Lore CD F117A-Nighthawk DA 87,95 DV 39 95 DA 34.95 79 95 CD F15 Strike Faele 3 DV CD Formula One GP

System Shock DA 34.95 Tank DA 34.95 CD Gunship 2000 DA 34,95 comander CD Hand of Fate/Kyr 84,95 CD History Line DV 49.95 CD Lands of Lore DV 34 95 o 7th Cuest DA CD Oldtimer DV 49 95 o Hand of Fat DV CD Pirates Gold DA 34.95 DA 34.95 o Indy Car + Data DA PC F15 Strike Eagle 3 DA 34,95 o Lands o. Lore DV PC Gunship 2000 Theme Park 69 95 PC Pirates Gold DV 34.95 Transport Tycoon DV 79,95 Tuneland

DV x67.95 Lösungshefte UFO(DV) und Master 64.95 Alone in the Dark 1+2 of Orion(DA) 19 DV 99.95 Alone in the Dark 3 19.

Under a Killing Moon US Navy Fighter DV 89.95 Big Red Adventu 19. Creature Shock 19, USS Dark Forces Ticonderoga DA x79.95 Death Gate 19, Die Höhlenwelt Saga 19. Virtual Pool DV x79.95 Discworld 19. DV 74.95 Eestatlea 19. Wacky Wheels 54 95 Indiana Jones 4 19. Wing Comander Teil 1 und 2 Kings Quest 7 19, incl. aller Zusatzmissionen und Kyrandia 3 19. Sneechnacks DA 64.95 Lands of Lore 19. DV Wines of Glory 69 95 Menzoherranzan 19. Might & Magic 5 Wing -19 Monkey Island 2 19. Comander DV 94,95 Sam & Max

Ultima 8 Weitere auf Anfrage !!

Versandkosten: Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM N Abkürzungen: DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15,-DM pauschal.



FUSSBALL TOTAL

Plagiat total? Sensible Software reagierte jedenfalls etwas verschnupft über die Ähnlichkeiten dieses Fußballprogramms zu »Sensible Soccer«. Wer gewinnt das Duell der Krümelgrafik-Kicks?

b wann ist geistiges Eigentum schützenswert? Um Erfindungen wie »bewegliche Objekte in elektronischen Spielen« oder Walkman-Kassettenspieler wurden erbitterte Prozesse gefochten. Über die Plagiatsgrenzen in Computerspielen kann man nicht minder gut streiten. Was halten Sie zum Beispiel von der Idee, 22 kleine Männchen einem Ball nachlaufen zu lassen? Das nennt sich natürlich »Fußball«

wurde schon vor ein paar Jahrhunderten in der Pampa erfunden und ist damit gottlob frei von Copyrights. Sind die Programmierer von Sensible Software deshalb Heulsusen, wenn sie sich über die Ähnlichkeit von »Fußball total« (englischer Titel: »Football Glory«) zu ihrem »Sensible Soccer« beklagen? Nicht unbedingt. Black Legend hat jedenfalls den Krümelmännchen-Look und die Proportionen verblüffend genau nachempfunden und ein paar Optionen angebaut. Spielt sich »Fußball total« womöalich besser als das Original?

Verabschieden Sie sich jedenfalls von der gepflegten Optik eines »FIFA Soccer«; hier wuseln klitzekleine Spielfiguren ungn-

> sehnlich übers Spielfeld. Geboten wird die gute alte 2D-Draufsicht; die Tore befinden sich jeweils am oberen und unteren Rand der scrollenden Rasenwelt, Erwischt ein Männchen Ihres Teams den Ball, läßt sich mit dem einen schäbigen Feuerknopf, der abgefragt wird, so einiges anstellen, Kurzes Drücken bewirkt einen Paß Richtung nächstgelegener Mitspieler. Längeres Verweilen auf dem Button sorgt für einen strammen Schuß; in Verbindung mit hurtiaem Knüppelgeziehe verleiht man dem Ball einen Drall nach links, rechts oder kickt ihn extra-hoch. Durch Zurückziehen des Joysticks in Kombination mit passendem

> Feuerknopfgedrücke sorgen Sie

Der kleine Unterschied: Hier sehen Sie eine

Szene aus dem neuen »Fußball total«...



...und hier ein Bild aus dem mutmaßlichen Vorbild »Sensible Soccer«.

für einen Heber oder servieren gar einen listigen Hackentrick. Relativ originell: Einmal pro Spiel läßt sich ein »Power Attack«



»I werd' narrisch!« – Erzielt eines der Klotzmännchen ein Tor, kennt der Jubel keine Grenzen

ausführen, wodurch der entsprechende Kicker mit Höchstgeschwindigkeit losspurtet.

An Turnier-Optionen herrscht kein Mangel: Deutsche Bundesliga, Champions League, Der Namenseditor sorgt dafür, daß Sie die rege Personal-Fluktuation von lebhaften Vereinen wie Eintracht Frankfurt berücksichtigen können

WM und EM, beliebig zusammengestellte Ligen und Pokale mit Teams Ihres Herzens; alle Namen selbstverständlich editierbar. Neben der Spiellänge stellen Sie auch das Tempo ein (zwei Stufen). Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich indirekt aus der Wahl der eigenen Mannschaft. Bei Turnieren läßt sich der Zwischenstand natürlich speichern und zwei Spieler dürfen gegeneinander anterten.

Die Palette an Rasenzustandsformen reicht vom erquickenden »Sommer« (gesundes Grün, lebhaft springender Ball) über »Herbst« (deprimierendes Braun, »schwerer« Ball) bis hin zu



m wettbewerb

Eine gewisse Kurzweil läßt sich dem munteren »Fußball total« nicht absprechen, aber bald sehnt man sich (trotz Weitschuß-Orgien) nach dem gepflegten »FIFA Socce« zurück. Kick Off 3 ist auch als »European Challen-

| FIFA Soccer | 85 |
|------------------------------|----|
| Sensible Soccer | 78 |
| Lothar Matthäus Super Soccer | 66 |
| FUSSBALL TOTAL | 61 |
| Kick Off 3 | 49 |

ge« ziemlicher Schotter. Wer dem Wusel-Look à la »Fußball total« verfallen ist, hat gute Alternativen: Das zweite Loba Matthäus-Programm »Super Soccer« spielt sich ger nicht schlecht. Urvete Sensible Socie orteit immer noch die 28er-John schlecht. Urveter Sensible Socie erreicht dann den PC; von »FIFA »Sensibel World of Soccer« erreicht dann den PC; von »FIFA "96« ganz zu schweigen. Unsere momentane Fußball-Kaufempfehlung lautet deshalb »sabwarten totale.

heinrich lenhardt

Die Spieler sehen aus wie Kühlschränke, die Menüs sind hößlicher als ein Strafzettel und bei der Steuerung wurden herzhaft alle möglichen Verrenkungen in Verbindung mit einem Feuerknopf angestellt wohlweislicht ignorierend, abgieder PC-Knüppel deren zwei hestirt.

Ich habe nichts gegen den Amiga, ich habe nichts gegen Amiga-Umsetzungen, aber ich habe etwas gegen lieblase PC-Versionen von abgekupferten Spielen. »Fußball total« sieht aus wie das gut zwei Jahre alte Sensible Soccer, steuert sich ähnlich, spielt sich aber schlechter. Die Mitspieler laufen relativ doef in der Gegend

herum und die Torhüter lassen sich in der Regel düpieren, wenn man ihn einen halbhohen, angeschnittenen Ball einschenkt.

Für das berühmte Viertelstündchen zwischendurch macht die Sache ja durchaus Spaß; der Zwei-Spieler-Modus vermag auch ein wenig Motivation zu retten.

vation zu retten.
Das Fußballgenre erhält durch
diesen einfallslosen Beitrag
nicht gerade einen Innovationskick. Wenn ich Konamis
prächtiges »Superstar Soccer«
auf dem Super Nintendo
dagegenhalte, komme ich mir
angesichts solcher PC-Neuerscheinungen irgendwie veralhett vor.

solch vielsagenden Konstellationen wie »vereist« oder »Matsch«. Während des Spiels dürfen Sie jederzeit einzelne Kicker austauschen oder per Tastendruck ein Replay der letzten Szene betrachten. Diese Wiederholungen lassen sich auch zwecks Erhaltung für die Nachwelt auf Festplatte speichern.

R

Solche stürmischen Spielzüge lassen sich in Zeitlupe betrachten und auf Festplatte speichern





PC (

Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00 Tel.: 0241/533131 Fax: 0241/508973 Mo-Fr 19.00-21.30 Tel.: 0241/527010 Fax: 0241/563902

BESTELLANNAHME:

KATALOGDISKETTE DM 2,50 BTX: 200030241533131# Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Agchen

| CORom MPC II Pac. Air Wars Gold DH lest White Label DH of the deep DV Dlympics DV | 22,90DM 84,90DM 59,90DM | Space Quest 1-5 DH SSN-21 Seawolf DV Star Trek Interactive Manual E Star Trek Next Generation DV Subwar 2050 + Miss DV Super Karts DH Syndicate Plus DV System Shock Enh., DV | *99,90 89,90 89,90 27,90 84,90 |
|--|---|--|--|
| in the dark 261 DV in the dark 3 DV 600 Action Pack DV USA East 6 West EV isle 2 DV DV 10 DV 2 Power Pack DH 113 DV 113 DV | 67,90DM 84,90DM 74,90DM 144,90DM 84,90DM 89,90DM 89,90DM 89,90DM 84,90DM 84,90DM | Tank Commander DV Task Force 1942 DH Temptation Collection DH Transport Tycoon DV Tower Assault DH UFO + Master of Orion DH US Naw Fighters DV USS Tyconderoga DH Wacky Wheels DH Warcraft-Orce St Humans DH | 94.90 34.90 89.90 59.90 67.90 89.90 79.90 79.90 |
| ger's Air Combat DH tion & R.Tycoon DL Di zation DV a DV nania DH lous Encounter EV * | 89,90DM 84,90DM 69,90DM 109,90DM | Wing Comm. 2 DL DH Wing Comm. 3 DV 8MB Woodruff DV X-Com: Terror DV X-Wing+Missions Enh. DH | 27.90 104.90 74.90 89.90 67.90 |
| orces DV Jun 2 DH gate EV nt DH | 99,90DM 79,90DM 84,90DM 79,90DM | MS-DOS DISK | Pre |
| | | | |

Shanghai: Greatest M. EV St. Service 2+ Red Storm DH Simon the Sorcerer 2 DV * Sim City 2000 + Data DV Sim Tower EV * Ace of the deep Mission DV 74 SOM Addin DH 74 Addin DH

Add On's Preis

SE CPREGRA + Photosiver 289 500M

SE CPREGRA + Photosiver 299 500M

PREGRA + Photosiver 299 500M

PREGRA + Photosiver 299 500M

Processor 299 500M

Proces

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt entweder per Postmachnahme (als Postpaker), zzg. DM 10. Porto Verpischung/NH v 104 3- Zahlschengebürt, oder per Vortasse zeg. DM 7- pre Euroscheck der Uberweisung auf Korzh 4,0008200 bei Spannasse Auchen (BLZ 39050000). Ab DM 180. - Warenewer Porto ur Verpackung frei Be Armatinnwerzung (zwereigerung oder Nichtafbrüchung) werdin pauschaft DM 30. - filigt, Verleier weiter Erffelt säftnich verfüger. Loderpresse werlchen ab. Leiferung ins Aussian'n zur gef Euroscheck oder Postbarrameisung - DM 26. - Angligb. of felbelberen und urwerbrücht sollerige der Vortari freicht. Druckfeirer, imfünser, Press-

Fußball-Fans fürchten die nahende Sommerpause: Ist ein Leben ohne Bundesliga noch lebenswert? Ersatzbefriedigung verheißt die jüngste Sportstrategie-Offerte: Hier dürfen Sie selber Spieler heuern und Trainer feuern.

ie Schönheit des Fußballspiels endet für manche sensiblen Zeitgenossen, wenn man in der Südkurve von trunkenen Bayern-Fans umringt einem Schneesturm preisgegeben ist, während sich auf dem verschlammten Rasen überbezahlte Ball-

Dilettanten ein 0:0 abwürgen. Neben der beschaulichen Betrachtung der Spielanalysen im Fernsehen (»Herr Stein, war der Ball beim siebten Gegentor nicht haltbar?« - »Grunz!«) lädt auch der PC zur komfortableren Beschäftigung mit der Materie ein. Wer jeden Montgamorgen die aktualisierte Bundesliga-Tabelle auswendig vorsingen kann, gehört sicher zur Zielgruppe der Fußball-Strategieprogramme, die seit zehn Jahren einen festen Platz in der Spielegeschichte haben. In den letzten Monaten hatte sich der Ausstoß an Neuerscheinungen beruhigt. Ascon lutschte sein altes »Anstoss« im »Doppelpass«-Bundle aus und bastelt als

nächstes an einem Strategiespiel zum Formel-I-Rennzirkus. Software 2000 war zuletzt mit der Bug-Beseitigung zu »Bundesli-

ga Manager Hattrick« gut ausgelastet; unlängst erschien erst der als Erweiterung getarnte Schadensbegrenzer »Supporter«, welcher spielerisch nichts Neues bietet. Das trifft sich für Ikarion gut, deren taufrisches »Hattrick« trotz der Namensähnlichkeit weder verwandt noch verschwägert ist mit dem »Bundesliga Manager Hattrick« von Software 2000. Inhaltliche Unterschiede werden auf den ersten Blick sichtbar: Hattrick setzt ganz auf Super VGA. Entsprechend viele Informationen und Icons passen bei Wahrung einer gewissen Übersichtlichkeit auf den Bildschirm. Der mikrobige Zeichensatz nötigt auf 14-Zoll-Monitoren allerdings zu etwas genauerem Hinsehen.



6

404,404

auswechseln und mit psychologisch fundierten Zurufen Ihre Mannen anspornen.

Europacup-Plätze locken. Egal, in welches Menü Sie sich gerade verirrt haben: Am unteren Bildrand ruht stets der Hauptschalter, dessen roter Knubbelgriff an einen Modelleisenbahn-Trafo erinnert, Ohne Umwege über Hauptmenüs machen zu müssen, springen Sie durch Drehen am Schalter in die gewünschte Unterabteilung. Hier stoßen Sie auf Funktionen wie Talentsuche in Transferlisten, Etat-Verwaltung für Jugendarbeit und Fanprojekte, Trainingslager, Sponsorensuche und Stadionausbau - alles beliebte Standards, die man auch aus anderen Vertretern dieses Gen-

Einer der ungewöhnlichen Kniffe von Hattrick ist die Betonung



be werh

Auf CD-ROM ist Ascons Anstoss immer noch die erste Wahl für Fußball-Strategen. Am besten kaufen Sie die »Doppelpaß«-Edition: Die gelungene Mischung aus überschaubarer Bedienung, spielerischer Abwechslung (Bun-

| Anstoss CD-ROM HATTRICK | 8 71 |
|---|-------|
| Bundesliga Manager Hattrick Der Trainer ran-Trainer | 7 6 1 |
| | |

Sie beginnen mit Ihrem

Verein in der Regio-

nalliga und ackern sich

im Laufe der Spielzei-

ten über die 2. Divisi-

on in die Bundesliga

vor, wo die begehrten

desliga, Nationalmannschaft) und schnuffiger Technik (Marcel Reif spricht) überzeugt. Ikarions Newcomer fängt den Namensvetter von Software 2000 ab. Bessere Bedienung und ein Quentchen mehr Spielwitz sorgen dafür, daß Hattrick die Oberhand behält. Als graue Maus folgt »Der Trainer« mit gebührendem Abstand, während der trashige »ran-Trainer« den Bodenbelag im Lager der Fußball-Strategiespiele bildet.



Die Unterschiede zwischen Normal- und Fun-Modus werden bei der Zeitungslektüre deutlich. Oben wird ernsthaft berichtet, unten erfrischend flapsig.

Partisan Poing befindet sich nach dem 16. Spieltag in einer



◆ Der dicke rote Schalter am unteren Bildrand ist stets eingeblendet. Damit hüpfen Sie munter durch die wichtigsten Punkte, ohne sich dabei im Dickicht von verschachtelten Untermenüs zu verheddern.



Sparen Sie nicht beim Trainer: Hochbezahlte Fußball-Lehrer stellen die Mannschaft clever auf und planen optimale Trainingslager.

der Job-Bezeichnung »Manager«. Um Aufstellung und Trainingspensum kümmert

sich – wie im wirklichen Leben – der Coach. Welcher Trainer ihre Truppe betreut, ist Ihre Entscheidung: Wählen Sie unter verschiedenen Typen vom großmäuligen Schleifer bis zum dezenten Defensiv-Prediger; alle mit unterschiedlichen Gehaltsvorstellungen. Schlittert Ihre Mannschaft in eine Krise, läßt sich der Coach per »Feuern«-Icon schnell in den Vorruhestand befördern. Bei Taktik und Teamaufstellung können Sie (müssen aber nicht) Ihren Trainer überstimmen. Hardcore-Tüffler haben volle Kontrolle ungeachtet des Gemosers Ihres sportlichen Leiters – fast schon eine Art Beckenbauer-Effekt, wo bekanntlich

der Rest der Vereinsführung das präsidiale Zetern mit der Ehrfurcht einer Schafherde beim Gewitter erduldet.

Zur Hochrechnung der Spielergebnisse stehen drei Geschwindigkeiten zur Wahl. Außerdem können Die mickrigen Torszenen lassen sich ungeduldige Naturen abschalten

Heimich

P F Gen iben 101 Freiheit den 201

Heimich 101 Freiheit den 201

Pattenburg Eliza Bird 101

Pattenburg 101 Freiheit den 201

TOE Streibeit den 101

Die Balken zeigen während des Spielablaufs an, wie stark Verteidigung, Mittelfeld und Angriff gerade agieren.

(grafisch eher schlichte) Torszenen zugeschaltet werden. Nach einem Match lesen Sie in der Zeitung nach, was die Besserwisser von der Presse für einen Eindruck hatten. Auf gelegentlichen Konferenzen müssen Sie durch die Wohl sensibler Antworten außerdem dafür sorgen, daß Vereinsansehen in der Öffentlichkeit und psychologisches Gleichgewicht Ihrer Spieler-Sensibelchen nicht ins schieße Lot geraten.

Albern, aber amüsant ist der »Fun«-Modus, der rein spielerisch gar nichts ändert. Alle Tearn-, Spieler- und Stadionnamen, Ereignisse und Zeitungsberichte sind hier zur liebevollen Persiflage freigegeben. Serienmäßig mit dabei sind Editoren, um alle Namen nach eigenen Wünschen zu verändern. Sinnvoll, da die Bundesliga-Tearns aus lizenzrechtlichen Gründen mit leicht verfremdeten Bezeichnungen versehen wurden. (hl)

heinrich lenhardt

Wie zu erwarten: Die spielerischen Unterschiede zu anderen Vertretern dieses Genres muß man mit der Lupe suchen. Hettrick ist ein gut spielbares Manager-Programm, aber die großen Genialitäten, mit denen man auch Fußball-Mcfiel an die Maus locken könte, sind den Designern nicht einnefallen.

Sportstrategie-Fans bekommen bei netter Bedienung alle Tugenden serviert, die in diesem Genre Standard sind und einiges mehr. Namenseditoren sind gleich mit dabei und der »Fun«-Modus hat einen hartnäckiger. Charme: Flotte Sprüche in Zeitung und Pressekonferenz oder Teamnamen wie »Hinter Heiland« geben der abgestandenen Spielidee einen erfrischenden Kick. Dank ausgeklügelter Computerintelligenz gibt's auch nach mehreren Spielzeiten keinen Motivationseinbruch

Als erstes Manager-Pro-

gramm hietet Hattrick boch auflösende SVGA-Grafik, Der Bedienung kommt dies zugute: Ein stets eingeblendeter Umschalter bürgt für Übersicht, die Menüs sorgen trotz eines Hangs zur Futzeligkeit nicht für Verwirrung. In künstlerischer Hinsicht gibt's aber einiges zu bemängeln. Die Schwarzweiß-Portraits der einzelnen Spieler haben naiven Pausenhof-Strichmännchen-Charme; die mühevoll animierten Torszenen gemahnen an grafische Standards der 70er Jahre.

Hattrick ist spielerisch solide wie Matthias Sammer, bringt im Fun-Modus soviel Schwung wie Stefan Effenberg, aber in Sachen Software-Evolution ist das Programm so limitiert wie die rhetorischen Fähigkeiten von Andy Möller.

Solides Futter für Tabellen-Tüftler, das weniger schläfrigen Buchhalter-Charme ausdünstet als so manches Konkurrenzprodukt.



»Uuaah!«, »Grunz« und »Gröhl«: Die muskelbepackten Schaumschläger aus den Spielhallen sind zurück. Mit »Super Street Fighter II Turbo« machen Blanka & Co alle Prügelknaben froh.

in schneller Kick auf die Nase, eine Links-Rechts-Kombination in den Magen und abschließend ein Überwurf. daß der Gegner nur noch Sternchen sieht. Derart simpel ist die Idee hinter »Super Street Fighter II Turbo«, dem jüngsten Prügelspiel, das den Weg aus

der Spielhalle auf den PC-Bildschirm fand.

16 männliche und weibliche Recken decken sich mit flotten Schlagkombinationen ein, bis am Ende nur noch einer übrig bleibt. Ihren Kämpfer dürfen

Sie frei wählen, ganz nach Geschmack und Können. Denn die Haudegen weisen gravierende Unterschiede auf: Beispielsweise ist der baumlange Zangief zwar bärenstark, aber nicht besonders flott, wogegen der maskierte Vega mit den Messerhänden ein fröhlicher Hüpfer ist, der die geringere Kraft durch seine Behendigkeit wettmacht.

Jede der Spielfiguren beherrscht ein unterschiedliches Repertoire an Schlägen und den sogenannten »Special Moves«, die zwar Zeit bei der Ausführung kosten, aber eine ungleich größere Wirkung als die normalen Tritte und Schwinger haben. Sammelt sich im Lauf des Kampfes genügend Kraft an, ist sogar ein Super-Schlag möglich, der dem Gegner bei einem Treffer fast die gesamte Lebensenergie auf einmal abzieht. Damit Sie wissen, wieviel Vitalität Ihr Kämpfer noch hat, zeigt ein Balken am



Geschickte Kämpfer gehen auch mal in Deckung



Alle 16 Spielfiguren auf einen Blick

bende Energie an.

Mit der Tastatur (erträglich), einem digitalen Joystick (gut) oder einem Gamepad (sehr gut) lassen sich die

Kämpfer exakt und flott steuern. Wer sich die Tastenbelegung neu definiert, hat auch mit dem Keyboard relativ gute Chancen. Optimal ist allerdings ein Gamepad, welches vier Buttons besitzt, die das Programm unterstützt. Bei Joysticks oder Pads mit zwei Tasten werden diese Funktionen durch eine Kombination aus Buttons und Stickbewegungen ausgelöst.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Super Street Fighter II Turbo zu spielen: Zu zweit gegeneinander, wobei beide Spieler sich notfalls die Tastatur teilen dürfen, oder alleine gegen zwölf zufällig ausgewählte Gegner, die in ihrem jeweiligen Heimatland auf Sie warten. Wer zuerst zwei Siege landet, kommt in die nächste Runde und trifft dort auf einen stärkeren Prügelknaben. Sind alle Kontrahenten beseitigt, sehen Sie eine rührend-peinliche Schlußszene, in welcher der Held wieder zu seiner Fami-



Der Elektroschock ist einer der Special Moves

florian stanol

Viel Tiefgang darf man bei einem Prügelspiel natürlich nicht erwarten, doch Super Street Fighter II Turbo holt aus dem eng gesteckten Rahmen einiges raus. Dank der 16 unterschiedlichen Spielfiguren und deren Special-Moves gibt es auch für längere Zeit Abwechslung. Erfreulich ist, daß man den Schwierigkeitsgrad sehr differenziert einstellen darf.

Im Gegensatz zur schwachen Automatenumsetzung »Street Fighter II« von U.S. Gold vor einem guten Jahr kommt diese neue PC-Fassung dem Original sehr nahe. Die Geschwindigkeit stimmt, die Figuren sind schön groß und die Steuerung ähnlich hervorragend wie beim Arcade-Vorbild, Der gelungene Soundtrack mit vielen Melodien zu den jeweiligen Ländern rundet die Atmosphäre gefällig ab.

Obwohl es auch bei Super Street Fighter II Turbo hier und da Blutspritzer und markige Schreie gibt, ist das Spiel bei weitem nicht so brutal wie die indizierte »Mortal Kombat«-Reihe. Für Kinder ist Street Fighter weniger geeignet, doch für Freunde des Genres ein reizvoller und abwechslungsreicher Zeitvertreib.



Gegen Ryns Feuerball ist die Blondine machtlos

lie zurückkehrt.

Dank eines reichhaltigen Optionsmenüs wird Super Street Fighter II Turbo individuell an Ihren PC und Ihre Fähigkeiten angepaßt. Ist der Rechner zu langsam für das Parallax-Scrolling, schalten Sie diesen Grafikeffekt kurzerhand ab. Außerdem bestimmten Sie die Lautstärke der vielen Soundeffekte und der abwechslungsreichen Musik, die direkt von der CD abgespielt wird. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich sehr fein abstimmen und reicht von »relativ einfach« bis »höllisch schwer«. Außerdem gibt es noch drei Geschwindigkeitsstufen, von »normal« bis zum ultraschnellen Turbo-Modus (fs)



KaroSoft

Jürgen Vieth

| | | Porgon viour | |
|---|--|---|--------------------------|
| CD-ROM | | Psycho Pinball, Anleitung deutsch Rebel Assault, deutsch + Gravis Analog pro Red Baron, & Railroad Tycoon, Hdb. dt. | 69,90 |
| CD-HOW | | Rehel Assault deutsch + Gravis Analog pro | 96,00 |
| 7th Guest, Anleitung deutsch | 29,95 | Red Baron & Pailroad Tuesna Udb dt | 30,00 |
| 11th Hour Anleitung deutsch | 07.50 | Reu baron, & Rainbad Tycoon, ridb. dt. | 39,90 86,50 |
| 1010 Decite Alekker College | 97,50 | Renegade, Anleitung deutsch | 86,50 |
| 11th Hour, Anleitung deutsch 11th Hour, Anleitung deutsch 1942 Pacific Air War Gold, Handbuch dt. Aces of the Deep, komplett deutsch Aces of the Deep Mission Disk 3,5" Acrose the Ribins komplett deutsch | 97,50 72,50 89,00 | Retribution, Anleitung deutsch Ring der Nibelungen, komplett deutsch Sim City 2000 incl. Data, kpl. deutsch | 76,50 |
| Aces of the Deep, komplett deutsch | 89,00 | King der Nibelungen, komplett deutsch + | a.A. 92,50 |
| Aces of the Deep Mission Disk 3,5" | 47,50 | Sim City 2000 Incl. Data, kpl. deutsch | 92,50 |
| Across the Khine, komplett deutsch | 97,00 | Sim Tower, deutsche Version + | 89,90 |
| Across the Rhine, komplett deutsch Alien Breed: Tower Assault, Anltg.deutsch | 47,50 97,00 64,00 82,50 | Sim Towm, komplett deutsch + | 89.90 |
| Alien Logic, komplett deutsch | 82.50 | Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch + | 95.00 |
| Alien Breed: Tower Assaur, Antig.deutsch Alien Logic, komplett deutsch Alone in the Dark 3, komplett deutsch ATARI 2600 Action Pack, dt. Version A.T.P. incl. USA-West und East | | sim Cuty 2000 incl. Data, kpl. deutsch Sim Town, deutsche Version Sim Town, deutsche Version Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch Space Quest I-V, deutsche Anleitung Space Quest I-V, deutsche Version Sin 21 Saward, komplett deutsch Star Trek Tech Manual | 95,00 92,50 |
| ATARI 2600 Action Pack, dt. Version | 59,90 134,50 52,50 | Snace Quest 6 deutsche Version | 93,50 |
| A.T.P. incl. USA-West und Fast | 134.50 | SSN 21 Seawolf komplett deutsch | 27.50 |
| Battle Bugs, komplett deutsch Battle Isle II, komplett deutsch Battle Isle Scenery "Das Erbe des Titan" | 52.50 | Star Trek Toch Manual | 37,50 105,00 |
| Pottic Isla II komplett deutsch | 90.00 | Star Trek: Next Generation, dt. Version Stoneprophet (Ravenloft II), Handb. deutsch | 105,00 |
| Pottle lale Caspani, Des Este des Titant | 89,00 55,00 | Star Trek. Next Generation, dt. Version | 103,50 |
| Dame Isle Scenery "Uas Erbe des Titan" | 55,00 | Stonepropnet (Ravenioft II), Handb. deutsch | 82,50 |
| Bazooka Sue, komplett deutsch + | 89,00 | Stondering, Handburt designed. Street Commander: Handburt designed. Sopie Hand, Artellung designed. Sopie Hand, Artellung designed. Spries Stock, Kongreit designed. Tank Commander, Komplett designed. Tank Commander, Komplett designed. Tank Commander, Komplett designed. Theme Park, Komplett designed. Theme Park, Komplett designed. Transp., Tyonon World Editor, Italy Call, Gard 379 Londer a Klimit Jankout designed. US Navy Fighters, Komplett designed. US Navy Fighters, Komplett designed. US Navy Fighters, Komplett designed. Warrott, Handburt designed. Warrott, Handburt designed. Warrott, Handburt designed. Warrott, Handburt designed. | 89,90 |
| Bling, komplett deutsch | 74,50 | Strike Commander, Handb. deutsch | 37,50 |
| Bing, Komplett deutsch Bio Forge, komplett deutsch Buring Steel I + Mts., dt. Vers. + Gravis Gamepad Burning Steel III, Komplett deutsch Chaos Control, Handbuch deutsch | 97,50 69,00 | Super Karts, Anleitung deutsch | 93.50 |
| Buring Steel I + Missdt, Vers. + Gravis Gamepad | 69.00 | Syndicate plus, komplett deutsch | 37.50 |
| Burning Steel II. komplett deutsch | 89,00 82,50 | System Shock komplett deutsch | 80,00 |
| Chans Control Handbuch deutech | 82.50 | Tank Commander, komplett deutsch | 90,00 |
| Colonisation, komplett deutsch Comanche Incl. Miss. + Gravis Analog pro, kpl.dt. Command & Conquer, Anleitung deutsch + Creature Shock, deutsche Version | 97,00 | Terretation /7 Gunet Indu Cor ps. Zunetalium | 09,90 |
| Companies and Miss a Create Sealer are helds | 96,00 | Less v. Mand of Catal Antaly Car III. Zusatzkurse | sn, L.ot |
| Command & Consular Anlaitum deutech | 93.50 | There Dade brately, Anier, deutsch | 97,00 |
| Command & Conquer, Ameritang deutsch + | 93,50 | Theme Park, Komplett deutsch | 89,00 |
| Creature Snock, deutsche version | 99,00 | Transport Tycoon, komplett deutsch | 92,50 |
| Cyberia, komplett deutsch | 84,50 | Transp. Tycoon World Editor, kpl.dt. (nur 3,5" | 39,90 |
| Cybernage, deutsche Version Dark Forces, komplett deutsch Dark Sun II, Handbuch deutsch | 96,50 99,00 | UFO u. Master of Orion, deutsche Version | 72.50 |
| Dark Forces, komplett deutsch | 99,00 | Under a Killing Moon, Texte dt., Speech engl. | 99.00 |
| Dark Sun II, Handbuch deutsch | 82.50 | US Navy Fighters, komplett deutsch | 97.50 |
| Das Amt, komplett deutsch Das Schwarze Auge 1, komplett deutsch Das Schwarze Auge II, "Sternenschweif" | 95,00 44,00 89,00 | USS Ticonderoga, Handbuch deutsch | 82.50 |
| Das Schwarze Auge 1. komplett deutsch | 44.00 | Vollaas deutsche Version | 95,00 |
| Das Schwarze Auge II Sternenschweiff | 89.00 | Warrraft Handhuch dautech | 90,00 |
| Day of the Tentacle komplett deutech | 95,00 | Wing Commander Armada Antha dautach | 86,50 |
| Dor Doodor komelett deutsch | 90,00 | Wee Commended of II De Love Edit LLD & | 00,30 |
| Day of the Tentacle, komplett deutsch Der Reeder, komplett deutsch Descent, Handbuch deutsch | 89,90 89,00 | Wing Commander I u. II De Luxe Edit, Hob. at | 12,50 |
| Discount deutsch allete die | 89,00 | Wing Commander Armada, Anltg. deutsch Wing Commander I u. II De Luxe Edit, Hdb. dt Wing Commander II, Handbuch deutsch Wing Commander III, komplett deutsch | 72,50 37,50 112,50 |
| Discwond, deutsche Untertitei | 89,00 | Wing Commander III, komplett deutsch | 112,50 |
| Discovorld, deutsche Untertitel Die verrückte Rallye, komplett deutsch Doom II Utlittes (2 CD's f. Doom I u. II) Doppelpass,Anstoß u. World Cup Ed.,kpl.dt. | 79,50 39,95 | Wings of Glory, komplett deutsch Wolf, komplett deutsch Woodruff, Schnibble of Azimut, kpl. deutsch | 86,50 72,50 |
| Doom II Utilities (2 CD's f. Doom I u. II) | 39,95 | Wolf, komplett deutsch | 72.50 |
| Doppelpass, Anstoß u. World Cup Ed., kpl.dt. | 64,00 | Woodruff, Schnibble of Azimut, kpl. deutsch | |
| Dune II, komplett deutsch | 42.50 | World Cup Golf, komplett deutsch | 82.50 |
| Dune II, komplett deutsch Dungeon Master 2, komplett deutsch | 64,00 42,50 89,90 | World Cup Golf, komplett deutsch X-COM (UFO 2), deutsche Version X-Wing incl. aller Missions, komplett deutsch | 82,50 97,00 76,50 |
| Earthsiege, komplett deutsch Earthsiege, Erweiterungs-CD, kompl. dt. Ecstatica, komplett deutsch | 93,50 | X-Winn incl. aller Missions, komplett deutsch. | 76.50 |
| Farthsiene Enweiterunge-CD komel dt | 50,60 | Tring man and imparate, nampout acasses | 10,00 |
| Ecstatica komolett deutsch | 59,50 85,50 | | |
| Falcon Gold 3.0 incl. Missions, Anltg. dt. | 03,30 | 3,5" | |
| Palcoli Gold 3.0 Ilici. Missions, Artig. dt. | 97,00 72,50 67,50 | 0,0 | 190 |
| FIFA Illustrit. Soccer, komplett deutsch | 12,50 | Aces of the Deep, komplett deutsch | 86,50 |
| Flamingo Lours, komplett deutsch | 67,50 | Aladdin, Anleitung deutsch | 67,50 |
| FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch Flamingo Tours, komplett deutsch Flashback, komplett deutsch | 59,00 | Aces of the Deep, kompletel deutsch Aladdin, Anleitung deutsch Battle Bugs, komplett deutsch Burning Steel III, komplett deutsch Burning Steel III, komplett deutsch Hattlack (EltManager Gold) (zh. deutsch Catonisation, komplett deutsch Day of the Teritable, Lomplett deutsch Der Battler, berning deutsch Der Battler, berning deutsch Sternenschweif zu deutsch Sternenschweif zu deutsch Sternenschweif zu deutsch Sternenschweif zu deutsch | 67,50 64,00 |
| Hasnack, komplett deutsch Flight of the Amazon Queen, dt. Version → Flight Unlimited, komplett deutsch Flight 5 u. ATP-Scenery München, deutsch Flight 5 Scenery , Viva Las Vegas' Antig, dt. Front Dage Sports-Football 95 Front Page Sports-Football 95 Frontier-First Encounters(ELITE 3), dt. Vers. Cabriel Michel Scenebe and Cless deutsch | 79,50 | Burning Steel II, komplett deutsch | 89,00 |
| Flight Unlimited, komplett deutsch | 87,00 59.00 | Hattrick (RI -Manager Gold) knl. deutsch | 86,50 |
| Flight 5 u. ATP-Scenery München, deutsch | 59.00 | Colonisiation komplett deutsch | 97.00 |
| Flight 5 Scenery Viva Las Vegas* Anthodt | 69,90 | Day of the Tentacle komplett deutech | 97,00 95,00 86,50 |
| Front Lines komplett deutsch | 69,00 | Dogth or Close komplett deutsch | 90,00 |
| Front Page Sports Football OF | 90,00 | Dead of Giory, komplett deutsch | 00,30 |
| Frontier Flort Foresteen (FLOTE 2) 40 / | 89,00 86,50 | Der Baulowe, Komplett deutsch | 86,50 |
| Promoer-Pirst Encounters(ELLIE 3), dL vers. | 86,50 | DSA II "Sternenschweif", kpl. deutsch | 89,00 39,90 |
| Gabriel Knight, Sprache engl./Texte deutsch Great Naval Battles III, Handbuch deutsch Hammer of the Gods, komplett deutsch | 74,50 | "Sternenschweif"Sprachausgabe, kpl. dt. Die Siedler, Komplett deutsch Dungeon Master 2, komplett deutsch FIFA Intern. Socoer, komplett deutsch Scenery Europe 11. FS S, Handb. deutsch FS S Scenery, Japan" und "Caribean", ie FS S Scen. San Francisco". Washington", FS 4 u. S Scen. "Satzb. Wien/Tyrol/Karnt.", je Frontlines, komplett deutsch. | 39,90 |
| Great Naval Battles III, Handbuch deutsch | 82,50 | Die Siedler, komplett deutsch | 69,00 |
| Hammer of the Gods, komplett deutsch | 79,50 | Dungeon Master 2, komplett deutsch | 89,90 |
| Hand of Fate, deutsche Version | 42,50 | FIFA Intern. Soccer. komplett deutsch | 69,50 |
| Hattrick, komplett deutsch | 93.50 | Scenery Furnne 1 f ES 5 Handh deutech | 64,00 |
| Heroes of Might & Magic, knl. deutsch | 95,00 | ES 5 Scenery Janan' und Caribean' in | 54,00 |
| Höhlenwelt Sana komnlett deutsch | 89,00 | EC E Coon Con Econologo" Washington! | 40.00 |
| Inca I II u. + Audio CD komol deutech | 69,00 | EC Au E Coop Coleb Mine Transition I | 49,00 |
| Inferno komplett deutech | 40.00 | Frontings townshift doubted | 70,50 |
| Interno, Komplett dedisch | 69,90 49,00 86,50 | | 72,50 72,50 |
| international rennis Open, kpi. deutsch | 00,00 | Harpoon II 2.0 | 72,50 |
| Iron Assaurt, deutsche Version | 82,50 | Harpoon Battleset "Coldwar" | 47,50 |
| Jagged Allance, komplett deutsch + | 95,00 92,50 | Harpoon Battleset "Westpac" | 47,50 64,00 |
| Kings Quest I-VI, deutsche Anleitung | 92,50 | HUGO, komplett deutsch | 64,00 |
| Kings Quest 7, komplett deutsch | 93,50 | Harpoon II 2.0 Harpoon Battleset "Coldwar" Harpoon Battleset "Westpac" HUGO, komplett deutsch Indiana Jones 4, komplett deutsch | 55,00 |
| Hammer of the Gods, kompleted deutsch Handor of Ede, deutsche Verzion Hand of Falle, deutsche Verzion Hand of Falle, deutsche Verzion Hand of Falle, deutsche Handor St. deutsche Inza II. II. u. Audio C. D., komplet deutsch Inza II. II. u. Audio C. D., komplet deutsch Inzu Assault, deutsche Version Jagged Allanze, komplet deutsch St. deutsche Version Jagged Allanze, komplet deutsch Kolambas, komplett deutsch Kolambas, komplett deutsch Kolambas, komplett deutsch Landor of Lore, deutsche Version January und deutsch Version January und deutsch Version Handor of Lore, deutsche Version January und deutsch Version Handor Oliver, deutsche Version Handor | 93,50 | Indiana Jones 4, komplett deutsch König der Löwen, Anleitung deutsch Lemmings III, Handbuch deutsch LinksCou_CsatlePines@lightom/PrairieDune*, Lode Runner, komplett deutsch (WINDOWS) Might & Magic 5, komplett deutsch Monkey Island II, komplett deutsch | 67.50 |
| Kolumbus, komplett deutsch | 89.00 | Lemmings III. Handbuch deutsch | 64.00 |
| Kyrandia I. deutsche Version | | LinksCou CastlePines/RinHorn/PrairieDune* | 040 00 |
| Lands of Lore, deutsche Version | 42.50 | Lode Runner komplett deutsch (MANDOMIC) | 64.00 |
| Larry LILIII u. V u. VI. dt. Anlto / kol. dt | 92.50 | Might & Magic 5 komplett deutech | 30.00 |
| Last Dynasty deutsche Version | 93,50 | Mankay Island II komplett deutes | 30,00 |
| Length of Kurandia III Car and Taste # | 89,00 | Noncor Design Handbuch deutsch | 39,30 |
| Lammings Ly II Anleitung deutech | 34.50 | Passer Canada Mandouch deutsch | |
| Lampings III. II, Alleitung deutsch | 69,00 | ranzer General, Handbuch deutsch | 82,50 |
| Kyrandia I, deutsche Version Lands of Lore, deutsche Version Lands of Lore, deutsche Version Land voll. Antig. / kp. Last Dynasty, deutsche Version Legend of Kyrandia III. Spr. engl. Text dt. Lemmings III. Alfeitung deutsch. Liffe Big Adventure, komplett deutsch. Lode Runner, Komplett deutsch. | 69,00 | ran i rainer, komplett deutsch | 89,00 |
| Lins pro Super Pack, Incl. Harbour Town & Belfry | 72,50 | Sim City 2000, komplett deutsch | 95,00 |
| Links Course "Praine Dunes" | 49,00 | Sim City 2000 Datadisk, komplett deutsch | 39,90 |
| Little Big Adventure, komplett deutsch | 97,50 | Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch + | 86.50 |
| Lode Runner, komplett deutsch | 86,50 | Space Simulator, 1.0 engl./kpl. dt. 99,00/ | 134,50 |
| Lode Runner, komplett deutsch Lode Runner, komplett deutsch Lords of Midnight, kompl. deutsch Lords of Midnight, kompl. deutsch Lucas Arts Classics, komplett deutsch Mad News, komplett deutsch Mad News Extrablatt, komplett deutsch | 89,00 84,50 | System Shock, komplett deutsch | 79,50 |
| Lost Eden, deutsche Untertitel | 84.50 | Theme Park komplett deutsch | 79.50 |
| Lucas Arts Classics, komplett deutsch | 105,00 | Tie Fighter deutsch + Gravis Anglos pro | 93.50 |
| Mad News komplett deutsch | 93.50 | Tie Eighter Miceion Dick kel deutsch | 39,90 |
| Mad News Extrahlatt komplett deutsch | | Tomado y Enlana 2.0 Handbuch destant | 72.50 |
| Manis Carnet komplett deutsch | 07.50 | Torridoo u. Facon 3.0, Handbuch deutsch | 72,50 92,50 |
| Manis Carnet Data CD Hidden W. 44-41-1 | 4 42 50 | Transport Tycoon, komplett deutsch | 32,50 |
| Master of Masie, kemplett deuter | JL 43,50 | rransp. rycoon World Editor, Kompl. dt. | 39,90 |
| masier or Magic, komplett deutsch | 97,00 | wing Commander "Armada", Anitg. deutsch | 69,00 72,50 |
| menzooerranzan, Handbuch deutsch | 82,50 | Wolf, komplett deutsch | 72,50 |
| Monkey Island II, komplett deutsch | 39,90 | Soundbl. 16 Value, Handbuch deutsch | 175,00 |
| Main Verwa Exhaunat, Kontplett deutsch Magic Carpet Data-CD, Hidden Worlds*, kpl.c Master of Magic, komplett deutsch Menzoberranzan, Handbuch deutsch Monkey Island II, komplett deutsch Myst, Handbuch deutsch | 96,50 | Soundblaster 16 Multi-CD, Handb. dt. | 235.00 |
| Nascar Racing, Handbuch deutsch | | Soundblaster 16 ASP Multi-CD, Handh dt | 289,00 339,00 |
| Navy Strike, deutsche Version + | 94,50 | Soundblaster AWF 32 Value Edit Handh dt | 339.00 |
| NBA Live 95. Anleitung deutsch | 89.90 | Soundhiaster AWF 32 Handhush doubtech | 459,00 |
| Nascar Racing, Handbuch deutsch Nasv Strike, deutsche Version + NBA Live 95, Anleitung deutsch NHL 95, Handbuch deutsch | | Might & Mayle C. S. Inceptite deutschi- Michael State (1994). The Mayle C. S. Inceptite deutschi- Michael State (1994). The Mayle C. S. Inceptite deutschi- Branze General, Handbuch deutschi and Franze General, Handbuch deutschi and Franze General, Handbuch deutschi and Franze General (1994). The Mayle Comptile deutschi Sern Clay 2000 Dauladia, knorpheld deutschi Sern Clay 2000 Dauladia, knorpheld deutschi Sern Clay 2000 Dauladia, knorpheld deutschi Sern General (1994). The State of Sern General (1994). The State of Sern General (1994). The Service (1994). The | 20,00 |
| NPIL 59, Handbuch deutsch Novastorm, Handbuch deutsch Novastorm, Handbuch deutsch Oldfimer II incl. Mousepad, kpl. deutsch Panzer-General, Handbuch deutsch PGA - Tour Golf, Anleitung deutsch Phantasmagoria, deutsche Version + Pinball Dreams De Luxe, Handb, deutsch Pinball Greiterie De Luxe, Aleit deutsch | 07,50 | Duales Joystickkabel I. Soundblaster | 29,00 219,00 |
| flooropoits, dediscri | 97,50 | SDS AKTIVDOXEN, Creative/Yamana | 219,00 |
| rvovasiorin, Handbuch deutsch | 79,50 | Gravis-Gamepad Gravis Joystick Analog pro CH-Flight Stick pro CH-Virtual Pilot pro | 47,50 |
| Olderner if Incl. Mousepad, kpl. deutsch | 52,50 | Gravis Joystick Analog pro | 69,50 149,95 |
| Panzer-General, Handbuch deutsch | 82,50 | CH-Flight Stick pro | 149,95 |
| PGA -Tour Golf, Anleitung deutsch | 99,00 | CH-Virtual Pilot pro | 189.50 |
| Phantasmagoria, deutsche Version + | a.A. | CH-Pro-Rudder-Pedals | 189.50 |
| Pinball Dreams De Luxe, Handb, deutsch | 77.50 | CH-Virtual Pilot pro CH-Pro-Rudder-Pedals CH-Gamecard Automatic 3 | 189,50 84,50 |
| Pinball Fantasies De Luxe, Anleit deutsch | 64.00 | Phoenix-Flugioystick | 209,50 |
| Ponoulus II u Powermonner Anisa 4 | 37.50 | | 509,00 |
| Pinball Fantasies De Luxe, Anleit deutsch Popoulus II u. Powermonger, Anltg.dt. Privateer incl. Mission, Handb. deutsch | a.A. 77,50 64,00 37,50 37,50 | + = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, | |
| Prototype, komplett deutsch | 79,90 | Änderungen vorbehalten | |
| · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | 10,00 | | |

79.90 SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS) VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-AUSLAND NUR EUROSCHECK PLUS DM 25 .-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr: @ 02103 - 3 10 41 ODER SCHREIBEN SIE UNS: POSTFACH 404 • 40704 HILDEN



ENDORIA ENHANCED

ie Knuddelzwerge aus PC Player 06/94 melden sich in einer CD-ROM-Version zurück: »Magic of Endoria Enhanced« bietet einige Verbesserungen im Detail. Die Handlung dreht sich immer noch um das Buddeln unterirdischer Gänge, in denen dann Arbeitsräume für verschiedene Spezialisten errichtet werden. Gegen den bösen Gegner setzt man sich mit Fallen und Kampfmonstern zur Wehr, mit dem Ziel, als erster alle Kristalle zu finden und so das Spiel zu gewinnen. Es gibt viele Details wie z. B. Forschungsstufen. Zu den Verbesserungen der CD-Version gehören eine mäßige deutsche Sprachausgabe, neue Hintergrundmusiken, zwei Bonusgegenstände sowie eine zuschaltbare Hilfsfunktion für viele der zahlreichen Icons. Die vormals nicht überzeugende Anleitung wurde überarbeitet; u.a. ist nun eine Einführung enthalten, welche die ersten Spielschritte erklärt. Übrigens: Auf der Endoria-CD sowie unserem aktuellen CD-ROM befindet sich eine »Light-Version« des Programms.(la)



iöro lanoe

Nicht zuletzt wegen der jetzt endlich brauchbaren Anleitung erhält die Enhanced-Version – trotz des »Zahn der Zeit«-Faktors und der mittlerweile nur noch »ausreichenden« Grafik – ein Wertungspünktlein mehr als das Original. Wer bislang vor Magic of Endoria davongerannt ist, kann ja mal einen zweiten Blick riskieren.



| zenario-Editor | | | | | | | | |
|-----------------|---------------|--|---------------------|-----|--------|----|--|--|
| Laden Speichern | | | Berechnen Zom Spiel | | Zurück | | | |
| Leicht 🗐 | Mittel Schwei | | | | | | | |
| | | | Staatsetat | 40% | 4 | 4 | | |
| Landkarte | k. | | Stadtetat | 50% | 4 | + | | |
| 2 | | D E | inwohner Land | 50% | 1 | 4 | | |
| State of | | Ein | wohner Stadt | 50% | 4 | \$ | | |
| | 3.7 | English see a | Kraftwerke | 50% | 个 | + | | |
| 4 | 12/7 | CONTRACTOR DESCRIPTION | Förderanlagen | 50% | 个 | 1 | | |
| | 4111 | STATE LABOUR | Versorgung | 50% | 个 | 1 | | |
| and the second | | N 45000000000 | Entsorgung | 50% | 个 | 4 | | |
| | 344 X | S1000000000000000000000000000000000000 | Schäden | 50% | 个 | + | | |
| | | | Steuern | 50% | 4 | + | | |
| | 1-1-1 | E SECTION SECTION | Wirtschaft | 50% | 4 | 4 | | |
| | The second | Staatl. | Einrichtungen | 50% | 4 | + | | |
| The same of | | F | reizeit/Natur | 50% | 4 | \$ | | |
| 4 | San Carrier | | Wohnungen | 50% | 个 | \$ | | |
| MANUAL S | V | | Rultur | 40% | 个 | 4 | | |



AUFSCHWUNG OST

ine weitere Enhanced-Version aus dem Hause Sunflowers nimmt sich des angestaubten »Aufschwung Ost« an. Sie spielen eine Artallmächtigen Wirtschaftskanzler (Gott behüte...), der durch rationellen Einsatz seiner eng bemessenen Finanzmittel den Aufschwung in den neuen Bundesländern herbeiführen soll. In sieben vorgefertigten Szenarios kämpft man mit Umweltverschmutzung und strukturellen DDR-Altlasten.

Die auffälligste Neuerung der CD-Ausgabe im Vergleich zum Original stellt ein rudimentärer Editor dar, mit dem sich eigene Szenarios erstellen lassen. Während man die Verteilung der Steuergelder vormals für jede Stadt einzeln bestimmen mußte, kann dies nun auch auf bundesweiter Ebene erfolgen. Neben einem langen Intro gibt es neue Hintergrundgrafiken und Musikstücke. Außerdem läßt sich zwischen verschiedenen Bildschirmauflösungen wählen. (la)

jörq

öro lanoer

Naja, ein Editor und einige neue Funktionen, ansonsten hat man es mit dem alten Aufschwung Ost zu tun. Trotz der neuen, sinnvollen Features haben wir die Gesamtwertung etwas nach unten korrigiert: Gerade bei den »Aufbau-Spielen« sind zwischenzeitlich starke Konkurrenzprogramme erschienen (z.B. »Sim City 2000«), die schlicht und ergreifend ein gutes Stück mehr Spaß machen.



Inserentenverzeichnis

| mocremente | ZCIOIIIII |
|-------------------------------|------------------------|
| Acclaim Entertainment | 63 |
| Althoff Computerspiele | 113 |
| Arctic Soft | 107 |
| Astat Media | 67, 69 |
| B. u. C. Reuschel | 113 |
| Bachler Computer Bit Brothers | 127 |
| Blue Byte Software | 45 71 |
| Bomico | 53 |
| Call and Play | 85 |
| CDV Software | 57 |
| CIC Interactive | 103 |
| COREL Corporation | 55 |
| CPS Heidak | 75 |
| Cross Computersystem | 39 |
| Cybersoft- Versand | 49 |
| Dataflash | 119 |
| Diamond Multimedia | 29 |
| Digital Integration | 23 |
| DMV Verlag | 79, 81, 83-86, 97, 155 |
| Domark Software | 31 |
| Electronic Arts | 34/35 |
| ESCOM Computer | 18/19, 21 |
| GALAXY | 113 |
| Game Express | 135 |
| Game It! | 109 |
| Gamers | 151 |
| Groß Elektronik | 135 127 |
| Highway to Hell | 47 |
| Hint Shop | 151 |
| Hübner Direkt Versand | 117 |
| Infogrames Entertainment | 13 |
| JES Software | 117 |
| Jöllenbeck | 151 |
| Joysoft | 37 |
| Karo Soft | 95 |
| Kleinegräber Verlag | 101 |
| KröGer | 155 |
| Madhouse | 131 |
| Media Point Vertrieb | 9 |
| Micro Fun | 15 |
| Multi Media Soft | 155 |
| Multimedia am See | 135 |
| Mystic Computer Parts | 125 |
| NEC Business Systems | 167 |
| OKAY Soft PC FUN | 151 |
| Philips | 45 17 |
| Roskoden | 133 |
| Rotstift | 121 |
| Soft & Sound Entertaiment | 157 |
| Softgold | 40/41, 59 |
| Software Corner | 91 |
| SPEA Software | 27 |
| Topshare | 155 |
| Traumfabrik | 61 |
| Virgin Interactive | 2, 168 |
| Vision | 131 |
| Weco Soft & Hardware | 105 |
| Wial Versand Service | 111 |
| | |

Teilbeilage: Interdiscount



CD

RAVENLOFT 2 STONE PROPHET

Die Wüste lebt: Nach dem Gothic Horror von »Ravenloft« beschert der Nachfolger mumienmäßigen Rollenspiel-Grusel unter gleißender Sonne. Dank Verbesserungen im Detail mit mehr Kurzweil.

s gibt Typen, die einfach den richtigen Zeitpunkt für ihren Abtritt versäumen. Auf ihren Stühlen kleben nicht nur Fußball-Bundestrainer; auch so mancher Regent hat Schwierigkeiten mit dem Ruhestand. Nicht von Bundeskanzlern ist hier die Rede,

sondern vom böse Pharao Anhktepot, einem

der weniger populären Herrscher des Wüstenlandes Har'Akir – wo die Luft trockener ist als ein teurer Weißwein. Als seine Tage gezählt sind, ist dem Tyrannen gar nicht nach sterben zumute: Flugs bestellt er einen Mullbinden-Maestro, um diverse Schichten extramagischer Lappen um seinen Leib zu lagern. Dann lassen wir den Pharao-Auflauf ein paar Nächte im eigenen Sud ziehen und voilà – als Mumie Surprise haben wir den Wüstenwüterich wieder!

Doch die Bürger sind es leid: Mit Monsterschergen, bösen



Geistern und hohen Sozialabgaben sorgt Anhktepot für Verdruß. Da trifft es sich gut, daß eines Tages ein Helden-Pärchen durch den Sand gestaubt kommt. Wie es der Zu-

staubt kommt. Wie es der Zufall so will, erfahren Joe Schwert und Jack Feuerball vom »Stone Prophet«, dessen magische Inschrift selige Erlösung oder einen schröcklichen Tod bewirken kann (da wissen Sie wieder, was Sie an der Lektüre von PC Player haben). Da es sonst wenig Mödlichkeiten gibt, An-

hktepot an der Mullbinde zu

packen, stürzt man sich in zahlreiche Mini-Missionen, die letztendlich zum Stone Prophet führen sollen.

Ein solcher Story-Aufbau kann eigentlich nur zu einem Fantasy-Rollenspiel aus dem »AD&D«-Stall passen. SSIs jüngste Offerte wurde vom Programmierteam Dream Forge geschrieben, das bereits »Ravenlofts und »Menzoberranzan« verfaßte. Trotz aller Vor- und Guergänger ist Stone Prophet völlig in sich abgeschlossen. Bedienung und Grafiksystem bieten nichts grundlegend Neues: Wie gehabt spazieren Sie durch eine 3D-Welt, die wahlweise in weichen Bewegungen (à la »Underworld«) oder ruckartig Schritt für Schritt (»Beholder«-kompatibel) erforscht wird. Unter dem Grafikfenster, das die Umgebung aus der Sicht Ihrer Helden zeigt, sind Portraits der bis zu vier Spielfiguren untergebracht. Durch das Anklicken jener Bildchen werfen Sie einen Blick ins Inventar, wechseln die Waffen oder wählen Zaubersprüche. Im Spielverlauf bieten immer wieder neue Perso



llenspiel-Rückblick: Nach dem vas enttäuschenden Ravenloft 1...



...überrascht Stone Prophet in punkto Story und Dungeon-Design durchaus



шестретегр

Die Fingerübungen von Dream Forge können sich langsam sehen lassen. Das erste AD&D-Rollenspiel war eine eher müde Angelegenheit; Menzoberranzan bot die ersten spielerischen Verbesserungen im Detail. Bei Stone

| Ultima Underworld II | 94 |
|----------------------------|---------|
| Sternenschweif | 75 |
| STONE PROPHET | 69 |
| Menzoberranzan | 64 |
| Ravenloft - Strahd's Poses | sion 62 |

Prophet gibt's neben einer originellen Story weiteren Feinschliffen in punkte Greifk und Design, ohne deß sich am Basis-Sipfelprinzip viel geändert hat. Als Lehrstück in Sachen 30-Fantasy gill unverändert der Klassiker Ultima Underword III. Solde dautsche Rollenspielkost für Fortgeschrittene bietet Attics aktueller DSA-Tittel Sterenschweif.



Untergeschosse gibt's auch in der Wüstenwelt: Die Dungeons sind hübscher ausstaffiert als beim ersten Ravenloft-Spiel.



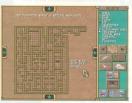
Mit den passenden Teleporter-Steinchen lassen sich größere Distanzen schnell überbrücken

nen ihre Hilfe an. Sie müssen dann entscheiden, wer in Ihre Party aufgenommen wird und wen man zurückläßt.

Auf den zweiten Blick fallen einige kleine Verbesserungen auf. So wurde die Grafik weiter verfeinert und es gibt mehr Dialoge mit anderen Personen. In vielen Gesprächen ist der Verlauf allerdings fest vorgegeben; die mittelprächtige Sprachausgabe erfüllt auch nicht alle Atmosphäre-Hoffnungen. Die neuen Monster sind dem Wüstenszenario angepaßt: Kreischende Desert Zombies wühlen sich aus dem Sand, der Dust Devil präsentiert sich als ausgewachsener Wirbelsturm und ein »Shadow« gehört zur Gattung der unfreundlichen Untoten. Im heißen Wüstenklima kommt dem automatischen Wasserverbrauch Ihrer Charaktere besondere Bedeutung zu; wer nicht fleißig Water Skins mit kühlem Naß einsammelt, riskiert einen trockenen Hals. Neben den sandigen Oberwelten sorgen diverse Tempel und Tunnel dafür, daß Anhänger des klassischen Dungeon-Feelings nicht zu kurz kommen.

Wie schon bei den Vorgängern gibt es in Stone Prophet ein

Ohne umständliches Menügeblätter können Sie sofort wichtige Funktionen vie Schnellspeichern oder diese Landkarte aufrufen



dickes Magiesystem und vorzügliches Automapping. Bei den Karten werden automatisch Türen, Monster oder Gegenstände eingezeichnet: zusätzlich dürfen Sie munter drauflos beschriften und das gute Stück ausdrucken. Das Kampfsystem setzt auf Action. Wenn sich ein Monster mit unseren Helden partout anlegen will, klicken Sie auf das Icon einer Waffe, um sie einzusetzen. Noch einfacher: Den Cursor auf das Monster richten und wild drauflos klicken. Alle Helden in Ihrer Gruppe hauen dann automatisch zu.

Weniger hektisch geht es jetzt beim Aussuchen des richtigen Zauberspruchs zu: Während Sie im Magiebuch die Auswahl betrachten, wird das Kampfgeschehen kurzzeitig eingefroren. Erst wenn Sie das Ziel für Ihren »Fireball« oder den neuen Monster-Brutzler »Agannazar's Scorcher« anvisiert haben, geht der Echtzeit-Schlagabtausch weiter. (hl)

heinrich lenhardt

He, so langsam werden die Rollenspiele von Dream Forge richtig gut! Viele Details, die beim Ravenloft-Debut noch nervten, sind entschärft worden. Die Dungeons sind etwas liebevoller gestaltet und bieten neben endlosem Monstermetzeln auch reichlich kleine Puzzles. Grafisch sieht die Geschichte zusehends manierlicher aus und Komfortideen wie Quick Save oder Automapping werden wohlwollend registriert. Nachdem in den letzten Monaten kaum ein richtiges Rollenspiel erschienen ist, können Liebhaber des Genres hier ruhigen Gewissens zugreifen. An die höchsten Gipfel in Sachen Motivation und Atmosphäre kommt Stone Prophet

zwar nicht heran, macht aber dem altägyptisch angehauchten Szenario sei Dank reichlich Spaß.

Auf meinem Wunschzettel stehen noch ein bißchen mehr Abwechslung bei kompakterem Dungeon-Design sowie der Abbau von No-Name-Monstern und Leerlauf-Gefahrenstellen (»Wo muß ich eigentlich als nächstes hin?«). Kenner der Materie werden sich Stone Prophet genüßlich reinziehen. Einsteiger seien vor den vielen Regeldetails gewarnt, aber dank ausgefeilter Bedienung ist das Programm gar nicht mal so unzugänglich. Die deutsche Version läßt allerdings noch auf sich warten.



CD:

JAGGED ALLIANCE

Sir-Tech kann's auch strategisch: Mit detaillier ausgerüsteten Söldnertrupps erobern Sie die Insel eines bösen Wissenschaftlers – ein Fall für versierte Taktiker.

ach einem Atomversuch sind auf der Insel Metavira zahlreiche Bäume mutiert. Irgendwann fand man heraus, doß deren Saft einen wertvollen medizinischen Grundstoff darstellt. Da man mit diesem viel Geld verdienen kann, erobert der Assistent des örtlichen Forschers kurzerhand fast die ganze Insel. In letzter Sekun-

de werden Sie eingeflogen, um mit bis zu acht Helfern gegen den Bösewicht vorzugehen.

Hierzu stehen bei »Jagged Alliance« 60 Söldner zur Auswahl, die alle bestimmte Fähigkeiten (z. B. Treffsicherheit) milbringen und je nach Erfahrungsgrad mehr oder weniger Sold pro Tag kosten. Neben den mitgebrachten Gegenständen

(Waffen, medizinische Ausrüstung etc.) sollte man auch einen Blick auf das Dossier der Kandidaten werfen – manche Söldner haben spezifische Schwächen, andere sind wahre Klatschbasen, die Sie über die Pläne ihrer Genossen informieren.

Jeder Spielzug besteht aus einem strategischen und einem taktischen Teil. Im Strategiepart heuern Sie Söldner an, rüsten diese mit Waffen aus und bestimmen, wer an diesem Tag was ut: Die im Lager Zurückbleibenden können sich ausruhen, bestimmte Fähigkeiten trainieren oder als Arzt bzw. Patient fungieren. Da alle Gegenstände im Spiel durch Abnutzung an

Qualität verlieren, lassen sie sich durch Mechaniker auch wieden reparieren. Von einem kleinen Grundstock abgesehen, müssen sämtliche Ausrüstungsgegenstände auf der Insel gefunden werden, was für viele Krisensituationen sorgt: Was hilft die tollste Waffe, wenn man keine Munition dofür hat? Auch zwei erfahrene Ärzte bringen wenig, wenn gerade der



Bequem rüstet man seine Truppe mit Schutzwesten, Waffen und anderen Nützlichkeiten aus

Unsere Söldner (rechts) bekämpfen die bösen »Roten« (links).

letzte Verbandskasten aufgebraucht wurde. Nachdem man auf der in Sektoren eingeteilten Gesamtkarte sein Team sowie die eingeborenen Erntehefer und Wachen verteilt hat (letztere verteidigen eroberte Sektoren gegen Angriffe), geht es im Taktikteil rund. Spielziel ist zwar, den bösen Ex-Assistenten des Professors zu besiegen, doch

zunächst müssen naheliegendere Aufgaben erfüllt werden. So kosten die Söldner und eingeborenen Hilfskräfte eine Menge Geld, das nur durch fleißiges Saft-Ernten wieder hereinkommt. Und gerade die Sektoren mit vielen mutierten Bäumen werden

lanner

jörq

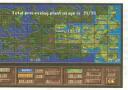
Jagged Alliance hat gut zwei Stunden gebraucht, um mich so richtig zu überzeugen; danach aber war ich kaum noch vom Monitor wegzubekommen. Geschickt haben die Programmierer rundenbasierte Taktik, längerfristige Strategie und Rollenspiel-Elemente zu einem motivierenden Ganzen verknüpft. Mir gefallen vor allem die zahlreichen, sich abnutzenden und miteinkombinierbaren ander Gegenstände, Beim Herumdirigieren der Söldner hat man sichtlich nachgedacht: Da in

der Praxis nur vier bis sechs

OK

Charaktere unterwegs sind und man diese auch auf der Übersichtskarte befehligen kann, werden Zeit und Nerven gespart.

Bei allem Lob: Die Grofik ist nicht die schönste und für meinen Geschmack kännte es etwas mehr »echte Missionen geben. Für »Fachfremde« und Einsteiger präsentler sich Jagged Alliance zudem – trotz dreier Schwierigkeinsstufen – als ein wenig zu komplex. Ich für meinen Teil werde aber Insel-Bösewicht das Handwerk gelegt ist.



Auf der strategischen Karte werden Wachen und Erntekräfte verteilt

Sex, Intrigen und Skalpelle

Magic Pharma Labs Sind Sie totkrank? - Hoffendlich BIINGI im Schrank Gehrauchsinformationen - Bitte aufmerksam lesen!

Zusammensetzung 1 Datenträger enthält: opto-visuelle-Hirniimplan-tatoide, gelöste glaukome Akustika, 2% Programmi-intolerancae-erroris i. Tr.

Anwendungsgebiete Akute Depressionen, Zahn- und Regelschmerzet zeitweise Amnesie, Langeweile, leichte bis mitte schwere Hormonstörungen.

Gegenanzeichen BING! darf nicht angewendet werden bei Magen- und Zwölffingerdamigeschwüren oder bei krankhaft er-höhter Errötungseitigung. BING! sollte nur nach er Fragen des Arztes verwandet werden bei Vor-geschäftligte Miere der im Schwangerschaft, ins-besondere in den letzten 9 1 - Inaten.

Nebenwirkungen Erhöhter Blutdruck und Testosteranproduktion; sel-ten Überempfindlichkeitsreaktionen (Anfalle von Atennot). Kann zum Exitus führen, falle se zusam-men mit Föhnen in Badewannen geworfen wird. Bei Dauerawendung kann es zum Blingl-Commander-Syndrom (Inhren.

Wechselwirkungen mit anderen Mitteln Perfoxide Amboleszenzen können über parallele Stektotyten neuronale Anti-Substiten provozieren. Da-her niemals zusammen mit Aalen kochen.

Dosierung Soweit nicht anders verordnet, Erwachsenen Inder ab 16 Jahren Einzeldosis 3-4 Stunden 2-3 Stunden bis 10 Stunden bis 6 Stunden

Art der Anwendung Die Datenträger werden ohne Flüs-sigkeit und unzerkaut über den Com-puter eingenommen. Hinweis: BIINGI soll nach Ablauf des. Verfalldatuns nicht mehr angewen det werden.

BIING! Für Rinder unzugänglich aufbewahren!

Schachtein mit 13 bis 19 Dis-ketten für Amiga (14), Amiga AGA (19), MS-DOS (13), Anstaltspackung mit kom-paktem Disk-Rom. Minde-stens haltbar bis: siehe Rückseite

Systemvorraussetzungen: Amiga: 2 MB RAM, Harddisk 15- 18 MB frei.

Amiga AGA: 3 MB RAM, Harddisk ca.34 MB frei

MS-DOS: ab 386er, 4 MB RAM, SVGA, HD 34 MB frei, DOS 5.0 oder höher, MS kompatible Maus.

CD-ROM: wie MS-DOS

Soundunterstützung: Soundblaster, SB-PRO, Roland, General Midi.

Vertrieb Schweiz Thali AG

Vertrieb Österreich: **Dynamic Systems**





Schicken Sie Ihre Bestellung an: Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144, D-33251 Gütersloh, Tel.05241 -34861 Fax. - 340275 Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e):

Menge E-Preis G-Preis BIING! Amiga DM 119.95 BIING! Amiga AGA DM 129.95 BIING! MS-DOS 3.5" DM 119.95 BIING! CD-ROM DM 99.95

Gesamt:

Ich zahle per: O Nachnahme O Vorkasse Nachnahme zzügl. 10,-DM, Vorkasse zzügl. DM 5,-, Ausland nur Vorkasse zzügl. DM 20,-







besonders gut

In eigenen Sekto-

ren steuert man

seine Truppe

umher, ohne auf

Bewegungspunk-

te achten zu müs-

sen - allerdings

läuft die Zeit stän-

dig mit. Eine

verteidigt...



Söldnerpech: Eine der gefundenen Kisten löst beim Öffnen eine Sprengladung aus.

lichem Vorteil.

Sobald man einen Feindsektor betritt, ändert sich der Befehlsmodus: Jetzt wird run-

denweise gezogen, wobei jeder Söldner eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten hat. Diese verbraucht er beim Herumlaufen, Schleichen, Hinknien, Schießen etc. Gesteuert wird mit wenigen Mausklicks: Entweder bewegt sich die angewählte Figur oder sie setzt den in der rechten Hand gehaltenen Gegenstand ein - ist das z.B. ein Erste-Hilfe-Kasten, verarztet sie Verwundete, ist es hingegen eine Schußwaffe, wird damit gefeuert. Hierbei kann übrigens durch zusätzliche Aktionspunkte die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht werden. Ganz wichtig ist es, das Terrain geschickt auszunutzen, schließlich hat derienige die besseren Chancen, der den Gegner als erstes sieht. Im Kampf weigert sich ein aufgestachelter Söldner schon einmal. von seinem Gegner abzulassen – und sei es nur, um sich selbst in Sicherheit zu bringen. Außer durch die Suche nach besserer Ausrüstung wird der Spieler durch Missionen motiviert: Das Labor der Forschertochter muß befreit, die Produktionskapa-

> zität erhöht oder ein bestimmter Gegenstand gefunden wer-

Einige Kritikpunkte stören das positive Bild: So sind teilweise »Schüsse um die Ecke« möglich, Kisten stellen ein unüberwindliches Bewegungshindernis dar (es sei denn, man sprengt sie in die Luft) und die Wegfindungsroutine des Programms hat eine kleine Macke. Grafik und

Sound sind zwar solide, reißen aber andererseits - trotz vieler Animationsstufen und umfangreicher Sprachausgabe – auch nicht gerade vom Hocker. Die Bedienung ist hingegen zweckmäßig und komfortabel geraten.



Die schwarzen Flecken der Übersichtskarte kennzeichnen unbekannte Gebiete

»Bewege alle«-Funktion verkürzt das Überbrücken schon bekannter Regionen. Die Bewegungsbefehle lassen sich auch auf einer Übersichtskarte geben, auf der die noch nicht aufgeklärten Gebiete schwarz sind. Eben-

so klappen Häuserdächer erst dann weg, wenn man die Tür öffnet und sich im Inneren umsieht, Apropos Tür öffnen: Ob Sie einfach nur die Klinke runterdrücken, mit einem Dietrich oder einem Stemmeisen zu Werke gehen. den richtigen Schlüssel benutzen, eine Handaranate werfen oder Plastiksprengstoff anbringen, bleibt Ihnen überlassen - Jagged Alliance stellt

Ihnen eine Miniaturwelt zur Verfügung. in der Sie nach Herzenslust herumex-

EXPENSES SUARDS TAPPERS TEAM TOTAL Wie sich der Statistik entnehmen läßt, ist Wolf seinem

Beruf bislang am tatkräftigsten nachgegangen

perimentieren können. Es gibt enorm viele Waffen und sonstige Ausrüstungsgegenstände, die sich oft kombinieren lassen: Aus einem Zünder und Dynamit wird eine geballte Ladung, mit einem »Malkasten« verbessert man die Tarneigenschaften seiner Schutzweste. Auch sonst geht es auf der Insel »real« zu: Brücken explodieren nach Betätigung eines Schalters, beim Durchqueren von Flüssen lauern Wasserschlangen und an heißen Tagen ist das Mitführen einer Wasserflasche von merk-



решегь

Im Vergleich zum UFO-Nachfolger X-COM verzichtet Jagged Alliance auf Forschung und Basen-Ausbau. Der eigentliche Taktikteil hingegen ist komplexer und einfacher zu bedienen daher der knappe Wertungs-

Syndicate Plus JAGGED ALLIANCE 76 X-COM: Terror from the Deep 74 Cannon Fodder 73 Strike Squad 46

vorsprung. Bei Syndicate steuert man ebenfalls Söldner durch die Gegend, doch ansonsten baut das Bullfrog-Spiel auf isometrische Echtzeit-Hatz. Auch Cannon Fodder 2 verbindet die Elemente Action und Taktik, wobei ersteres klar überwiegt. Weder grafisch noch spielerisch überzeugen können die konfusen Astro-Söldner von Strike Squad.



VERLASSE DEINEN KÖRPER DRINGE IN DEINEN GEIST FIN



20 Wege



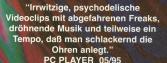
zu sterben...



Einen Weg

"...Multimedia CD-ROM-Adventure, das optisch und musikalisch genauso abgefahren wie spielerisch ist." POWER PLAY 05/95

"Genial durchgeknalltes Video-Adventure von MTV und Viacom." PC SPIEL 05/95





zu überleben...

VIACOM

ERHÄLTLICH IN KAUFHÄUSERN, IM UNTERHALTUNGS-ELEKTRONIKFACHHANDEL, IM PC- UND SOFTWARE FACHHANDEL

©1995 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIBHTS RESERVED. "MTV: Mubic Television,"and its logge and titles are trademarks of viacom international inc. Voice Sign's 18 individed in Product. Das Award

prämierte

MAC ARCADE SPIEL

ist nun für

den PC erhältlich

THE FUTURE IS MADE OF

Kayen Julen

PC CD-ROM



USS TICONDEROGA

Des Kreuzers stolzer Kapitän hat ein paar Linien nicht geseh'n. Aus Rechteck grün, wird Dreieck rot, schon sitzt die Crew im Rettungsboot.

Die Ticonderoga-Kreuzer der US Navy sind im Gegensatz zu vielen anderen Waffengattungen gleichermaßen gegen Luft-, Wasser- und Unterwasserziele effektiv einsetzbar. Mit moderner Aufklärungsund Waffenleit-Elektronik vollgestopft, finden sie nicht zuletzt beim Schutz von sündteuren Flugzeugträgern Verwendung. Schließlich entdeckt und beschießt der virtuelle Ticonderoga-Kapitän seine Feinde meist, bevor die überhaupt wissen, wie ihnen geschieht. Auf aenau diesem Prin-

zip beruht auch der moderne Seekrieg: Wenn man den Gegner erstmal mit bloßen Augen sehen kann, sitzt man mit großer Sicherheit bereits im Rettungsboot...

»USS Ticonderoga« erinnert von der Bedienung her an »Harpoon 2«, ist aber weniger detailliert und somit leichter zugänglich. Zu Beginn sucht man sich eine von drei Kampagnen aus: Zwischen England und Island paddeln die Pötte des neu erwachten russischen Bären

heran, der persische Golf wird vom Iran unsicher gemacht, und die ach-so-bösen Nordkoreaner marschieren mit ihrer Millionen-Mann-Armee nach Süden. Das einzige, was zwischen den



Die Missionsbeschreibungen sind sehr kurz geraten – auf welche Gegner man vermutlich treffen wird, läßt sich oft nur raten





In den fünf Stationen des Schiffs kann man in Adventure-Manier »herumlaufen«

westlichen Demokratien und der jeweiligen Katastrophe steht, ist der amerikanische Kreuzer »Bunker Hill«, dessen stolzen Kapitän natürlich Sie verkörpern.

Das Abfeuern von Waffen und

Animationsfilmchen illustriert

Zerstören von Zielen wird durch

Von seinem Besuch auf einem echten Ticonderoga-Kreuzer hatte der Chefprogrammierer die Idee mitgebracht, sich auch im Spiel relativ frei auf dem Schiff bewegen zu können.

Die Umsetzung dieses Einfalls überzeugt allerdings nicht ganz: Zwar kann man sich schrittweise um die eigene Achse drehen sowie nach vorne laufen – aber bei gerade mal fünf Räumen und einem Flur hält sich die Begeisterung über die einzeln nachgeladenen Grafiken in Grenzen. Auch der Humorgehalt eines Schlürfgeräusches beim Untersuchen einer Kaffeetasse erschöpf sich erstaunlich schnell...

Das Herumgelaufe ist aber glücklicherweise als bloße Zugabe zu verstehen, durch Anklicken des entsprechenden Stationsnamens gelangt man auch direkt an seine Kommandokonsolen. Diese sind nach dem üblichen Prinzip aufgebaut: Eine scrollende Karte in bestechender Strichlein-Grafik ist von einigen Bedienungselementen wie z.B. Waffenauswahl umgeben. Die Navigation des eigenen Schiffs sowie verbündeter »Plattformen« (Sammelbegriff für Schiffe, U-Boote, Flugzeuge und Helikopter) geht denkbar einfach vonstatten: Symbol anklicken und Wegpunkte setzen, die dann nacheinander angesteuert werden. Durch nochmaligen Klick kann man die Geschwindigkeit, sowie bei Flugzeugen und Helikoptern die Flughöbe ändern.

jöro langer

Ich habe meine ureigene Theorie, weshalb Simulationen des modernen Seekriegs so beliebt sind. Die Programmieren übsen sich halt nicht mit animierten Panzern und schön gezeichneten Hexeld-Karten herumschlagen, sondern plazieren einfach farbige Symbole auf einer blauen oder schwarzen Fläche...

USS Ticonderoga versucht sichtlich, mehr aus dieser öden Vorgabe herauszuholen: Ein wenig Adventure-Stimmung beim Herumstiefeln in fünf Räumen (ohne irgendwelche Puzzler, versteht sich), sowie zahlreiche Animationen von dapfeuerten Raketen, anfliegenden Flugzeugen und sinkenden Schiffen.

Die Gesprächs-Elemente, bei denen man zwischen drei Antworten auswählt, sind für das Genre eine echte Neuerung – die sogar spielerisch etwas bringt: Wenn man z.B der Besatzung eines Bohrturms keine Gelegenheit zur Evakuerung gibt, wirkt sich das extrem negativ auf die Missionsbewertung aus.

Die magere Anzahl von 27 Missionen und das Fehlen eines einstellbaren Schwierigkeitsgrads drücken die Gesamtwertung allerdings nach unten. So ist Ticonderog am ehesten für denjenigen interessant, der zwar Seetriegsluft schnuppern mächte, vor Schwerkcliber un wie »Harpon 2« aber zurückschreckt.

In größeren Szenarios mit zahlreichen eigenen Platformen hilft eine Automatikfunktion, mit der man die Reaktion in Standardsituationen (z.B. Entdeckung eines unbekannten Ziels) bestimmt: Rückzug, Warnschuß, Angriff oder gar "Alles-odernichts«-Salven, die das Ziel selbst dann vernichten, wenn nur die Hälfte der abgefeuerten Projektile trifft. In gleicher Weise kann man die drei Sensorsysteme des Schiffs manuell ein- und ausschalten oder dem Computer anvertrauen. Eine mehrstufige Zeitkompression verkürzt lästige Wartezeiten und schaltet bei Feindkontakt von selbst auf vierfache Beschleunigung zurück.

Auffälligste Besonderheit von USS Ticonderoga sind konversationsartige Sequenzen inklusive Sprachausgabe, die im Multiple-Choice-Verfahren stattfinden Ein russischer Kreuzerkapitän bittet um politisches Asyl oder eine Gruppe iranischer Bohrinseln wird über ihre baldige Zerstörung informiert. Ihre fernmündlichen Entscheidungen haben zwar nicht immer Einfluß auf den Fortgang des Geschehens, verändern aber auf jeden Fall die abschließende Missionsbewertung. (fal



WCCO

weco Soft-u.Hardwareversand Frank u. Thomas Siegert

Mittelweg 1 D-24999 Wees

FRONTLINES NBA LIVE "95 DESCENT X-COM (UFO2) MASTER OF MAGIC WOODRUFF (Goblims4) LOST EDEN DV 3,5/CD 65,95 DA CD 86,95 DA 3,5/CD 75,95 DV 3,5/CD 86,95 DV 3,5/CD 86,95 DV CD 75,95 DA CD 76,95

| PC 3,5 | | | PC CD-ROM | | | |
|--|--|---|--|--|---|--|
| 1942 Pacific Air We | ACITE | 85,95 | 1942 Pac.Air War | DA | 69,95 | |
| Aces of the Deep | DV | 79,95 | 1944 Across t.Rhir | | | |
| Aladdin | DA | 59,95 | Aces of the Deep | DV | 82,95 | |
| Alien Legacy | DA | 72,95 | Alone in the Dark2 | | 69,95 | |
| Armored Fist | EV | 65,95 | Alone in the Dark3 | | 89,95 | |
| Battle Bugs | DV | 67,95 | Armored Fist | EV | 75,95 | |
| Battle Isle 2 | DV | 77,95 | Battle Isle 2 Scen. | DV | 49,95 | |
| Big Red Advent. | DV | 72,95 | Bioforge | DV | 85,95 | |
| Biingf | DV | 82,95° | Burning Steel 2 | DV | 79,95 | |
| Black Hawk | | 69,95 | Civil-u.Colonization | | | |
| BM 3 Hattrick | DV | 79,95 | Civil.u.Railr.Tyc.Del | | 65,95 | |
| Break Thru | DA | 49,95 | Creature Shock | DV | 89,95 | |
| Bureau 13 | DV | 76,95 | Cyclemania | DA | 72,95 | |
| Cannon Fodder 2 Civil War | DV | 65,95 | Dark Forces Das Amt | DV | 94,95 | |
| | DV | 75,95° | Dawn Patrol | DV | 86,95 | |
| Colonization Dawn Patrol | DV | 86,95 | Der Clou | DV | 79.95 | |
| Death or Glory | DV | 86,95 85,95 | Discworld | DA | 82,95 | |
| Der Baulöwe | DV | 78,95 | Die Höhlenwelt S. | DV | 75,95 | |
| Der Clou | DV | 77,95 | Die Sage v.Nietoor | | 49.95 | |
| Der Trainer | DV | 79.95 | Die verrückte Rall | | | |
| Desert Strike | EV | 63.95 | Dragon Lore | DV | 77.95 | |
| Die Siedler | DV | 69,95 | Dreamweb | DV | 82,95 | |
| Discworld | DV | 72,95 | DSA2 Sternenschw | | 79.95 | |
| Doppelpass | DV | 72,95 | Earthsiege | DV | 82,95 | |
| Dregmweb | DV | 79,95 | FIFA int. Soccer | DV | 69.95 | |
| DSA2 Sternenschw | | 77,95 | Flight Unlimited | DV | 82,95* | |
| Dungeon Master | | 86,95* | Goblins 3 | DV | 89,95 | |
| Earthsieae | DV | 82.95 | Grandest Fleet | DA | 69.95 | |
| Erben der Erde | DV | 79,95 | Hattrick! ((karion) | DV | 89.95* | |
| FIFA int. Soccer | DV | 65,95 | Hell | DV | 89,95 | |
| Fußball Total! | DV | 79,95 | Inferno | DA | 45,95 | |
| Grandest Fleet | DA | 67,95 | King's Quest 7 | DV | 86,95 | |
| Indy Car Racing | EV | 57,95 | Klik n Play | DV | 82,95 | |
| Jungle Strike | DA | 72,95 | Kyrandia 3 | DV | 82,95 | |
| KA 50 Hokum | DA | 74,95 | Lands of Lore 1 | DA | 35,95 | |
| Klik n Play | DV | 82.95 | Last Dynasty | DV | 89,95* | |
| | | | | | | |
| Lion King | DA | 59,95 | Lemmings 1 + 2 | DA | 65,95 | |
| Lion King Lode Runner | DA DV | 59,95 72,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. | DA DV | 65,95 86,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm | DA DV DV | 59,95 72,95 69,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet | DA DV DV | 65,95 86,95 86,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 | DA DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Date | DA DV DV | 65,95 86,95 86,95 39,95 * | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News | DA DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Date Myst | DA DV DV DV DA | 65,95 86,95 86,95 39,95° 85,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion | DA DV DV DV DV DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Date Myst Nascar Racing | DA DV DV DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95* 85,95 82,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing | DA DV DV DV DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 75,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Dah Myst Nascar Racing NHL Hockey '95 | DA DV DV DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95° 85,95 82,95 77,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockey | DA DV DV DV DA DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 75,95 77,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Dah Myst Nascar Racing NHL Hockey '95 Oldtimer | DA DV DV DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95 85,95 82,95 77,95 59,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockey Pizza Connection | DA DV DV DV DV DA DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 75,95 77,95 79,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Date Myst Noscar Racing NHL Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Golf 486 | DA DV DV DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95 85,95 82,95 77,95 59,95 89,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockey Pizza Connection Parizer General | DA DV DV DV DA DA DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 75,95 77,95 79,95 72,95 | Lernmings 1 + 2 Little Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Date Myst Nascar Racing NHL Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Golf 486 Phantasmagoria | DA DV DV DA DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95° 85,95 82,95 77,95 59,95 89,95 89,95° | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockey Pizza Connection Panzer General Psycho Pinball | DA DV DV DV DA DA DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 75,95 77,95 79,95 72,95 69,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Mogic Carpet Magic Carpet Dah Myst Nascar Racing NitL Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Golf 486 Phantasmagoria Protype | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95° 85,95 82,95 77,95 89,95 89,95 77,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockey Pizza Connection Parzer General Psycho Pinball Rise of the Robots | DA DV DV DV DA DA DA DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 75,95 77,95 79,95 79,95 79,95 79,95 | Lernmings 1 + 2 Little Big Advent. Mogic Carpet Magic Carpet Magic Carpet Mascar Racing Nist. Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Golf 486 Phantasmagoria Protype Rings of Med.Gold | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95° 85,95 77,95 59,95 89,95 89,95° 77,95 69,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockey Pizza Connection Parzer General Psycho Pinball Rise of the Robots Robinson's Requ. | DA DV DV DV DA DA DA DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 79,95 79,95 79,95 79,95 79,95 59,95 | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Mogic Carpet Magic Carpet Magic Carpet Dah Myst Nascar Racing NHL Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Golf 486 Phartasmagoria Protype Rings of Med.Gold Rise of the Robots | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95* 85,95 82,95 77,95 89,95 89,95* 77,95 69,95 89,95 | |
| Uon King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockay Pizza Connection Parzar General Rise of the Robots Robinson's Requ. Sim Tower | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 75,95 77,95 79,95 79,95 79,95 69,95 79,95 59,95 85,95* | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Mogic Carpet Bag. Myst Nascar Racing NHL Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Golf 486 Pharthasmagoria Protype Rings of Med. Gold Rise of the Robots Stallingrad | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA DA DV DA DV DA | 65,95 86,95 86,95 39,95* 85,95 82,95 77,95 89,95 89,95* 77,95 69,95 89,95 89,95 | |
| Uon King Lode Runner Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mad News Master of Orion Nascar Racing NHL Hockay Pizza Connection Porzer General Psycho Pinball Rise of the Robots Robinson's Requ. Sim Tower | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DA DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 77,95 77,95 79,95 72,95 69,95 79,95 85,95* 85,95* | Lemmings 1 + 2 Little Big Advent. Mogic Carpet Dah Myst Nascar Racing NHL Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Golf 486 Phantasmagoria Protype Rings of Med.Gold Rise of the Robots Stallingrad Star Crusader | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA | 65,95 86,95 86,95 39,95* 85,95 82,95 77,95 89,95* 77,95 69,95 89,95* 89,95* 89,95* 89,95* 89,95* 89,95* | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lothar Matthäus 2 Mod News Master of Orion Nascer Rocing NHL Hockey Pizza Connection Porzer General Rytho Pinhall Rise of the Robots Robinson's Regu Sim Tower Sim Tower Sim Tower | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 77,95 86,95 77,95 86,95 77,95 77,95 77,95 77,95 72,95 69,95 79,95 85,95* 85,95* | Lemmings 1+2 Little Big Advent. Magic Carpet Dah Myst Nascar Racing NHL Hockey '95 Oldtimer PGA Tour Colf 486 Phartusamagoria Protype Rings of Med.Gold Rise of the Robots Stulingrad Star Crusader Subwar 2050 | DA DV DV DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA | 65,95 86,95 86,95 39,95* 85,95 82,95 77,95 89,95* 89,95* 77,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lother Matthbus 2 Mod News Master of Orion Nascar Rocing NHL Hockey Pizza Connection Portzer General Psycho Pinball Rise of the Robots Robinson's Requ. Sim Tower Sim Tower Sim Tower Siar Crusader | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DA DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 79,95 72,95 79,95 79,95 85,95 * 85,95 * 85,95 * | Lemmings 1+ 2 Utille Big Advent. Magic Carpet Dat Magic Carpet Dat Myst Nascar Racing NILH Hockey'95 Oldfirme PGA Tour Golf 486 Phartlasmagoria Protypa Rings of the Robots Stalingrad Star Crusader Subwar 2050 Super Rorbs | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA DV DA EV DV DV | 65,95 86,95 86,95 39,95° 85,95 77,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realm Lords of the Realm Lords of the Realm Lords of the Realm Lords of Real | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 79,95 79,95 79,95 85,95* 85,95* 85,95* 85,95* 72,95 | Lemmings 1+ 2. Littlife Big Advent. Magic Carpet Dah Migal Carpet Dah Migal Carpet Dah Migal Nascar Racing Nitl-Hockey '95 Oldfirmer PGA Tour Golf 486 Pharthasmagoria Protype Rings of Med Gold Rise of the Robots Stallingrad Star Crusader Subwar 2050 Super Karbs System Shock | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 39,95* 82,95 77,95 59,95 89,95 89,95 89,95 85,95 85,95 86,95 79,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realin Lothar Matthaus 2 Mad News Master of Orion Nascer Recing NHL Hockey Pizza Connection Portzer General Rise of the Robots Sim Tower Sim Tower Star Crusoder Stone Racers Stother Racers | DA DV DV DV DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 77,95 77,95 79,95 69,95 79,95 59,95 85,95* 85,95* 85,95* 86,95 | Lemmings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Month Magic Carpet Dah Myat Magic Carpet Dah Myat Magic Carpet Dah Myat Magic Carpet Dah Myat Magic Magic Mings Ming | DA DV DA DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 86,95 39,95° 82,95 77,95 59,95 89,95° 89,95° 89,95 85,95 89,95 85,95 89,95 85,95 89, | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realr Lords of the Realr Lothar Mathdus 2 Mad News Master of Orion Nascar Rocing NILL Hockay Pizza Connection Parzer General Psycho Piriball Rise of the Robots Robinson's Requ. Sim Town Space Simulator Star Crusader Subner 2050 Subner | DA DV DV DV DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 77,95 77,95 77,95 78,95 85,95 85,95 85,95 72,95 85,95 85,95 85,95 85,95 | Lemmings 1+ 2 Life Big Advent. Magic Carpet Magic Carpet Magic Carpet Dath Myst Nascar Racing NiH. Hockey '95 OldHimer PGA Tour Golf 486 Pharthasmagoria Protype Rings of Med Gold Rise of the Robots Stalingrad Star Crusader Subwar 2050 Super Rarts System Shock Tank Commander Theme Park | DA DV DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 86,95 39,95* 82,95 77,95 59,95 89,95* 77,95 69,95 85,95 85,95 85,95 86,95 79,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realin Lothar Matthaus 2 Mad News Master of Orion Nascer Recing NHL Hockey Pizza Connection Portzer General Rise of the Robots Sim Tower Sim Tower Star Crusoder Stone Racers Stother Racers | DA DV DV DV DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 77,95 77,95 79,95 69,95 79,95 59,95 85,95* 85,95* 85,95* 86,95 | Lemmings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Month Magic Carpet Dah Myat Magic Carpet Dah Myat Magic Carpet Dah Myat Magic Carpet Dah Myat Magic Magic Mings Ming | DA DV DA DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 86,95 39,95° 82,95 77,95 59,95 89,95° 87,95 89,95 85,95 85,95 86,95 79,95 82,95 79,95 82,95 79,95 | |
| Lion King Lode Runner Lords of the Realt Lothar Mathdus 2 Mad News Master of Orion Nascar Rocing Nitt Hockay Pizza Connection Parszer General Rise of the Robots Sim Tower Sim Tower Star Crusader Stone Racers Stobus Races Subwar 2055 Subw. 2050 Miss 1. | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 77,95 77,95 79,95 85,95* 85,95* 85,95* 86,95 72,95 86,95 72,95 86,95 72,95 | Lemmings 1+ 2 Life Big Advent. Magic Carpet Dat Magic Carpet Dat Magic Carpet Dat Myst Nascar Racing NiH. Hockey '95 Oldfimer PGA Tour Golf 486 Pharthsmagoria Protype Rings of Mad Gold Rise of the Robots Stalingrad Star Crusader Subwar 2050 Super Karts System Shock Tank Commander Thempe PGA Toon UFO UFO UFO Not Tanksport Tycon UFO N | DA DV DV DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 86,95 85,95 85,95 77,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 80,95 | |
| Uon King Lode Runner Lords of the Real Lofts of the Real Lofts of the Real Lofts of the Real Master of Orion Nascor Racing Plizza Connection Nascor Racing Plizza Connection Portzer General Psycho Pinball Res of the Robots Robinson's Requ. Sent Owner Star Crusader Stone Racens Subwar 2050 Subw. 2050 Miss 1 System Shock The Horde | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 78,95 77,95 79,95 79,95 69,95 79,95 72,95 85,95 85,95 72,95 86,95 72,95 86,95 72,95 | Lemmings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Life Mings Movent. Magic Carpet Deh Magic Carpet Deh Myst Nasscar Racing Nitt. Hockey '95 Colditimer PGA Tour Golf 486 Phorntamagoria Protype Rings of Med Gold Rise of the Robots Stelling and Mings of Med Gold Rise of the Robots Suber Korts System Shock Tonk Commander Theme Park Transport Tycon U FO Under A Kill. Moon | DA DV DV DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 86,95 85,95 85,95 87,95 59,95 89,95 89,95 89,95 89,95 85,95 86,95 86,95 79,95 86,95 86,95 86,95 86,95 | |
| Jun King Lode Runner Lords of the Real Lother Mathdus 2 Mod News Moster of Orion Nascor Rocing Pizza Connection Portage Real Research Rocing Pizza Connection Portage General Research Rechael Research Research Rechael Research Re | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 78,95 77,95 79,95 79,95 69,95 79,95 72,95 85,95 85,95 72,95 86,95 72,95 86,95 72,95 | Lemmings 1+ 2 Life Mings 2 Life Mings 2 Life Mings 2 Life Magic Carpet Deh Magic Carpet Deh Myst Nasscar Racing Nitt. Hockey '95 Odditimer PGA Tour Golf 486 Phornfasmagoria Prohyba Rings of Med Gold Rings of Med Gold Share Crusader Subwar 2050 Super Korts System Shock Tonk Commander Theme Park Transport Tycon U FO Under A Kill. Moon U FO U FO U FO Winder A Kill. Moon U FO Wi | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 86,95 85,95 85,95 87,95 77,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 80,95 | |
| Uon King Lode Runner Lords of the Real Lofts of the Real Lofts of the Real Lofts of the Real Master of Orion Nascor Racing Plizza Connection Nascor Racing Plizza Connection Portzer General Psycho Pinball Res of the Robots Robinson's Requ. Sent Owner Star Crusader Stone Racens Subwar 2050 Subw. 2050 Miss 1 System Shock The Horde | DA DV DV DV DA DA DA DA DV DV DV DV DV EV DV EV DV EV DV EV DV EV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 75,95 77,95 72,95 69,95 85,95 85,95 85,95 86,95 72,95 86,95 72,95 86,95 77,95 86,95 77,95 86,95 77,95 86,95 77,95 86,95 77,95 | Lemmings 1+ 2 Little Big Advent. Magic Carpet Del Magic Carpet Del Magic Carpet Del Myst 1 Nosacar Rocing New York Carpet Del Myst 1 Nosacar Rocing New York Carpet Politics New York Carpet New York New York Carpet New York | DA DV DV DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 39,95° 85,95 82,95° 77,95 59,95° 89,95° 77,95 69,95 89,95° 85,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 89,95 | |
| Uon King Lode Runner Lords of the Real Loft Soft he Real Loft Soft he Real Loft American Master of Orion Nascor Rocing NILH Hockey Pizza Connection Porzzer General Psycho Pinball Ses of the Robots Robinson's Requ. Sen Tower Sim Town Solous Sim Lover Sim Town Solous Sim Lover Sim Rocing Solous Sim Lover Sim Rocing Solous Sim Lover Sim Lover Sim Town Lover Sim Town Lover Sim Town Lover Lov | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,95 77,95 79,95 79,95 79,95 85,95* 85,95* 85,95* 86,95 67,95 67,95 67,95 67,95 | Lemmings 1+ 2 Littling Big Advent. Magic Carpet Del Magic Carpet Del Magic Carpet Del Myst Nascar Racing Nett. Hockey '95 Cold Ass Pharhasmagoria Protype. Rings of Med Gold For Cold 486 Pharhasmagoria Protype. Rings of Med Gold Star Crusader Subwar 2050 Staffingrad Star Crusader Subwar 2050 Super Korts System Shock Trank Commander Thems Parts Trank Commander Del Cold Cold Cold Cold Cold Cold Cold Col | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 39,95* 85,95 82,95 77,95 59,95 89,95* 77,95 69,95 85,95 85,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 87,95 86 86,95 86,95 86,95 86 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,9 | |
| Uon King Lode Runner Lords of the Real Lords of Real L | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 69,95 69,95 69,95 69,95 86,95 77,95 86,95 77,95 77,95 79,95 69,95 79,95 85,95 85,95 75,95 86,95 75,95 86,95 76,95 86,95 79,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 | Lemmings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Life Mings 2 Life Magic Carpet Dath Magic Carpet Dath Magic Carpet Dath Mings Carpet Mings 2 Life Ming | DA DV DV DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 39,95° 85,95 82,95° 77,95 59,95° 89,95° 77,95 69,95 89,95° 85,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 89,95 | |
| Jun King Lude King Lude Kunner Ludes Runner Ludes of the Realm Ludes of the Realm Ludes of the Realm Runner Ludes Runner | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 69,95 69,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,98 77,98 77,98 77,98 77,98 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 77,95 85,95 85,95 85,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 | Lemmings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Life Mings 1+ 2 Life Mings 1+ Magic Carpet Dath Magic Carpet Dath Magic Carpet Dath Mings Carpet Dath Mings Carpet Mings 1+ Mi | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DV DA DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 65,95 86,95 39,95° 85,95 85,95 89,95° 77,95 69,95 85,95 88,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 86,95 87,95 | |
| Uon King Loda King King Loda King King King King King King King King | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 72,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,98 79,95 69,95 79,95 85,95 78,95 85,95 72,95 86,95 72,95 86,95 76,95 86,95 76,95 86,95 76,95 76,95 66,95 66,95 | Learnings 1-2 Little Big Advent Wage Carpel to Magic Carpel to | DA DV DV DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA | 65,95 86,95 88,95 85,95 77,95 89,95 89,95 89,95 89,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 88,95 77,95 88,95 88,95 88,95 88,95 77,95 88,95 78,95 88,95 78,95 | |
| Uon King Loda King King Loda King King King King King King King King | DA DV DV DV DA DA DA DA DA DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 59,95 69,95 69,95 69,95 69,95 77,95 86,95 77,98 77,98 77,98 77,98 77,98 85,95 72,95 85,95 85,95 85,95 85,95 85,95 86,95 | Learnings 1 + 2 Little Big Advent Little Big Advent Magic Carpel Little Big Advent Magic Carp | DA DV DV DA DV DA DV DA DV DA DV DA DV | 65,95 86,95 87,95 82,95 77,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 85,95 80,95 | |

 PHRSE 9 Game-Star progr. Game-Pad
 99,95

 PHRSE 9 Phantom 2+ (6 Feverknöpfe)
 44,95

 GRRVIS Analog 49,95 Pro 59,95 Phoenix
 199,95

 LOGITECH WingMan Extreme
 89,95

Mitsumi FX400 + SoundBlaster 16 Multi CD 569,95
Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr!

Nachnahme + 9,- DM + 3,- DM NN-Geb ab 250,- DM Versandkostenfrei

Mo. - Fr.: 9.00 - 19.30 Sa.: 10.00 - 13.00 Tel.: 04631 / 976 o. 4261 FAX: 04631 / 4261



FRONT LINES

Bayern gegen Deutschland, Texas gegen Mexiko: Im Kielwasser von »Battle Isle 2« kommt ein Sechseck-Taktikspiel um fiktive Regionalkonflikte angepaddelt.

m Jahre 2044 sind an die Stelle großer Nationalstaaten kleinere Machtblöcke getreten, die sich untereinander bekämpfen. Da Flugzeuge in der Zukunft anscheinend »outsind, beschränkt sich »Front Lines« auf landgestützte Einheiten: Luftkissen-Fahrzeuge, Panzer, Artillerie und natürlich Infanterie. Die insgesamt 14 Truppentypen (plus Hauptquartier) sind nach dem beliebten Prinzip »Je stärker, desto teurer und langsamer« aufgeteilt.

Nachdem man sich eines der 32 mitgelieferten Szenarios ausgesucht hat, kann man entweder mit der Anfangsaufstellung spielen oder eine eigene ersinnen. Mit dem vorgegebenen

Kapital wählt man unter den vorhandenen Einheiten aus und plaziert sie auf der Karte. Während des eigentlichen Spiels gibt es keine Nachbauten. Das Programm überprüft die Neuplazierungen nicht auf regeltechnische Stimmigkeit hin – Infanteristen können problemlos mitten ins Meer gesetzt werden. Sehr

> befremdlich ist auch, sich oft bis zu 99 Hauptquartiere kaufen zu können. Die kosten nichts (!) und bilden ein vorzügliches Hindernis für alle gegnerische Einheiten.

> Recht bizarr muten einige der Szenarios schon an, in denen z.B. »Deutschland« gegen »Bayern« kämpft. Die Missionen unterscheiden sich in Kartengröße, Landschaft, vorhandenem »Kapital« sowie dem Schwierigkeitsgrad. Mit letzterem ist vermutlich die Stärke des Computergegners gemeint – in der Anleitung steht nichts genaueres, und während des Tests präsentierte sich die »Künstliche Intelligenz« in allen drei Stufen gleichermaßen schwach.

In jeder Spielrunde bewegt erst Spieler 1 seine Einheiten, dann sein Kontrahent und anschließend

Mit geringen eigenen Verlusten wird der gegnerische Großangriff schon an der ersten Brücke zerschlagen



Hier werden die Angriffswerte über die Einheiten geblendet

wird gefeuert. Hierbei fällt die zuschaltbare Option angenehm auf, die Kämpfe simultan austragen zu lassen: Gerade erst zerstörte Einheiten dürfen dann noch schnell zurückschießen. Wenn eine Einheit während ihrer Bewegung in den Aktionsradius gegnerischer Truppen kommt, können diese à la »Perfect General« ein sogenanntes »Gelegenheitsfeuer« durchführen

Zahlreiche Detailschwächen nagen am Spielspaß: Durch einen Logikfehler beim Transportieren hat Infanterie pro Runde bis zu 150 Bewegungspunkte (normalerweise: sechs) zur Verfügung; die mäßige Sprachausgabe läßt sich nicht abschalten; jede Einheit kann über Flüsse ziehen – wozu also Brücken bauen? Das deutsche Regelwerk enthält zudem mindestens zwei Fehler, die für Einsteiger verwirrend sein könnten. Die bereits



Bei den Einheiteninfos wurde vergessen, den englischen Text zu übersetzen.



iörn lanner

Nach dem Spielen von Front Lines weiß man vernünftige Strategiespiele wie »Battle Isle 2« und »Panzer General« erst richtig zu schätzen. Trotz einiger nützlichen Funktionen wurde beim neuen Impressions-Werk in mehreren Punkten geschludert. Die Bedienung ist unkomfortabel, so fehlt z.B. eine Anzeige der möglichen Zielfelder beim Bewegen. Beim Feuern werden zeitraubend auch Einheiten angesprungen, die gar nicht schießen können.

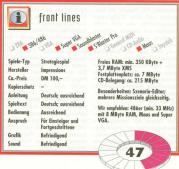
Der Computergegner enttäuscht; fast mitleidig sieht man seinen Einheiten dabei zu, wie sie teilweise rundenlang im Kreis herumfahren. Infanterie ist auf Gras fast so schnell, wie ein Transporter; das Ausladefeld einer transportierten Einheit läßt sich nicht bestimmen; Brücken sind nahezu nutzlos.

Gefallen können hingegen die verschiedenen Kartenmodi, die vier Bildschirmlayouts, das beliebige Ändern der Anfangsaufstellung sowie der Szenario-Editor. Diese Features befördern den Spielspaß immerhin ins untere Mittelfeld. wennaleich Front Lines deutlich hinter der starken Konkurrenz zurückbleibt.



Der mitgelieferte Editor erlaubt das einfache Erstellen neuer Szenarios

erhältliche Diskettenversion verzichtet auf animierte Sequenzen und Sprachausgabe, sowie auf zwölf der 32 Szenarios. In der von uns getesteten »Erstauflage« fehlte die Modemunterstützung. Diese soll nach Herstellerangabe nachgetragen werden; Besitzer der ersten Version erhalten auf Wunsch ein kostenloses Update zugeschickt.





Versandanschrift: Hindenburgstr. 43 76829 Landau

No. - Fr. 9.00-18.30 Ma. - Fr. 19.00-21.00 Tel.: 0 63 41-8 79 93 Tel.: 0 63 41-8 08 26 Fex: 0 63 41-8 83 32

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

| THE PARTY OF THE PERSON | | | standing tottleng | | |
|--|--|--|--|--|---|
| 11th Hoer | · DA | 119,93 | Lottypop Lords of the Realm Lost Eden | 04 | 78.90 |
| | | | Lords of the Realm | OV | 79,90 |
| | DV | 79.93 | Lost Eden | | |
| Alone in the Dark 1 Alone in the Dark 2 | DV | 69,93 | Lucas Arts Class. Sim. Lucas Arts Class. Adv. Magic Carpet Master of Magic | DA | 99,90 |
| Alone in the Dark 2 | DV | | Lucas Arts Class. Adv. | DA | |
| Alone in the Dark 3 | OV | 94.90 | Magic Corpet | DV. | 92,90 97,90 |
| Alone in the Dark 1 & 2 Armored Fist | OV | 89,90 | Master of Magic | DV | 97,90 |
| Armored Fest Across the Rhine | - 01 | 94,90 | Menzoberranzan Metaltech Eartholege Metaltech Battledrome | DA | 89,90 |
| Acresa interesse | - 04 | 98,90 | meraitech Earthsiege | OV | 92,90 |
| Bazooka Sue Beneath a Steal Sky | 04 | 98,90 | Metalitech Bartleoreine | DV DV | 89,90 |
| Betrayal at Krandor | OV | 94,90 | Might & Magic 3-5 Monty Pythan's C. W. D. T. | FV | 138,90 |
| Biologue | - 01 | 98,90 | | DA | 94.90 |
| Biolorge Bloodnet | 04 | | Nascar Racing MHL Hockey '95 NBA Live 95 | DA | 39,90 |
| Bob Dylan Highway 51 Interact | FV | 99,90 | MHI Harkey NS | DA | 89.90 |
| Caribbean Disaster Chessmaster 4000 Turbo | | 88.90 | MBA Live 95 | OA. | 99.90 |
| Chessmaster 4000 Turbo | | | | · 07 | 94.90 |
| Christoph Columbus | 71 | 96.90 | Novastarm | OA. | 89.90 |
| Cinemania 95 | EV | 119,90 | Oldsiner | OV | 89,90 |
| Civil War (Amerika) Colonization | 0.1 | 89,90 | Dutpest | OA | 89,90 |
| Columization | 0.4 | 89,90 | 1942 Pacific Air War Gald | DA | |
| Colenization & Civilization Comarche + Hiss 1 & 2 Combat Classics 3 | Q.A. | 99,90 | Panzer General | DA | 89,90 |
| Comanche + Miss 1 & 2 | O.A. | 84,98 | Peter Gabriel Xplora 1 Peter Gabriel Xplora 1-4 | EV | 109,90 |
| | - 04 | 99,90 | PGA Tour Galf 486 | EW | 169,90 54,90 |
| Conspiracy Creature Shock | DV | 99,90 | Plat 1007 6011 400 | DA | 88.90 |
| Crashers Shock | OV | 89,90 94,90 | Pinball Drams Del. Pinball Fantasies Del. | DA | 89.90 |
| | EV | 98,90 | Pinball Wizzard 2000 | · DA | 89.90 |
| | DV | 104.00 | Peline Doget 4 | DV | 89.50 |
| | OV | 104,98 | Police Quest 4 Psycho Pinball | DA | 94 90 |
| Cyclemania Cyclones | DA. | 79.90 | | DV | 89.90 |
| Cyclones | * DA | | Quest for Glory 4 Ran Trainer | · DV | 94.90 |
| Dark Forces Dark Legions | DV | 104,90 | Ran Trainer | | |
| Dark Legions Darksned | EV | 89,90 | | DV | 83,50 |
| Darkseed Das Amt | DV | 69,90 94,90 | Rebel Assault Retribution | DV DA | 89,90 |
| One polyments have 1 | DV | 94,90 84,90 | Retribution Flings of Medusa Gold | DA | 82,90 82,90 |
| Dos schwarze June 2 | DV | 89.00 | Fire of the Bohate | DV | 92,90 |
| Das schwarze Auge 1 Das schwarze Auge 2 Das schwarze Auge 2 Sp. Ed. | DV | 89,90 99,90 | Rise of the Robots Rabinson's Requiem | DV | \$2,90 \$4.90 |
| David Bowle Jump Dawn Patral | DA | 86,90 | Sam & Max | DV | 99,90 |
| Dawn Patral | DV- | 89.90 | Shadow Caster | | |
| Die Höhlenwelt-Saga | DV | 89,90 | Shadow Caster Sherlock Holmes | DV | |
| Day of the Tentacle Der Clau | DV | | Sin City | DV | 79,90 |
| Der Clau | OV | 87,90 89,90 | Sim City Sim City 2000 Simon the Sorgener 1 Simon the Sorgener 2 | DV | |
| Descent | DA | 89,90 | Simon the Sorperer 1 | DV | 89,90 |
| Dessert Strike | EV | 74,90 | Simos the Sorperer 2 | DV | 184,90 |
| Discworld Doglight | DA | 99,90 49,90 | Space Hulk Space Quest 1-5 | DA | 89,90 |
| Dogogie | DV | 92,90 | SSN-21 Seawolf | DA DV | 95,90 89,90 |
| Doppelpass Dragoesphere | 04 | 74.90 | Star Francisco | 04 | 84,90 |
| | * 8V | 99,90 | Star Crusader Star Crusader Datadisk | DV. | 41.00 |
| Estatica Epic Pinball-African Safari | DA | | Star Trek 1 Star Trek 2 Next Generation Star Trek Technical Manual | OV | 41,90 81,90 |
| Epic Pieball-African Safari | DA. | 79,90 92,90 199,90 | Star Trek 2 Next Generation | - DV | |
| | DV | 92.90 | Star Trek Technical Manual | FV | 119,90 |
| Eve of the Beholder 1-3 | DV. | 109,90 | Stereoworld | 0.4 | 69.90 |
| | DA | 89,90 84,90 | Steresworld Stane Racers Strike Comm & Privateer Subwar 2058 Incl Miss | 0.4 | 89,90 |
| F 15 Strike Eagle III (Orginal) | EV | 84,90 | Strike Comm & Privateer | D.A | |
| Falcon Gald Incl. Scenes Fits Int. Soccer | DA | 89,90 | Sabwar 2050 incl Miss | OA | 94,90 |
| Fita Int. Soccer | DV | 79,90 | Superkarts Symbol (Prince) | DA | 99,90 |
| Fleet Defender Gold | 24 | 89,90 | | EV | 94,90 |
| Forestin Shorter | - 04 | 69,90 89,90 | Syndicate Plus | DA | 99,90 |
| Front Steen Parety Enabled 198 | FV | 89,90 | Tomobiles (Title County | DA | 94,90 |
| Front Pana Saurio Resebull | EV | 89,90 | Indu Car Barine 1 | DA | 104,90 |
| Formula 1 GP & DL. Gelf Freddy Pharkas Front Page Sports Football '95 Front Page Sports Baseboll WOWTH Frendler (Elite 3) | OA | 79.90 | System Shock Enhanced Temptation (7'th Guest, Indy Car Racing,) The Grandest Fleet | | 79.50 |
| | | 79,90 | | DV | 79,90 89.90 |
| Gabriel Knight Galden 7 | OA | 89.90 | The Intredible Machine 2 | DA | 89.50 |
| Golden 7 | OA | 95,90 82,90 | Theme Park Ternado & Falcon 3.0 | DV | 89,50 |
| Guilty | DA | 82,90 | Tornado & Falcon 3.0 | DA | 94,98 |
| Hell Herbert Grönemeser - Chaps | OA | 92,90 | Transport Tycoon UFO - Enemy Unknown UFO + Master of Orion | DV | 92,50 |
| Herbert Grönemeyer - Chaos History Line 14-18 | | 73.50 | UFD - Enemy Deknown | DV | 54,50 29,50 |
| Inca 2 | DV | 79,50 | UPD + Master of Orion | DA | 89,50 |
| Inferne | DA | 89,50 | Ultima 7 Complete Ultima 8 incl. Speech Ultima Underworld 1 & 2 | DA | 109,90 |
| International Tennis Once | DV | 89,50 | Illima lindacuadd 5 & 2 | | 109.90 |
| Iron Assault Jungle Strike | DV | 99,90 | | DV | 104,90 |
| Jungle Strike | | | US Navy Fighters | | 99.50 |
| Kings Quest 1-6 (2 CO's) | DA | 94,90 | | DA | 89,90 |
| Kings Quest 1-6 (2 CD's) Kings Quest 7 Kilk 'n Play | DV | 94,90 | Wake of the Rayager | DA | 54.50 |
| XIR 'n Play | DV | 99,90 | Warcraft Wings of Glory | | |
| Kyrandia 3 | DV | 86,90 | Wings at Glory | DV | 89,90 |
| Larry 6 Larry 1-6 | DA | 84,90 | Wing Commander Annada Wing Comm. 1&2 Del Wing Commander 3 | DA | 79,90 |
| | DA | 97,90 78,90 | Wing Comm. 162 Del | | 79,90 |
| Lammings 7 incl. Lammings 5 | 04 | 78,90 69,90 | Wing Commander 3 Waltpack | DA | 115,90 89,90 |
| Lemmings 2 incl. Lemmings 1 Lemmings 3 (Worlds of Lem.) X-mas Lemmings '94 | 04 | 79.90 | Washed | DV | 92.90 |
| X-mas Lemmings '\$4 | DA | 49.90 | X-COM Terror from the Deep | DA | 99.90 |
| | 84 | 89,90 | | DA | 84.90 |
| | DA | | | OV | 99,90 |
| Little Big Adventure | DV | 92.90 | Zephyr | OV | 94,90 |
| Lode Runner (Wile) | OV | 84,90 | | | |
| | | | | | |
| Prei | shit | s, Sor | iderangebote: | | |
| 7th Guest | | 29.90 | Jazz Jackrabbit Enhanced Jazz jackrabbit Christmas Sp. | DA | 79.90 |
| Aladdin (3.5") | DA | | Jarr inchrabbit Christman Co. | DA | 9.90 |
| | EV | 69.90 | | | |
| | EV | 59.90 | | | 59.90 |
| Battle Bugs Battle Isle 2 | DV DV | 59,90 79,90 | Kind of Magic 4 Kinadoma of Carmany | DV | 9,90 59,90 69,90 |
| Battle Isla 2 Scenery | DV DV DV | 59,90 79,90 52,90 | Kind of Magic 4 Kingdoms of Germany Klinia der Litwen (3.5") | DV DV | 99,90 99,90 |
| Battle Isla 2 Scenery Blackbank (1 5") | DV DV DV EV | 59,50 79,50 52,50 64,50 | Kind of Magic 4 Kingdoms of Germany Klinig der Läwen (3,5") Kyrandis 1 | DV DA DV | 99,90 99,90 39,90 |
| Battle Isla 2 Scenery Blackhawk (3,5") Comparacy | DV DV DV EV DA | 59,90 79,90 52,90 64,90 39,90 | Kind of Magic 4 Kingdoms of Germany Klinig der Lilwen (3,5") Kyrandis 1 Evrisanis 2 | DV DA DV | 69,90 69,90 39,90 49,90 |
| Buttle Isle 2 Scenery Blackhawk (3,5") Conspiracy Coberia | DV DV DV EV DA EV | 59,90 79,90 52,90 64,90 39,90 69,90 | Kind of Magic 4 Kingdoms of Germany Känig der Liwen (3,5") Kyrandia 1 Kyriandia 2 | DV DA DV DV | 99,90 99,90 39,90 49,90 49,90 |
| Buttle Isle 2 Scenery Blackhawk (3,5") Conspiracy Coberia | DV DV DV EV DA EV EV | 59,90 79,90 52,90 64,90 39,90 69,90 49,90 | Kind of Magic 4 Kingdoms of Germany Känig der Liwen (3,5") Kyrandia 1 Kyriandia 2 | DV DA DV DV DV DV | 99,90 99,90 39,90 49,90 49,90 49,90 |
| Battle Ible 2 Scenery Blackhawk (3,5") Centpiracy Cyberia Cyberrace (3,5") Day of the Tenterie | EV DV DV EV DA EV EV EV | 59,90 79,50 52,50 64,50 39,50 69,50 49,50 49,90 | Kind of Magic 4 Kingdoms of Germany Känig der Liwen (3,5") Kyrandia 1 Kyriandia 2 | DV DA DV DV DV DV DA | 99,90 99,90 39,90 49,90 49,90 49,90 59,90 |
| Battle Isle 2 Scenery Blackbank (3,5") Conspiracy Cyberia Cyberiac (3,5") Day of the Tentacle Dark Son 1 (3,5") Dopfold | DV DV DV EV DA EV EV | 59,90 79,50 52,50 64,50 39,50 69,50 49,50 49,90 54,90 | Kind of Magic 4 Kingdom of Germany Kiloig der Liwen (3,5°) Kyrandia 1 Kyriandia 2 Lands of Lore Mega Race Mystic Towers Macelew Island 5 | DV DA DV DV DV DV DV DA | 59,50 59,50 39,50 49,50 49,50 49,50 59,50 39,90 |
| Sattle Isle 2 Scenery Blackbank (3,5") Conspiracy Cyberia Cybercace (3,5") Day at the Tentacle Dark San 1 (3,5") Doglight Pranot Lare (2 CD's) | EV DV DV DV EV EV EV EV DA BV | 59,90 79,90 52,90 64,90 39,90 69,90 49,90 49,90 74,90 | Rind of Magic 4 Kingdoms of Germany King der Liwen (3.5") Kyrandis 1 Kyriandis 2 Lands of Live Mega Raco Mystic Towers Monkey Island 1 Parzer General Picatest Gold | DV DA DV DV DV DV DV DA DV EV RA | 59,50 59,50 39,50 49,50 49,50 49,50 59,90 59,90 |
| Buttle lide 2 Sceeny Blackhawk (3,5") Complicacy Cyberia Cyberiac (3,5") Day at the Tentacle Darson 1 (3,5") Doglight Dragon Lane (2 CD's) Dake Makem 2 & Blake Stone | EW DW DW DW EW DA EW EW EW EW DA DA DW DA | 59,50 79,50 52,50 64,50 39,50 69,50 49,50 49,90 74,90 59,90 | Rand of Magic 4 Kingdoma of Germany Kingdoma of Germany Kingd for Liwen (3,5") Ryrandia 1 Kyriandia 2 Lands of Lore Mega Risco Mystic Towers Monkey Island 1 Paracer Geocral Pirales Gold Pager Brise Pager Brise | DV DA DV DV DV DV DA DV EV DA DA | 69,50 69,50 39,50 49,50 49,50 49,50 59,50 59,50 49,50 49,50 |
| Buttle lide 2 Sceeny Blackhawk (3,5") Complicacy Cyberia Cyberiac (3,5") Day at the Tentacle Darson 1 (3,5") Doglight Dragon Lane (2 CD's) Dake Makem 2 & Blake Stone | EW DV DV DV EV EV EV EV EV BA DV DA | 59,90 79,90 52,90 64,90 39,90 69,90 49,90 74,90 74,90 49,90 74,90 49,90 | Kind of Magic 4 Kingdoms of Germany King der Linen (3.5") Kyrandis 1 Kyrandis 2 Lands of Lore Mega Race Mysic Towers Mysic | DV DA DV DV DV DV DV DV DV DA DV DV DA DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV DV | 99,90 99,90 39,90 49,90 49,90 49,90 59,90 59,90 49,90 54,90 49,90 |
| Sattle Isle 2 Scenery Blackbank (3,5") Conspiracy Cyberia Cybercace (3,5") Day at the Tentacle Dark San 1 (3,5") Doglight Pranot Lare (2 CD's) | EW DW DW DW EW DA EW EW EW EW DA DA DW DA | 59,90 79,90 52,90 64,90 39,90 69,90 49,90 49,90 74,90 | Rind of Magic 4 Kingdoms of Germany King der Liwen (3.5") Kyrandis 1 Kyriandis 2 Lands of Live Mega Raco Mystic Towers Monkey Island 1 Parzer General Picatest Gold | DV DA DV DV DV DV DA DV EV DA DA | 69,50 69,50 39,50 49,50 49,50 49,50 59,50 59,90 49,90 59,90 54,90 |

| ettle Isle Z | DV | 79.90 | Kingdoms of Germany | | | |
|----------------------------|-----|-------|---------------------------------------|-----|-------|--|
| ettle Isla 2 Scenery | DV | 52.50 | Känig der Löwen (3.5") | DA | 99.90 | |
| ackhawk (3.5") | FV | 64.90 | Kyrandia 1 | DV | 39.90 | |
| | DA | | Kyriandia 2 | DV | 49.90 | |
| berie | FI | 69 69 | Lands of Lore | DV | 49.90 | |
| decrace (3,5") | FV | 49.90 | Mega Race | DV | 49.90 | |
| by of the Tentacle | EV | 40 00 | Mystic Towers | DA | 59.90 | |
| ork Sun 1 (3,5") | FV | 54.00 | Manhar Island 5 | DV | 39.90 | |
| paliaht | 0.4 | 49,90 | Panzer General | EV | 59.90 | |
| ragon Lane (2 CO's) | TN | 74.00 | Pirateri Gold | DA | 49.90 | |
| ike Nukem 2 & Blake Stone | 24 | 60.00 | Piratest Gold Power Brise | DA | 54.90 | |
| ine 1 | 24 | 49,90 | Railroad Tycoon + 50 Shareware | 200 | 49.90 | |
| 100 2 | 24 | 49,90 | Ranter Ranter | DA | 49,90 | |
| 5 Strike Eagle III | O/ | 49,90 | Rebel Assault | EV | | |
| 15+50 Sharew. | 24 | 49,90 | Reunice | OV. | 59,90 | |
| ightpack | DA. | 49,90 | Silent Service 2 + 50 Shareware | 27 | 59,90 | |
| erraio 1 GP | EV | 40,90 | point particle 5 + 20 pastemble | UA. | | |
| emilia 1 GP inship 2000 | OV | 49,90 | Under a killing Moon Wackey Wheels | GA. | 89,90 | |
| | | 49,90 | Wackey Wheets | GA. | 69,90 | |
| icus Pocus | UR | 55,90 | Wing Comm. Armada (3,5") | £V. | 59,90 | |
| in a Deutschland | OV | 54,90 | World Cap Galf (4 CO's) | OA | 79,90 | |
| ferno | OA | 59,90 | XXXX 2 Utilities (2 CO's) | EV | 44,90 | |
| zz Jackrabbit (PC-3,5") | DA. | 59,90 | XXXX DM2 Magic for Goom 2 | EV | 44,90 | |
| | | Hard | mare. | | | |
| | | | | | | |

DIE TOTAL VERRÜCKTE

Rennspiel-Freunde, laßt den Sturzhelm liegen! Unter dem PSigen Motto tuckern lediglich brave Spielfigürchen über eine Europa-Landkarte, um Feld für Feld schnöden Mam-

mon einzusacken.

mm, warum sind Computerspiele eigentlich immer so kompliziert? In der guten alten Brett-Ära, als sich ganze Familien wegen »Mensch-ärgere-dichnicht« verkrachten, brauchte man auch nicht mehr als zweieinhalb schlumpfige Regeln. Mit

»Die total verrückte Rallye« setzt Blue Byte gezielt auf den naiven Charme solcher Verlustierungen und präsentiert eine Art Brettspiel ohne Brett. Mit der eher schlichten Würfel-Oper sollen ganze Sippen vor den Bildschirm gelockt werden, die vor

> konventionellen Computervergnügungen sonst eher zurück-

schrecken. Soweit der aute Wille der Marketingabteilung, doch was zeigen uns die unbarmherzigen Gestade der Realität? Schauplatz des Geschehens ist eine Europakarte, wo die Hauptstädte durch hunderte einzelner

Durch Einsatz der »Hau ab«-Karte halten Sie sich



.blasen Sie die HiRes-Ameisen zu wampigen Pixel-Gebirgen auf, die besser zu erkennen sind.



Grundstückkauf leicht gemacht: Durch klugen Einsatz der Ereigniskarte machen wir ein echtes Schnäppchen.

Felder miteinander verbunden sind. Die bis zu acht Spieler kommen der Reihe nach dran: erst würfeln, dann ziehen. Nicht immer ist der kürzeste Weg Richtung Ziel der Beste. Denn je nachdem, welche Farbe der Fleck hat, auf dem man zu stehen kommt, wird kassiert oder gelöhnt. Rote Ecken kosten Geld, blaue füllen hingegen das Konto auf. Gelbe Ruhestätten spendieren Ihnen eine Ereigniskarte. Kommt man gar bei einer Stadt vorbei, läßt sich eine Immobilie erwerben. Auf Dauer lohnt eine solche Investition, denn sie bringt Runde für Runde sichere Mieteinnahmen. Wer als Erster die momentane Zielstadt erreicht, kassiert eine extradicke Prämie. Danach verkündet der Spielmoderator das nächste Ziel - und hurtig setzen sich alle wie-

heinrich lenhardt

Zwickmühle, ich hör' Dich klappern: »Die total verrückte Rallye« ist offensichtlich für Leute konzeptioniert, die sonst wenig oder gar nichts mit Computerspielen anfangen können. PC Player ist hingegen auf eine Zielgruppe ausgerichtet, die sich recht intensiv mit diesem schönen Medium herumschlägt und entsprechend hohe Ansprüche hat. Und just der klapprige Brettspiel-Charme, den der reife Total-Einsteiger vielleicht ganz niedlich findet, ruft beim erfahrenen Strategiespiel-Bezwinger Kieferausrenkungen infolge heftiger Gähnvorgänge hervor.

Der einfache Spielablauf ist im Kampf gegen Computergegner selbst an verregneten Nachmittagen ein ungeeigneter Langeweile-Bekämpfer. Auch das emsig empfohlene Spielen im Freundeskreis hat

seine Haken: Bei den Bildschirmausschnitten geht viel Übersicht verloren; auch die Anwendung der Landkartenfunktion beschert nicht den Durchblick, den ein »echtes« Spielbrett garantiert, das kunstvoll auf den Wohnzimmertisch genagelt wurde.

Karte einsetzen Zoom

Übersicht

Hauptmenü

Umfeld

Immerhin setzt Blue Byte familienfreundliche Akzente - das pusselige Rumgezuckel ist so ziemlich das 180-Grad-Gegenteil zu Blutwurst-Software Marke »Doom«. Wenn Sie ein harmloses »Mama-Papa-Oma-Kind«-Computerspiel mit Würfelcharme suchen, ist das Programm keine schlechte Wahl. Ich für meinen Teil lasse dann den PC lieber ganz ausgeschaltet und greife zu einem gestandenen »Monopoly« - da kann man besser mit dem Papiergeld mogeln und der Hund die Würfel mopsen...



Kleiner Monitor, aber hohe Auflösung? Macht nix mit entsprechender Einstellung...



Gleich würfeln – oder erst auf die Landkarte gucken? Dieses Spiel wird ganze Fingernagel-Generationen auf dem Gewissen haben...



Erreicht ein Teilnehmer die Zielstadt, wird den Betrachtern eine Animation gegönnt

der in Bewegung.

Die spielerische Herausforderung reduziert sich auf drei Aspekte: Die Wahl des lukrativsten Weges, das Raffen aller Immobilien in einer Stadt (dann doppelte Mietzuwen-

dung wegen »Monopol-Effekt«) und der Einsatz der Ereigniskarten. Es gibt rund 40 dieser Extracuslöser, die sich zu einem beliebigen Zeitpunkt verwerten lassen. Mit entsprechenden Karten können Sie z.B. um eine bestimmte Felderanzahl vorrücken (praktisch, wenn man kurz vor einer Zielstadt steht und nicht dem Würfelglück vertrauen will). Wohldosierte Schadenfreude stellt sich ein, wenn Sie bestimmte Mitspieler eine Runde aussetzen lassen, deren Konten mit Ihren Schulden belasten oder Lieblingsgrundstücke einkassieren.

Voreilige Fluchtreaktionen könnte der forsche blonde Moderator auslösen, der in Comic-Manier durch das Programm führt. Subtil wie Wolfgang Lippert (Vorsicht, Ironie!) berlinert er sich durch plumpe Witzchen. Wenigstens läßt sich das Gewäsch durch geschwinden Klick oder Intro-Totalabschaltung stillegen. Höhepunkte in Sachen Animation sind schon die kleineren Pixel-Zerrütungen, die zufällige Ereignisse wie Vulkanausbrüche oder Schneestürme auslösen. Streckenabschnitte können so blockiert oder einzelne Immobilien demoliert werden. Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt ein gewisser Dr. Drago, der computergesteuert den jeweils am weitesten hinterherwurschlenden Spieler verfolgt. Bei Bodenkontakt kommt's zu Geldabzug oder ähnlichen schmerzlichen Erlebnissen.



Game It!

| 2 0/569 | | 20 |
|------------------------|-------|-------|
| | 3,5" | CD |
| Aces of the Deep | 74,95 | 79,95 |
| Battle Bug* | | 39,95 |
| Battle Isle 2 | | 69,95 |
| Bl 2 - Erben des Titan | | 44,95 |
| Biing* | 69,95 | 69,95 |
| Bioforge | | 79,95 |
| Civil War* | | 74,95 |
| Colonization | 76,95 | 84,95 |
| Command & Conquer* | | 89,95 |
| Dark Forces | | 84,95 |
| Descent | | 69,95 |
| Discworld | 64,95 | 74,95 |
| Dungeon Master II* | | 79,95 |
| Flight unlimited* | | 74,95 |
| Hammer of the Gods | | 69,95 |
| Iron Assault* | | 69,95 |
| Kingdoms of Germany | | 49,95 |
| Kyrandia 3 | | 69,95 |
| Little Big Adventure | | 84,95 |
| Lost Eden* | | 84,95 |
| Magic Carpet | | 84,95 |
| Master of Magic* | 79,95 | 79,95 |
| Menzoberanzan | 69,95 | 69,95 |
| NBA Live 95 | | 79,95 |
| Panzer General | 67,95 | 67,95 |
| Renegade | | 69,95 |
| Sim Town* | | 69,95 |
| Sternenschweif | 66,95 | 66,95 |
| Super Karts* | | 84,95 |
| Tank Commander* | | 79,95 |
| Transport Tycoon | 75,95 | 79,95 |
| UFO & Master of Orion | | 59,95 |
| US Navy Fighters | | 79,95 |
| Warcraft | | 69,95 |
| Wing Commander 3 | | 94,95 |
| Woodruff | | 59,95 |
| X-COM | | 79,95 |
| Lösungshefte | | 19,95 |
| Gravis Analog | | 39.95 |
| Gravis Phoenix | - 1 | 99.95 |
| SB 16 Value | | 69.95 |
| SB 32 AWE Value | | 99,95 |
| | | |

Preise sind Stand 4.495 - Tagespreise erfragen, wir geben Preissenkungen sofort weiter! "= noch nicht verfugber bei Drucklegung Nachnehmeversand: DM 990 + NWGebühr VorkesserEC-Scheck DM 690, ab DM 250 - frei

Game III № Kreuzthal • 87474 Buchenberg 207569/92020 • FAX 92022

FLAMINGO TOURS

Buchen bringt fluchen: Ergründen Sie die Wünsche des deutschen Urlaubers und horten Sie Bettenkontigente. Doch selbst die aufregende Touristikbranche ist nicht vor schnarchigen Strategiespielen sicher.

Jon 1995
13989H DT
Johns 19 Ptc
19 Ptc
19 Ptc
10 Ptc

Das Hauptmenü in voller Pracht: Wollen wir erst die Hotelauslastung prüfen oder gleich einen neuen Bus kaufen?

ist auch »Flamingo Tours« nur ein Vertreter der Spezies neudeutscher Wirtschaftssimulations-Tristesse. In einer überschaubaren Anzahl von Menüs legen Sie Bettenreservierungen fest, kaufen Busse, chartern Flieger oder heuern gar einen Kreuzfahrtdampfer an. Wohin die Deutschen gerne

ziehen, verrät ein Statistikbildschirm. Wenn die ersten soliden Einnahmen durch die Busverfrachtung Alþenglühen-liebender Rentner auf dem Konto eintreffen, ist es Zeit, weitere Reissebüros irgendvo in Deutschland zu eröffnen. Rutscht man doch mal in die Miesen, verschafft der Gang zur Bank vorübergehend finanzielle Erleichterung – zu strammen Zinsen, versteht sich. Damit wäre die Aufzählung an Programm-Features fast schon erschöpft. Die letzte Extravaganz: Werbung vom Prospekt bis zum TV-Spot.

vom Prospekt bis zum TV-Spot. Bis zu vier Spieler wechseln sich beim Kampf um dicke Ein-

nahmen und zufriedene Tourisien am Bildschirm ab. Bei konstant guten Auslastungsquoten können Sie pro Reiseziel eine »Postkarte« ernten; Zeichen von Erfolg und Kundentreue. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, wobei die einfachste Stufe keine Saisonschwankungen kennt. Wenn die halbe Menschheit hingegen realistisch während der Sommermonate auf Tour gehen will, ist noch mehr Feintuning beim Abstecken der Bettenkontigente erforderlich. In punkto Musik gibt es vier (eher langsweilige) CD-

nspruch und Wirklichkeit klaffen nach der Lektüre eines

Urlaubsprospekts oft auseinander. Wo sich auf Hochglanzpapier Bikini-Miezen räkeln und glückliche Muschelsucher an sauberen Stränden promenieren, bietet die Wirklichkeit allenfalls eine Baywatch auf Teutonen-Bierbäuche, während die Abwässer aus der nahelegenen Chemiefabrik die Reste der Meeresfauna abtöten.

Auch nach der Lektüre einer Spielepackung klaffen Anspruch und Wirklichkeit off auseinander. Der Spaß in Tüten wird versprochen, Features wie »Lerneffekt durch fundierten geographischen Hintergrund« verzweifelt bemüht. Doch letztendlich

Nachdem die Hotelbetten reserviert wurden, findet der Urlaubertransport automatisch statt...



...sofern Sie ausreichend Busse, Flieger oder Dampfer in Ihrem Fuhrpark haben.

heinrich lenhardt

Ich plädiere für die Definition eines neuen Genres: das »mühsame Austarier-Spiel«. Flamingo Tours nimmt locker alle Anforderungshürden: Stetes Starren auf Zahlenhäuflein, entsprechendes Anpassen von Einstellungen, nächsten Spielmonat aufrufen, fortgesetztes Starren auf veränderte Zahlenhäuflein... selbst ein Nebensaison-Kuraufenthalt in Bad Heilbrunn verheißt mehr Nervenkitzel als dieses Stoffel-Spielprinzip.

Man studiert die Wunschreiseziele der Deutschen, paßt seine Bettenkontigente an – und wiederholt diese mäßig aufregende Tätigkeit bis zum Ende aller Zeiten. Abwechslung, Gags, Überraschungen? Ach was, das Anfliegen eines neuen Ziels wird gerade mal mit einem müden Standbild gedankt, Qualitätsstufe »zu heiß gewaschen«.

Was Flamingo Tours vorm totalen Wertungsabsturz rettet, ist die halbwegs witzige Thematik – auch wenn das Gag-Potential bei weitem nicht ausgeschöpft wird. Wer ernsthaft in solche Zah-

Wer ernsthaft in solche Zahlenschiebereien vernarrt ist und weder neue Ideen noch Abwechslung erwartet, möge sein Glück mit diesem grauen Entlein versuchen.





Versand Service GmbH

59,90 39,90 79,90 39,90 44,90

85,90 49,90 49,90 75,90 89,90

CD ROM Programme 1TH HOUR DT. ANL. \$ 942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL. TH. GUEST DT. ANL. EP KOMPL DT. INE KOMPL DT. * ST FOR FAME

T. ANL. SLICH AUDIO CD

BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN - K.D. BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER BIOFORGE KOMM MPL. DT. SUPPORTER KOMPL. DT.

ANL. A MISSION 1 – 3 KOMPL. DT. JRNING STEEL II URNTIME KOMPL. DT.

UEH BLUUD PER GAMES Inkl. HEIMDALL / THUNDERH OF ENCHANTIA DT. ANL. E SHOCK KOMPL. DEUTSCH 29,90

CYBERIA CYBERRACE KOMPL. DT. DARK FORCES KOMPL. DT. JARK FORCES KOMPL. DT.

JARKSEED KOMPL. DT.

JARKSEED KOMPL. DT.

JAS AMT KOMPL. DT.

JAS AMT KOMPL. DT.

JAW BOWIE - JUMP- WANDOWS

JAWN PATPOL. KOMPL. DT.

JAWN BOWIE - JUMP- WANDOWS

JAWN PATPOL. KOMPL. DT.

JAWN BOWIE - JUMP- WANDOWS

JAWN PATPOL. LAS BRILLE

JAWN PA

WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT. DIE VERRUECKTE RALLYE KOMPL. DT. W

IRS - MICROSOFT - KOMPL. DEUTSCH

25,90
LPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 49,90
NS LAIR DT. ANL. 29,90
N LORE - LEGEND BEGINS - KOMPL. DT. 39,90
WEB KOWPL. DT. 85,90
WCMPD TO THE COMPLET OF T

NOGON MASTER 2 KOMPL. DT.

RTH SEGE MISSIONS KOMPL. DT.

RTH SEGE KOMPL. DEUTSCH

STATICA DT. ANL.

TE 2 - FRONTIER - DT. ANL. Z=THONTIER = DT. ANL.
PLUS KOMPL, DT.
FINE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL, DT.
FINE BEHOLDER TEIL I
F BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL, DT.
ANIGHTHAWK

THE OF BUHNDLOSE TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.
F11 A RIGHT HOPE TO CO.D. THE TA A RIGHT HOPE TO CO.D. THE TA A RIGHT HOPE TO CO.D. THE TA A RIGHT HOPE TO STREET BUT HANDS.
FALCON 30. DT. HANDS.
FILE SO FOR GLORY KOMPL. DT.
FLASHBACK KOMPL. DT.

GHT COMMANDER II
GHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL, DT. *
IGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)
IGHT UNLIMITED DT. HANDB,
OTBALL MANAGER - THE FINAL DT. HANDB.

LINES KOMPL DEUTSCH 69.90
HROTTLE / VOLLGAS & 89.90
ALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930-1994
89.90

NE FISHIN
ANDEST FLEET DT. ANL
EAT COURTS 2 DT. ANLETUNG
EAT NAVAL BATTLES III
BERLIN COMPILATION INIC ZOOL/
IIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3
LTY DT. ANL

INSHIP 2000 DT. HANUB. MMER OF THE GODS KOMPL. DT. RPOON CLASSICS INCL. SCENARIOS&EDITOR RRIER JUMP JET DT. ANL.

CD ROM Programme

IN C A KOMPL DT.
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL DEUTSC
INDY CAR RACING [PAPYRUS] INCL. MAUSMAI
INFERNO KOMPL. DEUTSCH
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.
IRON ASSAULT KOMPL. DT.
ISHAR III KOMPL. DT. 35,90 35,90 85,90 79,90 ISHAR III KOMPL. DT. JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC) JUNGLE STRIKE DT. ANL. KICK OFF 3 KOMPL. DT.

JUNGLE STRIKE DT, ANL, KICK OFF 3 KOMPL, DT, KIDS ON SITE KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL, DT, KLIK'NPLAY KOMPL, DT, KYRANDIA 2 - HAND OF FATE-KYRANDIA 3 - MALCOMS REVENGE-KOMPL, DT,

L-ZONE LANDS OF LORE DT. ANL. LARRY 1-8 COLLECTION DT ANL. LARRY 1-8 COLLECTION DT ANL.

LOST SIGNALS KOMPL. LT.

LOTHAR MATTHAUS SUPER SOCCER K.D. *
M1 TANK PLATOON PURS DO GAMES
MAGIC CARPET KOMPL. DT.

MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.*
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.*

MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.*

MASTER OF MADIC KOME, DY.

MIGRALDMAN OF JANETHON
MIGRALDMAN OF JANE

NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.

NOVASTORM DT. ANI...
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.
OLDTIMER KOMPL. DT.
OUTPOST (SIERRA) INCL. MAUSMATTE
PANZERGEMERAL (SSI) INCL. MAUSMATTE
PATRIZIER KOMPL. DT.
PC-JURIST WINDOWS AKEPRICES PEGASUS 1/95 (6.0) PETER CABRIEL XPLORA

PETER GARREL PS. DAN
PETER GAR

PRESENTATION OF A CONTROL PROPERTY OF A CONT

HERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC)
LENT SERVICE 2.8 RED STORM RISING
ACTLY 2007. SIM CITY 2000 & DATA KOMPL DT. SIMON THE SORCEROR KOMPL DT. SLAM CITY

SOCIOENA, FILE SOLLECTION U.S.
SPICE SHATTER SOLLECTION SOLLECTION SOLUTION SUPER KARTS DT. HANDB.
SUPER KETIGE

SUPER KARTS OT. HANDE.
SUPER TERTIS DIJES 50 GAMES
SYNDICATE PILUS (CLASSIC)
SYSTEM SHOOKE SHANDED KOMPL DT.
TANK COMMANDER KOMPL DT.
TASK FORCE 1942 OT. ANL.
TEMPTATION INCL. TITH GUEST/LAND OF LORE /
HAND OF FACE / INDIY CAR PACING

89,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell Telefon: (08142) 59640 Telefax: (08142) 54654

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

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

CD ROM Programme

PANSPORT TYCOON KOMPL. DT. UNELAND KOMPL. DEUTSCH W LTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG LTIMA UNDERWORLD 1 & 2 S NAWY FIGHTERS KOMPL. DT. IMATE BODY BLOWS OF PROMISE OF PR

AVERSE DE SERVICIA OT I MODE.

SESTIOGNO COMP.

VISTA PRO 3.12 KOMM. DT. T. PAR.

VISTA PRO 3.12 KOMM. DT. T. PAR.

VISTA PRO 3.12 KOMM. DT. T. PAR.

WAR A THE QUE KOMM. DT. T. PAR.

WAR A THE QUE KOMM. DT.

WAR A THE QUE KOMM. DT.

DE SERVICIA D

PC/IBM DISKETTEN

1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 -ACES OF THE DEEP MISSION 3.5" ANLEITUNG ALEN OLYMPICS DT. ANLEITUNG
BAILONE KOMPL. DEUTSCH-WINDOWS
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5"
BAZOOKA SUE KOMPL. DEUTSCH 3,5"
BIING I KOMPL. DT. 3,6"
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"
CANDONFOODER 2 DT. ANI 9,5" S. DEUTSCH 3,5* CANNON-COUDER 2 DT. ANL. 3.5

COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/
CAMPAIGN-HISTORY LINE DT. ANL.

COMANCHE INKI. MISSIONEN KOMPL. DT.

COMMINION ENERGY UT AND COMMINION CONTROL OF THE COMMINION CONTROL OF THE COMMINION CONTROL OF THE COMMINION COMMINI

FLIGHTSMALLATOR 5.0 SCENERY JAPAN
FLIGHTSMALLATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS
FLIGHTSMALLATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS
FLIGHTSMALLATOR 5.1 ENQLISCH 3.6" #
FROM THE WORLD 3.6" MR. LOT.
FROM THASE SPORTS. FOOTBALL, PRIO 95
HARBE OE LLOK FOMPL. DT
HARBOON II V.2.0 3.6"
HARPOON II OLD LUWAR 8. WESTPAC BATTLESET JE
HARPOON II OLD LUWAR 8.0 WESTPAC BATTLESET JE

HURRA DEUTSCHLOSSISHAR III KOMPL. DT. 3,5*
HINGLE STRIKE DT. ANL. 3,5*
ANLEITUNG AND KOMPL. DT. JUNGLE STRIKE DT. ANL. 3,5" KA-50 HOKUM DT. ANLETUNG KLIK'N'PLAY KOMPL DT. 3,5" LINKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5"

ING 3,5° .. DEUTSCH / WINDOWS KOMPL. DT.

RAVENLOFT - SSI - KOMPL DT. 3.5"
RUESSELSHEIM KOMPL DT. 3.5"
RUESSELSHEIM KOMPL DT. 3.5"
SENDLER KOMPL DT. VOR 3.5" M 10 M 20 AND THE MICHOSOFT - AND THE MICHOSOF

TE FIGHTER KOMPL, DT.
TE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE
THEOLIT SPORTS BASERALL - WINDOWS = 3.5°

Preishits PC DISKETTEN

ANOTHER MORE DIT ANS. 35"
ANOTHER MORE DIT ANS. 35"
ANOTHER MORE DIT ANS. 35"
ANOTHER MOST BOOK SECTION OF THE ANOTHER SHADE OF THE ANOTHER SHADE OLD SECTION OLD SECTIO

DOGRIGHT DT HANDE 3.5"
DUNE I KOMPL. DT 3.5"
DUNE I - BATTLE DE ARAKS ESHOCKEY MANAGER KOMPL. DT 3.5"
ETERNAM 5.25"
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT 3.5"
F14 FLEETDEFENDER DT. HANDB. 3.5"

F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3.5° FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 3,5° FORMULA ONE GRAND PRIX. DT. HANDB. 3.5° FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5"

GABRIEL RYNOTH :
GENESIA 3.5:
GUNSHIP 200 DT. HANDB. 3,5'
HARRIER JUMP JET DT. ANL. 3,5'
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5'
HEIMDALL ID T. ANLE TIST.
INCA II KOMPL. DT. 3,5''
INCA II KOMPL. DT. 3,5''
INCA II WHITE SNOCKER 3,5'

JIMM's verille companies
JUPAGSIC PAPE (5,25'
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. 3,5"
LEGERDS OF WALCHE DT. ANL. 3,5"
LEGERDS OF WALCHE DT. 3,5"
LEGERDS OF WALCH DT. 3,5"
LEGERDS OF WALCHE DT. 3,5"
LEGERDS OF WALCHE DT. 3,5" MASTER OF ORION KOMPL, DT. 3,5*
MIGHT & MAGIC 5 - DARKS, OF XEEN, K. D. 3,5*

MONKEY ISLANDS 2 VOM 3,5 NASCAR RACING 3,5 ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5

POWERMONGER 3.5*
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3.5* RED HELL KOMPL, DT. 3,5"
RETURN TO ZORK KOMPL, DT. 3,5"
REUNION KOMPL, DT. 3,5"
ROME AD 92 DT. ANL, 3,5"
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"

SUBWAR 2050 INIL MISSION KOMPL. DT. 3.5" SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3.5" TASK FORCE 1942 DT. ANI. 3.5"

XENOBOTS 3,5" YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL. YSERBIUS - SHADOW OF. - 3,5" ZOOL 2 DT. ANLETTUNG 3,5" PC Soundkarten/Zubehör

ACTION THE ACT OF THE ANS ADV. GRAVIS
FURTH CONTROL LOVST. THURSTMASTER
GRAVIS GAME PAD
GRAVIS GAMES SCHWARZ
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ
JOYSTICK CHELANGERUNG 19POLIG
MALSMATTE
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN
PHOCHAR FLIGHT A NCS — ADV. GRAVIS —

PROBRESION VANCOUNTS AND THE INTERPROPRIES OF THE PRODUCTS REVENUE AND THE PROPRIES OF THE PRO

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reichtl – Liste gegen frankierten Rückumschlag.

Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 9,00; Auslandt: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.

Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



TOWER ASSAU

Angriff der PC-Gehäuse? Nein, vielmehr Terror im Neubau-Tower. Was sich bewegt. wird erlegt - der Nachfolger zu »Alien Breed« befriedigt elementare Action-Bedürfnisse.

rostlos: Der Planet »Azarin 2E« ist nicht nur wegen des an ein Heuschnupfen-Mittel erinnernden Namens ein fragwürdiges Besuchsziel, Gefräßige Alien-Horden haben die Station der Menschen überrannt und nur ein paar unschöne Essensreste übriggelassen. Doch wahlweise ein bis zwei Helden sind lebensmüde genug, um im Alleingang die Alien-Mama aufzuspüren. Der Weg zur Königin führt durch Dutzende von Levels, die sich durch verschiedene Türme ziehen. Neben der emsig krabbelnden Aliens müssen Sie außerdem auf kurzgeschlossene Geschütztürme achten - und im Freien wurden reichlich Minen verbuddelt, deren Auslösung gehörig an der Lebensenergie zehrt.

> »Tower Assault« ist der Nachfolger zu »Alien Breed«, mit dem Team 17 uns vor eineinhalb Jahren bealückte. In einer Art Mischung aus »Alien«-Kinofilm (Story, Atmosphäre) und dem Spielhallen-Klassiker »Gauntlet« (Spielprinzip) trippelt das Heldenpärchen durch Labyrinth-Levels, die von oben gezeigt werden. Entgegenkommende Aliens werden flugs beschossen; außerdem sammelt man fleißig Munition, Schlüsselkarten, Lebensenergie-

■ Shopping am Computerterminal. Sehr empfehlenswert: Mit dem Body Armour hält das Bildschirmleben länger.



über den Aufbau der Station

Entweder kam diese Masche beim Vorgänger sensationell gut an oder den Designern waren keine größeren geistigen Verrenkungen zuzutrauen - Tower Assault bietet jedenfalls im Kern das selbe in grün. Grafik und Steuerung wurden nicht sonderlich überarbeitet; es gibt halt jede Menge neue Levels und Verzweigungen. Auf welchem Weg man sich zur Alien-Königin vortastet, ist dem Spieler überlassen. Das Handbuch empfiehlt deshalb auch wiederholtes Durchspie-



Schnell durch die radioaktive Zone ballern, deren Strahlung stetia an der Lebensenergie knabbert!

heinrich lenhardt

Ein Labyrinth von oben, ständig turnen ein paar Aliens herum und fröhlich knattert man die stets gleichen Krabbler über den Haufen. Genau das richtige für einen beschaulichen Feierabend; dank Zwei-Spieler-Modus läßt man gerne die Lebensgefährtin an dem drolligen Treiben teilha-

kaufen.

Tower Assault ist Action-Einfallslosigkeit pur auf ganz unterhaltsamem Niveau. Gegenüber dem Vorgänger fällt natürlich auf, daß an der Komplexitäts-Schraube gedreht

wurde. Die einzelnen Levels sind auch nicht mehr aanz so unübersichtlich.

Doch ein bißchen mehr Inspiration bei Design und Grafik hätte ich mir gewünscht; immerhin satte 18 Monate nach Alien Breed. Und daß sich aus der alten Gauntlet-Spielidee mehr Spielwitz holen läßt, hat Renegade mit »Chaos Engine« bewiesen.

Tower Assault ist OK für Fans altmodischer Ballereien, aber größere Zielgruppen kann ich beim besten Willen nicht erspähen.



Im Zwei-Spieler-Modus gibt man sich gegenseitig Deckung und teilt brüderlich gesammelte Bonusleben

len, um ja alle Stufen dieses Kleinods kennenzulernen. Vermehrt wird man mit Informationen über den momentanen Aufenthaltsort und Querverbindungen zu anderen Sektionen informiert; ein zarter Versuch, die Atmosphäre etwas aufzupeppen.

Wie bei Alien Breed sollten Sie an jedem Terminal anhalten. Das Display des Stationscomputers füllt dann den Bildschirm aus. Die eingesammelten Bargeldbestände tauschen Sie gegen Munition, Schlüssel oder neue Waffen. Neben der mickrigen Anfangspistole locken vier dickere Kaliber für den Alien-Kammeriäger, die in ie drei Ausbaustufen lieferbar sind. Alle paar Level bekommen Sie ein Paßwort verraten, um beim nächsten Spiel nicht wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.

Von den rund 148 MByte auf dem CD-ROM gehen rund 145 für Intro- Animationen drauf – im eigentlichen Spiel hält man sich mit technischen Effekten extrem zurück. Verärgerung könnte die Tatsache hervorrufen, daß ein Amiga-Handbuch in die PC-Schachteln gepackt wurde: Neben der Joypad-Belegung des CD32 findet man hier so edle Satzaebilde wie »Das Kopieren von Spielen ist unrecht, doch das scheint den meisten Leuten nichts auszumachen.«. Team 17 pflaumt nicht nur seine Kunden an, sondern läßt diese auch den Schlamassel ausbaden; Selbst bei der CD-Version muß sich der Käufer durch eine Code-Abfrage würgen. Sehtest-Güteklasse »dunkelschwarz auf hellschwarz«.





TEL: 05631-913191 FAX: 05631-913192

| | | 3,5 | CD |
|-----------------------------|----|--------|--------|
| Aces of the Deep | D | 76,90 | 76,90 |
| Alone in the Dark 3 | D | | 82,90 |
| Atari 2600 Action Pack | E | 55,90 | 55,90 |
| Biing! | D | 73,90 | 66,90* |
| Bioforge | D | | 86,90 |
| Command & Conquer | H | | 89,90* |
| Dark Forces | D | | 89,90 |
| Descent | H | 75,90 | 74,90 |
| Discworld | D | 69,90 | 79,90 |
| Dungeon Master 2 | D | 87,90* | 86,90* |
| Elite 3 - First Encouters | D | 75,90 | 78,90 |
| Flight Unlimited | D | | 79,90* |
| Full Throttle | E | | 66,90* |
| Indy Car Racing | H | | 28,90 |
| Kings Quest 7 | D | | 79,90 |
| Magic Carpet | D | | 86,90 |
| M.C Hidden Worlds | D | | 39,90 |
| Master of Magic | D | 84,90 | 85,90 |
| Menzoberranzan | H | 76,90 | 75,90 |
| NBA Baskethall Live 95 | H | | 83,90 |
| Psycho Pinball | H | 59,90 | 69,90 |
| Panzer General | H | 71,90 | 71,90 |
| Sim Tower | E | 82,90* | 82,90* |
| Star Trek - Next General. | D | | 95,90* |
| Super Karts | H | | 88,90 |
| Tie Fighter Mission Disk | D | 29,90 | |
| The Lost Eden | H | | 78,90* |
| US Navy Fighters | D | | 83,90 |
| Warcraft: Orcs&Humans | H | 77,90 | 77,90 |
| Wing Commander 3 | D | | 99,90 |
| Woodruff - Goblins 4 | D | | 74,90 |
| X-Com: Terror f.t. Deep | D | 87,90 | 87,90 |
| Doom 2 Super Magic | vv | | 39,90 |
| Rise of the Triad Utilities | vv | | 22,90 |
| The Doom Parade | VV | | 27.90 |

BCR-Versand Löwenstr 26 65428 Rüsselsheim

Tel.: 06142/67432 Fax: 06142/17079

nahme : Mo.-Fr. 9:00 - 18:00

CD-ROM

Bio

Ds Dis Elit Iro

Na NB No

Psi Re

Sta Sup

Sys

W

| 2 PAW Gold | 64,95 DM |
|--------------------|----------|
| ross the Rhine | 87,95 DM |
| one in the Dark 3 | 79,95 DM |
| forge | 84,95 DM |
| mmand & Conquer | 84,95 DM |
| rk Forces | 89,95 DM |
| scent | 74,95 DM |
| cworld | 84,95 DM |
| te 3 | 74,95 DM |
| n Assault | 74,95 DM |
| ster of Magic | 84,95 DM |
| scar Racing | 74,95 DM |
| A Live '95 | 84,95 DM |
| ctropolis | 74,95 DM |
| nzergeneral | 69,95 DM |
| Master (Cybermage) | 89,95 DM |
| negade | 69,95 DM |
| r Trek : TNG | 94,95 DM |
| per Karts | 87,95 DM |
| stem Shock | 79,95 DM |
| Navy Fighters | 84,95 DM |
| ng Commander 3 | 94,95 DM |
| odruff | 74,95 DM |
| | |

PC 3.5"

| Descent | 74,95 DM | |
|--------------------------|----------|--|
| Discworld | 74,95 DM | |
| Elite 3 | 74,95 DM | |
| Hokum KA-50 | 69.95 DM | |
| Master of Magic | 84,95 DM | |
| Menzoberranzan | 74,95 DM | |
| Nascar Racing | 74,95 DM | |
| Panzergeneral | 69,95 DM | |
| TIE-Fighter Mission-Disk | 44,95 DM | |
| Transport Tycoon W. Ed. | 39,95 DM | |
| X-COM (UFO 2) | 84,95 DM | |
| V | | |

Irrtümer vorbehalten

1830 Railroads & Robbi Aces of the Deep d Alone in the Dark 3 kd Battle Bugs kd

99 -

99.-79 -

99.-

aa . 99.-

99.-

79.-109.

99.-

99.-

59.-

99.-

99.-

99 .

119.-

109.-

69 -

129.

Star Trek TNG int.Manual Tank Commander US Navy Fighter kd Warcraft d Wing Commander 3 kd Wings of Glory d Woodruff & t.Sch.o.Azimuth X-Com Terror o.t.Deep kd

Im Mai sollen erscheinen: Dungeonmaster 2 Flight Unlimited d Full Throttle Magic Carpet Mission d

PLEXUS GMBH

ZUBEHÖR Soundblaster 16 Soundblast. AWE 32 Val

Soundblaster AWE 32 Wavebooster 2 Orchid Wavebooster 2 Orchid 3DO Blaster (Creative) Gravis Ultrasound AC Gravis Joyst.analog pr Gravis Joypad Gravis Phōnix Joystick Logitech Wingman Ext Thrustm.Action XL Thrustm.Weap.CS 2 Thrustm.F16 Flight.CS

d:dt.Anleit./kd:komplett dt.

Versandkosten: Inland:Postnachnahme:13.- DM UPS-Nachnahme: 17.- DM Vorkasse:10.- DM Ausland: Vorkasse 20.- DM

GALAXY PLEXUS GMBH

Plinganserstr.26 81369 München

Tel 089 7470689

83278 Traunstein preise variieren

BATTLE ISLE

Ein Strategiespiel, das nicht unter Gruselgrafik und abstrusen Tastenkommandos leidet? Revolution! Blue Bytes'
»Battle Isle« setzte 1990 neue Taktikmaßstäbe.

rotz aller Grafikfähigkeiten des Amigas und der aufkommenden PC-Spiele-Power hatte sich ein Genre bis zum Jahre 1989 nicht wesentlich weiterentwickelt. Die Strategiespiele dümpelten grafisch meist noch immer auf Zeichensatzniveau herum und boten ebenso viele Tastaturkommandos wie Truppentypen, Doch im Sommer '89 erschien ein verheißungsvoller Stern am trüben Strategiehimmel: Das PC-Engine-Spiel »Nectaris« sah gut aus, war einfach zu bedienen und entlockte den Fachzeitschriften-Redakteuren trotz japanischer Bildschirmtexte Begeisterungsstürme. 1990 veröffentlichte Blue Byte mit »Battle Isle« ein Programm für MS-DOS und Amiga, das sich zumindest grafisch stark

an Nectaris orientierte: Die Szenariokarten waren ebenfalls in Sechsecke unterteilt; die Einheiten keine klobigen Armeesymbole, sondern kleine Panzerchen und Infanteristen.

Ein halbes Jahrzehnt später kann Battle Isle immer noch gefallen. Die Steuerung erfolgt per Maus oder Joystick; nach Anklicken einer Einheit werden alle Felder markiert, auf die sie ziehen (bzw. schießen) kann. So muß man nur noch eines der hervorgehobenen Hexagons auswählen, und schon marschiert der Trupp los. Jeder Gesamtzug ist in eine Bewegungs- und Angriffsphase unterteilt, der Bildschirm zweigeteilt. Während links der eine Spieler seine Bewegungsort eight, tüftelt der andere im rechten Fenster Angriffs- und Spezialbefehle aus. Da beide Phasen gleichzeitig ausgewertet

> werden und man deshalb immer eine Runde vorausdenken muß, ist Battle Isle für zwei menschliche Spieler sehr interessant. Beim Kämpfen sieht man die bis zu sechs Fahrzeuge beider Kampfein-

heiten aufeinander



Die grafische Auswertung der Kämpfe ist ebenso simpel wie spannend

zufahren und sich beschießen. Durch fleißigen Fronteinsatz verbessert sich die Erfahrungsstufe der Einheiten, wodurch sie effizienter werden. Angeschlagene Verbände repariert man unter Energieverbauch in sogenannten Depots. Durch



Während Spieler A seine Einheiten bewegt, gibt sein Kontrahent Angriffsbefehle

das Aufsammeln herumliegender Kristalle werden die Energievorräte aufgestockt, die außerdem zum Bau neuer Truppen dienen. Von diesen gibt es gut zwei Dutzend, angefangen bei der Roboter-Infanterie über Luftkissenfahrzeuge bis hin zum Schlachtschiff. Eigentliches Ziel ist die Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers; alternativ dazu vernichtet man alle gegnerischen Truppen. Der Autor dieser Zeilen kann sich noch gut an ein Zweispielermatch erinnern, bei dem er chancenlos Panzer um Panzer verlor und kurz vor der Niederlage stand. Doch ein unscheinbares Transportschiff setzte im allerletzten Moment eine einsame Infanterieeinheit vor dem gegnerischen Hauptquartier ab – und sicherte ihm so doch noch den Sieg. (1a)

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

■ ...Battle Isle das erste Blue-Byte-Programm in der Hochsprache C war? Vorher hatte man alles fleißig in Assembler-Code geschrieben, wie es sich damals »für einen Programmierer gehörte«.

...Blue Bytes damaliger High-End-PC ein 386er mit unglaublichen 33 MHz und 8 MByte RAM war? Das Compilieren des Battle-Isle-Quellcodes dauerte auf diesem »Geschoß« ganze 19 Minuten.

E...es zwei Datendisketten für Battle Isle gibt, von denen die zweite (»Moon of Chromos«) als eigenständiges Programm etliche Detailverbesserungen bietet? Weitere Ableger sind »History Line« sowie »Battle Isle 2«, zu dem eine »Scenery CD« erschienen ist. Das für Sommer geplante »Shadow of the Empire» der erstmals nur unter Windows laufen. Außerdem ist eine Neu-auflage der alten Battle-Isle-Teile auf CD-ROM geplant.



or wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-

Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren - auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.











Heinrich Lenhardt

Schneider

Jörg Langer

Florian Stanal

| | Lenhardt | Schneider | Langer | Stangl |
|--------------------------------|--------------------|-----------------|---------------|-----------------|
| AUFSCHWUNG OST DELUXE | ** | *** | ** | * |
| DAEDALUS ENCOUNTER | *** | *** | *** | *** |
| FIRST ENCOUNTERS (FRONTIER II) | * | ** | *** | ** |
| FLAMINGO TOURS | * | ★ phow inspelen | | des Bildsdeim ★ |
| FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | **** | **** | *** | *** |
| FLIGHT UNLIMITED | *** | **** | **** | **** |
| FRONT LINES | * | *** | ** | * |
| FUSSBALL TOTAL | ** | * | * | * |
| HATTRICK | **** | ** | ** | ** |
| HIDDEN WORLDS (MAGIC CARPET) | *** | **** | **** | **** |
| HIGH SEAS TRADER | * | * | ** | * |
| JAGGED ALLIANCE | *** | *** | **** | **** |
| LEMMINGS FÜR WINDOWS | **** | **** | **** | ** |
| LOST EDEN | | ** | *★★ ab noined | ** |
| MAABUS | * | * | * | * |
| MACHIAVELLI | *** | *** | *** | ** |
| MAGIC OF ENDORIA ENHANCED | * militar militari | ** | ** | * |
| PYROTECHNICA | ** | ** | ** | ** |
| SLAM CITY | * | * | * | ** |
| SLIP STREAM | *** | **** | *** | **** |
| STONE PROPHET | *** | ** | *** | *** |
| SUPER STREET FIGHTER II | *** | ** | ** | **** |
| TICONDEROGA | * | ** | *** | ** |
| TOTAL VERRÜCKTE RALLYE, DIE | ** | ** | ** | * |
| TOWER ASSAULT | *** | ** | *** | ** |

FARRENSPIFI.F

Die Shareware treibt es diesen Monat besonders bunt: Neben dem explosiven Actionspiel »Decimation« stellen wir Ihnen die neueste Version eines Grafiksoftware-Klassikers vor.

ei unserer Sichtung der Shareware-Neuheiten sind uns zwei Spiele aus den Bereichen Action und Strategie angenehm aufgefallen. Außerdem werfen wir einen Blick auf die jüngste Version des Malprogramms »Neopaint«.

Decimation

In typischer Space-Invaders-Manier erwehren Sie sich bei
"Decimation« zahlreicher Gegnerwellen, die vom oberen Teil
Bes Bildschirms nach unten herabstoßen. Gesteuert wird per
Tastatur, Gamepad oder Joystick. Neben einer für Shareware-Verhältnisse ansprechenden Grafik hat Decimation passable Soundeffekten zu bieten. Es gibt nur ein Bildschirmleben,
dafür hält ein Energieschild mehrere Treffer ab, bevor man
das Zeitliche segnet. Ab und zu können Sie durch das
Abschießen von Asteroiden Energiekristalle einsammeln, um
den Schild mit Reserveladungen zu versehen.

Der eingebaute Laser hat zwar unbegrenzt viel Munition, überhitzt aber bei ständigem Dauerfeuer. Außerdem ist man mit zwei verschiedenen Raketentypen ausgestattet: Die eine fliegt in einer geraden Linie nach oben und zerstört sogar hartnäckige Gegner mit einem Treffer. Die andere sucht sich selbständig ein Ziel und gleitet auch schräg oder zur Seite hin. An Raketen hat man nur einen begrenzten Vorrat, der durch das Anfliegen von sporadisch erscheinenden »Depots« wieder aufgestockt wird. Die Vallversion des Programms soll neue Gegener, fiesere Angriffswellen und mehrere Extravaffen bieten.

DECIMATION

| Genre: | Actionspiel | Läuft unter: | MS-DOS |
|-------------------|-------------|--------------|--------------|
| Hersteller: | RREALogic | Sprache: | Englisch |
| Festplattenplatz: | ca. 1 MByte | Vollversion: | 22 US-Dollar |



WinWar 2

Als interessanter »Risiko«-Clone entpuppt sich »WinWar 2«. Hintergrund des Spiels ist der Zweite Weltkrieg, was sich aber nur auf die Landkarte sowie die beteiligten sieben Staaten auswirkt – ansonsten ist das Programm denkbar abstrakt

gehalten. Die vier Alliierten (USA, England, Frankreich und Sowjetunion) stehen den drei Achsenmächten Deutschland, Italien und Japan gegenüber; Kämpfe innerhalb eines Bündnisses sind nicht erlaubt. In der Shareware-Version kann nur einer der alliierten Staaten vom Spieler übernommen werden. Die Vollversion hat diese Einschränkung nicht, so daß bis zu sieben Spieler teilnehmen dürfen – auch per Netzwerk.

Die Karte ist in sechs Sektoren (z.B. Nordamerika oder Europa) eingeteilt, die ihrerseits aus je 100 Quadraten bestehen. Befindet sich in einem Feld ein Fabrik-Symbol, so kann dort eine vorgegebene Anzahl an Kampfeinheiten gebaut werden. Die verwendete Währung sind »Ressourcen«, die man pro



»WinWar 2« ist ein unkompliziertes Strategiespiel

Runde erhält – abhängig von den kontrollierten Gebieten. Es gibt Infanterie, Panzer, Jagdflugzeuge und Bomber zu kaufen, zur See setzt man sich mit vier verschiedenen Schiffen zur Wehr. Die Truppentypen unterscheiden sich in Kosten, Angriffs- und Verteidigungswert, sowie der Bewegungsreichweite. Vorhandene Einheiten werden als kleine Symbole direkt in den Feldern dargestellt. Die Bedienung ist denkbar einfach geraten: Feld anklicken und auswählen, wohin die darin stehenden Einheiten ziehen sollen. Angriffe entstehen durch den Zug auf ein bereits besetzes Feld und werden rechnerisch ausgewertet. Die Stärke der beteiligten Staaten läßt sich einstellen, indem man die Höhe der Resourcen-Einnahmen pro Runde manipuliert.

WINWAR 2

| Genre: | Strategiespiel | Läuft unter: | Windows |
|-------------|----------------------------|--------------|--------------|
| Hersteller: | Silicon Commander Games | Sprache: | Englisch |
| Festplatten | platz: ca. 1 MByte | Vollversion: | 25 US-Dollar |



Neopaint 3.1

Auch in der neuesten Version beweist »Neopaint«, daß DOS-Malprogram-

me durchaus mit ihren Windows-Verwandten konkurrieren können, Sämtliche Standardfunktionen wie das Ausschneiden und Kopieren von Teilbereichen sind komfortabel durchführbar, Der gewünschte Bereich wird als Rechteck oder Kreis. bzw. mit Linien oder Kurven definiert: per »Crop«-Funktion läßt sich der restliche Teil der Grafik wegschneiden. Das Zeichnen von Kreisen, Rechtecken und Würfeln gehört ebenso zum Repertoire, wie das Rotieren und Neuskalieren des aanzen Bildes. Alle Grafikfenster können beliebig verschoben und in der Größe verändert werden. Per Icon ruft man eine DOS-Shell auf, um z.B. Dateien zu kopieren.

Für Präzision sorgen eine gelungene Zoom-Funktion sowie ein zuschaltbares, frei definierbares Gitter. Mit Hilfe eines »Stempels« lassen sich kleine Grafiken als Pinsel benutzen. zudem stehen verschiedene Pinselmodi wie »Verwischen« oder »Klonen« zur Verfügung. Flächen färbt man entweder mit einer bestimmten Farbe, der »Sprühpistole« oder einem Muster ein. Rund 25 Effekte, von »Acid Wash« bis zu »Vaporize«, dienen zum Verfremden des Bildes. Bei soviel Farbenklekserei darf die Undo-Funktion nicht fehlen, welche die ieweils letzte Aktion rückgängig macht.

Neopaint arbeitet mit den gängigsten Bildschirmauflösungen zusammen, z.B. 640 x 480 Pixel (bei bis zu 16 Millionen Farben). Aus lizenzrechtlichen Gründen unterstützt Version 3.1 zwar die Grafikformate »BMP«, »PCX« und »TIF«, aber nicht mehr das beliebte »GIF«. Ein geplantes Zusatzprogramm soll das Format nachträalich einbinden. Trotz dieser Einschränkung ist das Preis-Leistungsverhältnis der registrierten Version angesichts der verlangten 55 US-Dollar äußerst aut.



Das DOS-Grafikprogramm Neopaint wird auch im Redaktionsalltag eifrig benutzt

NEOPAINT 3.1

Genre Malprogramm Hersteller: Neopaint Corporation Festplattenplatz: ca. 3 MByte Läuft unter: MS-DOS Sprache: Englisch

Vollversion: 55 US-Dollar

IES

Multimedia Am Obstmarkt 1, 71522 Backnand

Neueröffnuna: Ladengeschäfte: Am Obstmarkt 1 71522 Backnang

Bismarckpark 74076 Heilbronn

beim Sport-Boss



Dt. Versic

nur DM 39,95 nur DM 39 95



Bioforge DM 89,95 DM 89,95 DM 79.95 DM 79,95 Magic Carpet DM 89,95 Nascar Racina DM 79,95 NBA Live '95 DM 89,95 Star Trek - The next G DM 89,95 Wing Commander 3 DM 99.95 DM 89.95 DM 44,95 DM 99 95 Gravis Ultrasound Max DM 329,95 Preisliste gg. Rückumschlag

Erotik nur gg. Altersnachweis Bestelltelefon: 07191 / 96 02 96 Bestellfax: 07191 / 96 02 98 BTX: EHMANN CD-ROM# Versandkosten: DM 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50

Ab DM 150,--

versandkostenfrei

CD-ROM

A PREISBRECHER A

Top-Titel scharf kalkuliert

schnell * kompetent * zuverlässig

FFF WAHNSINN TOTAL Original-Vollversion eines tollen Games bei jeder Bestellung GRATIS !!!

Shareware Andromeda 4.0 (10 Vollv.) 33.90 Blaster Vol. 3 Boom Powerpack 2 29,80 Dream Linux Triple-CD 2 2 59.00 Mailbox CD-ROM 2 39.80 Megastorm (Doppel-CD) 29.80 Patchwork 2-3 '95 39.80 Pegasus Vol. 1/95 29,80 Starcom Six-Mix 35,00 Topware Monats-CD Juni 26.90 Deutsche Vollversionen 25.00

Yellow Point (1. Auflage) 29.95 führen das gesamte CDV & Topwa Sortiment zu Top-Konditie BTX: HÜBNER # Neuheiten & Sonderangebote

24.95

PC-Config (PC-Diagnose)

Infotainment 10-Pack Professional 79 00 Bob Dylan Highway 61 89.00 CD-Globe Fotoshows ie 29.80 Columbus Universallexikon 27.90 Columbus Weltatlas 45,00 Deutsche Gesetzestexte '95 33,00 Erlebnis Mensch 59,00 Flug-Revue Airbus A340 89 00 Geo-Route 49 00 Global Explorer 119 00 Internet MPEG CD-ROM 39.80 Multimedia PC-Schreib 29,80 Non-Stop USA 39,80 PC-Fahrschule f. Win 49.00 PCSL City-Guide BRD 39,80 Teleinfo Regional (0-9) je 29,80 Win Shopping Direkt 24 90 Grafik - DTP - Sound 21.90

Ansagen für d. Anrufbeantw Corel Draw Vorlagen 24 90 DTP-Collection, 1,000 Cliparts 12 90 Ultra Mod II 14 90 Icons & Fonts 12.90 Zubehör CD-Leerhüllen, 10er Pack CD-ROM Caddy (Original) 9.95

Doppel-Leerhüllen, 10 Stk 15,00 Erotik (gegen Altersna rican Dream Girls 44,90 Candy 1, 2 o. Extra, Fir je 49,00 Carol Lynn Fav. Girls 1-5 je 18,90 Damen Direkt Kontakt 59.00 Erotic Dreams 39.00 Erotik Film Sensation 1+2 29,80 Extr. Hot Girls/ Hot Frotik ie 35 00 Girls on hot Roads 39.00 Pleasure Busties 39.80 Sexv Acts Vol. 1-3 ie 9.50 Sexy Pin-Up's, 1,600 Fotos 24 90 Sexy Secretary 39.00 Sinful Girls 1-3, beste Qualitar je 29,80 Stargirls, brills 29,80 Westside Casting 1-4 ie 29 80

> Software & CD-ROM DIREKT-YERSAND Renate Hübner Waldhornstraße 107

je 21,90

80997 München

Wet-Dreams Vol. 1-8

Tel. & Fax (089) 1406205 Zahlung beguem per Vorkasse

er Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr). Versandkostenanteil 5,90,-. Kunden werden auf Rechnung beliefert. Ab 200 - Lieferung versandkostenfrei!

Händleranfragen erwünscht!



pingplatz.

Wer im Urlaub auf »Wurstl con Krauti« und deutsches Liedaut nicht verzichten will, verlagert sein Wohnzimmer am Besten auf den Campinaplatz, »Win Campina« hilft bei der fachaerechten Auswahl des Frischluft-Urlaubahettos.

ist man unter Seinesaleichen! Wohnmobil reiht sich an Wohnmobil, windschiefe Zelte ausgemergelter Studenten werden von Van-Fanatikern belacht, der Schäferhund des Platzwarts beißt kleine Kinder in die Waden und Neuankömmlinge justierten ihre Satellitenschüsseln für die abendliche RTL-Show. Auch sozial wird

Heißa, das macht Spaß! Da

etwas geboten: Das Klima ist mild, die Gemüter meistens schlicht. Dralle Damen in pinkfarbenen Trainingsan-

zügen flirten mit schnauz-

bärtigen Platznachbarn und abends wird gesoffen, bis Papa schnarcht. Und das schönste: Man muß sich nicht mit diesen verdammten Einheimischen herumplagen. Dafür teilen sich 250 Personen eine Toilette.

man

Einmal auf den Trichter gekommen, eröffnet sich eine neue Welt: Mehr als 5000 Campingplätze warten in deutschen Nachbarlanden - alle weitaus billiger als ein Hotel. Campingplatzfreund Manfred Ostermeier hatte eine zündende

> Idee, die den Eurospießern Freude und ihm einen drallen Geldbeutel bescheren wird. Er packte in bewundernswerter Kleinarbeit die gesammelten Daten von 2600 Campingplätzen aus Deutschland, Österreich, Schweiz, Italien und Benelux auf eine CD-ROM.

ca. 40 Mark HARDWARE-MINIMUM:

Maus

386er, 4 MByte RAM, Win-

dows 3.1. CD-ROM und

PRAKTISCHER NUTZEN-

Profis können hübsche Trivia-Stunden erleben, indem

sie sich gegenseitig nach Campingplätzen mit WC und

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Erschöpft sich leicht nach dem

Lesen der ersten 1500 Cam-

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Klassische Zeltlagerkrank-

heiten: Rheuma (bei zu dün-

nen Iso-Matten), Leberscha-

den (bei zu aktivem nächtlichem Sozialleben), Ver-

brennungen dritten Grades

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Wie man sich bettet, so liegt

(Pannen beim Grillaufbau).

pingplatz-Beschreibungen.

Dusche befragen.

Klickt man sich ins Programm, erscheint zu jedem Campinaplatz Anschrift, Telefonund Faxnummer, Öffnungszeit, Größe des Platzes sowie Detailliertes zu Waschbecken, Duschen, WCs, Stromanschluß,

Tierhaltung und eventuell vorhandenen Supermärkten. Leider fehlen digitalisierte Fotos der Plätze, so daß man sich kein »Bild« machen kann, wo's nun wirklich hingeht.

Ansatzweise clever ist die Idee, einen Faxvordruck für die Anmeldung zu integrieren - so kann Papa von zu Hause den Platz fürs Wohnmobil bestellen, ohne sich mit der Landesspache herumärgern zu müssen.

Aber mal ganz ehrlich: Braucht das wirklich jemand?

(Angtol Locker/hl)

utobahn A 13 Richtung Rom, 300 Meter hinter der italienischen Paßkontrolle. Wir zoomen in einen deutschen Mittelklassewagen, der gerade einen Fiat per Lichthupen-Dauerbeschuß von der Überholspur drängelt. Die beifahrende Gattin fummelt die Pässe in ihre Handtasche, als sich ihr der Blick auf den idyllischen Bergsee »Lago di Brennero« eröffnet. Beim Anblick des kalten Pfützchens stößt sie laute Begeisterungsschreie aus, was im gestreßten Angetrauten die kalte Wut aufsteigen läßt - der grummelt nämlich, weil ihm die Göttergattin seit Wanne-Eickel in den Ohren liegt, doch an diesem »ent-zück-ken-dem See anner Grenze« Halt zu machen. Doch er gibt der Karre den Bleifuß; die folgenden Grobheiten lösen spätestens bis Modena die Ehekrise aus.

Lassen wir das Paar in (Un-)Frieden ziehen und wenden wir

uns den Problemen der Daheimgebliebenen zu. Wer sich den See tatsächlich zu Gemüte führen will, mietet sich entweder ins nahegelegene Hotel ein oder - und das kommt dem schmalen Geldbeuteln gelegen - zieht auf den Cam-

Bella Italia - leider gibt's wenig Zusatzinformation

| LAND PLZ | ORT LO | Salle | | C.E. | |
|---|-----------|--------------|---|------------------------------------|------------------------------------|
| RASSE | | | | | 4 600 |
| LETON 0165-861380 | | TILLIFAX | | 0 | |
| Pletzwart | | | | | |
| OFFNET 1-12 | GROW | TOURIST | DAUER | ZELTPLÄTZE | CADAVAN |
| | | | STREET, SQUARE, | THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN | THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN |
| | | | | | |
| WASCHBECKEN | | IGE Stromans | ichluß Wohnmo | bilverleih Gaststatt | e Spielplatz Laden |
| DUSCHEN | I SECTION | | schluß Wohnmo | bilverleih Gaststatt | e Spielplatz Laden |
| DUSCHEN EINZELKABINEN | ANFAH | | chluß Wohnmo | bilverleih Gaststatt | e Spielplatz Laden |
| DUSCHEN EINZELKABINEN WC | ANFAH | RT | echluß Wohnmo | bilverleih Gaststätt | e Spielplatz Laden |
| DUSCHEN EINZELKABINEN WC CHEMIE_WC | ANFAH | | ichluß Wohnmo | bilverleih Gaststatt | e Spielplatz Laden |
| DUSCHEN EINZELKABINEN WC CHEMIE_WC SCHIRRSPÜLBECKEN | ANFAH | RT | schluß Wohnmo | bilverleih Gaststätt | e Spielpletz Laden |
| DUSCHEN ERIZELKABINEN WC | AMFAH | RT | echlus Wohnmo | bilverleih Gaststätt | e Spielplatz Laden |

Das Kernstück von »Win Camping«: Dieses Datenblatt sehen sie 2600 mal.

<u>DIE PC-KARTE MIT DEN UKGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN</u>

IDEAL FÜR GAME-FREAKS, **MUSIC-FREAKS, PROGRAMMIERER** USW.



ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUEI DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH 'AUTO INSTALL'-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTÉ EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDE

LEINCEBAU ER CHEAR FRINDEN.
HAT TENE BENEBELLITE NO FEST FRINDEN, DES ES BRADOLOFI.
HAT BENEBELLITE NO FEST FRINDENDLOFES LEBEN.
UNBEGRENZE BAUCH. WARFEL LEBEN FABREN, MERGENZE BERRICH.
UNBEGRENZE BAUCH. WARFEL LEBEN FABREN LEBEN BAUCH.
EIN AUF HATEN BENEFEN TENEBER HATEN.
EIN AUF HATEN BENEFEN TENEBER HATEN.
EIN AUF HATEN BENEFEN B

SPECIAL END SECURIS TELLE NO SPECIAL END S

CETZT AUCH FOR PARTIECTED MODE

WORKERJAY V.4 PUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE

GRAMMEN RINGCHL BEKÄNNTER JRIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN
HE VON UTILITES !!! IM GRUNDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN.!

ORGINAL DEUTSCHE VERSION

UNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ITLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS, JUGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4 ID MIT EINER GANZEN KENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN BATS (U. A. AUGH TEN VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

JTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DEI REEN GRABBER

DUCK PRINCER ADDIONAPOLAY PRESENTATE MARKS DE MOGLICHISTE EN KOMPLETTES STANDARD-VIGA BILD AUS ENEM BELEBIGEN SPIE, ALS EN STANDARD-PCK-ABULSPECHEN, MELCHES SE UN TEICHENPROGRAMMEN BERUTZEN KÖNNEN, FUNKTION JETZ TALDH TIM TEICH KONSTANDARD-VIGA. SIPER VGA. (NO TEXTANDO) II: HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONTOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VOR-DER INERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER BEFEHL ZEIGT AN. AB WEICHERSTELLE DAS PROGRAM EINGERROREN WURDE. DER GRAPIK-REGISTER BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

DUBCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH SOUND BLASTER-FLES. ABSPEICHERBAR ALS. VOC. ODER WAY-FORMAT EDIT. VIND PLAYBACK-MÖGLICHKETI, IDEAL FÜR "WINDOWS-EFFEKTE FUNKTIONERT MIT DEN MESTEN PROGRAMMEN., AUCH MIT CD-GAI MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND ESTPLATTE. ABSPEILBAR INT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG EROFRENDEN SOFTWARE-PLAYERS ODER MIT DER "MEGA MUSIC MACHINE".









Was machen Sie mit einem Produkt, das absolut unspielbar ist? Und was können Sie tun, wenn ein Video DOPPELTER BUG-ENCOUNTER

oder ein Spiel unter Windows plötzlich völlig stumm bleibt?

C Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Die Schmerzgrenze überschritten...

»Frontier« läßt sich mit Grenze oder Schwelle übersetzen.
»Frontier: First Ercounters«, das dritte Elite-Spiel, scheint aber
nicht nur vom Durchschreiten der Grenze in den Weltraum
zu handeln, sondern auch die Schmerzgrenze seiner Kunden
ausloten zu wollen. Die ausgelieferte Version läßt sich beim
besten Willen nur als »unspielbar« bezeichnen (sehen Sie
dazu auch unseren Test auf Seite 72). Die Reaktion von Hersteller Gametek bietet zumindest Diskussionstoff: In England
erreichte eine Mitteilung Fachpresse und Händler, daß es sich
lediglich um ein Soundkarten-Problem handelt, welches sofort
behoben werden könnte. In USA ging hingegen eine Pressemitteilung auch per CompuServe hinaus, in der GameTek USA
sagt: »Unsere Version wird nicht die Fehler der europäischen

Version haben«. Zu Redaktionsschluß gab es schon den zweiten Patch der englischen und den ersten Patch für die deutsche Version; die Fehler wurden jedoch länast nicht alle beseitigt.

Auch nach dem zweiten englischen Update ist es beispielsweise immer noch nicht möglich.



Fehlen Soundeffekte bei »Daedalus Encounter«? Ihr Soundkarten-Treiber müßte dann dringend generalüberholt

werden.



So macht Spielen keinen Spaß: In »Frontier: First Encounters« wimmelt es nur so von offensichtlichen Programmfehlern

militärische Missionen erfolgreich durchzuführen, was den kompletten militärischen Handlungsast im Spiel lahm legt. Durch eine wahre Kette von Bugs sind die Thargoiden-Missionen nicht lösbar. Hähenmesser und Grafik sind sich oft nicht einig; obwohl man sich noch Kilometer über einer Planetenoberfläche wähnt, schlägt das Schiff am Boden auf. Das Aufsammeln von Treibstoff (Fuel Scoop) endet bei manchen Sternen in einem Crash.

Weniger tragisch sind da logische Fehler wie Unstimmigkeiten beim Raumschiffgewicht (manche Schiffe wiegen beladen weniger als die Ladung selbst). Und selbst in der englischen Version sind einige Texte zu lang, was den Bildschirmaufbau zerstört. Einige Spieler haben sogar falsch geschnittene Videoclips gefunden, in denen man den Regisseur noch Actions (rufen hört, bevor der eigentliche Schauspieler etwas sagt. Nicht nur von der Redaktion, sondern auch von vielen Käufern wird selbst die aktuellste Version als »unspielbar« bezeichnet. Wir werden die Entwicklung im Auge behalten und über die weiteren Patch-Versuche berichten.

Windows und Sound

Produzenten von Multimedia-Spielen wollen gerne die erweiterten Fähigkeiten der neuen Windows-Multimedia-Funktionen ausnutzen. So hat man beispielsweise versucht, in Daedalus Encounter« einige Sounds in einem normalerweise unkritischen gepackten Format abzulegen. Allerdings bleiben manche Soundkarten dann dummerweise stumm – das Problem kennen einige unserer Leser auch durch die »Stummfilme« auf PC Player 5/95, die ebenfalls ein gepacktes Soundformat verwenden.

In diesen Fällen meldet der Soundkarten-Treiber dem Videoplayer bestimmte Eigenschaften an, die die Karte aber doch nicht erfüllen kann. Das Problem tritt entweder mit sehr alten Treibern und Treibern mit einem Bug auf. Am tückischsten ist der Fehler jedoch, wenn Sie einen Treiber verwenden, der gar nicht zu Ihrer Soundkarte paßt. So lassen sich einige Soundblaster-Clones normalerweise mit dem Creative-Treiber verwenden, streiken dann aber, wenn beispielsweise gepackte Sounds aespielt werden sollen.

In einem solchen Fall sollten Sie sich die aktuellste Treiberversion vom Hersteller Ihrer Soundkarte besorgen. Das ist leider bei manchen No-Name-Clones äußerst schwierig. Wir stellen deshalb das Format unserer Videoclips wieder auf "ungepackt« um; erwarten Sie aber, daß auf solchen Soundkarten viele Spiele und Multimedia-CD-ROMs unter Windows stumm bleiben werden, da die gepackten Sounds enorme Speicherplatzgewinne bringen und von Software-Herstellern nicht mehr ignoriert werden können.

CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 289,- DM

| CD-ROM | | | | |
|--|----|----------------------------------|---|--|
| 11th Hour (*) 1942 | A | 99,95 | System Shock Enhanced | D 79,9 |
| Aces Of The Deep Across The Rhine (*) | A | 59,95 76,95 | Tank Commander Temptation | A 90.04 |
| | D | 84,95 a.A. | The Incredible Machine 2 (*) The Lost Eden (*) | A a.A. |
| Alone In The Dark 1 Alone In The Dark 1+2 Alone In The Dark 3 | D | 31,95 57,95 | Theme Park | A a.A. A 72.95 D 69,95 A 57,95 |
| Alone In The Dark 1+2 Alone In The Dark 3 | D | 57,95 84,95 | Theme Park Tower Assault (Alien Breed 3) (*) Transport Tycoon Tune Land (*) Under A Killing Moon US Navy Fighters LISS Tyconderone (*) | A 57,95 D 82,95 |
| Armored Fist Arcade Pool (*) | D | 79,95 25,95 | Tune Land (a) | D 62,95 D 84,95 |
| Arcade Pool (*) Aufschwung Ost (*) | D | 58.95 | US Navy Fighters | D 84,95 |
| Battle Isle II | D | 83.95 | USS Ticonderoga (*) | D 76,95 |
| Ardschwung Ost (*) Battle Isle II Battle Ilse II Scenery Battle Race (*) | A | 49,95 63,95 67,95 | USS Ticonderoga (*) Virtual Pool (*) Vollgas (Full Throttle Dt.) | D 80 04 |
| Biing! (*) Bioforge | D | | Voyeur (*) Wake Of The Ravager | D 85,95 A 76,95 A 72,95 |
| Bureau 13 | D | 83,95 83,95 | | A 72,95 |
| Carribean Disaster (*) Chaos Control (*) | A | 74.95 | Wing Com. Armada Wing Commander 1+2 Wing Commander 3 | A 74,95 A 62,95 |
| Chaos Control (*) Chessmaster 4000 Turbo Civilization & Railroad | A | 63,95 59,95 | Wing Commander 3 | D 94,95 D 69.95 |
| | D | 84,95 89,95 | Woodruff (Goblins 4) X-COM (U.F.O. 2) | D 82 94 |
| Command & Conquer (Dune 3) (*) Creature Shock | A | 89,95 84,95 | Zeppelin (*) | D 83,95 |
| Crusader (*) | D | a.A. 76,95 | Hardware Joysticks | |
| Cyberia Cybermage (*) Daedalus Encounter (*) | D | 89,95 88,95 | Gravis Analog Pro | 54,95 |
| Dark Forces | D | 88,95 | Gravis Analog Pro Gravis Phoenix | 175,95 |
| Dark Forces Das Amt | D | 89,95 82,95 | Gravis Game Pad | 37,95 |
| Dawn Patrol Death Gate (*) | DE | 79,95 a.A. | Lautsprecher | |
| Death Gate (*) Der Reder (*) | DA | a.A. 69,95 | Trust 10 80W | 79,95 43,95 |
| Descent Die Verrückte Rallye (*) Discworld | D | 76,95 69,95 76,95 52,95 | Trust 20 25W Trust 120 25W | 115,95 |
| Discworld Donnalpass | D | 76.95 | CD-ROM Laufwerke | |
| Doppelpass DSA - Sternenschweif Dungeon Master 2 (*) Earth Command (*) Earth Mission (*) | D | | Mitsumi FX400 EIDE 4x Toshiba XM3601 SCSI 4,4x | 289,00 |
| Dungeon Master 2 (*) Earth Command (*) | D | 82.95 72.95 44.95 79.95 | Toshiba XM3601 SCSI 4,4x Toshiba XM5302 EIDE 4x | 519,00 349,00 |
| Earth Mission (*) | D | 44,95 | | 347,00 |
| Earth Mission (*) Earthsiege Elite 3 - First Encounters FIFA-Soccer Flight Of The Amazon Queen (*) | D | 76.95 | MPEG-Karte Trust MPEG inkl. Video Out | 429,00 |
| FIFA-Soccer Flight Of The Amazon Queen (*) | D | 66,95 76,95 | Spea Showtime 2MB | 699,00 |
| Flight Unlimited (*) | A | 78.95 | Soundkarten | |
| Flight Unlimited (*) Freddy Pharka s (*) Full Throttle | DE | 76.95 82,95 | Trust SoundExpert DL 16 | 119,00 |
| Great Naval Battles 3 (*) Hammer Of The Gods Hattrick! (*) | A | a.A. 69,95 | Soundblaster 16 Value Soundblaster AWE32 Value | 169,00 329,00 |
| Hattrick! (*) | D | 83.95 | Soundblaster AWE32 value Soundblaster AWE32 | 429,00 |
| Heretic (*) Höhlenwelt Saga | D | a.A. 79.95 | CDI | |
| Höhlenwelt Saga Inca Collection Incredible Toons (*) | D | 64.95 57.95 | CDI-Player 550 | 989,00 |
| Iron Assault | A | 82.95 | inki. Digital Video Cartridge CDI GamePad | 49,95 |
| Iron Assault Iron Cross (*) Joy Of Sex (*) | E | 76.95 66.95 | | 17,75 |
| Jungle Strike Kings Quest 7 Klick n Play | D | 69,95 79,95 | Festplatten Conner 540MB EIDE | 279,00 |
| Klick'n'Play | D | 79.95 | Conner 850MB EIDE | 389.00 |
| Kyrandia 3 Leisure Suit Larry Coll. (1-6) Links 386 Pro | D | 72,95 | Conner I,3GB EIDE Quant. Lightn. 730 SCSI-2 | 579,00 379,00 |
| Links 386 Pro | A | 72.95 57.95 | Conner IGB Fast-SCSI-2 Conner 2GB Fast-SCSI-2 | 769,00 |
| Litil Divil Little Big Adventure | A | 57.95 87.95 74,95 | Conner 2GB Fast-SCSI-2 Conner 4GB Fast-SCSI-2 | 769,00 1199,00 2399,00 |
| | D | 74,95 | | 2399,00 |
| Lothar Matthäus Soccer (*) Mad News (*) Mad News Extrablatt (*) | D | 65.95 83.95 | CPU AMD DX4-I00 | 289,00 |
| Mad News Extrablatt (*) | D | 31,95 84,95 | INTEL DX2-66 | 229,00 |
| Magic Carpet Data CD (*) Marco Polo (*) Masters of Magic | D | 30 05 | INTEL DX4-100 | 399 00 |
| Marco Polo (*) Masters of Magic | A | 69,95 82,95 | INTEL P75 neu INTEL P90 neu | 499,00 799,00 |
| Menzoberranzan Metal Marines | A | 74.95 | INTEL PI00 neu | 999,00 |
| | | | Motherboards ASUS | |
| Mist Maschines 2 Myst NASCAR Racing NASCAR Track Pack (*) Navy Strike (*) NBA Live '95 NHL Hockey 95 | A | 84,95 69,95 | SP3G | 529,00 479,00 |
| NASCAR Track Pack (*) | A | 37,95 89.95 | SP4 TP4 5I2KB Cache | 479,00 669,00 |
| Navy Strike (*) NBA Live '95 | A | 89.95 86.95 72.95 | Disk Spiele | 007,00 |
| NHL Hockey 95 | D | 72.95 79.95 | Aces Of The Deep Mission D | 39.95 |
| Noctropolis Oldtimer | D | 49.95 | Aladdin D Cannon Fodder 2 A | 54,95 |
| Outpost Panzergeneral | DA | 74.95 69.95 | Cannon Fodder 2 A Der Baulöwe D Die Siedler D | 39,95 54,95 54,95 84,95 67,95 44,95 54,95 67,95 |
| PGA Tour Golf Phantasmagoria (*) | A | 89.95 | Der Baulöwe D Die Siedler D Earthslege Zusatzdisk D König Der Löwen D Lode Runner D | 67,95 |
| Phantasmagoria (*) Pinball Dreams DeLuxe | DA | a.A. 74.95 | König Der Löwen D | 54,95 |
| Pinball Illusions (*) | A | a.A. 63,95 | Lothar Matthäus D | 37.95 |
| Pinball Dreams DeLuxe Pinball Illusions (*) Pinball Wizzard 2000 (*) Psycho Pinball | A | 63,95 | Masters Of Magic (*) D | 84,95 |
| Quest For Glory 4 (*) Ravenloft 2 (*) | A | 63,95 76,95 72,95 | Micro Machines A | 53,95 |
| Rebel Assault | A | 74.95 | Metal Marines (*) D Micro Machines A NASCAR Racing D Panzer General A SIM City U.R.K D Star Crusader D Tie Fighter D Tie Fighter D Tiransport Tyc. World Editor A Marcatt | 84,95 57,95 53,95 69,95 76,95 32,95 69,95 94,95 |
| Renegade-Battle For Jacob's Star Rise Of The Robots | A | 76,95 79,95 | SIM City U.R.K. D | 32,95 |
| | | | Star Crusader D | 69,95 |
| Sensible World Of Soccer (*) Slip Stream 5000 | D | 63,95 | Tie Fighter Missiondisk D | 27,95 |
| Sim City 2000 Sim City 2000 Win (*) Sim Tower (*) | D | 62,95 84,95 83,95 | Transport Tycoon D Transport Tyc, World Editor D | 27,95 79,95 34,95 |
| Sim Tower (*) | E | 76.95 | Warcraft A | 72,95 |
| Sim Town (*) Star Trek Next Generation (*) Super Karts (*) | E | 79,95 | Achtung : Die angegebe | enen P |
| Super Karts (*) | A | 95,95 84,95 | Die Ladenpreise könne | n teilw |
| Superhero League Of Hoboken (*) | E | 63,95 | | |

| | 0.00 |
|--|---|
| 95 Descend | ungeon Master 2 72,95 The Lost Eden |
| 95 95 95 95 95 95 95 95 95 95 | 8,95 II NBA Live '95 |
| 95 95 95 95 95 96 96 97 98 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 99 | 76,95 Sim Towar |
| 95 95 95 89,95 | Super Karts 82,95 |
| Dark Forges Schnäppchen | X-COM (U.F.O. 2) |

D 99,95

Conspiracy
Gravis Analog Pro
+ Tie Fighter
Gravis Analog Pro
+ Commanche & Mis.

Gravis Analog Pro + Rebel Assault Gravis Game Pad + Burning Steel & Mis. Hand Of Fate

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!

Auch bei uns: Der bundesweite VR **Descent Wettbewerb** 8.-10. Juni

Strike Commander

Hands Of Lore, Hands Of Fate, Indy Car Racing) Wing Commander 2 Wings Of Glory



27,95

Young Girls Priv.

49,95

Sakura

| CD Erotic | |
|-------------------------------|---------|
| Asian Collection 1-3 | je 27.9 |
| Blonde Bombshells | 69.9 |
| Carol Lynn Favorite Girls 1-4 | je 29.9 |
| Collection Privée 1-3 | je 49.9 |
| Erotic Film Sensation 1+2 | je 39,9 |
| Extreme Hot Girls | 29.9 |
| Extreme Hot Leather Ladies | 49,9 |
| Fantasies Interactive | 79.9 |
| Girls On Girls | 79.9 |
| Hot Girls 1+2 | ja 24.9 |
| Nights in London /Paris | je 29,9 |
| Stripping Girls | 29,9 |
| Strippoker | 39,9 |
| Thai Bondage | 69,9 |
| Visual Hot Girls | 49.9 |
| Westside Girls 1-4 | je 29.9 |
| Wet Dreams 1-8 | je 29,9 |
| | |

Helmstedter Str. 2

38102 Braunschweig fon. 0531 - 273 09 11 fon. 0531 - 273 09 12 fax. 0531 - 273 09 14 **BTX Rotstift#**

nen Preise sind Versandpreise!! teilweise abweichen !!!

PC Player goes online

BTX GIBT GAS

Deutschlands größtes Online-System will endlich den Muff der achtziger Jahre abschütteln. PC Player hilft dabei.

as »BTX«-System der Telekom hat schon einige Krisen erlebt. Knapp zehn Jahre lang erfüllte es die Erwartungen seiner Anbieter nicht vollkommen. Erst durch massive Werbeaktionen ließen sich in den letzten Jahren knapp eine Million Menschen in das System locken. Computerfreaks verirren sich nur selten in BTX; dank sagenhafter 2400 Baud, stark eingeschränkter 40-Zeichen-Grafik (CEPT) und einer kryptischen Zahlenbedienung wirkt auch die simpelste Privat-Müllbox um die Ecke schnell und technisch fortschriftlich.

Doch in einer konzertierten Aktion wird zur Zeit versucht, das angeknackste Image von BTX zu retten. In neun Großstädten kann man sich schon mit bis zu 28.800 baud einloggen (bundesweit ist auch ein ISDN-Connect mit 64.000 baud möglich) und die 40 Zeichen sollen durch die Erweiterung KIT ersetzt werden, die BTX in die neunziger Jahre führt. Zu guter Letzt wird der Name BTX (Bildschirmtext) dem wesentlich »sexier« klingenden »Telekom Online« weichen.

Billy the KIT

KIT steht für »Kernel für intelligente Terminals« und ist eine Programmiersprache für Online-Dienste. Ein KIT-Programm sendet an Ihren PC Befehle wie »Dort oben ein Logo, hier unten drei Knöpfe und rechts den Text in einer Box dieser Größe«. Damit diese Kommandos auf Ihrem PC ausgeführt und ein grafisch ansprechendes Menü gezeigt werden können, benötigen Sie einen »KIT-Decoder«. Eine einfache Version dieses Decoders gibt es umsonst von der Firma 1 &1 (und



Im KIT-Standard lassen sich auch grafisch aufwendige, aber einfach zu bedienende Anwendungen gestalten



Die erste Version läuft: PC Player ist mit Spezial-Infos in BTX plus zu finden.

ist auch unter anderem auf dem CD-ROM dieser Ausgabe von PC Player Plus enthalten). Der Decoder ist quasi ein Terminal-Programm, mit dem Sie die alten CEPT-Seiten und die neuen KIT-Angebote ansehen können.

Neben einem schöneren Windows-Look hat KIT den wesentlichen Vorteil der einfacheren Bedienung. Im »alten« BTX
waren Informationen nur seitenweise abrufbar. Als Eingabe
wurden nur Zahlen sowie ein »*« und ein »#« akzeptiert –
damit sollte sich Bildschirmtext auch per Telefon bedienen lassen. Diese Anfang der achtziger Jahre sinnvoll klingende Einschränkung wurde für BTX zum Bumerang, denn die
Menüführung von Mailboxen oder Konkurrenten wie CompuServe ist wesentlich logischer und flexibler. KIT-Seiten bieten hingegen die unter Windows vertrauten Menüs und Knöpfe; wenn erstmal alle wichtigen Angebote von BTX im KITStandard vorliegen, kann das System wieder mit anderen
Online-Diensten mitholten.

PC PLAYER online

Als einer der ersten KIT-Anbieter startet der DMV Verlag zur Zeit durch. Neben unseren Partnerzeitschriften »DOS« und »PC Anwender« werden Sie auch heiße Informationen von PC Player im »BTX plus «finden. BTX plus ist ein »Dienst im Dienst« – neben den normalen BTX-Kosten werden pro Minute sechs Pfennige auf Ihre Telefonrechnung aufgeschlagen. Für diese 3,60 Mark pro Stunde wird Ihnen PC Player aktuelle Online-Informationen liefern.

So gibt es beispielsweise einmal in der Woche eine Liste aller frisch ausgelieferten PC-Spiele. Dadurch müssen Sie nicht immer zum Händler laufen, um herauszufinden, was sich neues im Spiele-Markt getan hat. Bedingt durch die Druckzeiten und die kurzfristigen Terminverschiebungen wäre ein solcher Service im Heft nicht möglich. Außerdem finden Sie eine Auswahl der besten Tips & Tricks, die Online-Ausgabe des Techniktreffs und downloadbare Demo-Software. Das Angebot wird in den nächsten Wochen und Monaten weiter ausgebaut und die grafische Gestaltung unserer Seiten ändert sich auch noch gewaltig – aber schauen Sie doch schon mal rein.



INTERNET MADE EASY

Der Online-Dienst CompuServe bietet jetzt auch vollen Internet-Zugriff – und das zu einem Preis, von dem man in Deutschland bisher nur träumen konnte.

ie haben schon viel vom Internet gehört und gelesen. Sie wollen selbst mal dieses Netz aus tausenden Computern auf der ganzen Welt ausprobieren. Doch wie kommen Sie aufs »Net«?

Solange Sie nicht als Student an einer Universität freien Zugriff auf das Internet halben, war es in Deutschland bislang nicht preiswert, auf das Internet zu kommen. Einige professionelle Anbieter wie »EuNet« oder »SpaceNet« bieten zwar entsprechende Dienste an, doch diese sind für viele Privatleute recht teuer oder mit unangenehmen Einschränkungen (Zugriff nur abends und am Wochenende) versehen. Außerdem ist die Konfiguration eines PCs für Internet-Zugriffe kein Kinderspiel; da ist von SUP-Dialern, WinSock-DLLs, Domain Name Servern und anderem die Rede.

Bisheriger Preisbrecher im deutschen Internet-Geschäft war IBM. Über das hauseigene Rechnernetz »Advantis« kann jedermann für sieben Mark in der Stunde das Internet erforschen. Und dank speziell auf Advantis abgestimmter Software entfällt auch die nerviötende Konfiguration fast komplett. Die Sache hat nur einen Haken: Zur Zeit albt es die Advantis-Soft-

ware nur im Bonus-Pak des Betriebssystems OS/2 Warp.

Es geht aber noch einfacher und noch preiswerter. Mitte April eröffnete der Online-Dienst CompuServe einen kompletten Internet-Zugang, der von jeder CompuServe-Telefonnummer aus errericht werden kann. Zeitgleich erschien das Programm »NetLauncher«, welches die Internet-Konfiguration praktisch völlig eliminiert.

Um NetLauncher zu installieren, benötigen Sie eine aktuelle Version von Win-CIM, mindestens Version 1,3.1. Wenn Sie WinCIM konfiguriert haben, also Telefannummer und Modem-Initialisierung stimmen, steht dem Internet-Ausflug nichts mehr im Wege. Sie gehen mit dem

Kommando »GO INTERNET« (in WinCIM: Ampel-Icon anklicken und INTERNET eingeben) in das Hauptmenü, wählen »Dial PPP« und danach »Download NetLauncher«.

NetLauncher installiert sich in Ihrem CompuServe-Directory und nutzt alle Modem- und Wählfunktionen von WinCIM. Es ist also keine weitere Konfiguration nohwendig, Sie müssen noch nicht mal eine Telefonnummer angeben. Klicken Sie einfach auf das »Dial Internetk-Icon im Programm-Manager und warten bis zur Meldung »Connected«. Willkommen im Internet! Und was machen Sie jetzt dag Internet hat, anders als Com-

puServe, keine Menüs. Vielmehr müssen Sie jetzt ein Programm starten, welches mit den anderen Computern im Internet Kontakt aufnimmt. Ein solches Programm namens »Air Mosaic« liegt dem NetLauncher bei. Es handelt sich um einen ordentlichen »Web Browser«, mit dem Sie alle Seiten des »World Wide Web« erreichen können (siehe auch PC Player 4/95, Seite 108).

Für Einsteiger ist Air Mosaic sehr gut geeignet, Power-User wollen aber sicher andere Web-Browser sowie News Reader, FTP oder IRC nutzen. Kein Problem: NetLauncher installiert eine WINSOCK.DLL-Datei, so daß alle WinSock-kompatiblen Programme sofort gestartet werden können. Netscape lief bei uns beispielsweise auf Anhieb.

Fast noch verblüffender als die super-simple Konfiguration ist aber der Preis: In der CompuServe-Grundgebühr sind drei freie Stunden Internet-Zugriff im Monat enthalten. Jede weitere Stunde kostet knapp 2,50 Dollar, das sind bei aktuellem Kurs gerade mal vier Mark und ein paar Pfennige. Wenn Sie auf den Geschmack gekommen sind, gibt es noch einen Internet-Club, bei dem Sie für fünfzehn Dollar im Monat weitere zwanzig freie Stunden erhalten; wenn Sie noch mehr Stunden im Internet sind, kostet Sie das nur noch knapp zwei Dollar die Stunde. Mengenbeschränkungen wie »10 Mark das Megabyte« gibt es nicht.

Leider hat die Sache auch einen Haken: Der Internet-Dienst

war schon in der ersten Woche nach Eröffnung derart überlaufen, daß viele Benutzer abgewiesen wurden; die Internet-Kapazitäten von CompuServe waren einfach erschöpft. Hatte man nach vielen Wählversuchen einen Anschluß gefunden, war der Zugriff auf Internet-Rechner quälend langsam. Es ist aber damit zu rechnen, daß CompuServe bis zum Erscheinen dieser Ausgabe seine Kapazitäten erhöht hat, um dem Ansturm der Net-Massen Herr zu werden.

Welcome to CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Company Overgoe

Service of the CompuServe's Web Home Page

Service of the

Rein ins World Wide Web: Ein Web-Browser namens Air Mosaic ist bei Net-Launcher gleich mit dabei.



Im Internet-Form (GO INTERNET) finden Sie unter dem Menüpunkt »Dial PPP« die NetLauncher-Software zum Download

PC PLAYER 6/95



Keine Panik!

OUTBREAK

Sie hören auf putzige Namen wie »Whisper Tai-Pan«, »Michelangelo« oder »Freitag, der 13.« und sind angeblich Staatsfeind Nummer 1 für Ihren PC. Aber wie gefährlich sind Viren wirklich?

a haben wir den Salat: In der April-Ausgabe von »PC Player plus« hatte sich ein Virus-Programm auf das CD-ROM schleichen können. Das Virus war zwar gutmütig, konnie in Einzelfällen jedoch einen PC kurzfristig lahmlegen. Aber nicht nur deswegen berichten wir diesmal über Viren: Flaute die Hysterie um Michelangelo und Co. in den letzten Monaten gewaltig ab, ist jetzt auch allgemein wieder ein Anstieg der Infektionen von Computern festzustellen. So machte Ende Februar eine Pressemeldung Schlogzeilen, daß das kanadische Finanzministerium beinahe die elektronische Version des Budgets '95 mit einem Virus verseucht an Banken, Journalisten und andere Regierungsstellen geschickt hätte. Das bis dahin unbekannte Virus wurde erst im letzten Augenblick durch Zufüll entdeckt.

Woher kommen die Viren?

Viren sind das Produkt von Programmierern, die es entweder unheimlich cool finden, andere Leute in ihrer Arbeit zu stören, oder einfach nicht kapieren, was sie tun. An manchen Universitäten in ehemaligen Ostblock-Staaten gibt es wahre Viren-Programmier-Wettbewerbe (manche Leute behaupten, daß dies auch von östlichen Geheimdiensten gefördert würde). Auch westliche Studenten und gelangweilte Programmierer sitzen viel zu oft an Viren. Ein solches Programm zu schreiben, ist für diese Freaks eine der größten Herausforderungen, denen sich ein Tüftler stellen kann: Ein kleines Programm, das

Shareware version 2.17 - March 1995

Ulrus scamning report - 13. April 1995 12:87

F-FBOT 2.17 created 29. March 1995

Ulrus scarch strings created 29. Morch 1995

Nuthad: Sec.

G-SHAREN-MORGEN-NABROUN-DEC is infected with the particle of the state of

Wenn ein Virenprogramm (im Bild: F-PROT) einen Virus findet, sollten Sie nicht in Panik geraten: In den meisten Fällen läßt sich der Plagegeist rückstandsfrei entfernen. sich selbst vermehrt – kein einfacher Job.

Eben weil viele Viren nur aus technischer Neugier programmiert werden, sind sie »harmlos«. Oft denkt man bei Viren an Programme, welche die Festplatte formatieren, oder sofort blindlings Daten zerstören. Aber die meisten Viren vermehren sich einfach nur – aus gutem Grund. Denn würde ein Virus gleich die Festplatte löschen, hätte es ja gar keine Gelegenheit, sich auf andere Datenträger zu auszudehnen und wäre somit auch keine Gefahr. Tatsächlich können sich mehrere Viren auf Ihrer Festplatte ausgebreitet haben, ohne daß Sie etwas davon merken. Weniger als 3 Prozent der bekannten Viren werden Ihre Daten aktiv angreifen und zu einem bestimmten Zeitpunkt zerstören.

Ein weiterer Mythos, der die Viren umgibt: Sie verbreiten sich angeblich nur durch Shareware und Raubkopien. Tatsache ist, daß jede Software, die Sie sich kaufen, downloaden oder sonstwie besorgen, mit einem Virus versehen sein könnte. Auch die beste Vorsorge ist nicht hundertprozentig sicher; ein neues Virus, das man bisher noch nicht kannte, bleibt vielleicht einige Wochen unentdeckt und hat in der Zeit möglicherweise sogar die Masterdiskette einer Software erwischt, die Sie sich gerade bestellt haben. Hundertprozentige Virenfreiheit kann Ihnen niemand garantieren; lediglich die Sicherheit, daß kein bekanntes Virus in der Software lauert, ist gegeben.

Wie erkenne ich ein Virus?

Verhält sich Ihr PC seltsam? Stürzt er immer häufiger ab? Erfüllen einige Utilities die Aufgaben nicht mehr? Wird der PC immer langsamer, beispielsweise bei Festplatten-Zugriffen? Das alles kann ein Hardware-Fehler, aber auch ein Virus sein. Um sicher zu sein, müssen Sie mit einem »Viren-Checker« die Festplatte auf etwaige Eindringlinge überprüfen.

Es gibt zwei Arten von Prüfprogrammen. Die »Offline Checker« sind Programme, die Ihre ganze Festplatte nach bekannten Viren unter die Lupe nehmen. Hier wird jede Datei nach sogenannten »Unterschriften« (Signatures) durchsucht. Dabei handelt es sich um kleine Fetzen aus dem Programm-code, die typisch für das jeweilige Virus sind; hat man diesen kleinen Ausschnitt auf der Festplatte gefunden, liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Virus vor. Eine zweite Prüfmethode sucht nicht nach einzelnen Viren, sondern nach ungewähnlichen Programmen. Diese sogenannte »heuristische« Suche findet beispielsweise Programme, die so aussehen, als

wäre nachträglich etwas »drangeklebt« worden oder die gleich zu Anfang sehr seltsame Diskettenzugriffe machen, bzw. DOS-Funktionen umprogrammieren wollen. Die Programmierer der heuristischen Checker versprechen, so auch unbekannte Viren aufzufinden. Damit haben sie in den meisten Fällen sogar recht; allerdings gibt es auch hier keine absolute Sicherheit, da Virenprogrammierer sich auch um diese Prüfmethode herummogeln können.

Manche Offline-Checker beugen auch noch vor, indem sie Prüfsummen von Festplattendaten anlegen. Wenn ein Virus sich tatsächlich vermehren sollte, stimmen diese Prüfsummen nicht mehr, das Check-Programm schlägt Alarm. Einen solchen Check sollte man in jedem Fall regelmäßig machen; auch er bietet keine totale Sicherheit, rundet aber eine Vorbeugung gegen Infektionen ab.

Das Gegenstück dazu sind »Online Checker«, Diese Programme laufen im Hintergrund neben Ihrer normalen Software ab. Online Checker prüfen jedesmal, wenn Sie eine Datei öffnen oder ein Programm starten, ob sich dabei ein Virus einschleichen will. Der Vorteil: Bekannte Viren werden entdeckt, bevor sie überhaupt in Ihren PC eindringen können.

Viren sind clevere kleine Programme, die sich selbst vermehren können. Sie dringen in das Betriebssystem Ihres PCs ein, und warten darauf, daß normale Software geladen wird. Bevor ein solches Programm gestartet wird, verändert ein Virus die EXE- oder COM-Datei auf der Festplatte und fügt sich selbst in den Code ein. Wenn Sie nun dieses Programm jemand anderen geben, reitet das Virus quasi »huckepack« mit. Startet man das verseuchte Programm, wird erst das Virus aktiviert, das dann (um seine Spur zu verwischen) die eigentliche Software startet. Somit hat sich das Virus auf einem weiteren PC »ver-

Eine andere Ecke, an der sich ein Virus verstecken kann, ist der Boot-Sektor einer Diskette. Wenn eine so verseuchte Diskette im PC liegt, während sie ihn einschalten, wird erst das Virus-Programm ausgeführt, noch bevor überhaupt der PC selbst bootet. Danach schreibt sich ein solches Boot-Virus radikal auf den Bootsektor der Festplatte sowie auf jede eingelegte Diskette. Es gibt sogar »Hybrid«-Viren, die sowohl Bootsektoren wie auch ausführbare Dateien befallen können.

Die meisten Viren sind Experimental-Programme von Programmierern, die das Schreiben solcher kleinen Wunderwerke für cool halten. Deswegen machen die meisten Viren auch nichts böses - sie vermehren sich nur. Einige krankhafte Programmierer hängen jedoch noch Routinen in Viren ein, die zu bestimmten Zeiten Daten zerstören sollen. Das Michelangelo-Virus soll beispielsweise Mitte März alle befallenen Festplat-

Eine andere Art von Killer-Programmen wird »Trojanisches Pferd« genannt. Solche Programme vermehren sich nicht, sondern hoffen darauf, daß ein unvorsichtiger Benutzer sie startet. So gibt es beispielsweise angebliche »Amiga-Emulatoren« oder »Fraktal-Packer« (die laut Anleitung Dateien auf ein hundertstel ihrer Größe schrumpfen lassen) für PCs. Solche Jux-Programme treiben den Spaß oft zu weit, indem sie einfach Ihre Festplatte ratzeputz löschen

Gegen solche Programme sind Sie gefeit, wenn Sie sich nur in einer »ordentlichen« Mailbox, bei Shareware-Händlern oder eben im normalen Fachhandel mit Programmen eindecken. Dort entdeckt man die »Trojanischen Pferde«, bevor Schaden entstehen kann.

Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR

Top Hard Ware za Top Preised

Dynamic-Cache Boards Jetzt bei uns zu haben! Anfragen!

| Speicher | |
|--------------|-------------|
| 4 MB PS/2 | 252,00 DM |
| 4 MB PS/2 P | 280,00 DM |
| 8 MB PS/2 | 482.00 DM |
| 8 MB PS/2 P | 540,00 DM |
| 16 MB PS/2 | 743,00 DM |
| 16 MB PS/2 P | 890,00 DM |
| 32 MB PS/2 | 1.515.00 DM |
| 32 MB PS/2 P | 1.756.00 DM |

CPU's

| AMD DX4 | 308.00 |
|----------|---------|
| IntelDX4 | 432,00 |
| P75 | 543,000 |
| P90 | 929.00 |
| P100 | 1243,00 |
| | 12.000 |
| | |

MB Festplatten

| 420 | SqtST3491A | 294.00 DI |
|------|--------------|-----------|
| 425 | Con CFS 425A | 260,00 DI |
| 530 | Fuj M2684TAM | 311,00 DI |
| 540 | Con CFS540A | 287,00 DI |
| 540 | Max 7540AV | 296,00 DI |
| 545 | Sqt3660A | 305.00 DI |
| 720 | Sqt ST3780A | 390,00 DI |
| 730 | Qua QLT730A | 402.00 DI |
| 850 | Con CFA850A | 390,00 DI |
| 850 | Max 7850AV | 334,00 DI |
| 850 | SqtST5850A | 423.00 DI |
| 850 | WD AC2850 | 409,00 DI |
| 1050 | Max 71050A | 531.00 DI |
| 1200 | WDAC31200 | 609,00 DI |
| 1260 | Max 71260AV | 555,00 DI |
| 1300 | Con CEA1300A | 543 00 DI |

| D1MB | Cardex W32PPCI | 195,00 DM |
|--------------|--|------------------------|
| D1MB D1MB | Cardex W32P VLB | 179,00 DM |
| D1MB | Spea Mirage P64 PCI Winner 1000 Trio PCI | 287,00 DM 262,00 DM |
| D2MB | Cardex W32PPCI | 287.00 DM |
| DZMB | Cardex W32P VLB | 287,00 DM |
| D2MB | Hercul, P. Dyn PCI | 330,00 DM |
| D2MB | Hercul, P. Dyn VLB | 330,00 DM |
| D2MB | miroCrystal 20SD PCI | 351,00 DM |
| D2MB | miroCrystal 20SD VLB | 344,00 DM |
| D2MB | Spea Mirage P64 PCI | 317,00 DM |
| D2MB | Winner 1000 Trio PCI | 356,00 DM |
| V2MB V2MB | miroCrystal 20SV PCI | 494,00 DM |
| V4MB | Spea Mercury P64 PCI miroCrystal 40SV VLB | 514,00 DM 784.00 DM |

| - Terratec Soundkart | ten | | |
|---|-----|--|----------------------|
| Gold 16 SE Gold 16 Maestro 16 SE Maestro 16 Maestro 32 Wave System 2 MB Wave System Pro 4 MB Mini Wave System 1 MB | | 149,00 179,00 290,00 355,00 549,00 199,00 362,00 | DM DM DM DM |

| Zubehör | |
|---|--|
| Thrustmaster SCS Thrustmaster BFSC Thrustmaster F16FLCS Thrustmaster WCS Thrustmaster RCS Thrustmaster RCS Thrustmaster RCS Thrustmaster RCS Thrustmaster RCS | 168,00 DM 271,00 DM 307,00 DM 228,00 DM 257,00 DM 297,00 DM 84,00 DM |
| Speed CD-ROM | . reconstituting |
| | |

| Spe | ed CD-ROM | None of the last of |
|-----|-----------------------|---------------------|
| 4,0 | Mitsumi FX400 | 299,00 DI |
| 4,4 | Toshiba XM-3601B SCSI | 528,00 DI |
| 3,4 | Toshiba XM-5201B SCSI | 347,00 DI |
| 2,5 | Sony CDU55E ATAPI | 229,00 DI |
| 3,5 | Sony CDU55E SCSI | 287,00 DI |

M-JPEG-, MPEG-Decoder u. Encoder etc. von Spea, ELSA, Fast, SIGMA auf Anfrage. ise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkoster

| | | Destellall | mailine. | | | |
|---------|----------|------------|----------|------|--------|-------|
| Aachen: | | Darmstadt: | | | | |
| Tel. | 0241 | 61220 | 06151 | 78 | 25 | 57 |
| Fax | 0241 | 61227 | 06151 | 78 | 27 | 90 |
| BTX | MYS | TIC # | 1000000 | 1295 | 13/5/2 | 2000 |
| Versai | ndzentra | ale: 52066 | Aachen | Am | yast | r. 43 |



Der Nachteil: Sie verlieren in der Regel ein paar KByte RAM und ihr PC wird etwas langsamer. Die meisten Online-Checker

schützen Sie darüberhinaus vor ungewöhnlichen Programmbefehlen; beispielsweise sperren sie die Formatierfunktion für die Festplatte und schlagen Alarm, wenn ein noch unbekanntes Virus sich an bestimmten Dateien zu schaffen macht.

Die meisten Anti-Viren-Pakete bieten inzwischen beide Schutzmethoden; einen Online-Scanner für die ständige Kontrolle und einen Offline-Scanner mit eingebautem Virenkiller, der im Falle einer Infektion Ihr System wieder auf Vordermann bringen soll.

Bekannte Produkte aus dem professionellem Bereich sind im wesentlichen »Norton Antivirus« (auf CD-ROM etwa 70 Mark), für das Sie jeden Monat mindestens einmal einen Virus-Update aus Mailboxen oder CompuServe downloaden können. Etwas im Ruf

geliten hat das Programm »SCAN« von McAffee, das in früheren Versionen für Privatpersonen umsonst war, inzwischen aber nach dem Shareware-Prinzip vertrieben wird und damit nur 30 Tage benutzt werden darf, bevor Sie es bezahlen müssen – auch als Privatanwender.

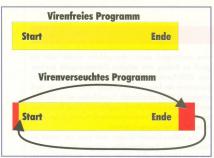
Weiterhin kostenlos für den Daheim-Bedarf ist »F-PROT«, der sich inzwischen zum Liebling in der Mailbox-Szene gemausert hat. F-PROT-Updates der privaten Version erscheinen unregelmäßig, eine Profi-Version (die dann Geld kostet) bietet aber vollen Support durch eine deutsche Firma im Falle eines Falles.

Ich habe ein Virus! Was nun?

Erste Regel: Keine Panik. Mit hoher Wahrscheinlichkeit ist das Virus "gutartig«, das heißt, es wird keine Daten vernichten oder sich leicht entfernen lassen. Schalten Sie den Rechner aus, suchen Sie sich eine garantiert virenfreie Boot-Diskette (so eine sollte man immer im Hause haben) und starten Ihren Rechner damit.

Bevor irgendwelche Löschversuche unternommen werden, sollte man alle Daten sichern. Kopieren Sie also sämlliche Textdateien, Datenbanken, Spreadsheets und andere Daten auf Disketten. Kopieren Sie aber nicht die Programme, damit verbreiten Sie dann nur wieder Viren. Wenn Sie von einer virenfreien Disketten booten und auf frisch formatierte Disketten nur die Daten kopieren, haben die kleinen Racker wenig Chancen, sich auf den Disketten festzusetzen. Sind alle Daten gesichert, gibt es zwei Methoden, die Viren loszuwerden. Verrauen Sie entweder der Reinigungskraft eines Anti-Viren-Programms oder seien Sie radikal und formatieren Sie die komplette Festplatte neu. Die zweite Lösung sollte man sich aber aufheben, wenn die erste Lösung versagt. Welches Anti-Viren-Programm nun am besten die Plagegeister von der Platte putzt, hängt ganz vom Virus ab.

Egal, welche der beiden Methoden Sie auch benutzen: Die meisten Anwender vergessen, daß das Virus immer noch auf zahllosen Disketten schlummert. Nach erfolgreicher Viren-Rei-



Ein vireninfiziertes Programm wird einige hundert Bytes länger; durch geschickte Manipulation erreicht das Virus, daß es zuerst ausgeführt wird und erst dann die Kontrolle an das eigentliche Programm zurückgibt. Einmal im Speicher, schreibt es sich in jede weitere Programmdatei, die aufgerufen wird.

nigung der Festplatte müssen Sie also in den sauren Apfel beißen und jede, aber auch wirklich jede Ihrer Disketten auf Viren untersuchen. Sonst dürfen Sie einige Tage später die große Aufräumaktion wiederholen. (bs)

VORBEUGEN IST BESSER ALS KILLEN!

Damit Sie sich und Ihre Daten vor Viren schützen können, genügt es nicht, »nur Originalsoftware zu kaufen«, wie Ihnen manchmad Anzeigen suggerieren wollen. Deswegen hier unsere Vorbeuge-Regeln:

- Seien Sie vorsichtig. Jedes Programm k\u00f6nnte auf Ihrer Festplatte Daten zerst\u00f6ren. Nicht unbedingt durch ein Virus, aber vielleicht durch einen Programmfehler.
- Machen Sie Backups. Sichern Sie zumindest Ihre wichtigsten Deten regelmäßig auf Disketten. Das schützt nicht nur vor Viren und Bugs, sondern auch vor Diebstahl oder Hardwarefehlern. Wenn es Sie Geld, Arbeit, das Studium oder mehr kosten kann, falls Sie Daten verlieren, müssen Sie sich selbst um den Schutz der Daten kümmern und nicht darauf bauen, döß »schon nichts passiert«.
- Besorgen Sie sich mindestens alle drei Monate, besser jeden Monat, den neuesten Update zu Ihrer Antiviren-Software. Am einfachsten geht dies per Modem; wenn Sie die Software bei einem Händler kaufen, erkundigen Sie sich nach Update-Möglichkeiten. Manche Programme werden auch automatisch erneuert; als registrierter Kunde erhalten Sie regelmößig Post mit neuen Versionen.
- Vertrauen Sie sich nicht auf ein einziges Programm. Selbst wenn Sie mit einer teuren Profisoftware arbeiten, sollte mindestens noch ein zweites Antiviren-Programm zur Kontrolle bereit stehen. Das gilt nicht nur für die Suche, sondern erst recht für die Entferrungs Gerade bei excitschen Viren kann es sein, daß ein Virenküller den Plagegeist nicht entfernen kann, während ein anderer problemlos damif fertig wird.
- Legen Sie sich für jede Ihrer Antiviren-Software mindestens eine (besser zwei) Bootdisketten mit einer Kopie des Programms an, damit bei einer Infektion garantiert eine virenfreie, bootbare Version des Virenkillers parat ist.
- Lesen Sie die Anleitung zu Ihrer Antiviren-Software. Sie enthält viele wertvolle Tips; gerade in den »langweiligen« Teilen, in denen nicht konkrete Programmfunktionen beschrieben sind.



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

CD ROM

JAGUAR

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach Telefon 0 85 82 / 15 99 Telefon 0 85 82 / 86 39 Telefax 0 85 82 / 86 25

Aces of the Deep /dt Across the Rhine /dt*

84,95 89,95

89,95

89,95

89,95

89.95

79,95

84,95

V.mö 41,95

87,95 89,95

79,95

89.95

89,95

77.95

77.95

19,95

49,95

66,95

39.95

89 95

189,00

249,00

309,00

79,95 85.95

74,95 49,95 49,95

76,95

V.mö. 69,95

76,95 89,95

76,95 89,95

64.95 69.95

62,95 89.95 69,95

89,95 74,95 89,95

84.95 79.95

67.95

Alone in the Dark 3 /dt Armorea i las.
Battle Isle & Data Disk. /dt
Battle Isle Data Disk. 2 /dt
Battle Isle Data Disk 2 /dt
Battle Isle 2 dt
Battle Isle 2 Scenery CD /dt
Bing! /dt

Bioforge /dt Bundesliga Manager Hattrick /dt Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt Colonization /dt

oder

Deutsche Anleitung

to

möglich

Vorbestelluna

11

V.mö.

Comanche /dt
Creature Shock /dt
Cyberia /dt
Dark Forces Das Schwarze Auge 2 /dt

Day of the Tentacle /d Der Baulöwe /d Der Reeder /dt

Die Höhlenwelt Discworld /dt Dungeon Ecstatica /dt

Eye of the Beholder 1-3 /dt FIFA International Soccer /dt Flight Unlimited /dt Full Throttle /dt

Hanse - Die Expedition /dt Historyline 1914-1918 /dt Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt International Tennis Open /dt Jungle Strike /dt King's Quest Edition 1-6 /dt King's Quest 7 /dt

Legend of Kyrandia 3 /dt Lion King /dt Little Big Adventure /dt Lost Eden /dt

Lothar Matthäus S Magic Carpet /dt Magic Carpet - Hidden Worlds /dt Master of Magic /dt NASCAR Racing /dt NHL Hockey '95 /dt Noctropolis /dt

Panzer General (di Pinhall Fantasies de Luxe /dt

Privateer & Strike Commander /dt Psycho Pinball /dt

ZUBEHÖR

Player Joystick-Kabel analog Gravis analog Joystick PC Gravis analog Joystick Pro PC Gravis Game Pad PC WingMan Extreme Joystick

> Sound Blaster 16 Value Edition /dt Sound Blaster 16 Multi CD /dt Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt

Sound Blaster AWE 32 Value Edition /dt

359.00 Sound Blaster AWE 32 /dt 479.00

CD-ROM 02871/8631 18 30 88 18 06 37 • 18 54 43 FAX 0 28 71 / 86 31

Simon the Sorcerer Space Quest Edition 1-5 /dt Star Trek Technical Manual 89.95 Star Wars Screen Entertainment /dt Super Karts /dt System Shock /dt Tank Commander /dt 79,95 Tie Fighter Mission Disk. /dt 29,95 Transport Tycoon /dt
Transport Tycoon World Editor /dt U.S. Navy Fighters /dt Warcraft /dt 89,95 85,95 85,95 Wing Commander 1 + 2 /dt Wing Commander 3 /dt 99,95 Wings of Glory (dt Woodruff and the Schnibble of A. (dt X-Com (dt X-Wing Compilation (dt

ındesi. Manager Hattrick /dt Bundesl. Manager Hattrick /o Dark Furces Little Big Adventure /dt Magic Carpet /dt NBA Live 95 /dt Panzer General /dt 79,---Star Trek Techn. Manual Tie Fighter Mission Disk. /dt Wing Commander 3 /dt X-Com /dt 89,-- CD 89,-- CD

Sonder-Angebote:

Der Patrizier /dt Formula 1 Grand Prix /dt 21,95 21,95 34.95 34.95 36.05 36.05 Legend of Kyrandia 2 /dt Pirates! Gold /dt 34.95 34.95 Privateer /dt

Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt je 36,95 36,95 SSN-21 Seawolf /dt —,— 23,95 Strike Commander /dt Syndicate /dt Taskforce 1942 /dt 34.95 34.95 26.95 ---Ultima Underworld

25.95

So

könnt Ihr gleich bestellen:

KOMIN IM GLEEN DESCRIBENT Einflach bei uns anzulen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine PostkarlerBrief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dam per Nachnahme (+ 9 — DM) oder per Vorkässe (+ 4 — DM), Ab 150, — DM Bestellwert lielem wir grundsätzlich protritei. Ausstankunden bestellen bilte nur schriftlich gegen Vorkässe.

Brillenzauber

Virtual-Reality-Helme sind teuer, unscharf und schwer – mit »3D-Max« gibt es aber eine preiswerte, scharfe und leichte Alternative,

> eit gut einem Jahr bemühen sich zwei Firmen, den PC mit Virtual-Reality-Helmen zu beglücken. Der »VFX-1« von Forte und der »Cyber-Maxx« kosten jeweils rund 2000 Mark, sind aber ihr

Geld nicht wert: Niedrige Auflösung und unscharfe Optik sorgen für Augentränen, das hohe Gewicht der Helme für Nackenschmerzen.

Die VR-Helme arbeiten nach dem Prinzip, jedem Auge einen eigenen Monitor zu verpassen; durch die leicht versetzten Bilder entsteht ein dreidimensionaler Eindruck. Zwei Monitore für zwei Augen – läßt sich das Problem nicht einfacher lösen?

3D-Brillen der Vorzeit

Das Thema »3D« wurde schon in den 50er Jahren von Filmproduzenten angegangen. Damals entwickelte man Brillen mit einem roten und einem grünen Glas. Auf der Leinwand war das Bild doppelt zu sehen, ebenfalls in Rot und Grün. Durch das rote Glas betrachtet, verschwindet das rote Bild, das Grüne hingegen ist beinahe schwarz zu sehen. So sieht jedes Auge nur eines der beiden Bilder. Jedoch ist das 3D-



Diese Brille macht aus Ihrem Monitor das Fenster in eine 3D-Welt mit räumlicher Tiefe



Bild schwarzweiß. Einige Spiele wie »Magic Carpet« verwenden eine Modifikation dieses Verfahrens mit roten und blauen Gläsern, mit dem der 3D-Effekt nicht so stark ist, dafür aber auch Farben gesehen werden können.

Eine technisch ausgefeiltere Variante dieses Verfahrens

arbeitet mit polarisiertem Licht. Auch hier wird dafür gesorgt, daß jedes Auge nur eines der beiden projizierten Bilder sieht. Der Haken an dieser Methode: Es werden zwei Projektoren und eine besondere Leinwand benötigt. Einige Vergnügungsparks bieten solche Filme, unter anderem die Disneyland-Parks (»Captain EO«, »Honey, I Shrunk the Audience«); auf einem Computermonitor ist das Verfahren aber nicht zu realisieren.

Ein drittes Verfahren namens »NuOptix« erzeugt Tiefeneindruck mit Hilfe einer Brille, die ein klares und ein dunkles Glas hat. Allerdings funktioniert der 3D-Effekt nur, wenn sich das Bild in mehreren Tiefenschichten von rechts nach links bewegt. Dies ist gerade bei 3D-Spielen nicht möglich.

Flackern für die Tiefe

In den achtziger Jahren experimentierten mehrere Computer- und Fernsehfirmen mit einem neuen Verfahren. Das Fernsehbild wird etwa 50mal in der Sekunde neu aufgebaut. Wenn man eine Brille konstruieren würde, die im selben Takt erst das eine, dann das andere Auge verdunkelt, könnte man ebenfalls ein linkes und ein rechtes Bild trennen. Eine solche 3D-Brille gab es beispielsweise für den Atari ST zu kaufen. Sie arbeitete mit Flüssigkristallen, aus denen auch die Anzeigen für Digital-Uhren gemacht werden.

Das Problem mit diesen Lösungen war, daß die Bildfrequenz von 50 Hertz für jedes Auge halbiert wurde. Bei 25 Bildern pro Sekunde (pro Auge) sehen wir aber schon ein störendes Flimmern, insbesondere bei großen Helligkeitsunterschieden. Auf der TV-Seite versuchte die Firma Toshiba das Problem mit einem Spezial-Fernseher in den Griff zu bekommen, der zwei Fernsehbilder mit 100 Hertz zeigte, also wieder volle fünfzig Hertz pro Auge bieten konnte. Mehr als ein Prototyp für Messen wurde daraus jedoch nicht.



Um das Flimmern zu reduzieren, werden die 3D-Bilder im Interlace-Verfahren dargestellt.



Magic Carpet verwendet eine Rot/Blau-Brille für die 3D-Darstellung

Ironischerweise hat sich auf dem PC-

Markt kaum eine andere Firma an dieses Thema gewagt. Zwar gibt es im High-End-Bereich für 3D-Grafiker sehr teure Brillen-Lösungen, aber für den Heim-PC war das Thema gute fünf Jahre lang tot.

Auftritt für Schweden und Korea

Nach so viel Ruhe brach auf der CeBIT allerdings ein Sturm los. Die koreanische Firma »Kasan« entwickelte für den PC eine Brille namens »3D Viewstar«, die in einem Kompletpaket mit passendem PC-Interface und Software unter dem Namen »3D-Max« ausgeliefert wird. Ein Internet-Server verbreitet schon seit Anfang des Jahres die freudige Kunde, auf der CeBIT spendierte man dem 3D-Max einen geräumigen Stand mit vielen Brillen zum Ausprobieren, der damit auch prompt sehr bevölkert war.

Inzwischen hat die Firma Pearl aus Buggingen den deutschen Vertrieb übernommen; 3D-Max kostet hier 299 Mark.

Eine pralle Schachtel

Wären doch nur alle Hardwarehersteller so sorgfältig, wenn es um den Lieferumfang ihrer Produkte ginge. Beim Auspacken des 3D-Max kommen wir aus dem Staunen nicht mehr heraus. Die Brille selbst ist stoßsicher verpackt und mit Schutzfolien versehen, so daß sie beim Transport nicht kaputt gehen kann. Für den besseren Sitz liegt ein Kopfband in der Packung, das einfach an den Bügeln befestigt wird. In die Brille selbst können einige Folien eingesteckt werden, die in manchen Fällen das Bild verbessern sollen; drei solche Folien liegen ebenfalls in der Schachtel. Sogar ein Brillenputztuch fällt uns entgegen – so lieben wir Kundenservice.

Damit man nicht erst durch Ausprobieren herausbekommt, ob 3D-Max überhaupt mit der eigenen Hardware harmoniert, ist auf die Außenseite der Schachtel eine Kompatibilitäts-Liste gedruckt, die so ehrlich ist, daß sie tatsächlich
auch Produkte nennt, mit denen 3D-Max zur Zeit nicht kompatibel ist. Leider werden hier nur die Chips und keine Grafikkarten selbst erwähnt; Sie müssen also schon selber wissen, was in Ihrer VGA-Karte steckt, um die Kompatibilität
zu checken (oder unseren Kasten befragen, der die gängigsten Grafikkarten auflistet).

Die Installation der kleinen Interface-Karte geht schnell und

einfach. Theoretisch sind zwar einige Schalterchen auf der Karte, um deren Adresse zin andern, doch die Entwickler haben als Standard-Adresse eine schöne Nische im PC gefunden, die normalerweise immer frei ist; Sie werden die Schalter also wahrscheinlich nie brauchen. Neben dieser Adresse werden

keinerlei IRQs oder DMAs blockiert, so daß die Karte im normalen PC-Betrieb überhaupt nicht auffällt.

Das 3D-Max-Interface muß über den Feature Connector mit Ihrer Grafikkarte verbunden werden. Das löste bei PC Player natürlich erst mal Panik aus: Wie verzweifelte Versuche mit diversen MPEG-Karten gezeigt haben, sind diese Feature Connectoren in den seltensten Fällen benutzbar. Entwarnung jedoch für 3D-Max – dieser benötigt nur ein ganz bestimmtes Synchronisations-Signal der Grafikkarte und läßt das eigentliche Bild in Ruhe. Das bedeutet: kein Schärfeverlust, keine Einbußen von Grafik-Auflösungen oder Farbtiefen und sehr hohe Kompatibilität. Auch an Karten, die mit keiner MPEG-Overlay-Karte zurechtkamen, funktionierte 3D-Max tadellos.

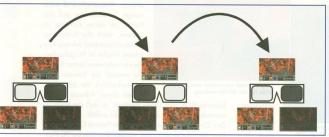
NAS IST INTERLACING?

Der Fachbegriff «Interlacing» stammt aus der Fernsehtechnik. Während Kinofilme bei einer Frequenz von 24 Bildern pro Sekunde nicht zu flimmern scheinen, sind die Augen bei selbst-leuchtenden Bildröhern in Fernsehenre kriftscher. Deshalb wurde im PAL-System die Bildfrequenz von 25 auf 50 Hertz verdoppelt. Damit aber nicht dappelt so viele Bilder übertragen weren müssen, ließ man sich einen technischen Kriff einfallen. Das Fernsehbild mit etwas über 600 Zeilen Auflösung wird in zwei »Halbbilder« geteilt. Das siene Halbbild enthält alle ungeraden Zeilen, also 1, 3, 5 und so weiter. Das zweite Halbbild bekommt entsprechend die geraden Zeilen 2, 4, 6 ab. Diese beiden halbierten Bilder wechseln sich auf dem Bildschirm ab; statt 25 mal ein ganzes Bild zu zeigen, erscheint 50 mal ein Halbbild, bei dem jede zweite Zeile schwarz bleibt. Das Auge läßt sich mit diesem Trick überlisten.

Dieselbe Technik wird bei manchen PC-Monitoren aus ganz anderen Gründen angewandt. Ältere Monitore können bestimmte hohe Auflösungen (768 Zeilen und mehr) nicht mehr anzeigen, weil zu viele Zeilen im Bild sind. Auch hier wird das Bild dann in zwei Halbbilder aufgeteilt, die jeweils nur die halbe Zeilenzahl haben und vom Monitor noch verkraftet werden. Dies führt bei waagerechten Schwarzweiß-Kanten allerdings zu sehr häßlichem Filmmern.

3D-Max verwendet Interlacing für etwas völlig anderes. Die 3D-Bilder bestehen auch aus zwei Halbbildern, die ineinander verschachtelt sind. Die Zeilen 1,3,5 enthalten das Bild für das linke, die anderne das für das rechte Auge. De die 3D-Brille aber zu langsam ist und nicht in jeder Zeile umschalten kann, wird ein Interlacing Modus aktiviert. Dadurch muß die Brille nur bei jedem neuen Bild eine Hell/Dunkel-Umschaltung vornehmen. Das Bild mit den ungeraden Zeilen ist damit für sinke Auge gedacht und umgekehrt. De 3D-Max in der Regel einen Modus mit 120 Herzt Interlacing serventen kontrollen. Die Stelle Bild filmmerfrei. Die oben beschriebenen Effekte mit harten wagererchen Kontrosten bei nohen Auflösungen werden durch die Hardware sagar eilminiert; ohne Brille scheint das Bild zu filmmen, mit Brille ist es stabil.

Brillenzauber



3D-Max in der Theorie: Auf dem Monitor wechseln sich das Bild für das linke und rechte Auge ab; die Brillengläser schalten dazu im Takt auf Hell und Dunkel.

dings werden Kopfbewegungen nicht in Joystick-Bewegungen umgesetzt. Dozu fehlt bei 3D-Max die entsprechende Hardware. Umgekehrt tritt so auch nicht der von uns im Cybermaxx-Test genannte Kritikpunkt auf, daß das Bild ständig

wackelt, weil die Abfrage der Kopfposition zu ungenau ist. Da kein Descent in der Packung lag, probierten wir die aktuelle Shareware-Version einfach mal mit Cyber On aus – ohne Schwierigkeiten konnten wir sofort in 3D durch die Gänge fliegen. Auch die CD-ROM-Version von »System Shock« läßt sich problemlos in drei Dimensionen erforschen, allerdings nur in der niedrigen VGA-Auflösung. Bei SVGA-Darstellung wird alles wieder flach.

Ein Berg Disketten

In unserer Version von 3D-Max lagen 11 Disketten und eine CD-ROM – und dabei fehlten noch zwei versprochene Bonus-Spiele (eine 16-Level-Version von »Descent« und das 3D-Box-Spiel »Sentoo«), die in Kürze allen registrierten Kunden nachgeschickt werden. Wenn diese Ausgabe erschienen ist, sollen beide Spiele sowieso in jeder 3D-Max Packung liegen.

Auf den 11 Disketten befindet sich die Treiber- und Entwicklungs-Software, ein 3D-Demo und ein 3D-Spiel; auf der CD-ROM findet man die gleichen Dateien (so daß man die Disketten getrost zur Seite legen kann), sowie eine stark erweiterte Version des Demos, die mit vielen 3D-Fotos eine Menge Megabytes verheizt.

Um die 3D-Brille zu benutzen, muß ein kleines Programm namens »3DBIOS« geladen werden. Ähnlich wie ein VESA-Treiber gaukelt es den Programmen nun ein paar neue Grafikmodi vor, in denen es zwei Bildschirme gibt – einen für das rechte, einen für das linke Auge.

Der echte Clou ist allerdings ein nur 19 Bytes (!) langes Programm namens »CYBERON«. Dieses Programm macht aus Ihrer 3D-Max-Brille einen Virtual-Reality-Helm der Marke »Cybermaxx«. Jedes Spiel, das den Cybermaxx-Helm unterstützt, können Sie jetzt auf dem Monitor in 3D sehen. Aller-

Flackerfrei dank Interlace

Nun stellt ein VGA-Monitor seine Grafik normalerweise mit einer Bildfrequenz von 60 bis 70 Hertz dar. Wird diese halbiert, kommt man auf unangenehme 30 Hertz; große Helligkeitswechsel (wie das ständige Verdunkeln eines Brillenglases) werden auch hier als störendes Flimmern gesehen.

Das 3DBIOS-Programm benutzt deswegen etwas seltsame Modi, bei denen die Bilder im Interlace-Verfahren mit dop-

IARDWARE-KOMPATIBILITÄT

Der Hersteller von 3D-Max gibt auf der Packung folgende Liste von kompatiblen Grafikchips an. Wir haben Sie um die Namen gängiger Grafikkarten erweitert, die diese Chips verwenden. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

PC Player übernimmt keine Garantie, daß 3D-Max mit all diesen Karten funktioniert, da diese Liste auf Herstellerangaben basiert und nicht für jede Karte geprüft werden konnte.

- ATI Mach 32
- (alle aktuellen ATI Karten)
- Avance Logic ALG2228 ALG2301 ALG2302 (Hercules Stingray)
- Cirrus Logic CL-CD542x CL-CD543x
- (Orchid Kelvin)
- 53 864
 - (Diamond Stealth 64 DRAM)
- Trident TVGA 8900 TVGA 9200
 Tseng ET 4000, ET 4000 W32
- (Hercules Dynamite, Diamond Stealth 32)
- Western Digital WD90C31 WD90C33
 (Diamond Speedstar 24)

Mit folgenden Grafikchips gibt es Probleme, die in einem Update beseitigt werden sollen:

- Weitek Power 9000, 9100
- (Diamond Viper)

 Matrox MGA



M ddd

MAD HOUSE Das Computerspielecenter Im Käthchenhof · Ladengalerie · 74072 Heilbronn · Tel.: 07131/993677 · Fax: 07131/993676

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

> Vielen Dank Ihre DMV-Versandabteilung



Brillenzauber

pelter Bildfrequenz gezeigt werden. Da diese Modi von Grafikkarte zu Grafikkarte unterschiedlich programmiert werden müssen, läuft 3D-Max nicht sofort mit allen VGA-Boards, aber ständige Updates sind angekündigt.

Im normalen VGA-Modus ist eine Frequenz von 120 Hertz (60 Hertz pro Auge) im Interlace-Verfahren möglich. Jeder ordentliche Farbmonitor kommt damit eigentlich bequem zurecht; für den Fall des Falles kann man 3D-Max auf einen Modus mit 87 Hertz (43,5 Hertz pro Auge) umschalten. Dieser zeigt aber noch ein leichtes Flackern, während das 120-Hertz-Bild bei aufgesetzter Brille sehr stabil und scharf wirkt. Witzigerweise sieht man ohne Brille noch ein dezentes Flimmern, welches jedoch verschwindet, wenn jedes Auge nur noch 60 Bilder in der Sekunde sieht. Die 3D-Darstellung ist auch in anderen

Auflösungen bis zu 1024 mal 768 (wiederum mit bis zu 120 Hertz interlaced) möglich. Das Demo-Spiel »3D Clay« ist beispielsweise auf diese hohe Auflösung angelegt und wirkt absolut flimmerfrei und scharf. Wenn dieses olle Tontaubenschießen jetzt noch Spielspaß hätte...

3D selbstgemacht

Nun würde vielen unter uns eine preiswerte 3D-Brille für Spiele schon reichen, aber die Entwickler von 3D-Max setzen noch etwas drauf. Die (leider noch englische) Anleitung erklärt nämlich recht genau die Theorie der 3D-Bilder und gibt Tips, wie Sie mit 3D-Software oder Fotoapparaten Ihre eigenen 3D-Bilder zusammenstellen können. Und natürlich finden Sie auf den beilliegenden Disketten ein Programm, welches Ihre beiden Bilder für das linke und rechte Auge zusammenfügt, auf dem Bildschim anzeigt und als neue Datei speichert. Das gleiche gilt auch für Animationen, die Sie mit Programmen wie 3D Studio fürs linke und rechte Auge berechnen ließen – die 3D-Max-Software fügt diese zu einer 3D-Animation zusammen.

Für Hardcore-Programmierer und Spieleentwickler ist im Handbuch auch beschrieben, wie man die Brille über Int-10-Funktionen direkt ansteuern kann, wie man die 3D-Grafikmodi aufruft und Bilder im RAM der Karte ablegen muß. Da der Aufwand wirklich minimal ist, darf man davon ausgehen, daß Software, die VR-Helme unterstützt, in Zukunft







Der 3D-Brille liegt auch Software bei, um aus Stereo-Fotos oder selbstgemalten Grafiken 3D-Bilder oder Animationen zu erstellen.

auch einen 3D-Max-Modus bietet. Schlimmstenfalls kann man immer noch auf die Cybermaxx-Emulation zurückgreifen.

Tips, Kniffe und Schwächen

Damit der 3D-Effekt am besten zur Geltung kommt, sollten Sie den Raum abdunkeln und insbesondere darauf achten, daß keine Spiegelungen im Monitor ihre Augen ablenken. Regeln Sie auch die Bildschirm-Helligkeit herunter. Wir konnten den besten 3D-Effekt erzielen, wenn wir etwa 50 bis 70 Zentimeter vom Monitor (17 Zoll) entfernt waren, also etwas weiter als normalerweise üblich.

Bei unserer Testbrille war das 3D-Bild nicht hundertprozentig: Das linke Auge konnte immer noch schemenhaft das Bild sehen,

welches für das rechte Auge gedacht war, und umgekehrt. Der beschriebene Effekt ist auch nicht so störend, er fällt nur bei sehr harten Hell/Dunkel-Kontrasten auf und verschwindet in einem Spiel wie Descent beinahe völlig.

Das 3D-Max-Interface kann mehr als eine einzelne Brille ansteuern; mittels einer kleinen Erweiterungsbox (29 Mark) können bis zu vier Brillen (je 99 Mark) an einen PC angeschlossen werden; wegen recht

kurzer Kabel geht es dann allerdings ziemlich eng zu. Für den Einzelbetrieb ist die Kabellänge jedoch hervorragend; auch bei einem Tower unter dem Tisch wird es nicht zu knapp, das Kabel schläbbert aber auch nicht meterlang in der Gegend herum. Einziger wesentlicher Kritikpunkt ist lediglich die englische Sprache der Anleitung und Demosoftware. Es wäre nicht nur eine deutsche Anleitung wünschenswert, die englische dürfte auch durchaus etwas sorgfältiger übersetzt sein.

Im direkten Vergleich zu den uns vorliegenden 3D-Helmen gewinnt 3D-Max auf der ganzen Linie. Zwar kann man nicht durch Kopfbewegungen das Spiel steuern, dafür erhält man

ein scharfes, farbenprächtiges und flimmerfreies Bild und kann durchaus mal ein Stündchen oder mehr ununterbrochen spielen. Bedingt durch die ungewöhnliche Belastung der Augen mit dem unmerklichen Flimmern der Gläser sollte man es trotzdem nicht übertreiben und immer wieder eine Pause einlegen.

(bs)

SPIELE IN 30

Folgende Spielprogramme unterstützen die 3D -Max-Brille direkt oder über die Cybernaxx-Emulation. Diese Liste ist ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Die mit vinicht getestely bezeichneten Spiele wurden von uns nicht ausprobiert, die Angabe erfolgt ohne Gewähr.

- System Shock Enhanced CD ROM (getestet)
 Descent Shareware & Vollversion (getestet)
- Depth Dwellers Vollversion (getestet)
 Flight Unlimited (nicht getestet)
- Magic Carpet nur mit »Hidden Worlds« Datadisk (nicht getestet)



1942 The Pacific Air War

Across the Rhine*

Amazone Queen

Battle Bugs

Blackhawk

Chartbreaker

Dark Forces

Death or Glory

Desert Strike

Die Große Ralley

Dungeon Master II Earth Siege

Frontier - First Encounter

Hammer of the Gods

Legend of Kyrandia 3

Lemmings 3 Little Big Adventure

Lother Mettheus Super Soc

Pinballs Fantasies Deluxe

System Shock Enhanced

Transport Tycoon (kompl. Deutsch) Transport Tycoon World Editor* 3.5

Höhlenweit Saga

Hokum KA 50

Iron Assault

Lode Runner

Magic Carpet Master of Magic

NBA Live '95

NHL Hockey '95

Pinball Illusions

Rebel Assault Renegade

Sim Tower*

Super Karte

The Lost Eden*

US Navy Fighters

Wacky Wheels

Wings of Glory

World Cup Golf

Woodruff (Goblins 4)

X-Con (Ufo 2)

Warrentt

Rise of the Triad Sensible Golf

Pizza Connection Down releive

Psycho Pinball*

Noctropolis

Oldtimer PGA Golf Tour 486

Megarace Nascar Racing

Cannon Fodder 2

Burnou 13

Cyberia

Das Amt

Descent

Discworld

FIFA Socces

Hattrick*

Inferne

Bundesliga Manager Hatrick

Riina

Apache Longbow

Alone in the Dark III

AUF ZU DATÆ!

22,-

GAMES

Disk

99,-

74,-

70.

90,-

74.-

79.-

89.-

64,-

62.-

Simm 8 MB PS/2 Streamer Bänder QIC 80 formatiert

kompatibel

Thrustmaster Gamecard Pentium

Verlängerungskabel für Analog-Joystick

69,-

95.-

55,-

79.

99,-

79,-74,-

89,-

AS. AS.

90.-

74,-

89.-

85,-

79,-

70,-74,-

79.

65.

80. 89,-

89.

85.

90.-

80. 89,-

84,-

74,-

99.

84.-

79,-

54.-

84,

79.-

89.-

70 -

84,-

Ad.

84,

84

79.

74.-

85,-

79,-

49,-

HARDWARE

Zubehör Duales y-Joystickkebel 3DO Blaster-Karte mit 2 G Eliminator Game-Card 2 Ports Gravis PC-Game Pad Gravis Phoenix Jovstick 249.-75,-Joystick Flightstick Joystick Flightstick Pro 169,-Joystick Virtual Pilot 169,-Joystick Mach 3 Keyboard Cherry G83000 75,-Modem 14400 pbs FTZ zugelassen 239,-Modern 26800 bps FTZ zugelas Highspeed I/O 2S UART 16550 57 . MS-Maus Carrera 64.-MS-Maus Kompatible NoName 19,-Simm 1 MB 60 ns Simm 4 MB 70 ns 249. Simm 4 MB PS/2

SYSTEME

Konfigurationen:

Mainboard VLB AMD 486 DX4-100 Mhz Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache VI R-Controller, 540 MR Festplatte Seggets Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1MB 3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse Cherry Tastatur, 8 MB RAM, Preis ohne Monitor

Mainboard 3x PCI, 3x ISA, 2x VLB

Intel Pentium 90 Mhz Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache aufrüstbar bis 1 MB, Local Bus Enhanced-IDE Controller, 540 MR Festilatte Seagete Tseng ET 4000/W32P PCI Grafikkarte 1 MB 3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse

Cherry Tastatur, 8 MB RAM PS/2 DM 3.099,-

Mainboard VLB 486DX2-66 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache VLB-Controller, 540 MB Festplatte Seagate Tseng ET4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB 3.5" Floppylaufwerk, Mini Tower Gehäuse Cherry Tastatur, 4 MB RAM

Mainboards, Controller,

Gehäuse & CPU's

CPU Cyrix 486DX-40

CPU Cyrix 486DX-66

CPU Intel 486DX2-86

CPU AMD 486DX4-100

VLB-Enh. IDE 28, 1P, 10

PCI-Enh. IDE Controller

BigTower-Gehäuse Mainboard 486DX2-86 VLB Gre

Mainboard 486 VLB, Simm/PS2 DX4 / 100 Mainboard Pentium 90 + CPU + Kühler

VLB-Enh. 28, 1P, 1G, 4 Festplatten VLB-Enh. 28, 1P, G, FIFO, 4 Festplatten

Mainboard VLB, OPTI, PS/2 + Simm Mini-Tower-Gehäuse

DM 1.699,-

210,-

410,-

350,-

149.

539.-

49.

GAMES & MORE IN

| Monitore & Grafikkarten | |
|--------------------------------------|---------|
| ATI Mach 64 2 MB VRAM PCI | 599,- |
| Cardex ET 4000/W32P VLB 1 MB | 199,- |
| Cardex ET 4000/W32P PCI 1 MB | 249,- |
| Cerdex ET 4000/W32P PCI 2 MB | |
| Grafikkarte | 339,- |
| Miro Crystal-Grafikkarte 10 SD VLB 1 | |
| MB | 249,- |
| Monitor MAG 15F 15" MPR II | 719,- |
| Monitor MAG 178 17" MPR II | 1.590,- |
| Laufwerke | |

| 74,- | Laufwerke | |
|------|------------------------------------|-------|
| | Festplatte 730 MB Quantum Enhanced | |
| | IDE | 459,- |
| | Festplatte 540 MB Quantum AT-BUS | 419,- |
| 85,- | Festplatte 540 MB Seegate AT-BUS | |
| | EIDE | 339,- |
| | Festplatte 540 MB Quantum SCSI | 490,- |
| 79,- | Festplette 540 MB IBM SCSI | 498,- |
| 80,- | Festplette 426 MB Samsung | 385,- |
| 54,- | Festplatte 420 MB Connor | 359,- |
| | Festplatte 1 GB Seagate | 580,- |
| | Festplette 1,3 GB Connor | 699,- |
| | Laufwork 3.5" TEAC | 70,- |
| | Streamer Connor 250 MB | 269,- |
| | CD Rom Doublespeed Sonv | 249 |
| 79,- | Mitsumi CD-Rom Quad-Speed | 359,- |
| | | |

Soundkarten & Lautsprecher

Aktivboxen 80 Watt Lautsprecher Soundwave 20 oder 30 Shuttle Soundboard 16 Bit Multi CD Soundblester 16 ASP Multi-CD

Versand & Laden

Der Newcomer in Berlin! Sachsendamm 2 . 10829 Berlin Am S-Bhf. Schöneberg © 030 / 787 02 100 @ 030 / 788 01 162 Fax 030 / 788 01 191

Täglich neue Angebote! Katalog anfordern!

Roskoden & Partner oHG

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten, Laden- und Versandpreise für Software weichen um DM 5,- voneinander

FRIEDLICH VEREINT

Die »GUS ACE« erweitert Ihren PC ohne Kompatibilitätsprobleme. Ihre alte Soundkarte bleibt drin und die 32 Digitalkanäle der Gravis-Karte werden nur zugeschaltet, wenn ein Spiel sie wirklich unterstützt.

ie Gravis Ultrasound (»GUS«) gehört technisch gesehen zu den besten Soundkarten. Viele Freaks und Programmierer lieben sie, da der frei konfigurierbare Wavetable-Synthesizer mit eigenem RAM hervorragend klingende Sounds und Effekte ermöglicht. Leider ist sie nicht vollständig Soundblaster-kompatibel, weshalb Spiele, die die GUS nicht explizit unterstützen, selten mit ihr zurechtkommen. Ähnlich geht es mit dem angeblichen »General

Midi«-Support: Auch den besorgt nur eine Software-Emulation, so daß eine Menge neuerer Spiele die Gravis-Karte stumm bleiben lassen. Zwar steigt die Zahl der Programme mit eigenem Ultrasound-Treiber ständig, doch als Allround-Karte für alle Fälle und Spiele mußte PC Player bisher von Gravis-Tönern abraten.

Dieses Problem hat Gravis erkannt und mit der »Gravis Ultrasound Audio Card Enhancer« (kurz GUS ACE) einen neuen, ungewähnlichen Weg eingeschlagen: Sie ist als absolut mager ausgestattete Zusatzkarte konzipiert und läßt sich problemlos neben eine bereits vorhandene Soundkarte stecken. Aus dem Lautsprecher-Ausgang Ihrer Alt-Karte führen Sie dann ein kleines Kabel in den »Line In«-Eingang der GUS ACE; an deren Ausgang schliessen Sie wiederum die Lautsprecher an. Die Gravis-Karte hat sich damit »hinter« Ihre Soundkarte gesetzt und kann deren Kompatibilität nicht beeinträchtigen. Alle Spiele laufen so, wie vorher auch.

Sobald aber ein Spiel in den Ultrasound-Modus schaltet, startet die ACE durch. Anders als bei General-Midi-Erweiterungen ertönt nicht nur die Hintergrundmusik in besserer Qua-



Gravis-Soundkarten erstrahlen seit jeher in kräftigem Rot – die ACE macht da keine Ausnahme. Wichtig ist der leere Sockel auf der rechten Seite; in Ihn stecken Sie einen zweiten Chip, der das RAM der GUS ACE von 512 KByte auf 1 MByte aufstockt.

lität, sondern auch die Soundeffekte und Samples, die, als GUS-Spezialität, durch den eigenen Signalprozessor nicht selten mit verblüffenden Stereo- oder 3D-Klangspielereien aufgepeppt werden.

Damit ist also das graße Gravis-Kompatibilitäts-Problem aus der Welt geschafft. Wenn ein Spiel Ultrasound nicht unterstützt, wählt man eben die andere, »alte« Soundkarte im Setup-Menü und alles funktioniert, wobei die ACE natürlich stumm bleibt. Damit müssen Sie auch den speicherfressenden GUS-Treiber »SBOS« (für Soundblaster Kompatibilität) nicht mehr installieren. Lediglich wenn die ACE auch als General-Midi-Karte herhalten soll, ist noch der Treiber »Megaem« notwendig, der bei so manchem »DOS Extender«-Spiel aber kläglich versagt.

Zwei Karten aus einem GUS?

Was aber genau treibt einen PC-Besitzer dazu, noch eine zweite Soundkarte einzubauen? Zuoberst steht natürlich der legendäre Klang der Ultrosound, den man jetzt ungetrübt bei vorhandener Software-Unterstützung genießen kann. In der

Tat ist es erstaunlich, was für Soundeffekte begabte Programmierer aus ihr herauskitzeln. Einen guten Eindruck bekommt man bei den zahlreichen, kostenlos verteilten Grafik- und Sounddemos aus der Independent-Szene, etwa von Gruppen wie der »Future Crew«. Durch den eingebauten, leistungsfähigen DSP (digitaler Signalprozessor), der aus der Musikindustrie stammt, kann man Samples fast beliebig manipulieren. Besonders reizvoll sind die Sterocoffekte, bei denen Töne von Seite zu Seite zu wandern scheinen oder gar Surround-Feeling aufkommen lassen. Eine andere Spezialität sind die





Die mitgelieferte Bonus-Software »Sound Impression«, »Recording Session« und »Power Chords Debut« hilft Ihnen beim Erstellen eigener Songs

GRAVIS ULTRASOUND ACE

Hersteller: Ca.-Preist

Gravis, USA DM 200.-

Lieferumfana PC-ISA-Steckkarte, Kabel, Treiberdisketten. CD mit umfangreicher Software, deutsche

Besonderheit:

Zusatzkarte zu vorhandenen Soundkarten. Kann notfalls aber auch allein betrieben wer-

512 KByte Sample-RAM on Board, in welches Sie selbsterstellte Aufnahmen einspielen und die die Ultrasound dann in Echtzeit über den DSP verfremdet in Ihre Sonas einbindet. Die GUS ACE kann auch durchaus eine Alternative zu einer General-Midi-Erweiterung darstellen und zwar insbesondere, wenn man eine alte Soundkarte ohne MIDI-Port und Wavetable-Erweiterungsstecker besitzt. Hier rüstet man seinen PC relativ preiswert mit guten Klängen auf, ohne die alte Soundkarte ausmustern zu müssen – aber wie gesagt, wenn ein Spiel keinen Ultrasound-Treiber hat, müssen Sie hoffen, daß der Midi-Emulator »Megaem« funktioniert. Ansonsten hören Sie dieses Spiel nur im alten Soundblaster-FM-Getröte.

Es ist auch möalich, die Gravis Ultrasound ACE als einzige Soundkarte in einen PC einzubauen, da ein Adlib-Kompatibilitätsstecker vorhanden ist. Diese Lösung ist durch die spartanische Ausstattung der Karte aber nur interessant, wenn Sie außer Ultrasound-Programmen keine weitere Software nutzen wollen. Im Lieferumfang befindet sich neben der Karte das Kabel zum Anschluß an die Soundkarte, ein paar Disketten mit Treibersoftware für DOS und Windows sowie eine CD. die mit GUS-Software wie Demos, Sharewarespielen und Musiksoftware gefüllt ist.

Bei einem Preis von rund 200 Mark weist die ACE ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aus. Wer den Soundkarten-Overkill liebt, steckt die ACE neben einen SB 16 mit Roland-MIDI-Aufsatz und hat dann »The best of three worlds: SB. GM, GUS«. Wenn Sie noch mit einem älteren Soundblaster operieren, ist die Ultrasound ACE eine pfiffige Alternative zum Midi-Uparade, Allerdings sollten Sie bei Ihrem Händler gleich noch einen Zusatz-Chip verlangen, der das RAM der ACE von 512 KByte auf 1 MByte aufrüstet (Kosten; ca. 40 Mark). Manche Programme benötigen nämlich soviel Speicher, um die Ultrasound voll auszukosten

GUS ACE-SPEZIALITÄTEN

32 stimmige, digitale Wavetable-Synthese (Soundblaster: 16 Stimmen FM-Synthese)

16 Stereo-Digitalkanäle für Samples bis 16 Bit, 44,1 kHz mit Antialiasing und Oversampling (Soundblaster: 1 Mono- oder 1 Stereo-Digitalkanal)

512 KByte RAM für Samples, durch einsteckbaren Chip auf 1 MByte aufrüstbar

15 Panning- und 4096 Lautstärke-Stufen pro Stimme

Keine Aufnahme-Möglichkeit

Kein Joystickport

Kein Audio-CD-Eingang

Kein MIDI-Port

Eigener DSP-Chip (digitaler Signalprozessor, basierend auf dem Ensoniq DOC-II-Chip)

Little Big Adventure DV 79.-Alone in the Dark 3 dt Armored Fist DV Aces of the Deep DV Bureau 13 DA Lost Eden DV 89.-Magic Carpet DV Master of Magic DV 79.-79.ommander Blood DV reature Shock DV NHL Hockey 95 DA Noctropolis DV yberia DA ybermage DV yberwar DA Sim Tower DV 89.irk Forces DV/EV Dark Sun 2 DA SSN-21Seawolf Classic DV 29.-79,as Schwarze Auge 2 DV 89.upercarts DV Descent DA 89.-79.-Elite 3 DA 79. Hell DV 79. 79. Machine DV Wing Commander 3 DV 89.-Inferno DV 65.-85 70 . X-COM Terror of the De 79.-GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München IFUER VERKAUFSLADÉN: Stadtgraben 45, 94313 Straubing Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254 Versandkosten DM 9,- zzal. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins

Gamer's Paradise

* First Encounters

Der Versand von Spielern für Spiele Nutzen Sie auch nach dem Kauf unsere Service-Line

Sonderangebote zur Eröffnung Gültig für die Laufzeit dieses Heftes Mit * gekennzeichnete Artikel liegen nur in kleiner Stückzahl vor

* Bioforge Sternenschweif Sonderedition einschl. T-Shirt 60.-Masters of Magic X-Com (UFO 2) Descent 82 -82.-Earthsiege 85.-Kings Quest 7 Monthy Python 82.-Warcraft 82 -Woodruff 82 -

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an

Bestellungen: Tel.: 02 51/86 83 30 Fax: 02 51/86 69 73 E-Mail.: Jochenschmitz@stardate. westfalen.de

Lieferkosten bei Vorkasse DM 5,-, Nachnahme DM 10.-Selbstabholung nach tel. Rücksprache

Im Raum Münster liefern und installieren wir Kosten hierfür hitte erfragen

MULTIMEDIA

am See

Fachhandel für Computer Software und Computer Hardware

Fordern Sie unverbindlich

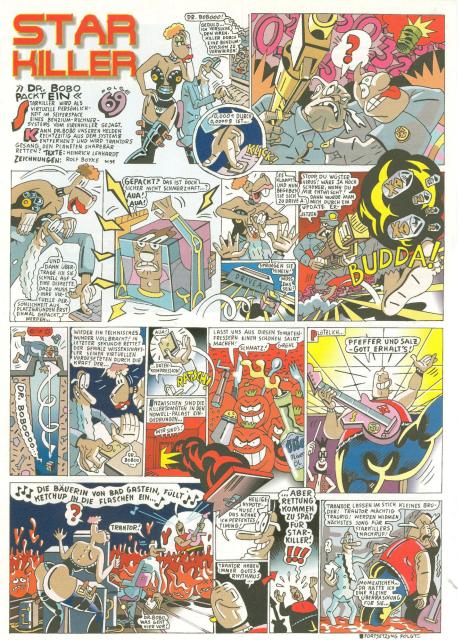
unseren Händlerkatalog

an

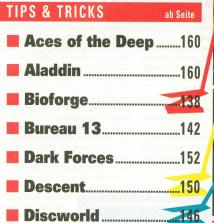
MULTIMEDIA

am See

Charlottenstr. 55 88045 Friedrichshafen







Highway Hunter.....160

NBA Live '95 160

Prototype.....159

Transport Tycoon160

X-Wing CD-ROM.....145

Technik-Treff......161







Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: **DMV Verlag, Redaktion PC Player,** Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem

zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.

[angere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt wurden (Whords- oder ASCII-Formal). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBMF-format). Bilte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beitrügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.

Wir Können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

KOMPLETTLÖSUNG »BIOFORGE«

Dr. Mastada auf der Flucht: Unser grimmiger »Bioforge«-Held verwüstet einen halben Mond, um den Cyborg-Bastler zu erwischen. Die Komplettlösung zu Origins aktuellem Action-Adventure »Bioforge« enträtselt alle Puzzles..

A COLOGISTS C. F. A COLOGIST C. F. A COL

eschafft Nach so mancher nächtlicher Session und dank aufopferungsvoller Unterstützung durch Jörg »Highlander« Rohrer vom Planeten Güterslöh ist es soweit: Unser Held grinst noch einmal grimmig in die Kamera, besteigt die »Icarus« und entflieht dem verhafbten Mond, der hinter ihm explodiert. Die Credits laufen durch, »Bioforge« ist durchgespielt, doch einige Fragen bleiben offen. Wo wird zum Beispiel Dr. Mastada seine nächste Praxis eröffenet Und was sind das für Trümmerteile, die... Moment! So weit sind Sie nicht? Hängen an einer Stelle fest und konnten deswegen den Bioforge-Abspann noch nicht bewundern? Dann folgen Sie unserem tapferen »Bio Player« durch die Abgründe von Origins düsterem SF-Action-Adventure. Sein Logbuch enthölt Tips für Nachwuchs-Cyborgs.

utsch, mein Kopf schmerzt mehr als nach dem Polterabend von Toni Schwaiger! Nur mühsam richte ich mich von meinem Krankenlager auf, was den Medi-Roboter sofort mißtrauisch macht. Igitt, ich hasse Spritzen! Also flugs in den Kampfmodus schalten und der schwebenden Ravioli-Dose ein paar Backpfeifen verpassen, Lächerliche Kommentare wie »unzerstörbar« ignorierend traktiere ich meinen Aufpasser so lange, bis er in das Laseraitter der Zelle knallt. Eine niedliche Explosion später ist der Roboter in handliche Einzelteile zerleat und das Gitter erloschen. Ich nehme das Loabuch mit und lese es durch (in die Hand nehmen und mit der Leertaste benutzen): die Fleischkeule wird ebenfalls dem Inventar einverleibt. Hmm, mal sehen, ob die Innendekoration auf dem Flur auch so trist ist

Der blaue Riese in der Nachbarzelle läßt sich ablenken, indem ich die Fleischkeule vor seinem Gitter ablege. Ich nehme mir vorher seinen herumliegenden zum mit, der sich mind des Knüpper einseitzen läßf (soviel zum Thema vorm dran esind). Wöhrend Blue Boy nach der Keule grabscht, warte ich den Moment ab, in dem sein Zellengitter kurz erlischt. Hineingespurtet und klar zum Kompf: Freundliche Worte ignoriert der Kollege; ich muß ihn bewußtlos schlagen. Aus seiner Zelle nehme ich die Gabel, das Foto und sein Logbuch mit (lesent).

Am Ende des Gangs ist ein geschlossener Durchgang. Das Panel an seiner Seite läßt sich durch Einsatz der Gabel äffhen. Jetzt mit Knöpfchendrücken nur noch dafür sorgen, daß die Leitung auf dem Display eine durchgehende Bahn bildet – nach ein biflochen rumprobieren kein Problem. Diese Logeleien sind beim Erbauer der Station anscheinend recht beliebt. Wenig später werde ich noch auf ein Schloß stoßen, bei dem alle Lichtfelder bis auf das in der Mitte aktiviert sein müssen.

Per Fernsteuerung läßt sich ein Medi-Roboter mißbrauche

Jetzt komme ich in den Wächterraum, wo ich zunächst den roten Knopf drücke – das ständige Alarm-Geffenne ist nicht gerade Balsam für meinen brummenden Schädel. Als nächstes schreite ich das kleine Treppchen herauf und studiere jeden einzelnen Monitor an der Wand. Bei der Gelegenheit werden alle Zellengitter ausgeschaltet (bis auf den Raum, bei dem mir der Zugriff verweigert wird).

Nächster Punkt auf dem Besichtigungsprogramm sind die drei Bildschirme, die auf dem Schreibtisch in der Mittle des Roumes gruppiert stehen. Mit einem konnich ein wenig rumreparieren, der zweite erlaubt die Eingabe der Codezahl, die ich Caymans Log-buch entnommen habe. Um das Schott aufzubekommen, muß aber gleichzeitig ein Fingerabdruck auf dem Schlaß in einigen Metern Einfernung erfolgen. Zu diesem Zweck mißbrauche ich durch den dritten Monitor einen der Medi-Roboter. Mit seinen Greifzangen schnappt er sich Caymans Arm, dann steuern wir ihn zum Schott, bis die Hand die Abdruck-Sensoren berührt. Ich gebe den Code ein, stelle mich dann zwecks Gewichtgewinnung kurz auf die Plathdan zwecks Gewichtgewinnung kurz auf die Plathdan zwecks Gewichtgewinnung kurz auf die Plath

form beim Schloß und schon rumpelt das Tor auf.

Raptor on the Rocks

Der Wachroboter, der mir sogleich zutraulich entgegengerumpelt kommt, bringt weder Schokolade noch Blumen. Dafür verteilt er kostenlose Lasersalven,

was mir in meinem unbewaffneten Zustand ungelegen kommt. Also sofort nach Betreten des Flurs links halten und in der Nische verstecken, in der sich der Lift befindet. Ich warte, bis der Roboter vorbeigeholpert ist und renne dann weiter zum Ende des Flurs. Hier geht's nach rechts in einem Raum mit mächtig interessanlen Kühlkammern. Himm, ein feines Pfürsich-Eis wäre jetzt recht. Das Abtouen ist jedoch mühs somer als bei konventionellen Kühlschränken: Erst drücke ich dem Knopf, der den Abfluß im Boden öffnet. Dann drehe ich das Rad, daß sich nebendran befindet, wodurch eine Lodung Frosti-Spülung durch den Gully rauscht.



Der Cyborg-Raptor läßt sich nur mit einem Trick besiegen

Neugierig gucke ich mir das Display an, das sich links von der Eingangstür befindet. Die Informationen über Kühlkammer 1 sind beunruhigend: Kein Naschwerk, sondern ein unkaputtbarer Cyborg-Saurier ist hier zuhause. Kaum ist die Lektüre abgeschlossen, kommt der aufgetaute Fiffi prompt angewatschelt. Ich drehe flugs wieder am Rädchen und schließe damit das Abflußloch, Im Nahkampf läßt sich dieser Raptor nicht töten; ich muß ihn auf den jetzt wieder geschlossenen »Kanaldeckel« locken und solange hauen, bis er grunzend für einige Sekunden lang regungslos bleibt. Ich nutze diesen Moment, spurte flugs zum Deckel-auf-Knöpfchen und befördere Dino in die Kanalisation - Platsch! Etwas nachspülen mit einem Literchen Superkühler und schon ist auch dieser kleine Störenfried ruhiggestellt.

Nachdem die kleine Meinungsverschiedenheit geklärt ist, drehe ich die Flüssigkeit wieder ab und steige selber herunter (neben die Leiter stellen und »benutzen«). Unten angelangt renne ich solange geradeaus (Richtung unterer Bildschirmrand), bis ich an einer Sackgasse mit drei Löchern herauskomme. Mich interessiert nur der rechte Durchgang: Wenn man ein Weilchen fummelt und probiert, erwischt man die Stelle, an der nach oben geklettert werden kann. Ein besonderer Gegenstand ist nicht notwendig; ich muß nur zentimetergenau vorgehen, bis meine müden Knochen sich schließlich durch den Tunnel schleppen. Ich komme in einer Zelle heraus, zu der ich vorher keine Zugang hatte. Der Soldat wird höflich, aber bestimmt verprügelt, Ich nehme alles mit, was in der Zelle rumliegt; insbesondere die Laserpistole wird mit noch aute Dienste leisten. Gut bewaffnet kraxle ich den Tunnel zurück, klettere die Leiter hoch und kehre zur Nische zurück, in der ich mich vorher versteckt hatte. Wenn der Kampfroboter Ärger will: Voilä, ich kann zurückschießen! Durch Benutzung des kleinen Displays neben dem Lift öffnet sich die Tür und ich betrete den Aufzug. In der Kabine übe ich mich erneut in der schöten Tätigkeir »benutzes, um das Display neben der Tür zu gebrauchen. Nächste Station meiner Sightseeing-Tour wird Ebene 1 sein.

Ebene 1: Krach auf dem Dach

Oben angekommen – endlich frische Luft! Doch statt beschwingt ins freie zu hüpfen, verhärkeit in der Sicherheit der Liftkabine und wärme meine Laserpistole vor. Denn draußen vorm Tore schweben kleine, eklige Wachroboter, die erst einmal

beseitigt werden müssen. Mit ein bißchen Ausprobieren bekomme ich die Winkel heraus, in denen ich feuern muß, um die Blechbüchsen abzuräumen. Nicht zu unterschätzen: Der Lase prollt on bestimmten Flächen ab und springt weiter! Roboter-Pärchen auf einer Linie lassen sich auch prima verwirren, indem man einen Schrift vor und schnell wieder zurück macht – idealerweise treffen sich die Salven der beiden Sonden agegenseitia.

Nach Beseitigung der Blechplage marschiere ich auf die andere Seite dieser Beobachtungsplattform. Der Wächter ist noch nicht ganz von der Ernsthaftigkeit meines Anliegens überzeugt. Also haue ich ihm ein paarmal freundschaftlich auf die Nase, bis er sich bereiterklärt, die dicke Kannane einsatzfähig zu machen. Koum ist dies geschehen, schwirren zwei Schiffe mit Soldaten-Nachschub an. die ich unbedingterwischen muß. Durch Benutzung der Kanone hole ich beide (!) Gleiter vom Himmel; dann geht's zurück in den Lift.

Ebene 3: Dr. Mastada, alle Kassen

Zeit für Doc Mastadas Sprechstunde auf Ebene 3: Nach Zersförung des obligatorischen Roboters gehe ich durch die erste Tür auf der linken Seite. Nach einer längeren Zwischensequerz und einer kleinen Ohnmacht schnappe ich mit das Heilgerät, das am Boden liegt. Seine Benutzung ist rädenl, um im Nahkumpf erlittene Wunden zu behandeln. Auch meine Batterie kann ich austauschen; ich muß nur nahe genug an das Instrumenten-Sammelsurium gehen, das seitlich am OP-Tisch geparkt ist. Nachdem ich die Batterie genommen habe, tausche ich sie per "benutzens" gegen meine alle aus.

Ich verlasse das heimelige Behandlungszimmer und gehe durch die Tür am Ende des Flurs, nachdem ich den Code geknacht habe. Dann ist ein bißchen Raufine angesagt: Soldat verprügeln, dessen Überbleibse himhelmen und alle Bildschirme untersuchen, um viele Informationen zu erhalten. Treppau ist ein Apparilla, der mir einen schicken Schutzanzug verpoßt, den ich zum Betreten des Reaktorraums brouche. Doch vorher sollte ich mir den dreistelligen Reaktorcode besorgen und aufschreiben – er ändert sich nämlich von Soiel zu Spiell Der Code steht in einem



Kunstvolles um-die-Eckeschießen dezimiert die Wach-Robbis auf Ebene 1



Gestatten, Mastada: Auf Ebene 3 finden Sie den Doktore der Berichte, die sich über die Bildschirme abrufen lassen – also schön geduldig durch alle Textseiten durchblättern.

Schließlich sehe ich mir noch die Daten über das Raumschilf »Icarus« an und erfahre von Batherieproblemen. Hmm, schauen wir uns das schnuffige
Modell doch mal an! Mit dem Menüpunkt »Icarus
Zutritt« aktiviere ich den Aufzug, der mich ein
Stückchen nach unten befördert. Hier kann ich nur
einen Soldaten verhauen, das mysteriöse AlienClobjekt und eine weitere Batherie finden. Irgendwie
habe ich das komische Gefühl, daß ich eine von meinen All-Batherien, die nicht wöllig entladen sind, hier
zurücklassen sollte. Wer weiß, wozu sie noch gut
sein wird.

Um in den Reaktorraum zu kommen, ist noch etwas Fernsteuerungsarbeit nötig. Ich untersuche die Bildschirme, die sich neben der Druckanzug-Maschine befinden. Mit einem von ihnen kann ich diesen Roboter-Gobelstapler bedienen. Ich steuere die Maschine aus diesem Roum heraus, ein Stückhen den Gang lang und dann (vom Roboter aus gesehen) zur ersten Tür links. Die Schwebebour führt durch einen kleinen Tunnel in den Reaktorraum, wo ich meinen kleinen Gabelstapler benutze, um den Wachtroboter runter zu schubsen – wir machen den Wea frei!

Nach dieser Aktion gehe ich auch in den Flur, wo ein neuer Wächter aufgebaucht ist, der mich nicht erkennt. Sicher hätten wir tolle Kumpels werden können, doch freiwillig rückt der Junge seine Lasserjistole nichtheraus. Also wird er verhauen, seine Waffe geklaut und durch den Realtortunnel gehlt sin den Raum, wo der Gabelstapler vorhin den Wachroboter beseitigte. Ich aktiviere die Lichtbrücke über das kleine Display, doch bevor ich sie betrete, scheint ein Speichern des Spielstands sehr ratsom. Es beginnt namlich das erste zeitkritische Puzzle, das ohne perfeldes Timina kaum zu schoffen ist.

Hektik im Reaktorraum

Als erstes muß ich den zweiten Wachroboter, der am anderen Ende des Realdvorraums ein Nickerchen macht, auf die Lichtbrücke locken. Der Junge ist innerhalb der knappen Zeit, die mir zum Abschalten des Realdors bleibt, nicht auf herkömmliche Art zu besiegen. Der Bruder ist zickig: Um ihn zu locken, muß ich ihn zweimel mit dem Laser treffen und anschließend in seiner unmittelbaren Nöhe vorbeilaufen. Dann tappst er mir endlich nach, zwück auf die Lichtbrücke. Ich bin schneller am Disploy zurück, mit dem sich die Brücke auch ausschalten läßt – natürlich in dem Moment, wenn der Roboter auf ihr steht. Wir wünschen dem Kollegen einen guten Flug, schalten die Lichtbrücke wieder ein und flitzen eilig rüber. Die beiden Schalter links und rechts von dem Computerterminal benutzen; ihre Farbe wechselt von rot auf grün. Zu guter Letzt betätige ich den Computer selber: Ich gebe den dreistelligen Code ein und drücke aufs »Reaktor ausschalten«-Knöpfchen. Tief durchatmen - das war knapp!

Ebene 4: Schweben per Alien-Würfel

Zurück in den Lift, wo ich als nächstes Ebene 4 wähle. Unter Berücksichtigung der Win-

keltricks, die sich mit meinen Lasersolven anstellen lassen, ist der heranstürmende Wachroboter bald zerschossen – sieht wirklich nett aus, das Lagerfeuer! Draußen angekommen halte ich mich in westlicher Richtung und betrete einen schwarzen Mini-Aufzug. Sobald er mich abgesetzt hat, werde ich sofort von weiteren Schlumpf-Robotern beschossen. Zurückballern ist angesichts der Massen einfratam; indem ich im Zickzack-Kurs weiterrenne.

Nachdem ich einen kleinen Tunnel durchquert habe, entledeck ich zwei schwarze Blöcke, die in den Säureseen münden. Ich lasse mich nach unten fallen, bleibe in der Mittle des unteren Blocks stehen und benutze jetzt den Alien-Würfel, den ich neben der »Icarus« gefunden hatte. Schau an, schon schwebe ich mojestätisch von dannen. Ich klettere über die nächsten Blocks rüber und lande schließlich beim Wrack eines der Schiffe, die ich vorher abgeschossen hatte.

Ich betrete das Wrack, gehe genau auf das Gitter an seinem Ende zu – und schon kommt ein überlebender Soldat des Weges. Irgendwie ist er leicht verschnupft und läßt sich nicht in Smalltalk über die Bundesliga-Ergebnisse verwickeln. Nach einem langen Nahkampf sinkt auch dieser Gegner zu Boden. Ich erbeute seine Fernbedienung, mit der ich das Gitter seiber öffnen kann. Außerdem ist die dicke Kanone dieses Soldaton als Mitbringsel zu empfehlen.

Nachdem das Gitter weg ist, benutze ich den Monitor. Schau an, unser Säuresee-Monster ist inzwischen recht munter geworden. Um diesen Brocken zu beseitigen, bedarf es einer List – Bradenkreuz läßt sich nämlich nicht bedienen. Ich fes Veders deshalb blind eine



Dr. Escher kann etwas Erste Hilfe gut vertragen



Der Sprengkopf muß direkt vor die Tür gelegt werden – und dann nichts wie weg hier!

Rakete ab, die weiter hinten einschlägt. Jetzt lediglich ein paar Sekunden warten, bis das neugierige Monster zur Aufschlagstelle getappt ist und einfach die nächste Rakete hinterherigagen – Bingo, der Große ist erledigt.

Spaziergang mit dem Sprengkopf

Ich verlasse das Wrack, krame meinen Alien-Schwebewürfel aus dem Inventor und lege das Gewehr ab. Dann stelle ich mich auf den Sprengkopf, der vor dem Schiff liegt. Zeit zum speichern, denn ich nähere mich »Zein-ist kostbare-Puzze Nummer Z. Durch »benutzen« kniee ich nieder und schraube den Sprengkopf los, der sogleich fröhlich lostickert – Oops! Bevor das Baby hochgeht; sollte ich es an einem Ort deponieren, den ich immer schon aufgesorent hoben wollte.

Mit der heißen Fracht renne ich unter dem Wrack durch, überwinde auf der anderen Seite die Säuresese-Lücken mit dem Schwebewürfel und benutze die Überreste des Monsters als Brücke. Nach einer Kletteltour über die schwarzen Blöcke geht's schließlich geht's zurück zum Hauphweg, auf dem ich einst hergekommen bin. Den Schlissen der Robber ausweichend renne ich links in den Tunnel, an dessen Ende ein verschlossener Durchgang ist. Es genügt nicht, den Sprengkopf om Tunnelanfang abzulegen. Ich muß bis ganz ans Ende rennen, die explosive Lodung unmittelbar an der Tür fallen lassen und dann schleunigst zurückrennen. Nur wenn ich schnell genug aus der Durchgang ist offen die gewalbige Enplosion. Lohn der Mühen: Der Durchgang ist öffelt.

Nachdem ich mir beim Schiffswrack die dicke Laserkanone wieder geholt habe, gehe ich ins das freigesprengte Gebiet.

Der Rächer für Escher

Nachdem ich automatisch eine weiteren Schutzanzug verpaßt bekam, lande ich in einer größeren Halle. Zunächst halte ich mich rechts: Am Wir haben den Symbolen des Alien-Alphabets Ziffern zugeordnet, damit Sie die Code-Erklärungen leichter nachvollziehen können

Ende des Gangs gelange ich in einen Raum mit einer geheimnisvell schimmernden Tür. Doch zunächst muß ich mich um den großen Bruder des Kampfroboters kümmern, der mich im Readsorraum soviel Nerven gekostet hatte. Nachdem er eine Menge Prügel einstedte, Irollt sich der Knabe und ich kann mit roher Kraft die schimmernde Tür öffnen. Auch die geheimnisvollen Aliens haben eine Vorliebe für rivirale Logeleien: Erst nachdem ich das Muster des untersten Farbenfeldes identisch zu dem des obersten hingeklicht habe, erhalte ich einen formschönen Alien-Talisman.

Zurück in die Eingangshalle, wa am anderen Ende Dr. Escher von einem dieser pieksenden Roboter-Modelle belästigt wird. Ich hege aus verständlichen Gründen eine gewisse Aversion gegem diese Art von Pflegepersonal. Nachdem der Roboter zerlegt ist, gehe ich zu Dr. Escher und benutzt mein Heilgerät an ihr. Gerüft nvo soviel Nächtensliebe schenkt ist mir ein Alien-Übersetzungsgerät; das sich prima im blauen Tempel einsetzen läßt. Also raus und zurück zu den schwarzen Blöcken. Diesmal gehe bzw. schwebe ich nach hinten, klettere in den Alien-Tempel und benutze an den drei Wänden mit den Inschriften das Übersetzungsgerät (erst »lesen«, dann » übersetzen!

Ausreichend über die Vergangenheit dieser Welt informient, trabe ich zurück zu Dr. Escher. Durch Benutzung des Alien-Talismans vor dem schimmernden Tunnel werde ich in einen geheimnisvollen Raum gewarpt. Nach Benutzung der Säule in der Mitte erscheint ein Code-System mit neun Tasten. Um den nöchsten Tunnel zu aktivieren, drücke ich erst die vierte, dann die neunte, die sechste und zum Abschluß die fünfte Taste (die in der Mitte).

Ich gehe durch das Portal und lande in einem Raum ohne Schwerkraft. Durch geziellen Einsatz meiner Laservoffe treibt mich der Rückstoß allmählich in den anderen Tunnel. Hier gibt's ein Wiedersehen mit unserem Lieblingsprügelknaben. Nachdem er endlich niedergeboxt ist, nehme ich seinen Apparillo und benutze ihn. In der neuen, coolen Schimmer-Form bin ich in der Lage, durch das blaue Krafifeld zu sozzieren.

Im Nachbarraum stoße ich auf ein weiteres Display mit einem Puzzle: Um den Code zu knacken, müssen die Felder der Reihe nach ausgefüllt werden. Der Gog an der Sache: Bei jedem zweiten Feld muß die gegenteilige Richtung gedrückt werden. Im Klartet: Einmal Pfeil mit der gewünschten »Ausfüllrichtung« anklicken, dann auf den Pfeil, der das Gegenteil der nöchsten angestrebten Richtung anzeigt. Dann wieder normal, Gegenteil, normal... und so weiter, bis die leere Flöche bunt ausgefüllt ist.

Aus Dankbarkeit für dieses Gefummel erzählt Opa

Gen seine Lebensgeschichte und schenkt mir eine Alien-Batterie. Sobrt tausche ich den neuen Energiespender gegen die Batterie Oss, die ich gerade eingepflanzt habe. Mit Übertragungen Batterie/Gesundheit sollte jetzt gegeizt werden; nur wenn die Alien-Batterie mindestens dreiviertel voll bleibt, kann ich von dieser Welt entkommen.

Granaten-Gruß im Alien-Tempel

Ich kehre in den Tunnel-Kreuzungsraum zurück und bediene mol wieder das Süulchen in der Mittle. Diesmal drücke ich erst auf die dritte, die vierte und schließlich die Taste in der Mittle. Über den neuen Tunnel komme ich zum Gravitations-Ring. Durch Betreten der dreieckigen Felder können die sechs Scheiben des Rings bewegt werden. Um das Puzzele zu lösen, muß ich alle Segmente mit blau schimmerndem Rand vertikal auf eine Reihe bringen, die gerade nach Süden zeigt. Das zweite, vierte und sechste Dreieck bewegen jeweils zwei Ringscheiben auf einmal. Ich kümmere mich deshalb zuerst um diese Einstellungen und justiere dann mit den anderen Dreiecken die Scheiben 1, 3 und 5 (von innen noch außen gezöhli).

Nach diesem Gefummel zurück zur Tunnelparade. An der Süule drückeich die Tasten 3, 4,9 und zuletzt wieder den mittleren Knopf. Der neu erleuchte Izune il flockert und kann deshalb nach nicht betreten werden. Neben ihm an der Wand ragen einige Ziegelsteine hervor, die sich bei näherer Betrachtung ab Display entpuppen. Hier kann ich die Kugel im Alien-Tempel nach oben bewegen. Kurz warden, bis der neugierige Soldat seinen Kopf ein wenig zu weit über die Öffnung steckt... und Rumms, wieder runter mit dem Teil.

Dann ziehe ich die Kugel erneut nach oben, woraufhin der zweite Soldat eine Handgranate durch die Öffnung wirft. Der Knoller kullert bei mir am Tunnelende heraus. Ich nehme die Granate und werfe



Alien-Spezl Gen hütet eine Super-Batterie für die »Icarius«



Von wegen »Alles Gute kommt von oben...«

sie prompt zurück (vor den Tunnel stellen und benutzen). Ein kleines Feuerwerk später verwandele ich mich ermeut in den Reflektions-Look, schnappe meine Kanone und spaziere so durch den jetzt begehbaren Tunnel.

Ich verlasse den Alien-Tempel und marschiere zurück zur »Icarus«. Auf dem Weg zum Lift bekomme ich Dr. Mastadas Flucht mit und besiege drei Soldaten. Durch mein Schlimmer-Feld haben die Jungs Probleme, mich mit ihren Laserwaffen zu treffen. Beim dritten Soldaf finde ich ein Lagbuch, das mir den Mustercode für das Schott verriät. Über den Lift gehf is zurück nach Ebene 3, wo der letzte Soldat auf mich waret. Nachdem ich ihn besiegt habe, gehe ich in den Roum am Flurende und lasse mich wieder zur »Icarus« transportieren. Ich tausche meine Alien-Batterie gegen die alle Batterie aus, die ich vorher liegenoelassen halte.

Jetzt die Alien-Batterie benutzen und schon steige ich in das nun flugtüchtige Raumschiff und lasse den detonierenden Himmelskörper hinter mir.

ich weiß nicht, was die nichsten Pläne meiner Schöpfer sind. Dr. Mastada ist entkommen, mysteriöse Alien-Trümmer driften hinter meinem Schiff durch den Weltraum – doch die Abspann-Credits verkünden das Ende dieses Programms. Werden wir uns wiedersehen in »Bioforae 2«2 (http://docs.com/discourses/figur

KOMPLETTLÖSUNG: »BUREAU 130

VAMPIRJÄGER

Übernatürliche Phänomene bekämpfen PC-Player-Leser nicht mit Knoblauch und Kruzifix, sondern mit unserer Komplettlösung zu »Bureau 13«.

ie brauchen keinen Knoblauch, um mit den Vampriem aus Büreau 13 fe fertig zu werden. Viel besser eignet sich die Lösung unseres Lesers Stephan Schendel aus Westerstede, der mit den Agenten Jimmy Suttle und Delilah Littlepanther gegen die übernatürlichen Phänomene antrat. Wenn Sie andere Agenten benutzen, müssen Sie teilweise anders vorgehen. Werviele Punkte sammeln möchte, sollte alles, was er aufgemacht hot, auch wieder zumachen. Bei Gesprächen gibt man sich nie als Bundesagent zu erkennen, denn Polizisten werden bekanntlich keine Infos gegeben. Sie sollten außerdem alles lesen und sämtlichen Namen, die Sie im Spiel finden, versuchen zu überprüfen (es sind aber nicht über jeden Namen Infos vorhanden).

Im Polizeirevier

Nachdem unsere beiden Agenten in der kleinen Gasse neben dem Polizeirevier abgesetzt wurden, macht ilmmy sich gleich daran, den Zeitungsauchmoten zu knacken. Hat er diesen geöffnet, liest er die Zeitung erst einmal (alle anderen nehmen das Geldstück aus der Einwurfsbox), danach gehen die beiden ins Polizeirevier. Einer schnappt sich den

Hier finden Sie ein unentbehrliches Video

Sekundenkleber auf dem Schreibtisch des Sergeants und klebt damit die Tür zum Feuerlöscher zu. Als nächstes schubsen wir mal eben den Aschenbecher in den Papierkorb und lösen so ein kleines Feuer aus, worauf der Sergeant nach einem vergeblichen Versuch, den Feuerlöscher zu erreichen, stürmisch das Gebäude verfäßt:

Nun ist genug Zeit, das Polizeirevier zu untersuchen. Zuerst gehen wir in das Büro des Sheriffs, öffnen den Schreibtisch und nehmen den Schlüssel für den Raum mit den Beweismitteln. Danach öffnet man den Sicherungskasten, entnimmt eine Sicherung und schaltet den Strom aus. Im Dunkeln tapsen unsere Helden zurück in das Büro des Sergeants, schließen die Tür zum Raum mit den Beweismitteln auf und nehmen die Kamera, die Bombenteile und den Polizeibericht mit. Es empfiehlt sich, alle Türen wieder zu schließen und den Strom wieder anzuschalten, da das Plus-Punkte bringt. Sind wir mit dem Polizeirevier fertig, laufen wir zum Kurierdienst, verwandeln Suttle in einen Taschendieb und schleichen hinter dem Nachtwächter hoch zum Umkleideraum. Oben angekommen, tauschen wir die heile Sicherung aus dem Polizeirevier gegen die verkohlte aus. Nun öffnet man den Spind rechts neben dem Eingang, durchsucht diesen und danach die darin befindliche Jacke von J.P. Withers und siehe da, wir finden einen Schlüsselbund.

Der Elektronikladen

Daraufhin schleicht Shuttle wieder nach unten und verläß mit seinem Kollegen das Gebäude in Richtung »Rick's Elektronikdaen«, wo er das Schloß knackt und sich so Eintritt verschafft (Man kann auch einen losen Stein, der sich rechts neben der Tür befindet, nehmen und die Scheibe einwerfen, was allerdings Minus-Punkte bringt). Im toden angekommen nimmt man die Drahtschere sowie die Anrufbeantworter-Kassetten und untersucht den Tresen, vorauf wir im Schatten des Tresens eine weitere Kassette finden. Nun spielen wir alle Kassetten nacheinander ob und erhalten auf diese Weise einige wichtige Infos. Danach knacken wir noch die Kasse und den Aktenstrunk entenheme das Geld und leik Kunder-Aktenstrunk entenheme das Geld und leik Kunder-Aktenstrunk entenheme das Geld und leik Kunder-Akten

Jetzt geht man zum hinteren Teil des Al-Hauptquartiers, öffnet den Container und untersucht ihn; das dabei gefundene Paket zeigt man dem Wachmann am Haupteingang des Unternehmens, worauf der Trottel den Agenten Einlaß gewährt. Im Hauptquartier schnappen wir uns die Nachricht der Sekretärin und lesen sie. Danach betreten wir den Raum fürs Wachpersonal, nehmen die drei Videos und gehen damit in das Büro von Simpson. Dort öffnet man den Rauchmelder, entnimmt die Batterie und steckt diese in die Fernbedienung, die auf dem Schreibtisch liegt. Anschließend untersuchen wir das Bild hinterm Schreibtisch und zum Vorschein kommt ein Tresor. Nach einem kleinen Druck auf den roten Knopf am Schreibtisch öffnet sich die Verkleidung der Wand. Nun ergreifen wir das dritte Video aus dem Inventar, legen es in den Videorecorder und benutzen die Fernbedienung, worauf durch die Stimme von Simpson der Tresor geöffnet wird. Jetzt nehmen wir das rote Video und sehen uns dieses ebenfalls an. Danach darf man das Gebäude getrost verlassen und in Richtung Amerikanisches Zeitlager (AZL) marschieren.

Wissenswertes über Withers

Im AZL halten wir dem Punk den Schlüsselbund vor die Nase, denn hören kann er ja nicht. Der Punk springt daraufhin auf und halt »unsere Paket. Nach gründlicher Untersuchung des Pakete Sinden wir eine Scankarte und diverse Bombenteile. Mit der Scankarte und diverse Bombenteile. Mit der Scankarte gehen wir zum Gebrauchtwagen-Parkplatz, öffnen mit ihr den Van und betreten diesen. Nun haben wir Gelegenheit, den Computer über Winhers zu befragen. Nachdem wir einige Infos über ihn eingeholt haben, verlassen wir den Wagen und finden dabei ein Buch von Withers, welches wir natürlich gleich lesen.

Aus dem Buch erfährt man, daß dieses Schlitzohr doch glatt noch einen Mordanschlag auf den Sheriffs Jant. Wie könnte man dies wohl besser verhindern, als gleich zum Krankenhaus zu eilen? Dart angekommen erwischen wir Withers gerade bei frischer Tat. Nach einem kleinen Plauderstündchen mit ihm kommt der Sheriff zu sich und zieht, nach einer kleinen Rede, eine weitere Scankarte mit der Aufschrift laverel 44 hervor.

Nun gehen wir zurück zum Van und fahren mit diesem zum Al-Lager. Dort angekommen begibt man sich in das Waldstück hinter dem Waldweg und schnappt sich den Ast, den man auf dem Waldweg plaziert. Nach kurzem Warten kommt ein Lkw angerauscht, der wegen des Astes anhalten muß. Während der Fahrer aussteigt und den Ast beiseite schleppt, eilen die Agenten in den Lkw und fahren damit auf das Firmengelände.



Um den Sergeant zu vertreiben, muß der Papierkorb brennen

Die Firma

Dort öffnen wir das Lagertor, gehen hinein, nehmen die Säge und schalten den Strom ein. Mit dem Gerüst an der Außenseite der Lagerhalle fahren wir nun in den ersten Stock. Dort öffnen wir mit der Karte die Tür und betreten den Raum. Jetzt gibt man den Code aus der Nachricht der Sekretärin beim Lift ein und aktiviert so den Aufzug wieder. Mit dem Lift geht es nach unten, wo man zum Geheimlabor gelangt. Es ist jedoch angebracht, vor dem Betreten des Labors den Stolperdraht mit der Drahtschere zu zerschneiden, da man ansonsten verdampft. Im Geheimlabor nehmen wir das gelbe Buch auf und lesen es (Wer Punkte sammeln möchte, sollte die Namen aus dem Buch im Van-Computer durchgehen). Danach verlassen wir das Firmengelände und nehmen beim hinausgehen den Ast wieder an uns.

Der Vampirjäger

Im Van angekommen stellt man fest, daß es jetzt einen Anfahrtspunkt mehr gibt, welchen man gleich ansteuert. An der Kreuzung laufen die Agenten erst einmal in die Doogwood Drive und knacken mit Hilfe von Suttles Einbruchskünsten die Haustür von Eddie Houston. Im Wohnzimmer von Eddie nehmen wir die Tasche auf und durchsuchen sie, wobei sich allerlei Werkzeug für Vampiriäger findet. Nun betritt man Eddies Küche und schließt die Tür hinter sich; der zum Vorschein gekommene Mülleimer wird gleich durchwühlt und die gefundene Konzertkarte samt der Nachricht (lesen!) eingesteckt.

Anschließend laufen wir die Doogwood Drive weiter entlang und gelangen so an Dennis Sterlings Haus. Nach dem Aufbrechen der Haustür betritt man das Haus. eilt zum Anrufbeantworter und hört das Band ab. Nachdem wir Ted Simpsons »Liebesgrüße« gehört haben gehen wir in die Garage, öffnen alle Schränke und nehmen alles mit, was wir darin finden.

Das Ticket im Sara

Jetzt verlassen wir dieses Haus und gehen weiter zum Parkplatz der Bibliothek. wo wir den Kofferraum des Autos öffnen, durchsuchen und alles mitnehmen. An der Vorderseite der Bibliothek läßt man Delilah den Postkasten aufreißen und das Botanikbuch entnehmen, wo nach eingehenden Untersuchungen eine Nachricht von Mrs. Warner auftaucht, die man wieder liest. Nach dem Schließen des Postkastens geht unsere Reise weiter zur High School.

Ist diese erst einmal aufgebrochen, gehen wir in das Klassenzimmer im hinteren Teil des Flures und finden dort eine weitere Nachricht von Mrs. Warner, Wieder auf der Straße geht man so lange weiter, bis »Stalker's Nachtclub« auftaucht. Dort zeigen wir dem Pförtner die Eintrittskarte aus Eddies Wohnung und betreten den Club. Nachdem wir uns durch die Masse der herumtobenen Fans gewühlt haben, gelangen wir durch eine Tür in einen Zwischengang. Den dort



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER

CHEFREDAKTION Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs); gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk; freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST

Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION

Susan Sahlowski LAYOUT

Iournalsatz GmbH GRAFIKEN

Rolf Boyke TITEL

Gestaltung: Journalsatz GmbH; Flight Unlimited © Looking Glass

GESCHÄFTSFÜHRER Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG Gruber Straße 46a, 85586 Poing

Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG Helmut Grünfeldt, Stefan Graier

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen) Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376 und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

> ANZEIGEN-DISPOSITION Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

> > PRODUKTIONSLEITUNG

DRUCKVORLAGEN Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG, Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung: Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

161:: 0097 J.C.# 6U.Z-9U, P.C.# UDDJ J.C.# 4U.Z-15

Inland: 12 Ausgaben D.M. Somerentgreise:
Inland: 64 Ausgaben D.M. Somerentgreise:
Inland: 64 Ausgaben D.M. Somerentgreise:
Studenterpreis: 12 Ausgaben D.M. Somerentgreise:
Studenterpreis: 12 Ausgaben D.M. Somerentgreise:
Europäisches Ausland: 64 Ausgaben D.M. Somerentgreise:
Europäisches

Europäiches Ausland: 6 Ausgaben DA 195-. (nur PC Player plus)
Ausland: 6 Ausgaben DA 195-. (nur PC Player plus)
Ausland: Ausgaben DA 195-.
Bankveibindung.
Bankveibindung. DA 195-.
Bankveibindung.
Bankveibin

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werde Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag druck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlich Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.



Die Kassetten enthalten wichtige Infos

liegenden Rauswerfer läßt man links liegen und geht weiter in die Umkleidekabine der Band, wo nach dem Durchsuchen des Sarges eine Nachricht von Eddie und eine Knoblauchzehe zu finden ist. Jetzt verlassen wir den Nachtclub wieder und gehen in die Sixt-Street.

Hinter dem bunten Plakat an der Wand befindet sich ein Gebeimingang, durch dem man in das Gebeimversteck der Gang gelangt. Nach kurzem Gerede mit dem Gangmitglied nehmen wir die auf dem Boden liegenden Aufputschmittel und Beruhigungsmittel an uns und verlassen das Gebeimversteck. Nun geht es auf den Parkplatz des Nachtelübs, wo das Gepäckfach am hinteren Teil des Busses geöffnet wird. Dort findet man keinen anderen als Eddie Houston, den alten Vampirjöger. Nachdem wir Eddie erst mal unter die Lupe genommen haben, entfernen wir den an seinem Hals beländlichen Chip, was ihn wieder normal werden läßt. Nach dieser Heldentat geht man in den Kräuterloden.

Hilfe für die Geisel

Dort nimmt man alles greifbare mit und wird mit Veronica Cotten konfronfiert, sobald man das Amulett aufnimmt. Wir bejahen ihre Frage und geben der Verkäuferin das Amulelt zurück (sehr wichfigl). Beim Verlassen des Ladens fällt uns eine Katze auf (Almor), ihr folgen wir. Zwischendurch kehrt man allerdings in Cavens Bar ein und trifft dort auf Sawbuck, der eine Geisel hat und diese zu erschießen droht. Nach sinnlosem Einreden auf Sawbuck üben droht. Nach sinnlosem Einreden auf Sawbuck üben droht. Nach sinnlosem Einreden auf Sawbuck üben gehen zu lassen. Die effektivste Lösung: Unser Agent geht einfach hin und haut Sawbuck eine auf den Koof (Gibt ober Minuspunkte).

Nun verläßt man die Bar wieder und folgt weiterhin der Katze bis zum Van, wo Dennis Sterling anzutreffen ist. Wir reden kurz mit ihm und enflerenen auch ihm den Chip am Hals, worauf er uns gesteht, daß er eine Bombe »nur so zum Vergnügen« an unseren Wagen gebauf hat. Kein Problem für Staatsogenten, wir nehmen unsere Drahtschere und schnipp, schon ist die Bombe entschärft. Mit dem Van folgt man der Katze zum Friedhof, wo sie den Spieler zu Veronica Cottens Haus führt. Dach bevor man in das Haus geht, schießt man nach ein Foto von dem beschmierten Grabstein. Nach dem betreten des Hauses gehen wir schnell zu Veronica und reißen auch ihr den Chip vom Hals. Damit sind alle Drohnen unschädlich gemacht, was uns Stellerix, der Dämon, durch sein plätzliches Erscheir

nen auch gleich bestätigt.

Anschließend gehen wir in die Kirche und ignorieren vorerst den «Grünschädels auf dem Friedhof.
Wir übergeben das Foto dem Pfarrer, worauf er uns
ein Buch der Verbannung gibt. Jetzl külf man dunch
die Küche in das Schlafzimmer vom Pfarrer und
nimmt das Knuzifix von der Wand. Dannach sögen
wir einen Zweig aus dem Ast und aus dem Zweig
eine Holzscheibe. Die Luke, die sich beim Zersögen
öffnet, soll wohl ein kleiner Witz vom Programmierer sein, man kann zumindest nicht viel damit anfangen. Nun gehen wir wieder zum Pfarrer und befragen ihn zum Thema Magie, worauf er uns zur Bibliothek schickt.

Der blutige Knochen

Gesagt, getan. Zurück in der Doogwood Drive können wir wählen, ob wir zur Bibliothek gehen oder nicht. Wer Punkte sammeln will, geht hin und ermittelt dort im Computer unter »Einschluße" den Standort des Buches im Regal, wird aber im Keller feststellen, daß das Buch verliehen ist. Wir sparen uns deswegen den Gang und begeben uns in die Elm Street, wo wir Suttle dazu bringen, die Haustür aufzubrechen. Im Wohznimmer der Gambacks findet man das Buch der Magie und liest es.

Schlau wie man nach der Lektüre ist, fährt man zurück zum Friedhof und hälf dem Dämon am Grobstein das Kruzifix ins Gesicht. Anschließend nimmt man die Schaufel und hebt das Grob hinter dem bemölten Grabstein aus. Ist die Arbeit vollbracht, entwenden wir der laiche einen Fingerknachen. Damit geht man in die Küche der Kirche und stellt fest, daß sich der Pfarrer inzwischen geschnitten hat. Mutig wie wir sind, tauchen wir den Fingerknachen in das Blut und schreiben mit ihm den Namen des Dämonen auf die Holzscheibe. Nach einem kurzen Aufleuchten des Holzstückes geht man über den Friedhof zu den Mausoleum.

Da Stellerix uns ja die Tür weggenommen hat, lassen wir einfach den Agenten mit den Holzstück gegen die rechte Wand laufen und siehe da, die Wand ist verschwunden. Das paßt dem Dämonen aber gar nicht, doch nachdem er einen Blick auf das Holzstück geworfen hat, bleibit ihm nichts anderes übrig, als wieder ins Jenseits zu verschwinden. Er schafft es aber gerade noch, uns eine Scankarte für den Level 6 im Al-Lager zuzzuwerfen.

Der Endkampf

Im Al-Lager öffnen wir mit der Karte die Tür zum Level 6 und betreten den dahinterliegenden Wachraum. Dort warten wir eine Weile (am besten nicht bewegen), bis der Wachmann den Raum verläßt. Nun schüttet man schnell das Beruhigungsmittel in den Kaffee und verläßt den Raum. Wenn die Agenten den Raum wieder betreten, liegt der Wachmann schon im Tiefschlaf. Diese Situation nutzen wir aus und durchsuchen ihn, wobei eine Scankarte für Level 7 zu finden ist. Mit dieser Karte öffnen wir die hintere Tür zum Programmiererraum. Dort gibt man der völlig geschafften Programmiererin das Aufputschmittel, welches sie gleich wieder zum Leben erweckt. Nach einem etwas längeren Gespräch mit der Frau verlassen wir den Raum nach rechts, laufen über den Korridor ins EMP-Labor und nehmen dort das EMP-Gerät. Zurück auf dem Korridor öffnet man vorne links die braune Tür und hetritt einen weiteren Korridor, an dessen Ende Ted Simpsons Büro ist.

Wir öffnen mit der Karte für Level 7 Simpsons Büro, treten ein und drücken die Büste auf dem Schreibtisch, wodurch sich der Schrank öffnet. Durch diese Geheimtür gelangt man in den Vorraum zum Großrechner, doch leider kommt man nicht an die Tür. Also benutzen wir einmal das EMP-Gerät, welches noch grellem Aufblitzen nicht nur die Sicherheitsvorrichtung lahmlegt, sondern auch die Tür verkemmt.

Aber alles halb so wild. Wir gehen noch einmal ins EMP-Labor, laden dort das EMP-Gerät auf und begeben uns dann wieder in den Wachraum, Im vorderen linken Teil des Zimmers findet man nach eingehender Untersuchung eine Geheimröhre, die sich jetzt öffnen läßt. Auf diesem Weg gelangen wir in den Großrechner-Raum, wo Ted Simpson benommen am Boden liegt. Nach einer ernsthaften Unterhaltung mit ihm verrät er uns den Code zum Abschalten des Rechners. Nun begibt sich der Agent mit dem EMP-Gerät auf den Stuhl in der Mitte des Raumes und reist so in die Virtuelle Welt, wo er auf den Virus trifft. Nachdem der Virus uns seine Story erzählt hat. werden wir feststellen, daß er uns nicht an die Eingabetafel läßt. Also benutzen wir nochmal das EMP-Gerät, das den Virus offensichtlich einschüchtert. Jetzt aibt man in aller Ruhe den Code ein. Mit viel Getöse verabschiedet sich der Virus und das Spiel ist aelöst.

ür die imperialen Einheiten brechen jedesmal schwere Zeiten an, wenn Stephan Schädel aus Hilden sein Raumschiff entert. Seinen Tips zu den sechs Bonus-Missionen der »X-Wing CD-Collectione, entnehmen Sie, wo die Schwachstellen des Gegners zu suchen sind. Falls nicht anders angegeben, werden die Missionen mit moximaler Energie auf Laser (Kombifeuer) und Schilde aestortet.

Mission 1: Protect Cargo Transfer

Als erstes identifizieren Sie schnellstmöglich alle feindlichen Container. Ist das geschafft, kanzentriert man sich auf sämliche TIE-interceptor-Staffeln und TIE Bomber, denn nur sie können den Einsatz zum Scheitern bringen. Fangen Sie auf keinen Fall Gedechte mit den TIE Advanced an, diese sollen nur von den Bombern ablenken! Setzen Sie die Flügelmänner ständig auf neue Bomber au und sobadle im Ziel sischwer beschädigfer ist, läßt man von ihm ab und kümmert sich sofort um den nächsten.

Mission 2: Destroy Troop Convoy

Ihre Aufgabe ist es, von allen Transportern und Frachtern je 50 Prazent zu zerstören. Knifflig ist dieser Einsatz deshalb, weil man es mit einem ganzen Rudel von Transportern zu hun bekommt. Zerstören Sie schnellstens alle Jagdbomber und Transporter, wobei letztere immer Vorrang haben! Benutzen Sie dabei nur die Laser, die Torpedos brauchen Sie gegen Ende der Mission.

Um die Fregatte kümmern sich die B-Wings. Fliegen Sien ie zu nahe an Transporter heren, denn falls diese zerstört werden, wird Ihr Reumschiff eventuell von umherfliegenden Trümmerteilen getroffen. Ganz wichtig ist, daß die Flügelmänner immer beschäftigt sind, also weist man ihnen ständig neue Ziele (Jagdbomber oder Transporter) zu.

Erhält man von der R2-Einheit die Meldung, daß die Mission erfolgreich war, taucht ein Sternzerstörer auf. Wer Lust und noch alle Torpedas hat, versucht ihn zu zerstören (erst die beiden Schildgeneratortürum mit je drei Torpedos), das gibt massia Bonuspunkte.

Mission 3: Attack Star Destroyer

Sobald man den Sternzerstörer vor sich sieht, setzt man die Flügelmänner auf die herannahenden TIE Fighler an. Sie dagegen versuchen, den Sternzerstörer von hinten anzufliegen, um die beiden Schild-generatorfürme mit je drei Torpedos zu zerstören. Setzen Sie die Flügelmänner immer wieder auf den TIE Fighler an, der Ihnen gerade im Nocken sitzt. Hat man die Generatorfürme zerstört, schallet man mit

MISSION-TIPS FÜR

»X-WING CD-COLLECTION«

DIE MACHT MACHT'S

Unsere Tips zu den Bonus-Missionen der »X-Wing CD-Collection« verhelfen flügelkranken Rebellen-Piloten zu neuen Erfolgen.



Den Sternzerstörer schaltet man mit Torpedos aus

der Ionenkannen den Sternzerstörer aus. Ist dies geschehen, startten sohat zwei Shattles des Imperiums, um den rettenden Hyperroum zu erreichen. Zerstören Sie das erste Shattle gleich mit Torpedos oder Lasern und schalten danach sämtliche Energie den Triebwerken zu. Das zweite Shattle ist ziemlich fax, deshalb darf man nicht zwei Zeit mit dem ersten verlieren. Sobald man bis auf zwei Kilometer an das zweite Shuttle herangeskommen ist, zerstört man es mit verlieren Grotens der Grenzerstörer und die beiden Contniere vereinken.

Mission 4: Protect Convoy

Diese Mission ist eigenflich ganz einfach, wenn man sich streng an die Anweisungen aus der Missionsbesprechung hält. Das wichfügste ist, daß man den Flügelmann immer auf ein neues Ziel ansetzt, sobald das letzte zerstört wurde. Halten Sie sich bei der Zielauswahl an die vorgegebene Reihenfolge: Attackieren Sie zuerst alle Y-Wings, anschließend alle X-Wings. Dann kümmert man sich schnellstens um die Transpoorter und um die Gunboots.

Mission 5: Attack Imperial Stockyard

Das einzige Ziel ist die Zerstörung aller feindlichen Container. Bis man sich um die Gruppen C 558 und C 442 kümmern kann, muß man erst die vier Shuttles ausschalten. Danach sollte man mit je vier Torpedos und den Läsern die drei imperialen Korvetten zerstören. Hat man ein wenig Luft, werden schon einige Container oder Minen (insgesamt sechs) eliminiert. Wenn die R2-Einheit meldet, daß Jagdbomber der Gruppe NU im Anmarsch sind, konzentriert man sich mit den Flügelnännern sofort auf diese. Sollte man irgendwann Hilfe benötigen, versucht man die TUG »EMPEH« zu zerstören, se erscheinen sofort helfende X-Wings. Sind die drei Jagdbomber erledigt, newt nur noch ein TIE Bomber. Beschädigen Sie ihn oder kümmern Sie sich so um die insgesamt zwölf Container.

Mission 6: Protect Your Mothership

Man muß versuchen, den Kreuzer »EXCELSIOR« vor sämtlichen Attacken der Imperialen zu beschützen, bis er in den Hyperraum springt. Da die Schilde des Kreuzers beschädigt sind, sollte man jede Gefahr frühekmöglich ausschalten. Fliegen Sie allen TIE Bombern sofort entgegen und zerstören die Raumer

einer Gruppe bis auf einen, den Sie nur schwer beschädigen. Alle vier Bomber der Gruppe ETA müssen allerdings schnellstens zerstört werden, die haben es nur auf Sie abaesehen!

Irgend-wann tauc[®]hen zwei Jagdbomber der Gruppe MU und drei Korvetten auf. Vernichten Sie auch diese sofort, möglichst ohne Torpedas. Hat man alle TIE Bomber und Jagdbomber abgelangen, setzt die Fregatte »BLUE FOX« insgesamt vier TIE Interceptor als Ablenkung ab, um dann selbst zum Angriff auf die »EXCELSIOR« überzugehen. Zu diesem Zeitpunkt sollten auch drei neue Y-Wings eingetroffen sein, welche die Fregatte sofort angreifen. Ignorieren Sie die Interceptors und versuchen Sie, hinter die Fregatte zu kommen.

Sie sollten nun noch mindestens vier Torpedos (besser sechs) haben. Die »BLUE FOX« muß unbedingt vernichtet werden, oder sie zerstört den Kreuzer, bevor er den Sprung in den Hyperraum schafft! (fs)



Sind alle Angreifer beseitigt, vernichten Sie die Container

KOMPLETTLÖSUNG ZU »DISCWORLD«

SCHEIBEN-SALAT

Schon einen Monat nach der Veröffentlichung von Discworld hat es Pleitenmagier Rincewind bis zum Finale geschafft und Ankh-Morpork gerettet.

sygnosis' neues Grafikadventure »Discworld« kann man nicht gerade als einfach bezeichnen vielle Rätsel sind nur durch oldraine Geistesblitze zu lösen, außerdem ist das Spiel recht umfangreich. Doch glücklicherweise ließ sich Holmagier Rince-Jörg breitschlagen, seine Abenteuer vom ersten Aufwachen bis zum feierlichen Happy-End niederzuschreiben. Discworld besteht aus drei Kapiteln mit mehreren Teilaufgaben, sowie dem Finale im vierten Kapitel. Obwohl es im folgenden nicht explizit angegeben wird, sollte man grundsätzlich mit sämtlichen Persone reden und sich auch sonst alles anschauen – sonst geht ein großer Teil der Atmosphäre verloren.

Das erste Kapitel

Der Schatzmeister der Unsichlbaren Universität weckle Rincewind aus einem verworrenen Traum: Der Erzkanzler wollte ihn sehent Flugs ließ sich unser Held ein Stockwerk ließer von diesem den Behelh erteilen, ein bestimmtes Buch herbeizuschaffen. Mit dem Besen aus der Abstellkammer weckle Rincewind die auf seinem Schrank schlafende Truhe – in ihr würde er in Zukunft alle Gegenstände verstauen, da er selbst nur immer einen in der Hand halten kannte. Aus dem Schrank halte er seine Geldbörse und stiefelte nach unten. Durch Überreichung der Banane (aus der Truhe) überzeugte er den Bibliothekar (einen Orang Utang, der auf das Wort »Affer sehr allergisch reacgieren konnte), das Buch herauszusuchen. Außerengieren konnte), das Buch herauszusuchen. Außerengieren konnte), das Buch herauszusuchen. Außer

Rincewind hat nur eines im Kopf: das Drachengold zu finden!

dem sproch Rincewind in der Bibliothek mit einem schäbigen Typen, der sich eine goldene Banane hinters Ohr geldemmt hatte und vom »1-Spaces" faselte. Nach letzterem fragte unser Held den BibliotheksOrang-Ulan aus, bevor er zum Erzkanzler zurückkehrte. Der ersann mit Hilfe des Buchs einen Plan, wie der Drache, welcher Ankh-Morpork terrorisierte, zu besiegen sei – zumindest ließ er Rincewind das glauben. Zu diesem Zweck waren fünf Gegenstände nötig, die unser Protogonist herbeischaften mußte.

Der Zauberstab

Im Speisesaal tauschte Rincy einfach seinen Besenstiel mit dem magischen Stab des hör- und sehgeschädigten Windle Poons' aus. Dann nahm er aus der Küche eine weitere Banane mit und ging in den Universitätshof. Vom Zauberlehrling ließ er sich erklären, wie das Tor zu öffhen sei. Den bei seinen eigenen Öffnungsversuchen herbeigezauberten Frosch einsteckend, verließ er schließlich das Unigelände. Vor dem Palast spielte er die beiden Wachen gegeneinander aus und konnte so ins Inneregelangen. In einem Badezimmer fand er einen Spiegel, wonach er sich wieder von dannen machte.

Der Lockenwickler

Nun spazierte Rincewind zum Marktplatz (Square), wo er zweimal hintereinander beim Psychotrickser vorbeischaute und mit den Patienten redete; beim

zweiten Besuch konnte er den on der Wand hängenden Schmetterlingsfärger einstecken. Dann klaute er draußen eine Tomate und warf sie auf den angeketteten Steuereintreiber. Aus der nächsten Tomate kletterle ein Wurm, den Rincewind schnurstracks einfring. Ein Stückchen weiter sproch er mit einem Stroßenjungen, der ihm die Kunst des Taschendiebstahls beibrachte. Dann verließ er den Platz in Richtung der Kneipe »Broken Drum«. In dieser bestellte er

etwas zu trinken und steckte den Krug sowie eine Streichholzpackung ein. Als nächstes schlurfte Rincy von Süden her in die lange Straße im Osten der Stadt. Beim Friseur untersuchte er den Lockenwick ler der Frau und sprach sie daraufhin an. Nachdem er sie überzeugt hatte, daß eine glatte Haortracht angemessener würe, schwatzte er ein wenig mit den Friseur. Als dieser von zseinem Milchmädchens tagzuträumen begann, konnte Rincewind die neuerlangten Diebestfähigkeiten unter Beweis stellen: Im eigenen Inventar das Diebstahl-Icon angeklickt, danoch die Tacke des Friseurs – und schon war der Lockenwickter sein Eigen.

Der Drachen-Odem

Unser Möchtegern-Magier stiefelte weiter die Straße entlang, bis er an einen Spielzeugladen kam. In diesem eignete er sich einen der rosa Plüsch-Esel sowie etwas Bindfaden an.

Nun konnte er die Straße verlassen und sich zum Stall im Süden Ankh-Morporks aufmachen, wo er etwas Mais aus einem Sack entwendete. Sein nächster Weg führte Rincewind zur Gasse (Alley). Dort transferierte er den Spiegel aus der Truhe in sein eigenes Inventar und ging nach rechts. Plötzlich benahm sich ein großer Pflasterstein gar merkwürdig und katapultierte den Zauberer in die Luft. Vom Dach aus kletterte Rincewind zum nahegelegenen Turm, wo er den Spiegel an der Fahnenstange befestigte. Nach etwas Herumprobieren konnte er den Drachen anlocken, der auf dem Spiegel den benötigten Drachen-Odem hinterließ. Wieder zurück auf den Dächern, warf Rincewind die links befindliche Leiter zielsicher zur Truhe hinunter und kletterte dann zum einzig erreichbaren Fenster, was ihn wieder auf den sicheren Erdhoden brachte

Der Dämon

Nun stiefelte der Nachwuchszauberer abermals nach rechts, dieses Mal aber über den Pflasterstein hinweg. In einem kleinen Häuschen hieft er ein Schwätzchen mit dem Alchemisten, der viel von seiner Kamera (einer kleinen Kiste mit einem winzigen, bildermalenden Dämonen, die ihre Bilder wahnsinnig schnell
malen) erzählte. Um ihn abzulenken, schüttete Rincewind etwas Mais in den Topf kochenden Öls und
wollte daruuf den Dämonen aus der Kamera einstecken. Doch der lebende Fotobelichter entkam nach
draußen, in ein Mauseloch, Rincewind folgte ihm
und setzte den an die Schnur gebundenen Wurm als
Köder ein – voilö!

Die Pfanne

Nun fehlte es unserem magischen Spezialagenten

nur noch an einem Gegenstand: der Pfanne des Universitätskochs. Den Pfad neben dem Eingang zum Hauptgebäude nehmend, kam er an ein verschlossenes Haus. Nachdem er einen der herumliegenden Säcke in die Truhe gesteckt hatte, transferierte er den Schmetterlingsfänger in sein eigenes Inventar. Dann stellte Rincewind die Leiter ans Fenster und kletterte hinauf. Mit etwas Geschick fing er den vom Koch nach oben geschleuderten Pfannkuchen, was ersteren so sehr verärgerte, daß er sofort die Küche verließ. Jetzt war die Bahn frei: Flugs holte sich unser Held die Bratpfanne und übergab danach alle fünf Gegenstände dem Erzkanzler. Wenig später rannte Rincewind mit dem vom Kanzler gebastelten Metalldetektor durch die Straßen Ankh-Morporks, bis er im Südwesten der Stadt in einem Schuppen auf einen großen Goldschatz traf. Gerade, als er den Schatz eingesammelt hatte, bekam er von einem großen, roten Etwas seine nächste Aufgabe erklärt.

Das zweite Kapitel: Die Verschwörung

Nachdem er von der Verschwörung erfahren hatte, rannte Rincewind zur Universitätsbibliohek. Dort gob er dem Bibliohekar eine weitere Bonnen – doch das gesuchte Buch war gestohlen worden! Rincewind schenkte nun wohl oder übel der schäbigen Gestalt schles Gold der Well*. Im Gegenzug erhielt er die goldene Banane, die er dem Bibliohekar gab. Dies er öffnete ein geheimes Tor zum »L-Space«, durch den Rincewind mutig schriit – und prompt in der Nocht zuvor wieder herauskam. So konnte er hautnah miterleben, wie ein Dieb das Drachenbeschwörungsbuch stahl. Natürlich war es Rincewinds nächste Aufgabe, in den geheimen Unterschlupf zu kommen, zu dem er den Dieb verfoldte.

Im nächtlichen Park traf Rincewind auf sich selbst. wie er laut schnarchend einen Rausch ausschlief. Einer Redewendung folgend, stopfte Rincewind seinem betrunkenen Abbild einen Frosch in den Hals. Daraufhin fing er den herumflatternden Schmetterling mit dem dazugehörigen Netz und ging zum nächtlichen Straßeneck, an dem tagsüber der Mönch gepredigt hatte. Dort benutzte unser Held den Flatterling mit dem Straßenlicht, wodurch er – frei nach der Chaos-Theorie - am folgenden Tag ein Gewitter auslöste. Durch den L-Space ging's in die Gegenwart zurück. Rincewind borgte sich im Hof hinter dem Fischhändler die zum Trocknen aufgehängte Mönchsrobe. Dann machte er sich zur »Broken Drum«-Kneipe auf, untersuchte die grüne Counterwise-Wine-Flasche auf dem Regal und bat den Barkeeper um ein Glas davon. Dieses steckte Rincewind kurzerhand ein und kehrte zum Vorabend zurück. wo er sich sofort zum Unterschlupf aufmachte, noch



Das Umfeld von Ankh-Morpork wartet mit Wäldern, Zwergenminen und Welt-Enden auf.

bevor der Dieb erschienen war. Dort drehte er zunächst am linken Abfußrohr und wardete dann hinter dem Zaun auf den Räuber Beisesen Ankunft hielt Rincy das eben geklaute Glas gegen das rechte Abfußrohr. Da er auf diese Weise das Roßwort mitbekommen hatte, konnte er die Robe anziehen und Einlaß begehren. Drinnen erlebte er dann die Herbeibeschwärung des Drachen mit und identifizierte die vermummten Bruderschaftler – alle sechs hatte er schon in »Zivilkleidung« gesehen. Um den Drachen vom Bann zu befreien, würde Rincewind von jedem Verschwörer ein goldenes Objekt stehlen und es der Feuersches bringen müssen. Also kehrte er wieder in die Geoenwart zurück.

Damit er die Stadt später verlassen konnte, besorgte sich der Nachwuchszauberer zunächst einmal
einen Passierschein. In der Kneipe sprach er hierzu
mit dem ängslitchen Typen und holte sich danoch
aus dem Gasthaus (Inn) das Bettlaken, sowie das
Schaumbad aus dem rechten Raum. In der Vergangenheit suchte er abermals das Gasthaus auf, wo er
sich das Loken überzug, den Typen erschreckte und
dann das Schmuckkästchen befingerte. Diese Prozedur (in der Gegenwart mit dem Angsthasen reden,
ihn in der Vergangenheit erschrecken und dann das
Kästchen benutzen) wiederholte er – und bald konnte er den Passierschein in Händen holten.

Die Narrenkappe

Auf dem Pfod hinter der Universität holte sich unser Protagonist den Mülleimer, woraufini er zum Marktplatz schlenderte. Beim Psychiater setzle er sich in den linken Stuhl, und wurde prompt noch oben geufen. Von der Untersuchung behielt er zwei Tintenklecksbilder übrig, mit denen er beim Polast abermals einen Streit zwischen den Wachen verursachte. Im Inneren des Palastes sprach Rincewind dann mit den drei Bittstellern und kippte den Mülleimer über dem Narren aus. Vom Magier verfolgt, rannte dieser prompt ins Umkleidezimmer. Um an die abgelegte Narrenkappe zu kommen, kippte Rincewind das Schaumbad in die Wanne

Der Zahn des Dunnymans

Vom Marktplatz aus gelangte Rincewind zur Klär-



Das Ende der Welt läßt erkennen, wie die Scheibenwelt zu ihrem Namen kam.

anlagen-Maschine. Der dazugehörige Dunnyman trug einen Goldzahn, der bei näherer Betrachtung aufblinkte. Von »Cut me own throate-Dibbler erwarb unser Held einen Donut, den er dem Dunnyman schenkte. Der rannte gepeinigt zum Zahnarzt-Friseur am Anfang der langen Straße. Beim Psychotrickser des Marthplatzes sprach Rincewind unterdessen mit dem Milchmädken, dessen Nachricht er dem Mulfinfunktionsfriseur überbrachte. Nun konnte unser Held mit der Maschine den schmerzenden Goldzahn des Dunnymans ziehen und sich damit aus dem Staub machen.

Der Staubwedel des Kaminfegers

Im Spielzeugladen holte sich Rincewind eine Nikolauspuppe und steckte sie ins eigene Inventar, anstatt in das der Truhe. An der rechts vom Laden befindlichen Straßenecke erleichterte er den Troll um ein Tongefäß. Danach ging es weiter zum Stadttor, wo Rincewind in einer Kiste Schwarzpulver und Feuerwerkskörper fand. Nun führte sein Wea abermals zur Gasse mit der Katapult-Bodenplatte. Auf den Dächern wurde kurzerhand der Nikolaus in den rechten Kamin gestopft, bevor es wieder zum sicheren Boden hinabaing. Im Haus des Alchemisten stellte Rincewind das Schwarzpulver-Faß in die Feuerstelle und benutzte den Bindfaden damit, Vor dem Haus entzündete er die aus dem Abflußrohr ragende Lunte per Streichholz - und war um einen goldenen Staubwedel reicher.

Nachdem Rincewind den Torwachen seinen Passierschein gezeigt hatte, machte er einen Abstecher ins Umland von Ankh-Morpork. Im Dunklen Wald holte er sich in Nanny Oggs Hexenhütte mit dem Tonkrug etwas Vanillepudding (Custard) aus dem Kessel. Am Ende der Welt rüttelle Rincy an der Palme und fischte die brav herabgefallene Kokosnuß mit Hilfe des Schmelterlingsnetzes aus dem Wasser.

Des Fischhändlers Gürtelschnalle

Dann machte er einen Abstecher ins Gebirge, was ihm - der Truhe sei gedankt - eine Feder sowie ein Riesenei einbrachte. Nach der Rückkehr in die Stadt besuchte er in der Vergangenheit die »Drum«-Kneipe. Dort schaute er das Bild hinter dem kleinen Gast an und drehte dann dessen abgestelltes Glas um. Durch die entstehende Schlägerei konnte Rincewind per Leiter an das Kneipen-Emblem herankommen, von dem er den Trommelstock entfernte. »Zurück in der Zukunft« begab er sich in den Uni-Speisesaal und schlug mit dem Stock kräftig auf den Gong, Daraufhin konnte sich unser Held auf dem Campus die Feigentüte aneignen, mit der er zum Fischhändler marschierte. Per Schnur band er dem Tintenfisch die Arme zusammen, schnappte ihn und warf das arme Tier in das hinter dem Stand befindliche Plumpsklo. Nachdem er den Inhalt des Tonkruges hinterher gekippt hatte, versteckte Rincewind eine Feige im Kaviar und sicherte sich das Tintenfisch-Bild. Während der eiligen Geschäfte des Händlers klaute ihm der Pannenmagier die goldene Gürtelschnalle.

Kelle und Diebesschlüssel

Rincewind kehrte zum Markplatz zurück, um sich mit dem Straffenjungen zu unterhalten. Nachdem er den geheimen Handschlag gesehen hatte, suchte er wieder die Vergangenheit auf. Dat schaute er sich das Graffitit an der Toilettentür an und sprach dann in den "Shades« (dem Diebesviertel) mit der rechten der drei Damen des Rollichtbezirks. Um "Big Sally« zufriedenzustellen, waren drei Bockzutaten nötig: Mehl (aus der Universitätsküche), das Riesenei sowie die Milch aus der Koksanuß. An letztere kam Rincewind durch Einsatz des rostigen Schraubenziehers heron, den er im Schuppen fand. Nachdem er alle

January Band

Im furchteinflößenden Dunklen Wald steht eine ebenso düstere Hexenhütte

drei Zutaten nach oben zu Sally geworfen hatte, erhielt unser Held ihre Pumphose (bloomers). Die überreichte er in der Jetztzeit dem Straßenjungen, welcher ihm beeindruckt den geheimen Handschlog beibrachte. Beim Ausprobieren der neuen F\u00f6nigkeit an den drei alten Knackern fiel Kincewind ein B\u00fcsten halter in die H\u00fcnde, den er an die Holzleiter band. Zur\u00fck in den Shades, benutzte er den geheimen Gruß beim Maurer, der ihm daf\u00fcr seine Kelle schenkte. Ein S\u00fcck weiter f\u00fcnte blues Schnarchen ous einer verfallenen H\u00fctte tim Hilfe der Leiter betrat Rincewind den Schlofraum des Diebes und kitzelle ihn mit der Feder. Auf diese Weise konnte sich der Mogier den letzten goldenen Gegenstand, den Skelettschlitzei schner.

Das Ende des zweiten Kapitels

Der Drache zeigte sich alles andere als dankbar, nachdem Rincewind ihm alle sechs Gegenstände überreicht hatte - stattdessen drohte er dem rotaewandeten Hasenherz damit, »sich für den Abend besser nichts vorzunehmen!« Keine Sorge: Obwohl von nun an in reaelmäßigen Abständen Bruderschaftler eingeäschert wurden, konnte unserem Helden nichts passieren - genaugenommen stand er nicht einmal unter Zeitdruck. In aller Ruhe suchte Rincewind den Marktplatz auf und sprach dort mit Nanny Ogg. Nachdem sie ihm den Magic Carpet verkauft hatte, sah er darunter ein Buch mit Vanillepudding-Rezepten liegen. Um dieses mitnehmen zu können, mußte sich Rincy dazu durchringen, der Hexe Komplimente zu machen. In den wenigen Sekunden, während derer Nanny auf eine Zuwendung von ihm wartete, schnappte er sich schnell das Rezeptebuch, Nachdem er abermals durch das L-Space-Tor gegangen war, nahm Rincewind sofort das Drachenbeschwörungsbuch an sich, bevor es der Dieb stehlen konnte. Indem er das Drachenbuch zügig mit dem Rezeptebuch benutzte, vertauschte er die Einbände und stellte daraufhin das Rezeptbuch (mit falschem Cover!) zurück ins Bücherregal. Der nun erscheinende Dieb brachte das falsche Buch zum konspirativen Treff, was die Beschwörung merklich

abwandelte. Die Drachengefahr schien also endgültig beseitigt.

Das dritte Kapitel

Die Eigenheit der Scheibenwelt-Drachen ist, daß es nur die Sumpfdrachen wirklich aibt. Ihre großen. roten, gefährlichen, bösartigen, feuerspuckenden Verwandten hingegen existieren erst von dem Moment an, an dem man wahrhaftia an sie alaubt. Als nun unser Held zum Palast rannte und dem Patrizier stolz von seiner Leistung erzählte, stieß er auf blankes Unverständnis: Da er ja am Vortag die Beschwörung sabotiert hatte, hatte es in der Gegenwart auch nie einen Drachen gegeben. Bis jetzt, denn durch Rincewinds überzeugte Beteuerungen rief er den rachelüsternen Flammenwerfer natürlich abermals auf den Plan. Um ihn endaültig loszuwerden. hatte Rincy nur eine Möglichkeit: Er mußte seine Chancen beim Zweikampf mit dem Drachen auf genau 1 zu 1000000 bringen.

Anmerkung: Von jetzt an erscheint bei fast jedem Gespräch ein Spezialfenster, in dem man verschiedene Gegenstände miteinander kombinieren kann. Ziel des dritten Kapitels ist, alle notwendigen Gegenstände zu finden, um auf die oben erwähnte Prozentchance zu kommen. Außerdem muß mit bestimmten Personen gesprochen werden: wegen der Camel Flage mit Big Sally, betreffs des Schnurrbarts mit dem Troll. Für Infos bezüglich der Tätowierung labert man mit dem Barkeeper, dem Milchmädchen und der Amazone. Letztere weiß auch etwas über das Schwert, das »Tina« macht, zu berichten. Am meisten Aufwand macht das Auge Offlers: Man muß mit den Alten, den Zauberern, dem Barkeeper, sowie nochmals mit den Zauberern und den Alten reden.

Camel Flage und Magisches Buch

Rincewind stiefelte in die Uni-Küche, wo er einen Spachtel fand. In den Shades sprach er mit Big Sally, worauf er an der Stelle, wo der Maurer stand, den Spachtel mit dem »Wandgemölde« benutzte. Dann doppelklichte er auf die Rußfigur und hante das

Gewünschte – eine »Carmouflage«. Aus dem Diebesnest zur Rechten holte er sich ein Messer, das in einem Beutel versteckt war, ind der Bibliothek suchte unser Held geduldig die Bücherregale an der Stelle ab, wo sich bislang der schäbtige Typ aufgehalten hatte, bis er schließlich das Magiebuch fand.

Das Schwert, das »Ting« macht

Rincewind unternahm einen weiteren Aus-



Im hellen Wald findet man an derselben Stelle einen idyllischen Brunnen

flug ins Ländliche und benutzte im idyllischeren der beiden Wälder das Messer mit der Brunnen-Winde die er daraufhin einsteckte. Im Palast wanderte er nach rechts zur Rauchmaschine und durch die dahinter befindliche Tür. Als er zu Chucky trat und die Winde mit dem Wrack benutzte, fiel ein Schwert heraus, das ins eigene Inventar gesteckt wurde. Nun lief Rincy zum Stadttor und sprach mit Carrots, der ihm von den Zwergenminen erzählte. Dort bat man unseren Helden, etwas »Elderberry Wine« zu besorgen. In der Kneipe sprach er mit dem Barkeeper, der ihm von den fürchterlichen »Dingen« im Weinkeller berichtete. Also lief Rincewind zum Gasthaus, wo er die Tür untersuchte und dann schloß. Nachdem er mit dem Butzemann gesprochen hatte, bearbeitete Rincewind die Tür mit dem Schraubenzieher. Zum Dank machte sich der scheue Kobold zur Kneipe auf und erschreckte seinerseits die Kellerkreaturen.

Im Keller benutzle der Pleitenmagier seinen Bierkrug mit dem mittleren Faß und behielt ihn daraufhin in der Hand. Wieder bei den Zwergenminen, übergab er dem Schmied zunächst den Krug und dann das Schwert – welches kurz darauf tatsächlich »Ting!« machte...

Das Auge Offlers

Der Chaotenzauberer lief zum Alchemisten, bewegte ihn per. Humor-Ican zum Gehen und steckte die Kamera ein. Danach untersuchte er den Elderberry-Wine in der Kneipe und fragte den Barkeeper danach. Das Glas sowie den Wurm nahm er an sich. Auf dem Markaplatz erwarb Rincy von Dibbler einige Blutegel, mit denen er durch Benutzung des Beurets abermals in denen er durch Benutzung des Beurets abermals in den Palast kam. In Chuckys Raum wor ihm eine Bürste in die Hände gefallen, worauf er den Wurm im Dungeon dazu benutze, um die Ratte zu fangen. Diese wurde von unserem Magier untersucht, wodurch er des kleinen Dämons habhaft werden und ihn in die Kamera steken konnte.

Als nächstes füllte er den Behälter an der Waldquelle mit Wasser, ging damit zum Gasthaus und warf dort die Seife hinein. Nun wurde die Seifenlauge mit der Bürste benutzt und der südöstliche Stall aufgesucht. Dort putzte Rincy die Stoßstange und nahm sie darauf genauer unter die Lupe. Nach dem Lesen beider Schilder machte sich der Magier zu Lady Rampkins Drachenpflegeheim auf. Hier klopfte er an die Tür, sprach mit der Lady, klopfte abermals, rannte dann aber sofort zum Pfad, der hinter das Haus führte. Im Garten nahm Rincewind alles mit, was nicht niet- und nagelfest war, und sauste dann zum ehemaligen Verschwörer-Treffpunkt. Nach freundlichem Anklopfen erhielt er eine Portion Vanillekuchen. Damit spazierte er zum Hexenhaus, untersuchte den Trank und fragte Nanny Ogg danach. Als sie den Versuch unter-

nahm, ihn zu küssen, schmierte er sich schnell die Vanilletorte auf die Lippen. Danach fragte er die Hexe abermals nach dem Trank und durfte ihn mitnehmen. In ihrem Schrebergarten legte er die Rosette auf das Schaf, fotografierte diese mit der Kamera, und setzte das Bild darauf in den Tintenfisch-Bilderrahmen ein. Dann nahm Rincewind noch den Hammer mit und kehrte nach Ankh-Morpork zurück. In der »Broken Drum« befestigte er den Nagel am Pfosten neben dem Aufschneider (linksoben) und hängte das Bild daran. Er sprach mit dem Sprücheklopfer, holte ihm ein Bier, das er aber vorher mit dem Wahrheitstrank behandelte. Nun wußte Rincy um die Position des Tempels von Offler und wuselte dorthin. Er sprach mit dem Mönch, dem er den magischen Teppich übergab. Sobald der Prediger gestürzt war, befestigte unser Held die Hundeleine an seiner treuen Truhe und verband sich die Augen. Am Auge Offlers angelanat, plazierte er seine Geldbörse erst auf dem Sand und benutzte sie dann mit dem Auge.

Der Schnurrbart

Wieder daheim in Ankh-Morpork, übernahm Rincewind das Messer in sein eigenes Inventor und schnit auf den Müsuerächern der üblichen Gosse die Leiter los. Auf der Straße wartete er auf den herabstürzenden Meuchelmörder, den er gleich ansprach. Die Frage (»Wie heißt die Nummer des Eselkarrens?«) konnte er richtig beantworten, da er vor kurzem die Schilder gelesen hatte. Nun ging Rincy zur Tür des Friseurladens, wo er ein Buch und eine Schere fand. Auf dem Markplatz traf er auf den eingespannten Esel, dessen Schweif er mit der Schere mißhandelte, um einen Schaurrbart zu bekommen. Außerdem beschaffte er sich auf gewohnte Weise am Eierstand einen Wurm.

Die Tätowierung

Das Verabredungsbuch gab Rincewind dem Milchmäddhen, um ihren 20ttagrapht zu erhalten. Der Seeman in Gasthaus erteilte ihm eine Aufgabe, die unseren Helden zum Roum des Erzkanzlers in der Uni führte, wo er den Hut mitnahm. Sobald der Hut im Truheninventor war, untersuchte Rincy ihn. Den mittelührten Wurm benutzte er mit dem

Dünger aus dem einen, die darauf entstandene Schlange mit der Stärke aus dem anderen Beutel. Nun konnte er Windle Poon abermals, wie im ersten Kapitel, um seinen Stab betrügen und daran das Schmetterlingsnetz befesti-

Beim Stadttor öffnete und untersuchte Rincewind die Kiste, um seinen Vorrat an Schwarzpulver aufzustocken. Am Ende der Welt benutzte er die Trillerpfeife des Seemanns und darauf die Feuerwerkskörper, sobald der Papagei herangeflogen kam. Mit dem verlängerten Schmetterlingsnetz fing Rincy den Vogel und sperrte ihn in die Truhe. Er nahm die am Rand der Welt befindliche Lampe aus ihrer Halterung und setzte stattdessen den Hut auf den Pfosten. Dann benutze er die Hals- und Taschentücher, um über das Ende der Welt hinauszugelangen. Hier nahm er die Trillerpfeife und kletterte mit Hilfe der Tücher wieder nach oben. Beide neuerlangten Objekte übergab Rincy dem Seemann, worauf er im angenehmeren der beiden Wäldchen dem Friseur das Buch gab. Als dieser davonrannte, folgte ihm unser Magier zu seinem Laden. Daraufhin schnitt er an der Kläranlagenmaschine das Gummiband durch (mit dem Messer) und sprach mit dem Straßenjungen. Um diesen auszutricksen, machte sich Rincewind zur Gasse auf, wobei er das Gummiband in der Hand behielt Nachdem er wie üblich auf die Dächer katapultiert worden war, befestigte er das Gummiband an der Fahnenstange des Turms und konnte sich mit einer Bungee-Jumping-Einlage die Tätowierung sichern.

Das Finale

Der Magier hatte nun alle vorstellboren Drachenkampf-Ubensilien zusammen, so daß er seine Chancen auf die gewünschten 1 zu 1000000 bringen konnte. Beim anschließenden Kampf mit dem Drachen mußte er allerdings feststellen, daß er keine Waffe besaß, die den roten Feuerspucker wirklich gefährden konnte. So endelte zwar das dritte Kapitel, ober zum Erfolg war noch eine kleine Zugabe vonnößen.

Also lief Rincy hurtig zurück zum Markplatz, wo er Lady Ramkins genau anschaule und den so ent-deckten Schlüssel (an ihrem Bein) klaute. In ihrem Haus öffnete er die Kärlighür und holte den Sungh-drachen »Mambo 16« (M16) heraus. Er fütterte das Tierchen mit einem Feuerwerkskörper und nohm es mit in den Pollast. Im Dungeen ülterte er seine Geheimwaffe mit den herumliegenden Kohlen, bevor es abschließend zu Nanny Oggs Hexenhaus ging. Dort durfte der Sumpfdrache aus dem Kessel kosten. Zurück auf dem Markplatz, ging unserem Möchler

gernmagier beim großen Showdown gerade die Munition aus, als er auf die geniale Idee kam, die Vanilletorte an den roten Drachen zu verfüttern. Mit einer romantischen Schlußeinstell Ung endete so das unfreiwillige Abenteuer unseres Antihelden. (Id.)



Ei, wo sind denn die geheimen Levels im 3D-Spiel »Descent«? Nicht verzagen, PC Player fragen: Wir haben sie aufgespürt und zeigen Ihnen den Weg.

eben den 27 »offiziellen« Levels in Interplays »Descent« sind noch drei geheime Labyrinthe versteckt. Mutig machten sich die PC-Player-Redakteure in die dunklen Gänge auf und suchten nach den getarnten Eingängen. Als kleine Hilfe für Sie dienen die Bildsequenzen, die den Weg in die geheimen Level zeigen. Für alle drei Zugänge gilt: Sie müssen erst den Reaktor zerstören, bevor der Ausgang geöffnet wird.

Geheimlevel 1

Erst zerstören Sie den hinter dem roten Schott versteckten Reaktorkern in Level 10, dann verlassen Sie die Halle durch das große Schott gegenüber der Reaktortür. Weiter geht es durch einen niedrigen, mit Lava gefüllten Gang, der sich um mehrere Biegungen



schlängelt. Fliegen Sie immer geradeaus und halten Sie sich an der letzten Abzweigung links. Irgendwann kommen Sie an eine rote Türe, hinter der ein rot leuchtender Raum lieat. In der Wand rechts von Ihnen verbirat sich eine Geheimtür, die zum Ausgana führt.

Geheimlevel 2

Nach der Zerstörung des Reaktors von Level 21 flieaen Sie wieder durch die rote Türe hinaus und durch das gelbe Energiefeld hindurch. An der Ecke geht es nach rechts weiter und dann geradeaus durch den grünen Gang, bis Sie vor einer Tür stehen. Dahinter müssen Sie sich durch einen engen, verwinkelten Gang schlängeln, bis Sie vor einer grauen Wand stehen, Hier drehen Sie Ihr Gefährt um und schießen auf die Decke dicht an der Kante zur Wand hinter Ihnen. Dort öffnet sich eine Geheimtür, hinter der aleich der Ausgang liegt.

Geheimlevel 3

Dieser Einaana in Level 24 ist am einfachsten zu finden, da er ohne größere Umwege zu erreichen ist. Nachdem Sie den Reaktor zerstört haben, fliegen Sie wieder durch die rote Eingangstüre aus der Reaktorhalle. Nach einem kurzen Flug durch einen blauen Gang gelangen Sie in eine kleine blaue Halle. In der Mitte der linken Wand vom Gang aus gesehen befindet sich eine Geheimtür, die Sie aufschießen müssen. Gleich dahinter wartet nach einer zweiten Geheimtür der Ausgang zum dritten Geheimlevel.



Hier sehen Sie

den Weg zu Geheimlevel



GameLine AG Usterstrasse 57 CH-8600 Dübendorf Tel. 01/822 11 61 Fax 01/822 11 66 Ausland 0041 / 1822 11 61

Attraktives Bonuspunkte-System! Bestelle noch heute kostenios unsere aktuelisten PC-SPIELE NEWS





LAUTSPRECHER-SATZ

Bass-/Höhenregler
Betriebskontrollanzeige 79,95*

Magnetisch abgeschirmt 2 x 10 Watt 50 - 15000 Hz 220 Volt/9 Volt Steckernetzteil





50 - 20000 Hz Lautstárke-/

179,-*

Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker

Steckernetzteil, Betrieb über Batteriei möglich, Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz.

Ohren verzaubert. 99.95*

GmbH - FarEast-Import-Export 27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

ALLE LEVELS ZU

RUCKKEHR DER LOSUNGSRITTER

Wir bringen Licht ins Dunkel der 14 Levels von »Dark Forces«. Unsere Komplettlösung zeigt Ihnen, wie Sie jedes Missionsziel schaffen.

nser Mann im Kampf gegen das imperium, Stefan Schädel aus Hilden, hat sich auf ehrliche Weise durch alle 14 Level von »Dark Forces« gekämpft. Seine Komplettlösung zeigt Ihnen alle wichtigen Stellen, die für das Beenden einer Mission nöfig sind. Einige Geheimräume müssen Sie aber noch selber suchen, wenn diese nicht für das Fortkommen wichtig sind.



Nochdem Sie mit dem Fahrstuhl unten angekommen sind, gehen Sie durch die Tür am Ende des Ganges. Gegenüber sehen Sie zwei Panzertüren, durch die Sie in den Raum gelangen, in dem der Offizier mit dem roten Schlüssel zu finden ist. Nun kann man die Panzertür in Ebene 1 öffen und noch oben fahren. Dort stellen Sie den Schalter um, damit die Geheimtüren auf der westlichen Seite in Ebene 1 geöffnet sind.

Dort folgt man den Treppenstufen nach unten zu Ebene O. Hier ist hinter einem Schaltpult der Schalter für den Raum, in dem die Todesstempläne verstleckt sind, zu finden. Sie nehmen die Pläne und gehen durch die Tür im Norden des Raumes, wo Sie der Fohrstuhl auf das Doch (Ebene 3) bringt.



Mit viel Anlauf gelingt Ihnen der Sprung über den Abgrund



Bei soviel Sturmtruppen sollten Sie in Deckung gehen

Mission 2: Talay

Nach der Landung gehen Sie in östliche Richtung, bis Sie vor bzw. unter sich eine Brücke sehen. Versuchen Sie nicht ingendwelche Türen zu öffen, denn solange das Wasserwerk nicht aktiviert ist, gibt es für Lampen und Türen keinen Strom. Nach der Brücke geht es weiter noch rechts, Richtung Süden. Dort gelangt man in einen kleinen Raum, von dem aus man das Wasserwerk sieht. Sie müssen den Vorsprung hinunterspringen, das Wasserwerk einschalten und wieder zurückkehren.

Hat man den kleinen Raum wieder erreicht, liegt im Osten ein großer Platz, we eine Tür zu sehen ist. Im Raum dahinter finden Sie einen Schalter, der eine Plattform auf Ihrer Seite bewegt. Verläßt man den Raum, befindet sich rechts vom Ausgang der Zugang zur Plattform. Direkt

> betreten, sollten Sie alles einsammeln, was gegen die Truppen im Inneren hilfreich ist. Drinnen entdeckt man geradeaus den Zugang nach oben. Im westlichen Raum ist ein Schalter, der eine kleine Nische mit

einem Erste-Hilfe-

vor Ihnen erscheint ein

Gebäude. Bevor Sie es

Kasten öffnet. Im östlichen Raum finden Sie eine Waffe der Dark Trooper (Phase 1) und müssen nur noch zum Landeplatz zurückzukehren.

Mission 3: Anoat City

Zuerst sucht man den Raum mit dem Gebäude, welches von der braunen Drecksbrühe umgeben ist. Dort
finden Sie einen Schalter mit vier verschiedenen Einstellmöglichkeiten. Jede Scholterstellung ist mit einem
Gitter verbunden, die im Wasser verteilt sind. Sie
müssen nacheinander die vier Gitter öffnen, sich in
die Kanalistofiabegeben und in allen Räumen jeden
Schalter umstellen. Dadurch steigt jedesmal der Wasserspiegel an, so daß man schließlich durch Gitter
2 (Schalterstellung 2) in Richtung Norden in einen
neuen Raum gelangt.

Dort finden Sie eine Aufzug-Plattform, die Sie nach oben auf die im Wasser stehenden Pfielier bringt. Nun muß man geschickt von einer Plattform zur anderen springen, bis man auf dem rechten Sims steht. Bewegen Sie sich vorsichtig weiter. Nach zwei Biegungen erwarten Sie mindestens eine Überwachungssonde und ein Komplize von Moff Rebus, der uns von der anderen Seite der Plattform mit Thermoldetonatoren bewirft.

Nachdem beide Gefahren ausgeschaltet sind, kommt das kniffligste an dieser Mission: Springen Sie vom linken Vorsprung (mit Anlauf) auf die andere Seitel Dart findet Sie den gesuchten »Bombenleger« Moff Rebus.

Mission 4: Die Forschungsstation

Schauen Sie lieber zweimal zu Boden, bevor Sie einen unüberlegten Schrift nach vorne tun. Es ist nicht immer eindeutig zu erkennen, wie tief es abwärts geht. Machen Sie sich zuerst mit der Gegend vertraut und versuchen dann, Richtung Westen vorwärts zu kommen. Im Südwesten säßt man auf eine Anhäbe, die am Ende plätzlich außert, und links ist ein Schacht zu sehen, den Sie hinabspringen. Mit eingeschalteter Lampe folgt man dem Gang. An der «Glasscheibe« muß man sich ducken, um weiterzukommen.

Ist der große Gang erreicht, geht es weiter Richtung Westen. Im Raum am Ende des Korridors ist ein Schalter für die Panzertür im Osten. Legen Sie den Schalter um und rennen dann schnellstens zurück, denn die Tür wird nur für wenige Sekunden geöffnet. Dahinter ist Vorsicht geboten, denn neben ellichen Sturmtruppen warten mehrere Selbstschußanlagen auf Sie. Weiter geht es Kichtung Süden.

Noch der Rechtsbiegung im Süden liegt rechts der Raum, in dem die Metallproben zu finden sind. Doch noch fehlt die Codekarte, also marschieren wir weiter Richtung Westen. Hat man die Treppe erreicht, die noch oben zu Ebene O führt, läuft man direkt auf eine große Tür zu. Rechts von dieser Tür finden bie den Eingang zu einem Raum, wo der Offizier mit der «Codekarte 5« zu finden ist (der linke Gang pringt uns später wieder nach draußen, also merken).

Danach macht man sich auf den Rückweg, gibt den Code für die Panzertür ein und folgt den Treppen nach oben. Vorsicht, ganz oben warten wieder Selbstschußonlagen! Stellen Sie die beiden Scholter im obersten Raum so um, daß Sie die Platiform über dem Nebenraum erreichen und schnappen sich dort die Metallproben. Dann geht es zurück zum Landelotz.

Mission 5: Gromas Minen

Hier müssen Sie sich bis zur Fahrstuhlplattform im Osten durchkämpfen. Da es nur so von Sturmtruppen wimmelt, ist es manchmal besser, sich im Sprint bis zur nächsten Deckung (Mauer, Hauswand, Nische) fortzubewegen, denn so wird man nicht so schnell getröffen.

Mit der Platform fahren Sie dann in Ebene O und laufen his ans Ende des langem Ganges. Dort (im Westen) erreicht man eine Drehscheibe (die Panzertir Richtung Süden ist erst zu öffnen, wenn die Sprengladungen am Reaktor angebracht sind). Springen Sie auf die Scheibe, wenn sie nach unten fährt und von hier aus in den Gang zu Ebene U1. Folgen Sie dem Gang bis zur »Schluchte. In der kleiten

nen Nische rechts ist der blaue Schlüssel (springen), um die Panzerfür in der Ebene zu öffnen. Dahinter bleibt man im Gang bis zur Schlucht und sieht vor dem Abgrund einen etwas tiefer liegenden Vorsprung. Von diesem aus erreicht man den Gang rechts in Ebene U2, wenn man mit Anlauf rübersorinat.

Durch den Korridor kommen Sie zum Houptreaktor der Förderunlagen, wo Sie die Sprengfaldung anbringen und scharfmachen (2x die Leertaste drücken, wenn Sie direkt davor stehen). Gleich danoch greift erstmals ein Dark Trooper (Phase 1) an. Benutzen Sie gegen ihn Thermaldefonatoren oder Minen und fahren dann mit dem Fahrstahl zu Ebene 0.

Nun ist auch die Panzertür geöffnet und der Schalter im Eingang öffnet alle führ Panzertore im Gong vor Ihnen. Solange man im rot leuchtenden Türrahmen steht, bleiben die Tore geöffnet. Versuchen Sie, von dort soviele Gegner wie möglich auszuschalten und sprinten dann zum Ende des Ganges (durch die letzten nur noch halb geöffneten Tore müssen Sie springen)

Draußen hüpft man in die kleine Schlucht, aber erst, wenn dort nur noch wenige Gegner warten (Thermoldeltonatoren von oben runterweifen ist sehr effekfiv!). Östlich der Schlucht befindet sich ein Gang, an dessen Ende man durch einen Sprung zu Ebene 1 gelangt. Den Landeplatz erreichen Sie über eine Steinstufe weiter östlich.

Mission 6: Die Haftanstalt

Sie müssen nur dem Weg folgen, um in die Haftanstellt zu gelangen. Aktivieren Sie den Schalter dort, dann kommt von Norden die dreieckiege Platiform angeschwebt, mit welcher man zum Haupteingang gelangt. Um reinzukommen, hüpft man zum linken Vorsprung und drückt den Schalter, der die Tore für ca. vier Sekunden öffnet. Springen Sie sofort auf die Platiform und durch das linke Tor ins Innere.

Im Raum links vom Eingang stellt man den Schalter um und geht zur Wand gegenüber des Eingangs, öffnet diese und läuft zum Eingang rechts hinter der nächsten Ecke. Durch die Tür dort gelangt man oben in einen Raum, wo ein weiterer Schalter betätigt wird. Dadurch wird unten ein Schalter aktiviert, mit dem Sie über die Platiform nach oben gelangen.

Es gibt in der Haffanstalt zwei Aufzugsschächte. Der linke bringt Sie zu den Ebenen 0, UZ, U4 und U5, der nechte zu U5, U3 und U1. Mit dem Lift fahren Sie zu Ebene U2 und bleiben zunächst im Fahrstuhl. Versuchen Sie, von hier die beiden Minen gegenüber mit Thermaldetonatoren auszußsen. Das gleiche macht man mit der Mine links vom Fahrstuhl-Ausaang und im Nebenraum (links vom Eingang). Am Ende des Gangs gelangen Sie zu dem Offizier, der Code 3 bei sich trögt. Lesen Sie den Code (unter Ausrüstung) und geben ihn rechts vom Aufzug an der Tofel (Nummer 1) ein. Nun ist die Panzertür im Nebenraum geöffnet, in der ein Extraleben zu finden ist

Fahren Sie nun zu Ebene U4 und folgen dem Gang rechts vom Ausgang. Vom dem Raum dort ist der nächste Raum durch eine » Tür« mit einem unsichtbaren Energiefeld zu erreichen. Dieses Hindernis ist immer dann eingeschaltet, wenn der grüne Rahmen des Durchgangs blinkt, Nam macht sich dies zunufze und stellt sich den vor den Einnagna. Die Immez und stellt sich den vor den Einnagna. Die Immez



Vorsicht! Einige Wände reflektieren die Schüsse.

rialen auf der anderen Seite versuchen nun, Sie zu treffen, doch durch die abprallenden Blastersalven setzen sie sich gegenseitig außer Gefecht.

Danach geht es zurück zum Raum schräg gegenüber des Aufzugs. Dort ist rechts der Eingang zu einem Schacht, wo Sie mit dem Schalter das Energiefeld des Durchgangs für wenige Sekunden ausscholtenalso laufen! Geradeaus erreicht man den normalen Zellenblock. Mit dem Schalter im Raum rechts machen Sie die Panzertüren auf, allerdings findet man in den sechs Zellen nichts was man braucht, um diese Mission zu bestehen. Mit dem Schalter hinter dem Pult im Raum davor öffnet man den Durchgang für wenige Sekunden, um wieder zum Aufzug zurückzukehren

Zurück in Ebene U5 folgen Sie dem Korridor links vom Ausgang. Der Durchgang hier ist passierbor, wenn der Rohmen nicht blinkt. Am Ende des Ganges gelangt man in einem Raum, in dem die Panzentrien nur mit einem gezielten Schuß durchs Fenster auf den Schaller zu öffmen sind. Gelangen Sie wenig später in den Raum mit der Panzentriür auf der rechten Seite, erledigen Sie alle Gegner dahinter. Der grün blinkende Gang vor Ihnen ist sehr schliecht für die Gesundheit, aber da müssen Sie durch, am besten im Sprint. Achten Sie am Ende des Ganges darauf, daß der Türrohmen nicht blinkt fetwa eine Sekunde), auch dies ist eine Tür mit unsichtbarem Energiefeld. Schanapsen Sie sich dort den rötes Ablüsse und nichte Schanapsen Sie sich dort den rötes Ablüsse und nicht.



Gleich zu Beginn des achten Levels gibt es ein Extraleben zu finden

> 0 zu Ebene U1, wo Sie alle Räume und Ebenen durchsuchen. Mit der Plattform am Südende fährt man nach oben und kommt durch die Türen zu Ebene 1. In den Räumen weiter

südlich befinden sich alle Schlüssel für den Nordbereich dieser Ebene. Genau am äußersten Nordende von Ebene 1 liegt die Stelle, an der die Sprengladung angebracht werden soll (Leertaste drücken).

ren wieder zurück

Im Norden findet man den rechten Fahrstuhlschacht und fährt zu Ebene U.S. Folgen Sie dem Gang nach links, wo die Offiziere mit den Codes 4 und 5 erscheinen. Nun gehrfs zu Ebene U.I. Hinter der Panzzeitru vor Ihnen finden Sie die beiden Offiziere mit den Codes 1 und 2, hinter der underen Panzertür ist unser Freund Crix Madine versteckt, doch wir müssen einen kleinen Umweg nehmen.

Fahren Sie mit dem Aufzug wieder hinunter zu Ebene U.S, steigen dort aus und schicken den Fahrstuhl von außen nach Ebene U.3 (zw. den Schalter betätigen). Dann gehen Sie dem ganzen Weg, den Sie gekommen sind, wieder zurück, fahren mit dem anderen Aufzug (linker Schacht) zur Ebene (), steigen aus und lassen diesen Fahrstuhl bei Ebene U.2 halten.

Jetzt öffnen Sie die Tür rechts vom Schacht mit dem roten Schlüssel und klettern hinab. Unten geht es durch die Tür und mit einem Sprung auf den Fahrstuhl, wo man durch eine weitere Tür in den ander en Schacht gelangt. Springen Sie auch dort auf den Fahrstuhl und folgen dem Gang hinter der Tür. In der Müllpresse springen Sie auf die Platfürer im Nochen (rechts, wenn man direkt in die Müllpresse sieht) und von dort auf die gegenüberliegende Ebene, wenn diese nach unten fährt. Hat man so auch die dritte Platfform erreicht, hüpff man in den Gang rechts, öffnet die Tür und geht weiter.

Nach der zweiten Rechtsbiegung liegt eine Mine auf dem Boden, die ein Loch in die Wand sprengt, das zu Ebene U1 führt. Auf Ebene U1 folgen Sie dem Gang links bis zur Code-Tafel. Benutzen Sie Code 2, um in der vorderen Zelle wohlbehalten Crix Madine zu finden.

Mission 7: Ramsees Hed

Für diese Mission bedarf es eigentlich keiner genauen Vorgehensweise. Man sollte sich lediglich an folgende Punkte halten: Durchsuchen Sie jeden Raum und schalten Sie sämtliche Hebel um. Nach der Landung findet man den Eingang weiter südlich des Landeplatzes. Mit der Plattform gelangen Sie von Eben-

Mission 8: Fertigungsanlage

Bevor es losgeht, sollten Sie auf den Vorsprung direkt vor Ihren Füßen hinabsteigen und rechts in die Höhle kriechen – es wartet ein Extraleben!

Klettern Sie wieder zurück und laufen Richtung Westen bis zu einer Schlucht, wo auf einem Vorsprung die wichtigen Eiskrallen zu infaden sind. Mit Anlauf muß man nun über die Schlucht spriigen (an der linken Wand entlang). Laufen Sie einmal um die Anlage bis im Süden ein Wasserfall auftaucht, hinter dem sich ein Eingang befindet. Dahinter entleckt man am Ende links von sich den blauen Schlüssel, um die Tür am Südwesteingang zu öffnen. Versuchen Sie, von dieser Stelle aus mit Anlauf auf das Förderband zu spriigen. Man läßt sich transportieren, bis ein weißes Tor auftaucht. Schießen Sie auf den Schalter im Kontrollraum auf der rechten Seite, um es zu öffnen.

Dahinter ist man auf Ebene O, folgt dem Förderband und dem Gang. Nach dem nächsten Tor müssen Sie auf dem schmalen Vorsprung an der Wand enflang bis zu den drei Platflormen gehen, die Sie nach oben bringen. Folgen Sie weiter dem Förderband bis zu einem Raum mit einem imperialen Kommanda und einem Schalter, der aktiviert werden muß.

Hinter dem nächsten Tor bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als in die äußerst ungesunde Brühe zu springen und schnellstens zur kleinen Platform gerodeaus zu laufen. Damit geht's nach oben und Sie müssen nun in den gegenüberliegenden Raum springen (währenddessen ducken!). Legen Sie dach an Schalter um und durchsuchen alle anliegenden Räume und Gänge. In einem weiteren Raum wird ein Hebel betätigt, dann müssen Sie schnell wieder aus dem Raum, denn in der Wand links hat sich eine Geheimfür mit Gegnern geöffhet. Mit einem Sprung gelangt für mit Gegnern geöffhet. Mit einem Sprung gelangt man in die dahinterliegenden Gänge.

Am Ende erreichen Sie den Schacht mit dem Bohrer. Die Schalter stellen ihn ab, damit Sie beruhigt hinuter springen können. Jeweils an den Spitzen des dreieckigen Grundrisses hinden Sie auf der Rückseite die Stellen, wo die Sprengladungen angebracht werden müssen (Leutaste drücken). Achtung: Sobald die dritte Ladung angebracht ist, füffest sich eine Geheimtür und ein Dark Trooper (Phase 1) greift an. Aber auch die Tür im Norden zu Ebene U3 ist nun gesfintet. Neben einem Labyrinth erwarten Sie dort auch noch weitere Dark Trooper (Phase 1). Laufen Sie schnellstens zum Ausgang im Südwesten (drei mal links) und wenn wieder die Eislandschaft zu sehen ist, muß mann nur noch mit einem großen Anlauf rüberspringen und zum Landeplatz gehen.

Mission 9: Nar Shaddaa

Gehen Sie von der Landeplatiform ans andere Ende der Holle und bewegen die Stahtward (Schalter benutzen) auf die andere Seite. Durch den nun freigelegten Schacht gelangt man in einen Roum, von dem aus man über eine Platiform nach oben fährt. Hier scheimt es zunächst nicht weiter zu gehen, doch an der Stelle, wo die große Platiform andockte, liegt erwast iefere eine Tür. Man kann nun sämtliche Gänge und Röume auf Ebene O und 1 durchsuchen, zum eigentlichen Ziel dieser Mission gelangt man allerdings nur durch die Tür (südwestlich der Startrampe) in Ebene 1, für die man den blauen Schlüssel benöfigt.

Den finden Sie, wenn Sie gegenüber dieser Tür rechts dem Gang folgen (südliche Richtung). In einem Raum mit vier Säulen liegt der Durchgang zum nächsten Raum etwas versteckt hinter einem Vorsprung (gegenüber vom Eingang dieses Raumes). Zurück an der Tür folgt man den Gängen bis zu dem Raum, in dem die Navigationspiläne versteckt sind.

Mission 10: Jabbas Schiff

Ist der Drache erledigt, öffinet sich ein weiteres Tor mit einem schmalen, rechteckigen » Funnelst. Am rechten Eingang ist ein Schalter, mit dem die Außenwände heruntergebrhen werden. Kleitern Sie auf den Komplex und holen sich den blauen Schlüssel, um die Tür am anderen Ende des » Funnelst zu öffinen. Hat man die Stelle erreicht, wo man von einem Gran mit Thermaldetonatoren beworfen wird und eine Gamorreanische Wache im Raum rechts herumsteht, ist man seiner Ausrätung schon sehr nohe. Springen Sie zu dem Gran, um ihn auszuschalten. Auf dem Vorsprung findet man eine Geheimtür, doch die sollle man erst öffnen, wenn die Ausrüstung kompletiert ist.

Bewegen Sie sich auf dem kleinen Vorsprung zum



EXTREME HOT EROTIK Bilder in 16.7 Mio Farben mit k

Oberfläche und toller Musik. Spitzenklasse !!!

1. EXTREME Hot Girls
2. STRIPPING Hot Girls
3. EXTREME Hot Leather Ladies
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE
5. EXTREME HOT GIRLS - PRIVATE
6. EXTREME HOT GIRLS - PRIVATE te Bilder im Photo-CD Formal. 39,95 (16,7 Mo. cinceln nur 39,95 theile 2 CD's nur 69,95 m zeigen alles Alle 4 nur 129,95 Teresa in Paradi

Erotic Games - Part 1 in sch 49,95 z.B. Teresa Pers Foxy Clips Visual Hot Girls reigen alles. Ein Top-Hit. 49,95

Erotic Collection Vol. 2 Hot Fingers Diskettes nur 89.95 Shaved Pussies 1, 2 o. 3 Erotic MEGA-PACK

Ein Maß ie 34,95/alle 89,95 nur 139,95 to NEU Ladengeschäft H KröGer H Mindener Str. 1-3 32545 Bad Oeynhauser Zahlung per EAV 05732/74401

Postfach 4117 32571 Löhne

TANZ DER

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden) Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse" anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen

Stroße

PIZ Ort

Postfach 30 10 54 53190 Bonn

Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig nach neuer, interessanter Software zur Aufnahme in unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun ein Anwendungs- oder ein Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet ihnen sein Software-Know-how an!

DMV-Verlag, Abt. Software Postfach 1146, 85580 Poing 0000000000000000

TOPSHARE

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

Erika Röpke Wilhelm Buschstr.41 (0) 38723 Seesen-Rhüden Tel 05384/1680 Fax. 05384/280 (0) BTX röpke#

0

0

29,-

69,-

83,-0

59,-© 82,-79,-©

89,-(0)

89,-(0)

49,-0

49,-①

0

(0)

0

(3)

0

(3)

0

0

Bei Bestellung von mindestens 3CD's 1 Überraschungs CD GRATIS

Erotik CD-ROM ab 18 Jahren nur gegen

0 0 Altersnachweis Carol Lynn (5 CD's) 89,-① Extreme Hot Girls 39,-0 Extreme Hot Leather Ladies Hot Girls 1,2 29.-0 Pin Up Girls 2 39,-@ PlayBär Erotic Comic 49,-0 Strip Poker Eretic Dreams 1 + 2 je 59,-(0) Magic Girls 1 + 2 j MP Erotik 6-8 zusammen 39,-0 39,-0 Striping Hot Girls

Sexy Acts (3 CD's) Candy 1+2 je Wet Dreams 1-3 je Wet Dreams 1-3 zusam m 59(0) (0)

89,-0 Alone in the Dark 3 DV Chessmaster 4000 49,-© 99,-82,-© DARK FORCES DV Drug Wars 75,-0 Descent 79,-© 89,-© 42,-© Epics Pinball Kings Quest 7 DV Kyrandia 2 DV Kyrandia 3 DV 85,-© Lost Eden 96,-0

Nectropolis DV Panzer General Space Pirates Star Trek Manual System Shock DV

Telefoninfo je Postleitzahlen-39,-Gebiet 0-9

Bertelsmann Universallex 95 79,-0 BRAVO Hits des Jahres 59,-© 79,-© 49,-© Compton Enzyclopedia 95 Das Jahr im Bild 1994 Der große Autoatlas 0 Deutschland 1:200000 86,-Erlebnis Mensch Falkpläne 1/62 59,-0 Ceagraffy 79,-0 GLOBAL EXPLORER

Grelier Encyclopedia 95 Map'n GO 79,-© 89,-© Microsoft Encarta 95 Night Owl 15 Patchwork 1/95 45,-© 69,-79,-© Professional Music Produc. Steaway Street Atlas USA 159,-(0)

World Atlas 5.0 Yellow Star Pay CD Yellow Point CD MegaPak 2

0

(0)

0

0

(0)

0

(0)

(3)

(0)

11 Cd's 89,-Inhalt: Microcosm. Jutland, Psychotron, Jurassic Park und vieles mehr

Versandkosten Vorkasse 5,-DM Nachnahme 10,-DM Ausland nur Vorkasse 10,-DM

0 Gutschein 5,- DM wird beim Kauf von CD-ROM 0 angerechnet Preisliste kostenlos! 3

MultiMedia Soft

Ihren MulriMedia Soft Laden.

Info ⊠ Info ⊠ Info Franchise-Partner

einen MulriMedia Sofr Laden mit Spielebibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an: MultiMedia Soft

MultiMedia Soft finden Sie in:

DEMNÄCHST III 09111 Chemnitz 15890 EISENHÜTTENSTADT 15234 FRANKFURT/ODER 22041 HAMBURG

NEU! NEU! NEU! 31134 HILDESHEIM Tel. 05121-130614 NEUI NEUI NEUI 35066 FRANKENBERG

Linnertorstraße 2 39112 MAGDEBURG 41236 MÖNCHENGLADBACH-Rhey

Online Cafe Tel 02841-21704 48151 MÜNSTER

49078 OSNABRÜCK Tel. 0541-434792 50825 KÖLN Tel. 0221-5505303

52349 DÜREN Online Cafe BATTLETECHZENTRUM GAMES WORKSHOP

56564 NEUWIED 75172 PFORZHEIM Online Cafe Tel 07231-17275 Zerrennerstraße 11

81475 MÜNCHEN 96052 BAMBERG

Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210 99084 ERFURT

Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656 Magdeburger Allee 145 Victuality Cafe MultiMedia Soft BÜRO

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

Raum rechts und legen dort den Schalter um. Nun geht ein den Raum mit der Ausrüstung. Neben den Waffen an der Kette (drunterstellen und springen) gibt es einen Schalter, mit dem der Boden draußen nach oben gefahren wird. Auch die Panzertür ist nun geöffnet, also machen wir uns weiter auf den Weg. Der Schalter zur nächsten Panzertür, auf die wir stoßen, ist im abgedunkelten Raum links zu finden (Vorsicht Minen!). Im nächsten ovalen Raum mit den fünf Säuler gibt es zwei weitere Türen. Folgen Sie zuerst dem Gang hinter der linken Tür, vor der auch zwei Minen liegen. Dort entdeckt man den roten Schlüssel, der den Weg durch die andere Tür ermöglicht.

Nun sehen Sie einen langen Korridor, an dessen Ende mindestens vier von Jabbas Gefolgsleuten wartene. Eine Möglichkeit ist, sich kurz an der Ecke sehen zu lassen und wenn die Gamorreaner Ihnen folgen, ziehen Sie sich in den Gang zurück und legen einige Minen. Am Ende des Röumes ist eine Pfaltform, die Sie nach oben zu den anliegenden Gängen führt. Dort gibt es einen Korridor, der nach Norden in einen Raum führt, wo man zum Weiterkommen den gelben Schlüssel benötigt. Diesen erhält iman, wenn man in den dreiteckigen Schacht, links vom Eingang, hinabspringt. Im Abwasser schwimmt man schnell zum Vorsprung, schnappt sich den Schlüssel und benutzt dann den Schalter in der Ecke. Die Pfaltform, die nun nach unten führt, brinat Sie wieder nach oben.

Über die Wendeltreppe gelangen Sie zu Ebene 0, wo Sie dem Gang bis zur nächsten Panzertür folgen. Hinter der Tür erwartet Sie eine große Halle mit vielen runden Nebenräumen. Im nördlichsten dvoon ist die Nava Card zu finden. Mit der Card geht es weiter zur Panzertür im Süden. Im Raum dahinter sieht man unten einen breiten Durchgang, zu dem man springt, sobald möglichst viele Gegner ausgeschaltet sind.

Hinter dem Durchgang empfängt Sie ein zweiter Drache, den Sie erledigen müssen. In dem zweiten Raum
hinter der nächsten Tür betäfigt man den Schalter
und gelangt über die Pfatform auf die andere Seite.
Folgen Sie dem Gang bis zu dem Raum, in dem Sie
wieder von dem Vorsprung auf einige Gamorreaner
hinab sehen. Auf der rechten Seite gibt es zwei kleinere Raumabtrennungen. Gehen Sie über den kleinen Vorsprung links auf die andere Seite und springen von dort in den übernächsten Raum, der sich als
Schacht entpuppt, durch den Sie wieder zu Ebene 1
gelangen. Auf der anderen Seite gibt es fünf Türen,
hinter der zweiten von links sitzt Jane.

Mission 11: Imperial City

Vom Landeplatz aus geht man nicht direkt ins gegenüberliegende Hauptgebäude, denn links und rechts vom Ausgang findet man wichtige Gegen-



Hier wartet ein Dark Trooper auf Sie

stände. Im Hauptgebäude von Imperial City überzeugt man sich davon, doß oben keine imperialen Soldaten mehr sind, bevor man nach unten fährt. Haben Sie unten alles inspiziert, fahren Sie wieder hinauf und nehmen den Aufzug im Süden. Er bringt Sie ins Gebäude auf Ebene O. Suchen Sie auch hier wieder erst alle Räume und Gänge unten nach Munition, Schilden usw. ab, bevor Sie im Westen nach oben fahren.

Im Norden des großen Platzes verbirgt sich hinter dem Gesicht auf der orange-braunen Wand ein Schalter. Er wird mit einem Schuß aktiviert und die Plattform bringt Sie in einen Raum, in dem unter anderem ein Extraleben wartet. Über die Treppe im Westen und eine anschließende Plattform gelangt man in einen höher gelegenen Raum, von wo es über die Plattform weitergeht aufs Dach des Gebäudes (Ebene 2).

Bewegen Sie sich auf dem Doch die Wand rechts enflang, so daß die Überwachungsanlagen Sie nicht erfassen. Erst wenn man den blauen Schlüssel in der Nische gefunden haben, nimmt man den Granatwerfer oder die Concussion Riffle und macht einige Schritte in die Mitte des Daches, um von den Flutlichtern erfaßt zu werden. Sobald der Alorm aus gelöst wurde, öffnet sich neben der Wand, wo Sie den Schlüssel gefunden haben, ein Tor und eine ganze Armes von Sturmtruppen kommt zum Vorschein. Drei Schüsse aus dem Granatwerfer sollten allerdings genügen. Währenddessen sprinten Sie auf das Tor zu, denn hinter Ihnen wurden auch drei Selbstschußanlagen aktiviert.

Nachdem Sie im Raum alles aufgesammelt haben, stellen Sie sich an den Eingang. Von dart sieht man im Osten auf dem Dach des anliegenden Gebäudes eine Tür. Laufen Sie quer über das Dach und springen zu diesem anderen Eingang. Über die anschließende Plattform gelangt man in den gegenüberliegenden Gong auf Ebene 1 (Südseite). Hinler der Tür im Raum vor Ihnen wartet eine ganze Armee imperioler Kommandos. Danach gehen Sie zur gegenüberliegenden Tür, hinter der ein Raum liegt,

in dem vier Selbstschußanlagen installiert sind, je zwei links und rechts vom Eingrang. Versuchen Sie deshalb, wenn keine Offiziere mehr am gegenüberliegenden Pult zu sehen sind, dieses mit einem Sprint durch den Raum zu erreichen, das ist das gesündeste.

Auch hier erwarten Sie wieder rudelweise imperiale Kommandos und Offiziere. Auf der unteren Etage gibt es nur eine weitere Tür, die nach oben zur Ebene 2 führt. Gegenüber des Fahrstuhlausgangs sind zwei Türen. Im Raum hinter der linken Tür finden Sie zwei Schalter; mit einen öffenen Sie eine Geheimluke in der Wand, mit dem anderen, der nur in der Hocke zu erreichen ist, fahren Sie den "Tische" so weit aus, daß Sie von diesem anschließend mit einem Sprung in den Geheimigang gelangen (Schalter 2x betätigen, um den Tisch maximal auszufahren).

Am Ende des Geheimgangs findet man im folgenden Raum neben einem Röketenwerfer den roten
Schlüssel für eine weitere Tür auf dieser Ebene. Nach
dieser Tür gelangt man durch ein Fohrstuhlsystem
aufs Dach des Gebäudes zur Ebene 3. Hier gibt es
auf der linken Seite zunächst ein weiteres for zun
ähfene, hinter dem sich ein weiteres Exemplor der
üblen Dark Trooper (Phase 1) befindet. Öffnen sie
die Tür, lassen Sie ein paar Minen fallen und rennen weg vom Eingang. Nachdem der Dark Trooper
die Verfolgung aufgenommen hat und über unsere
Minen zegestolperts ist, steht uns eigentlich nichts
mehr im Wege, den Schollter im Raum zu betätigen,
womt vir ein weiteres Tor auf dem Dach des Gebäudes freilenen.

Nun gelangen wir zu Ebene U1. Der Grundriß dieser Ebene, obgebildet un der Wand rechts vom Eingang, gleicht einem Sechseck. Innerholb dieses Sechses sind drei Gang-Ringe angelegt, die jeweils an den Eckpunkten durch Türen miteinander verbunden sind. Da es vom äußeren Ring zum nächsten inneren nur jeweils einen Durchgang gibt, hilf nur ein bestimmtes Schalter-System, den Mittelpunkt des Sechsecks zu erreichen. An jeder Ecke/Tür des äußeren Ringen den Geber der der der Türen (des äußeren, mittleren und inneren Ganges)

dieser Ecke gehört. Die drei roten Lampen an den Schaltern zeigen an, welche Tür geöffnet bzw. geschlossen ist. Eine rote Lampe in der Mitte würde bedeuten, daß die Tür im mittleren Ring an dieser Ecke aeschlossen ist.

Öffmen Sie zuerst alle Türen des äußeren Ringes, stellen Sie die Schalter (eweils so, daß die obere Lampe nicht leuchtet. Nummerieren Sie die Ecken des Sechsecks im Norden angefangen von eins bis sechs durch (in Uhrzeigerrichtung), gehen Sie nun zu Schalter 1, dann gegen den Uhrzeigersinn den Gong zurück und stellen alle Schalter so, daß Sie bis ins Zentrum vordringen können.

Dorf legt man die drei Schalter um und fährt nach unten zum Zentralschleß, wo die Kodiermaschine steht. Aktivieren Sie die Schalter links und rechts, wird der Apparat zugänglich. Kodieren Sie die Nava Card (Leertaste drücken) und schnappen sich anschließend das dekodierte Datenband.

Gleichzeitig öffnet sich hinter Ihnen die Panzertür und Sie bekommen Besuch. Durch dieses Schatt verkürzt sich der Weg zurück zum Schiff, denn man gelangt nun sofort zu Ebene 1. Wenn wir die letzte Ecke vor dem Landeplatz erreicht haben, wartet Boba Feit auf uns. Setzen Sie schnell und gezielt den Roketenwerfer ein, sobald Sie den Landeplatz sehen, denn Boba soust direkt auf Sie zu.

Mission 12: Betankungsanlage

Hinter dem Gang und dem Aufzug erreichen Sie einen Roum, in dem Sie neben Offizieren und imperiolen Kommandos auch Waffen, Munition und andere wichtige Gegenstände vorhinden. Folgen Sie der Treppe bis zum Gang der Ebene 1. Gehen Sie nun rechts in Richtung Osten, so steht im folgenden Roum auf der linken Seite (Außen) der Offizier, der den blauen Schlüssel bei sich trägt.

Anschließend bleibt man wieder im Gang bis zur nächsten Tür auf der rechten Seite (Innen). Hier gelangen Sie auf Ebene 2 in einen Raum (Vorsicht vor Gegnern mit Concussion Kiffelst), von dem aus Sie den Blick auf die Halle haben, in deren Mitte eine Drehscheibe steht und unten Kanister, Rohre und notlitich Stummtungen zu sehen sich

Außerdem sehen Sie links und rechts weitere Räume, die nur über die Drehscheibe zu erreichen sind. Hinter sich finden Sie den Schalter, um die Drehscheibe herznaziholen

Währenddessen schaltet man möglichst viele Gegner aus und fährt dann mit dem Fahrstuhl (hinter dem Schalter) nach unten. Dort gehen wir nach Inisk und finden unter dem Iinken Raum, den wir von oben gesehen haben, einen Schalter, mit dem die Drehscheibe zu dieser Seite bewegt wird. Hat man diesen Schalter betätigt, sprintet man geschwind zum Aufzug und hüpft oben (nehmen Sie den rechten Ausgang vom Fahrstuhl) auf die sich bereits drehende Scheibe.

Die Drehscheibe bringt Sie zu einem weiteren (linken) Roum, der hinter den weißen Behältern ein Extraleben birgt. Danach benutzen Sie den Schalter gegenüber der Drehscheibe und führen zum nächsten Raum. An der Innenwand ist eine Geheimtür; springen Sie hinunter, schnappen sich die Sochen und fahren wieder nach oben, betätigen den Schalter und düsen dann mit der Scheibe zum letzten Raum.

Folgen Sie dem Gang bis zum Aufzug, fahren mit ihm nach aben (Ebene 3) und Sie erreichen hinter der Wendelltreppe den nächsten Raum (Ebene 4). Gegenüber der Fensterreihe findet man einen Scholter, mit dem draußen ein ganzer Durchgang bewegt wird (einmal betätigen). Kehren Sie nun wieder ganz zurück bis auf den Gang in Ebene 1 (Tip: Springen Sie von der Drehscheibe nach unten).

Wenn Sie den Gang in Ebene 1 erreicht haben, gehen Sie zu dem Raum, der genau auf der gegenüberliegenden Seite (der Ebene) liegt. Dort gelangen Sie von dem Raum hinter der Treppe zum Dock, wo das Schmugglerschiff liegt.

Folgen Sie dem Korridor geradeaus, bis Sie den Offizier mit dem gelben Schlüssel gefunden haben, um das Schiff zu erreichen.



52066 Aachen 440477
Maurestraße 25 Greiser
0241-02608 25 Greiser
0451-02608 25 Greiser
0451-02608 25 Greiser
0408-02608 25 Greiser
0

77 Düsseldorf isenaustr. 1
58095 Hagen isenaustr. 1
61-4910187
6278 - 14-910187
6278 - 14-910187
634-235000 - 696-39463
64 Erlangen polistr. 15
64 Erlangen polistr. 15
656-39463
656-39463
6578 - 580970 Köhn nesser Str. 448
7-144376
60 Freiburg 60676 Köhn enesstr. 24
7-144376
60 Freiburg 60676 Köhn enesstr. 24
7-144376
6079 Köhn enesstr. 24

27721 Ritterhude Riesstr. 47 04292-9876 66578 Schiffweiler Kreisstr. 18 06821-682163 29525 Uelzen Hutmacher Str. 11 0581-79371 38300 Wolfenbürtel Heimstätten Weg 23 05331-61822 38440 Wolfsburg

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lüsung - über SOFT & SOUND Entertainment
Aberfold Strolle 62 × 40230 Disconlard * 161.00 11 - 61 10 84 * Fax 00 11 - 64 11 127

49565 Bramsche Malgartener Str. 22 (205461-6254 - 2054-556178 (2054-556178 - 2054-566178 - 2054-556178 - 2054-556178 - 2054-556178 - 2054-556178 - 2054-556178 - 2054-556178 - 2054-556178 - 2054-556178 - 2054-5561

Leopoldstraße 1 Am Schupp.
0791-6706
52525 Heinsberg
63angoflus Str. 25
0201-1826
0631-60419





Mission 13: Die Executor

Die Tür vor Ihnen wird automatisch gesprengt, also Vorsicht! Dahinter erwarten Sie die ersten Sturmtruppen, werfen Sie deshalb einige Thermadidetonatoren in den Gang. Über die Platiform hinter der Treppe gelangen Sie zu Ebene O, gehen nach rechts und folgen dem Weg dieser Ebene. Die leicht erhöhten Platiformen, die den Weg versperren, werden mit den Schaltern an der Seite heruntergefahren. Am Ende gelangt man über eine weitere Platiform hinauf zu Ebene Z.

In der großen Halle ist in der Ecke hinten links ein Raum, in dem wieder Gegenstände zu finden sind. Durch die andere Tür kommt man in einen Raum, in dem das gegenüberliegende Tor nur zu öffnen ist, wenn wir den Schalter im Nebenraum (links um die Ecke) betötigt haben.

Folgen Sie Ädninter dem Weg durch die nächsten Röume, bis Sie von der drithtächsten Plattform zu Ebene 4 gefahren werden und in einen Raum mit fürf großen Säulen gelangen. Die Plattform rechts fährt Sie nach oben zur ersten Ebene, von wo aus man von einer Plattform zur anderen springt. Haben Sie die fünfte und letzte erreicht, hüpfen Sie zur Tür, die von dort zu sehen ist.

Hinter dem Schott links sind noch einige wichtige Gegenstände, bevor es weiter geradeaus geht. Hier erwarten Sie mindestens drei Dark Trooper der 2. Phasel Setzen Sie den Rokelenwerfer, ober bleisten Sie nicht stehen. Am Ende des Raumes (geradeaus) gelangen Sie in den Hangar, wo der gesuchte Frachter lagert. Beätigen Sie den Schotter in dem Raum und die drei Schalter in den zwei folgenden Räumen, wird der Frachter automatisch in Bewegung gesetzt, so daß Sie durch die Tür im letzten Raum in den Frachter gelangen.

Mission 14: Die Arc Hammer

Öffnen Sie das Schott des Frachters (Ebene 0) und benutzen Sie einen Thermüdelbonator gegen die Sturmtruppen. Als nächstes folgen Sie dem Gang und fahren dann mit der Platiform nach unten. Wir nehmen den Weg links herum und sprinten um den Schweißarm oder zerstören ihn. Im folgenden Raum ist ein Scholter, mit dem Sie den Lift nach oben fahren. Nun wieder zurück zur Platiform, mit der wir Das Gefängnis wird schwer bewacht

> nach unten gekommen sind. Über den eben bewegten Aufzug gelangen wir nun zu einer Tür. Folgen Sie dem Gang dahinter bis eine Anhöhe auftaucht, von der Sie nach unten in einen Raum sehen, wo sich der erste Dark Trooper (Phase 1) aufhält. Schalten Sie ihn

mit Thermaldetonatoren von oben aus, bevor Sie noch unten fahren. Wir zerstören den Schweißarm, betreten durch die Tür den Nebenraum offolgen dem Gang bis zum Schalter am Ende. Er öffnet das Tor auf der anderen Seite, das wir zuvor passiert haben.

Stellen Sie sich davor und geben einige Schüsse in den Raum gegenüber ab, um den Dark Trooper der Z. Phase zu locken, der sich darin aufhält. Läßt er sich nicht ködern, so bleibt linen nichts anderes übrig, als zu dem Raum hinüberzuspringen und sich ihm zu stellen. Für den Fall, daß Sie den Sprung nicht schaffen und unten landen: Hier halten sich mehrer re Dark Trooper auft Sie finden dort auch einen Aufzug, der Sie in einen Raum nach oben bringt. Von hier gelangen Sie mit einem Sprung wieder auf den Gana mit dem Schalter.

War der Sprung erfolgreich, folgen Sie dem Gang bis zur Tenpe und betätigen den Schalter daneben. Die Stuffen werden so verstellt, daß Sie weiter nach oben gelangen. Da der Raum hinter der Treppe endet, erreichen Sie die nächsten zwei Räume nur durch Springen. Sind beide Sprünge geschafft, befinden Sie sich in einem abgedunkelten Raum. Folgen Sie dem Gang, bis es nur links (geduckt) weitergeht, weil die Tür rechts noch nicht zu öffnen ist. In dem Raum links (Varsicht: Selbsstehußanlage) bringt man die erste Sprengladung an, nachdem der Schalter rechts mit einem Schuß betätigt wurde.

Über die Platform und einen anschließenden Sprung gelangen Sie wieder zum Gang. Nun ist auch die Tür zum Lift geöffnet, die eben noch verschlossen wor. Der Aufzug bringt Sie zu Ebene UI, wo Sie vierr Platfformen finden, die abwechselnd nach oben und unten fahren. Springen Sie auf die linke Platfform und laufen dann auf den Vorsprung. Von dort springt man zum Vorsprung auf der anderen Seite und gelangt über die drei Platfformen zum Raum dahinter (Hinter dem ersten Aufzug auf der rechten Seite ist ein Eingang, der zur Presse und einem Extraleben fishen)

Im Raum hinter den drei Lifts müssen Sie nach unten springen, zur Plattform gehen und im folgenden Raum geradeaus auf der rechten Seite zum anderen Raum hüpfen. Dort bringt man die zweite Sprengladung an. Sie gehen zurück, springen zum Raum auf der linken Seite und fahren mit dem Förderband zum ersten Raum. Hier hüpft man auf die andere Seite und fährt mit dem Aufzug hinter der nun geöffneten Tür zu Ebene U.2. Nach der nächsten Tür beihricht det sich ein Raum mit mehreren Förderbändern, den Sie nach rechts bis zum Ende gehen. Springen Sie auf das Bend und blicken immer in die Richtung, in die Sie das Förderband transportiert (Vor dem Keil duckent).

In dem Raum, den man nun erreicht, gibt es ein weiteres Förderband und einen Vorsprung, hinner dessen Tür ein Zimmer mit Gegenständen liegt. Bevor Sie auf das Förderband springen, nehmen Sie das Lasergewehr in die Hände, denn am Ende des Förderbandes müssen Sie den Schalter rechts treffen, um weiterzukommen. Anschließend hinter dem Rechtsknick ducken und Sie sind wieder einen Raum weiter.

Folgen Sie dem Korridor bis zum Raum mit dem letzten (und schwierigsten) Förderband. Auf dem Bandl
autet der korrekte Weg: Rechts-springen-links-springen-springen-ducken-links-ducken. Hüpfen Sie dann auf das andere Förderband und ducken sich nach einmal, nachdem Sie mit der Platfform nach oben gefahren sind. Deoldrivieren Sie das Förderband mit dem Schalter in jenem Raum, in dem Sie nun gelandet sind, und laufen das Band zurück bis zur ersten Öfffung auf der rechten Seite. Von dort springen Sie hinunter in den nächsten Raum.

Gehen Sie, bis Sie in den Raum mit den fünf Schaltern gelangen. Den Knöpfen gegenüber ist eine Wand mit einem »Muster«. Sie besteht aus sieben Abschnitten, wovon die mittleren fünf durch die fünf Schalter nach oben bzw. unten bewegt werden. Benutzen Sie die Hebel so, daß das Muster eine durchgezogene Linie ergibt. Schalter 1 (ganz links) dreimal betätigen, Schalter 2 einung, Schalter 3 fürfmal. Nun ist die Plattform auf der anderen Seite des Ganges, dem Sie eben nach rechts gefolgt sind, zugänglich

Am Ende des Gangs schalten Sie den Dark Trooper (Phase I) aus und legen die dritte Sprengladung wie die erste. Danach erreichen Sie hinter der Tür den Aufzug, der Sie zu Ebene U3 bringt. Hinter dem Aufzug zug ist eine große Halle mit drei Toren rechts und zwei links. Hinter dem ersten rechten Tor steht ein Dark Trooper (Phase 2) oben am Fenster, genauso auch im letzten Roum auf der linken Seite.

Nachdem die beiden in ihre Einzelteile zerlegt wurden, wartet nach ein Dark Trooper im letzten Raum rechts, der sich allerdings erst zeigt, wenn man mit der Platifform im Raum wieder nach oben fahren will. Erst wenn auch der letzte Dark Trooper vernichtet wurde, ist das Tor zum Hangar zugänglich und Sie treten die Flucht in einem imperialen Shuttle an. (fs)



PROTOTIN

Die Aliens in Neos »Prototype« kennen kein Erbarmen. Mit der richtigen Taktik sollten Sie wenig Probleme beim Geballer haben.

er kennt die Tricks der Aliens in »Prototype« besser als die Programmierer? Niki Laber von Neo packt aus und beschreibt, wie Sie die fiesen Gegner bezwingen.

Krater-Level

Erstes Problem für unser Roumschiff sind zwei Gegner mit grünen, langen Fangarmen. Die Teinfoldel greifen immer dann nach dem Schiff, wenn wir uns auf der gleichen Höhe wie die Gegner befinden. Daher ist es am besten, wenn Sie sich zu Beginn am linken oberen Bildschirm befinden und den Superschuß aktiviert haben. Bewor der Gegner zuschlögt, fliegen Sie in die linke untere Ecke und warten, bis der Gegner ebenfalls nach unten kommt. Nun fliegen Sie wieder nach links oben und schießen gleichzeitig auf die beiden Roumschiffe.



Diese Gegner bekämpfen Sie am besten mit Raketen



Der Multischuß hilft bei solch dicken Brocken hervorragend



Die Kanone zerstören Sie mit Raketen

Am Ende des Kraterlevels kommt uns ein rotes Gebilde mit Zangen entgegen, das mit zwei gezielten Schüssen auf

uns feuert. Gegen dieses Monster gewinnt man am einfachsten, wenn der Mullischuß bzw. die Superwumme aktiviert ist und man sich in der Mitte des Bildschirmes befindet. Nach einiger Zeit beginnt der Gegner, sich um Ihr Schiff zu drehen. Dies läßt sich daran erkennen, daß er sich kurz vorher ein Stück nach hinten zurückzieht. Manchmal verharrt er auf der linken Seite und schießt uns in den Rücken, so daß wir ihn am besten mit dem voll ausgebauten Mullischuß oder den lenkrackelen bekämpfen.

Wald-Level

Viele Gegner kommen nun auch von links, so daß Sie nach Möglichkeit alle Waffen (vor allem den Multischuß) ausgebaut haben sollten, wenn Sie den Level beginnen. Die ersten Aliens sehen aus wie rote, ballähnliche Gebilde, die sich immer wieder aufplustern, um anschließend einen langen Feuerstrahl abzugeben. Am besten plaziert man sich in dieser Situation in der linken unteren Ecke und beschießt sie mit der vierten Waffe, den selbstlenkenden Raketen. Am Ende des Levels kommt ein großes, graues Gebilde mit Zangen an der Vorderseite. Am wichtigsten bei diesem Gegner ist, daß alle Waffen komplett ausgebaut sind, denn sonst werden Sie diese Kreatur kaum bezwingen. Zu Beginn sollte man die erste Waffe aktivieren, um den Gegner zu beschießen, bis dieser sich nach rechts bewegt und dort seine Stellung einnimmt. Dann heißt es schnell reagieren.

Sie müssen den Schüssen des Gegners folgendermaßen ausweichen: Man bewegt das Raumschiff auf der linken Seite immer zwischen den Schüssen auf und ab, jedoch nicht ganz nach oben, sondern nur bis zur Mitte, denn der Gegner dreht sich nach einiger Zeit. Das bedeutet, daß man sich nicht allzu weit oben mit dem Schiff befinden sollte. Wenn er sich dreht, bewegt man das Raumschiff noch unten und anschließend nach rechts. Nun muß man den Schüssen solange ausweichen, bis sich der Gegner wieder auf die rechte Seite gedreht hat. Während dieser Zeit verwendet man am besten die Raketen. Zwischendurch sollten Sie die Smartbombs einsetzen, da sie dem Endeagner erheblichen Schaden zufügen.



Der Endgegner im Krater-Level dreht sich plötzlich um Ihr Schiff

Techno-Level

Es kommen hier einige kleine Gegner vor, die sich plötzlich in riesige Kanonen verwandeln. Hier ist ratsam, die Superwumme zu verwenden.

In diesem Level gibt es an drei Stellen Mittelgegner. Zuerst handelt es sich nur um ein großes Vehikel, das am unteren Bildchrimrand führt. Später erhält es Unterstützung durch Gegner, die sich darüber behinden. Ein wirksames Mittel gegen das Fohrzeug am unteren Rand ist die Fackel, die Gegner oben werden mittels Multischuß oder Raketen erledigt.

Der Endgegner ist eine Riesenkannen, die sich immer in die Richtung dreht, wo sich unser Schiff befindet. Fliegen Sie am oberen Bildrand von links nach rechts und leuern gleichzeitig mit Lenkrüketen. Doch Vorsicht: Man sollte sich nie zulange direkt über der Kanone aufhalten, da sie sonst hochschnellt und das Raumschiff zerauetschill

Lava-Level

Auch dieser Level hat drei Mittelgegner. Zuerst erscheint ein riesiges Alien, das nach einiger Zeit aus vollen Rohren zu feuern beginnt - spätestens ab diesem Zeitpunkt sollte man sich aus der Schußlinie begeben haben. Auch hier sind der Multischuß und die Lenkraketen sehr effektiv. Beim zweiten und dritten Mittelgegner erscheint jeweils ein Alien mehr, so daß Sie beim dritten Mittelgegner satte drei Angreifer vor sich haben - eine Smartbomb ist sehr zu empfehlen. Der Obergegner des Lavalevels ist der schwierigste Feind im gesamten Spiel. Er verfügt über eine gewaltige Panzerung und drei riesige Zangen, mit denen er nach unserem Raumschiff schnappt, sobald es in Reichweite ist. Als erstes sollten Sie ihn mit drei Smartbombs schwächen und dann mit dem Multischuß oder der Superwumme frontal bekämpfen.

Speed-Level

Ausweichen heißt die Devise im Speed-Level, und das so schnell wie möglicht Haben Sie eine ausgebaute Waffe aktiviert, verlieren Sie bei einer Kollision nur die Ausboustufe der aktiven Waffe und nicht das Leben.

KLEIN & FEIN



Mit unseren Tips werden Sie NBA-Champion

NBA Live '95

Selbst wenn Sie nicht über zwei Meter groß sind, haben Sie dank der Tips von Dirk Witteck und Marius Wissel beste Chancen, mit Electronic Arts' »NBA Live '95« der Champion zu werden. Vor allem sollten Sie versuchen, die Defense zu stärken. Klicken Sie nicht wild zwischen den ballführenden Gegnern herum, sondern postieren Sie einen Center oder Power Forward unter dem Korb. Falls mal ein Geaner durchkommt, gehen Sie einen oder zwei Schritte vor und fangen ihn ab. So werden leichte Körbe verhindert, der Gegner muß aus größerer Entfernung werfen und man kann mit dem Spieler unter dem Korb auch blocken und rebounden. Hat der Kontrahent sehr gute Distanzschützen, ordnet man diesen einen großen Center als Gegenspieler zu, der so häufig die Drei-Punkte-Würfe abfänat.

In der Offensive führt der Point Guard den Ball langsam über das ganz Spielfeld, gibt an der Drei-Punkte-Linie kräftig Gas und versucht einen Korbleger. Alternativ ziehen Sie mit ihm die Aufmerksamkeit der Abwehr auf sich und passen den freistehenden Shooting Guard an, der einen Drei-Punkte-Wurf versucht. Schnelle Pässe hin und her verwirren nach einiger Zeit die Abwehr, so daß Sie einen freistehenden Teamkollegen anspielen können, der dann einen Dunk versucht.

Wenn Sie in der Abwehr einen Ball gewinnen, läuft der ballführende Spieler geradeaus in eine Richtung und paßt auf den nachrückenden Kollegen, der mutterseelenallein den Korb verwandelt. Außerdem sollten Sie auf »heiße« Spieler wie zum Beispiel Reggie Miller achten, die schon ein oder zwei Drei-PunkteWürfe versenkt haben. Mit diesen gelingen Ihnen locker fünf oder sechs Dreier in Folge und ein schlechtes Spiel kippt noch. Um dem Geaner Einwürfe abzunehmen, stellen Sie einen Spieler bei Seiteneinwürfen ganz dicht vor den einwerfenden Basketballer des Gegners. Meistens überschreitet dieser dann die Einwurfzeit oder er paßt Ihren Spieler an.

Highway Hunter

Zum Shareware-Spiel »Highway Hunter« hat Christian Semturs folgende Cheats herausgefunden, die Sie als Parameter beim Programmstart eingeben müssen: »START.EXE BEER« gibt Ihnen unendlich viel Energie, »START.EXE FREE« unendlich viel Munition und mit »START.EXE L#x« springen Sie direkt in einen beliebigen Level. Tippen Sie statt des »x« einfach die Zahl der gewünschten Spielstufe ein.

Aces of the Deep

Bei großen, schwer gesicherten Geleitzügen empfiehlt Christian Heigl, anstatt die Eskorten zu zerstören, eine andere Taktik zu verwenden, da man sonst alle Torpedos verpulvert. Besser ist es, bei Nacht die Eskortenkette zu durchbrechen und aufgetaucht mitten in den Geleitzug zu fahren. Die Eskorten weigern sich strikt, in den Zug selbst zu fahren, sofern sie das U-Boot nicht schon beim Durchbruch entdeckt haben. Sie müssen auf ieden Fall schnell handeln, da sich die Eskorten auf die erste Detonation konzentrieren werden. Lassen Sie das erste Wrack Wrack sein und fah-



Keine Angst vor Eskorten - die lassen sich austricksen

ren ans andere Ende des Zuges, um dort wieder den größten Pott zu versenken. Nach getaner Arbeit flüchten Sie quer durch den Zug oder gehen in Schleichfahrt auf Zick-Zack-Kurs, falls Sie wirklich angepeilt werden

Transport Tycoon

Wenn Sie noch nicht genug von fiesen Tricks haben, sollten Sie bei »Transport Tycoon« folgenden Tip von Tobias Neumann versuchen, Bauen Sie ein Depot aanz nah an eine Straße und leaen Sie die Schienen so darüber, daß die Strecke gleich nach der Straße wieder endet. Jetzt halten Sie den Zug (es muß eine Doppel-Lok sein!) so knapp vor der Straße an, daß die Signale rot blinken. Wenn ein gegnerisches Fahrzeua kommt und anhält, lassen Sie den Zua weiterfahren. Da die Strecke so kurz ist, wendet er und zerstört das Auto. Moralische Skrupel dürfen Sie allerdings nicht haben, da solche Unfälle naturgemäß nicht ohne Verluste ausgehen.

Aladdin



Wir helfen über die schwierigsten Stellen in Aladdin hinwea

Einige gemeine Stellen in »Aladdin« stellen so manchen Spieler vor Probleme. Werner Wößner zeigt den Weg zu einem gut versteckten Extraleben im Kerker des Sultans, Spielen Sie den Level bis zur dritten Vase, wo eine Stufe zu sehen ist, über der ein Herz schwebt, Springen Sie auf diese Stufe und laufen dort entlang. bis Aladdin an dem Holzbalken, auf dem die nächste liegt, vorbeiläuft und herunterfällt. Wenn Sie hier nach links laufen, wartet hinter der nächsten Säule ein Aladdin-Kopf.

Fin weiteres Problem ist die Höhle der Wunder in der man nicht ohne weiteres über das Wasserbecken drüberspringen kann. Gehen Sie bis zur ersten Stachelgruppe am Boden und schießen von dort mit vier Äpfeln die Statue mit dem Diamanten kaputt, Wenn Sie nun vor dem Becken stehen, sehen Sie in der Mitte plötzlich einen Stein, der Ihnen hilft, das Wasser zu überqueren. Zuletzt noch ein Tip, um im Sultanspalast den Käfig von Abu zu öffnen: Springen Sie von links gegen den Käfig und schlagen ihn mit dem Schwert auf

Plattenspaß im RAM

leh besitze einen Computer mit 16 MByte RAM. Wie kann ich ein komplettes Spiel, das zum Beispiel 5 MByte auf der Festplatte belegt, so in den Speicher laden, daß nicht jeder Level von der lahmen Festplatte nachgeladen werden muß? (Dirk Friebe, Rosengarten) Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

zessor von Intel nicht nur mit Taktverdreifachung betreiben kann, sondern den Takt auch auf das 2,5fache anheben darf. Damit könnte man sein System mit 40 MHz betreiben, während der Prozessor weiterhin mit 100 MHz läuft. Also habe ich den Takt erhöht – aber jetzt besitze ich einen 120 MHz-

PC. Schnell ist das Ganze ja, aber ist das für den Prozessor gefährlich? (Thomas Eule, Jessen)

Um eine derartig rasante, virtuelle Festplatte im RAM einzurichten, benutzen Sie den Treiber »RAMDRIVE.SYS«, der Ihnen von DOS zur Verfügung gestellt wird (in früheren DOS-Versionen »VDRIVE.SYS«). Ergänzen Sie die CONFIG.SYS mit dem Befehl »DEVICE=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 8192 /E«, um eine 8 MByte RAM-Disk im Erweiterungsspeicher anzulegen (»HIMEM.SYS« sollte also geladen sein. Weitere Infos erhalten Sie, wenn Sie »HELP RAMDRIVE.SYS« eingeben). DOS legt ein logisches Laufwerk an, in welches Sie die Spieledateien ganz normal hineinkopieren und starten können. Aber Achtung: Nach Ausschalten des PCs gehen natürlich sämtliche Daten der RAM-Disk verloren, also auch etwaige dort gespeicherte Spielstände.

Pixelschnee

Wenn ich bestimmte Spiele starte, bleiben bei meinem VLB-PC ab und zu ein paar Pixel auf dem Bildschirm »hängen« oder sie werden in der falschen Farbe angezeigt. Bei meinem Freund passiert so etwas nicht. (- diverse Leser -

lsche Farben bei Spielen sind ein häufiges gernis. Meistens hilft es, auf dem Local Bus ien »Waitstate« einzulegen.

Derartige Grafikprobleme, die nur vereinzelt auftreten, hängen in den meisten Fällen mit einem Problem im Zusammenspiel Vesa Local Bus – Grafikkarte zusammen. Überprüfen Sie, ob Ihr VLB mit 40 (oder gar mehr) MHz läuft. Dann muß bei

einigen Grafikadaptern per Jumper ein zusätzlicher Waitstate eingestellt werden, damit diese den hohen Takt vertragen. Einige Motherboards bieten ebenso die Möglichkeit, auf dem VLB jumpermäßig einen Extra-Wartezyklus einzulegen. Manchmal kann die Grafikkarte jedoch auch schon bei einem normalen Takt von 33 MHz aus dem Tritt kommen. Hier hilft einfaches Ausprobieren – sind die Pixelprobleme verschwunden, sollten Sie die Einstellung belassen, da die Geschwindigkeitsverluste durch den Waitstate normalerweise kaum spütbar sind.

Dem DX4 mehr Beine machen

Ich habe schon mehrfach gehört, daß man einen DX4-Pro-

Intel hat in seinen DX4 tatsächlich die Möglichkeit eingebaut, den Chip von außen mit 33, 40 oder 50 MHz zu betreiben. Allerdings schaltet der Chip nicht automatisch den Taktvervielfacher um. Vielmehr muß es auf der Platine Ihres PCs einen Schalter oder Jumper geben, mit dem Sie den Taktvervielfacher einstellen (2x, 2,5x, 3x). Wenn es keinen solchen Schalter gibt, läuft der DX4 grundsätzlich mit der dreifachen Geschwindigkeit. Diesen Schalter können Sie auch nicht nachrüsten – wenn er bei Ihrem PC fehlt, hilft nur der komplette Austausch der Hauptplatine gegen eine mit entsprechendem Schalter.

Den DX4 mit 3 x 40 (also 120 MHz) zu betreiben ist ziemlich gefährlich; der Prozessor wird in jedem Fall heißer, als vorgesehen, und kann deswegen durchaus den Hitzetod sterben. Wir würden Ihnen in jedem Fall empfehlen, die Taktrates wieder auf 33 MHz zu senken.

er hat das RAM geklaut?

Ich besitze einen PC mit 4 MByte RAM. Beim Starten des Rechners und wenn ich den Befehl »MEM« eingebe, bekomme ich aber nur 3712 KByte angezeigt, anstatt 4096 KByte. Deswegen laufen manche Spiele, die exakt 4 MByte RAM benötigen, bei mir nicht. Hat mein Rechner tatsächlich zuwenig RAM eingebaut oder woran liegt es?

(Johannes Gruß, Stadtallendorf)

Die 384 KByte Differenz, die Sie feststellen, sind genau der Speicher zwischen der 640 KByte-Grenze und dem Ende des ersten Megabytes (1024 KByte). Dieser Speicher ist nämlich normalerweise nicht nutzbar, da er beispielsweise von Adapterkarten belegt wird. Moderne Boards »verlegen« (relozieren) deswegen dieses RAM an eine andere Stelle über der 1 MByte-Grenze, wo es angesprochen werden kann. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dorthinein das »Shadow-RAM« zu legen (64 KByte PC-BIOS + 64 KByte VGA-BIOS=128 KByte) und den Rest einfach brachliegen zu lassen. Kombinationen sind ebenso möglich, also zum Beispiel: 256 KByte reloziert und 128 KByte Shadow-RAM ergeben 3968 KByte (3712+256) nutzbares RAM. Bei Ihrem Board hat der Hersteller also entweder aus Kostengründen auf die Relozierung verzichtet oder sie ist im Setup deaktiviert. Auf jeden Fall besitzt Ihr Rechner Hardware-seitig garantiert 4 MByte RAM, der Rest ist also lediglich nicht ansprechbar. Bitte lesen Sie in der Anleitung des PCs nach, ob Sie dieses RAM wieder reaktivieren können.

Dieser Speicherbereich fehlt allerdings bei den meisten PCs; Spiele, die »4 MByte RAM« ver-

langen sollten deswegen auch mit den 3712 KByte noch laufen, wenn sie von einer Bootdisk aus gestartet werden.

Das Ende der Fummelei

Da ich mir als leidenschaftlicher Spieler oft neue Spiele installiere, kommt es vor, daß ich mir eine Bootdiskette erstellen oder an vorhandenen herumändern muß. Meistens scheitert es daran, daß ein oder zwei Programme in der CON-FIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT zuviel sind. Ich möchte mir keine komplizierte Multi-Konfigurations-CONFIG.SYS aufhalsen, hätte aber gerne die Möglichkeit, zu Testzwecken gelegentlich die eine oder andere Datei »auszulassen«.

(Stefan Gerhard, Mainz)

Alle neueren DOS-Versionen von Microsoft unterstützen folgenden Trick: Drücken Sie vor dem Laden der CONFIG.SYS, also während des Boot-Vorgangs die Taste »F5«, so werden die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT komplett umgangen. Weniger brachial funktioniert die Taste »F8«. Wird sie gedrückt, so fragt DOS nach jeder CONFIG.SYS- oder AUTOEXEC.BAT-Zeile nach, ob sie ausgeführt werden soll.

WVo ist der Interrupt?

Ich habe mir vor kurzem einen Pentium 90 Rechner mit PCI-Bus und Netzwerkkarte zugelegt. Jetzt wüßte ich gern, welchen Interrupt die Karte belegt, damit da keine Probleme auftreten können. Leider habe ich auf der PCI-Netzwerkkarte keinen einzigen Jumper gefunden, der darüber Auskunft gibt. Üürgen Behrens, Bad Salzmünster)

Es gibt beim Interrupt-Handling des ISA- und des PCI-Busses einen gravierenden, prinzipiellen Unterschied. Beim ISA-Bus ist auf jedem Steckplatz grundsätzlich jeder Interrupt verfügbar. Deswegen muß er auf den Karten per Jumper eingestellt werden, wobei man selber darauf achten muß, daß es keine Interrupt-Konflikte durch Doppelbelegung gibt. Beim PCI-Bus ist das anders: Da wird jedem Steckplatz – etwa im BIOS-

Setup – ein Interrupt zugeordnet. Die Karten stellen sich dann selbständig auf die entsprechende Einstellung ein – Plug & Play läßt grüßen. Dadurch gibt es auf PCI-Karten nichts mehr, was konfiguriert werden muß. Vielmehr werden die Einstellungen durch das Motherboard vorgenommen. Allerdings gibt es folgendes bei PCI/ISA-Gemischt-Systemen zu beachten: Ein Interrupt, der einem PCI-Slot zugeordnet wurde, ist natürlich systemweit, also auch auf dem ISA-Bus nicht mehr verfügbar. Auf ieden fall müß-

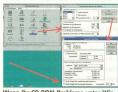
Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

ten Sie eine Auskunft über den verwendeten Interrupt erhalten, wenn Sie in den Setup-Einstellungen unter dem Punkt »PCI-Bus-Konfiguration« nachsehen.

ein CD-ROM unter Windows

Ich bin stolzer Besitzer eines IDE-CD-ROM-Laufwerks, welches unter DOS auch tadellos funktioniert. Sobald ich abert
Windows starten will, gibt es Fehlermeldungen wie »Niegenug Speicherplatz um Windows im erweiterten Modus für
386er zu starten«. Wenn ich den CD-ROM-Treiber aus der
CONFIG.SYS entferne, geht alles fehlerlos. Wie kriege ich
nun CD und Windows gemeinsam hin?

(Christian Westerhove, per CompuServe)



Wenn Ihr CD-ROM Probleme unter Windows macht, sollten Sie den 32-Bit-Zugriff von Windows abschalten.

In den meisten Fällen beißt sich hier der »32 Bit Zugriff« von Windows 3.1 und 3.11 mit dem CD-ROM-Treiber. Viele Hersteller von IDE-CD-ROMs (beispiels weise Mitsumi) bieten schon entsprechen-

de Treiber-Updates an. Wenn Sie keinen Update für Ihr Laufwerk finden können, müssen Sie unter Windows in der »Systemsteuerung« unter »386er erweitert« den 32-Bit-Zugriff für Laufwerke und Dateien abschalten.

Wilde Orchideen

Aufgrund Eures Tests habe ich mir den Orchid Wavebooster für meine SB16 zugelegt. Leider funktioniert weder die Windows-, noch die DOS-Software.

(Christian Neise, per Internet)

Hier schlagen gleich drei Probleme auf einmal zu: Zum einen hat Creative Labs vor kurzem die Daten des Waveblastersteckers geändert; deswegen kann die DOS-Software den Booster nicht finden; Orchid programmierte zu Redaktionsschluß noch um das Problem herum.

Zweitens hat der »MPU-401«-Treiber unter Windows Probleme mit dem MIDI-Interface auf dem SB16. Bite benutzen Sie im MIDI-Mapper nicht den MPU-Treiber, sondern den »SB16 MIDI Out« Treiber. Zum dritten hat Orchid in der Windows-Software eine Datei namens »SPIN.VBX« vergessen. Diese ist bei viene Windows-Installationen vorhanden, da sie von diversen Shareware-Programmen auf die Festplatte kopiert wird. Die Datei ist aus verschiedenen Mailboxen (mk/bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag Redaktion PC Player »Technik-Treff« Gruber Str. 46 a 85586 Poing Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allaemeinen Computerthemen äußern?

Wenden Sie sich vertrauensvoll an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Malus wa. Hardware-Frust?

Wenn ich mir ein Spiel kaufe, lege ich dabei großen Wert darauf, daß es bei einem Test in Eurem Magazin aut abschneidet. Doch bei »Wing Commander 3« kann ich eure Euphorie nicht verstehen. Für sich betrachtet mag es zwar ein Superspiel sein, müßte aber auf Grund der Hardware-Anforderungen abgewertet werden.

(Harald Lettenbichler, Niederbreitenbach)

Wir können Deinen Ärger gut nachvollziehen, aber die Wertungspolitik von PC Player ist eindeutig: Preis und Hardware-Anforderungen haben keinen Einfluß auf die Gesamtwertung - es zählt alleine der Spielspaß. Daß einzelne Titel auf kleinen Systemen anstrengend werden können, bringen wir bei unseren technischen Informationen rüber. Außerdem wär's unfair den High-End-Usern gegenüber: Wie sollte man noch auseinanderhalten, zu welchem Anteil die Hardware-Anforderunaen die Gesamtwertung beeinflussen? Aus diesen Gründen wird es bei uns keine Abwertungen wegen dem Technikprotz-Syndrom geben.

Bericht aus Poing

Ich möchte mich für Eure wirklich neutrale und obiektive Berichterstattung bedanken. Denn in meinem letzten Leserbrief hatte ich das Werbeangebot von Software 2000 mit dem Buch und dem Editor zum »Bundesliga Manager Hattrick« angesprochen, doch schon in Ausgabe Nr. 4/95 habt Ihr das Teil »zerrissen« und Euer Beispiel mit dem Auto trifft voll ins Schwarze. Ich für meine Person werde, als registrierter Anwender, Euren Rat befolgen und Software 2000 direkt wegen eines Updates anschreiben. (Michael Vössing, Bochum)

Danke fürs Lob! Ein solches Feedback spornt natürlich an.

Abgezockt

Ich schreibe meinen zweiten Leserbrief, weil ich mich irgendwie abgezockt fühle von der Spieleindustrie. Meiner Meinung nach werden von den Firmen ziemlich unlogische Gründe genannt, um die Preise auf dem Niveau von jetzt zu halten bzw. noch weiter anzuheben. Schauen wir mal drei Jahre zurück: Ein Spiel z.B. von Microprose kostete in einem eher billigen Ladengeschäft ca. 80 Mark. Damals hat die Industrie gesagt, daß die Preise so »hoch« bleiben müssen wegen der vielen Raubkopien. Heutzutage kostet eine Neuveröffentlichung von Microprose in einem Geschäft ähnlicher Preiskategorie mindestens 100 Mark und wird normalerweise auf CD ausgeliefert. Tenor der Industrie: »Tja, die horrenden Entwicklungskosten...«.

Was ich irgendwie nicht raffe: Die Entwicklungskosten obwohl sie gestiegen sind - verteilen sich auf viel mehr verkaufte Einheiten, weil aufgrund der CD dem Raubkopieren weitgehend der Riegel vorgeschoben ist. Deshalb sollte der Preis eher sinken als steigen. Eine CD ist nun mal um einiges billiger als z.B. acht HD-Disks und geht auf dem Lieferweg so aut wie nie kaputt.

Nochmals zum Thema »abzocken«: In diesen Tagen erscheint »X-COM - Terror from the Deep«. Die Preview-Berichte bzw. die Bilder, die ich bisher gesehen habe, sprechen eine eindeutige Sprache: »X-COM« ist eine marginal verbesserte Version von »UFO« mit neuen Grafiken und wenigen Designänderungen, basierend auf einer fast unveränderten Engine (so weit ich es den Presseberichten entnehmen konnte). Natürlich wird der Preis auf dem üblichen hohen Niveau liegen, obwohl man sicher nicht von großen Entwicklungskosten sprechen

kann! Da würde ich mich als Käufer wieder abaezockt fühlen, obwohl UFO bzw. X-COM im Prinzip ein tolles Spiel ist.

In einigen Fällen ist mir schon klar, warum die Hersteller von den hohen Entwicklungskosten sprechen: »Mechwarrior 2«, »Stonekeep« und viele andere Titel leiden unter jahrelangen Verzögerungen wegen laschem Projektmanagement, Die Folge sind wahnsinnige Kosten, die dann dem Käufer aufgebürdet werden (...hoffentlich werden die Spiele dann wenigstens gut). Sorry wegen meiner teilweise krassen Kritik, aber so viel Geld habe ich auch nicht, daß

es für mich keinen Unterschied machen würde, ob ich nun 90 oder 120 Mark auf den Tisch lege.

Lob an die Redaktion für die kompetente Berichterstattung einerseits, und daß Ihr Euch nicht von der Industrie in Bezug auf die Wertungen beeinflussen laßt.

(Markus Busold, busold@inka.org.chemie.tu-münchen.de)

Voller Preis für einen Aufguß? Die Ähnlichkeiten von UFO (links) zu X-COM (rechts) ärgern Markus Busold.

Im Fall von X-COM können wir Dir mittlerweile Recht geben (siehe Test in PC Player 5/95). Solange die Spielefirmen nicht offen auf den Tisch legen, wieviel welches Programm genau kostet, tappen wir mit allen Kosten-Mutmaßungen auf unbekanntem Terrain. Scharfsinnig sind Deine Analysen auf jeden Fall; wir haben es deshalb auch nicht übers Herz gebracht,

diesen langen E-Mail-Leserbrief zu kürzen.

Untergang des Abendlandes

Bis jetzt hielt ich die PC Player immer für das einzig vernünftige Magazin auf dem weiten Markt der Spielezeitschriften, doch was muß

ich in der Ausgabe 4/95 lesen? Jetzt seid auch Ihr auf dem
»Software-für-abseitige-Wichser«-Zug aufgesprungen und
testet mit professioneller Gleichgülfigkeit auch Sex-CD-ROMs
(Die Tatsache, daß die Testerin weiblich ist, reißt nix raus.).
Wäre es nicht schön, wenn es wenigstens ein Magazin gäbe,
daß sich nicht an die Anzeigenkunden verkauft und diesen
frauenfeindlichen und in aller Regel auch noch teuren, mies
programmierten Schund boykottiert, anstatt ihn weiter hoffähig zu machen?
(Gunnar Lott, Göttingen)

Sinn und Zweck des Artikels war keinesfalls die Lobeshymne auf die Wunderwelt der CD-ROM-Pornographie, sondern eine distanzierte Betrachtung dieses Marktsegments, das sich nun mal nicht leugnen läßt. Es würde uns betrüben, wenn der angestrebte Charakter des Beitrags nicht bei jedem Leser entsprechend rübergekommen wäre. Die große Aufgeregtheit ob einer solchen Reportage scheint uns überzogen: Über Gewalt in PC-Software regt sich kein Aas mehr auf, aber beim Sex werden gleich fundamentalistische Gefühle geweckt. Übrigens verkaufen wir uns nicht, sondern jagen auch mal Umsatz durch den Schornstein: Es gab bereits mehrere Fälle von Anzeigen für Erotik-Programme, deren Abdruck wir abgelehnt haben.

Frosch & Flipper

Bevor ich zum eigentlichen Anliegen meines Schreibens komme, möchte ich meine allgemeine Meinung zu Eurer Zeitung los werden. Es ist bedauerlich, daß oft zwischen den ansonsten guten und fundierten Testberichten immer wieder boshafte Bemerkungen zu anderen Computersystemen fallen. Schade, daß Ihr Euch dieser Hetzerei vor allem gegentüber dem Amiga anschließt, leider sind Eure Seitenhiebe oft unberechtigt und unobjektiv. Mir fällt da gerade Euer Bericht zu »Super Frog« und Umsetzungen von Team 17 ein. Könnt Ihm ir soweit folgen, daß es auch Computerbesitzer gibt, die nach acht Stunden Arbeit und weiterer Hausarbeit mit der-

artig unkomplizierten Spielen zufrieden sind und mit dieser »angestaubten Amiga-Umsetzung« durchaus leben können? Bis jetzt konnte ich Euren Tests weitgehend zustimmen und bin auch beim Kauf ganz gut gefahren, wenn ich mich dabei auf Eure Mei-

Psycho

Pinball: Mit 81 noch unterbewertet?

nungen verlassen habe. Zum Testbericht »Psycho Pinball« leuchtet mir aber folgendes nicht so ganz ein: Wieso bekommt Psycho Pinball trotz euphorischem Testbericht »nur« 81 Prozent? Und einen Test zur CD-ROM »Pinball Fantasies Deluxe« vermisse ich sowieso in Ausgabe 4/95. Ausrede »noch

nicht erschienen« gilt nicht, ich habe mir die CD bereits vor zwei Wochen gekauft. (Sabine Schramm, Berlin)

Wir haben absolut nichts gegen niedliche, unkomplizierte Jump-and-Runs, wie die guten Wertungen für »König der Löwen« oder »Cool Spot« gezeigt haben. Superfrog ist nicht nur technisch etwas dürftig; im Vergleich zu den genannten Mitbewerbern fällt es auch spielerisch ab. Psycho Pinball erhielt - nach unseren Maßstäben - eine sehr hohe Wertung. Ein bißchen Spielraum mußte aber sein; ein Editor hätte das Programm beispielsweise weiter aufgewertet. Daß wir Pinball Fantasies Deluxe erst in Ausgabe 5/95 rezensierten, lag am späten Eintreffen des Testmusters. Während Code Masters in der Lage ist, die Presse mit feinen Vorab-CDs zu versorgen, erfolgte bei Pinball Fantasies Deluxe die Testmusteraussendung erst nach der Veröffentlichung. Und knapp drei Wochen Vorlauf zwischen Deadline und Erscheinen des Heftes lassen sich beim besten Willen nicht vermeiden (layouten, drucken, an die Kioske bringen...).

Abschließend noch eine kleine Lebensweisheit aus der Redaktion: Die mimosigsten Mitglieder des Menschengeschlechts sind a) Vertreter der Spieleindustrie (»Warum kriegt mein Programm keine 99 Prozenti⁸«I) und Computerbesitzer im allgemeinen. Die kleinste Frotzelei, der gutmütigste Seitenhieb genügt, um heilige Kriege anzuzetteln. Natürlich schonen wir bei unseren Lästereien auch Hardware-Plattformen jeglicher Art nicht, aber nehmt doch solche Späßchen nicht zu ernst. Jörg Langer managt seine Postspiele immer noch auf dem Amiga und der Lenhardt hegt und pflegt seine Videospiele-Sammlung: System-blind sind wir also nicht.

Vierer-Bewältigung

Zur Ausgabe 4/95: Die CD hatte ein paar Wiederholungen drauf, ist aber alles in allem wieder gut gelungen, da das "Tubes«-Demo sehr schön ist. Die Hardware-Ecke im Heft könnte noch ausgebaut werden, vielleicht durch Kürzung der Messeberichte. Der Pentium-Overdrive-Bericht war schon lange fällig und ist gut gelungen – schreibt bitte weiter, sobald der 33/83-MHz-Overdrive auf dem Markt ist. Sehr gut waren auch die gelben Seiten, bisher gibt es keine (Spiele-)Zeitung, die auf diese Idee kam. Doch neben all dem Lob nun etwas Kritik: Wie oben schon erwähnt, sind die Messeberichte zu lang, ebenso die Preview-Ecke. Es langt doch, wenn das Spiel dann angesprochen wird, wenn es wirklich zu kaufen ist. (Michael Hartmann, hartmann@organik.uni-erlangen.de)

Im Prinzip geben wir Dir recht: Es macht wenig Sinn, viel Platz für unkritische Vorabberichte über Spiele rauszupusten und dann nur mickrige Tests abzuliefern. Hier und da eine Preview bei besonders interessanten Produkten werden wir uns nicht verkneifen können, aber den Tests gilt die absolute Priorität. Unsere Messeberichte sind zwar recht lang, aber dafür können wir unsere Leser über Dutzende von neuen Produkten und Trends informieren. So oft gibt's diese Monster auch nicht: Pro Jahr 2 x England, 2 x USA, finito.

IN DER MACHE

I LOVE LA

Die Sommer-CES ist tot, es lebe die E3! Diese neue Supermesse für Computerspiele findet im Mai in Los Angeles statt. Unser Showreport in der nächsten PC Player enthüllt, welche Top-Produkte die großen US-Firmen fürs Weihnachtsgeschäft 95/96 entwickeln.

HOFFENTLICH ALLIANZ-**VERSICHERT**

Im Tips-Teil werden sich wieder reichlich Komplettlösungen und Cheats versammeln. Besonderes Augenmerk gilt unserem Strategie-Guide zu Jagged Alliance, eine Eigenentwicklung des großen Redaktionsstrategen Jörg »Mehr Spice!« Langer.

KENNEN SIE KINO?

Das neue Filmlexikon von Rossipaul ist in mehrere CD-ROMs unterteilt und komplett in Deutsch gehalten. Aber hat es gegen das Referenzprogramm Cinemania den Hauch einer Chance? Unser Software-Test nimmt den Herausforderer unter die Lupe.



▶ DIE MUTTER ALLER KARTEN

Mit der neuen Grafikkarte Millennium will Matrox einigen Wirbel verursachen. Der Alleskönner verspricht optimales Tempo für DOS-Spiele, Windows-Beschleunigung und vor allem einen 3D-Spezialmodus, der hochauflösend 65.000 Farben gleichzeitig darstellt. Der ganze Spaß soll deutlich unter 1000 Mark kosten - zu schön, um wahr zu sein? Für die nächste Ausgabe erwarten wir ein Serien-Testmuster, um zu überprüfen, was die Matrox Millennium in der Spiele-Praxis wirklich bringt.

VOLLGAS FÜR ROGER WILCO

Von wegen »Sommerloch«: Mindestens drei äußerst prominente Spielebrocken kündigen sich für den nächsten Testteil an. LucasArts beendet gerade die Feinschliff-Phase von Vollgas/Full Throttle

verteidigen die Amerikaner ihre Vormachtstellung bei Grafik-Adventures? Just an diesem Thron ist auch Sierra interessiert: Mit Space Quest 6 rettet SF-Antiheld Roger Wilco erstmals in Super VGA die Menschheit. Die ernsthafteren Seiten des Weltraums beleuchtet hingegen Microprose mit dem Abenteuerspiel zur TV-Serie Star Trek - The Next

Generation, Natürlich stehen auch bei den anderen Genres

diverse Neuheiten an, Interplay will z.B. mit seinem ambitionierten 3D-Projekt Virtual Pool Liebhaber von Billard-Simulationen bedienen, während UBI-Softs Action Soccer die Fußballer anspricht.

PC PLAYER 7/95 erscheint am 14. Juni

Prominente Grafik-

Adventures wie »Space

Test. Wer ergattert die

höchste Wertung?

Quest 6« und »Vollgas«

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.



NO PROGRES

Plug & Schnorr

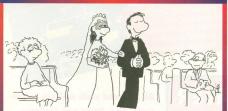
Den coolsten Aprilscherz aus der Computerindustrie lieferte dieses Jahr Toshiba ab. Pünktlich zum 01.04. landete eine äußerst seriös anmutende Pressemitteilung in unserer Redaktion, Überschrift »Mit dem neuen Netzgerä



Toshibas Stromklau-Accessoire für Notebooks entpuppte sich (leider?) als Aprilscherz

finden Toshiba-Notebook-Benutzer fast überall eine passende Stromquelle«. Das Prinzip des Safibeschaffers sei ganz einfach: »Da das Netzgerät die Kopplung mit der Stromquelle induktiv herstellt, muß keine elektrische Verbindung hergestellt werden. Das Netzgerät muß lediglich möglichst nahe an den anzuzapfenden Stromkreis gebracht werden, hierfür ist ein Saugnapf im Lieferumfang enthalten.«.

tikis MS-SpielDOSe



Holger blieb vollkommen cool. Jetzt bewährte sich sein jahrelanges Training am Hochzeitssimulator.

5 BIZARRE UNTERTITEL

Wir denken auch an das abstrussets Jubiläum: Die Ihnen vorliegende Ausgabe 6/95 ist die insgesamt 30. Nummer vor PC Player. Aus diesem Anlaß öffnen wir unser Geheimarchiv und enthüllen 3 Untertitel, die in der Startphase für unsere Zeitschrift geplant waren – dann aber aus verschiedene, leicht nachvollziehbaren Erwägungen zugunsten von »Das Spiele-Magazin für PCs« verworfen wurden.

PLATZ 5: »Mit vielen tollen Listings zum Abtippen«
PLATZ 4: »Heinis und Bobos interessantes Magazin«
PLATZ 3: »Schlaffos in Poing«
PLATZ 1: »Mehr Power als andere Spielemagazine«
PLATZ 1: »Jetzt mit Amiga-Sonderteil«

Weiter im Text legt der Hersteller z.B. das Anzapfen städtischer Netze (via Straßenlaterne) nahe – »lediglich in Flugzeugen rät Toshiba dringend vom Einsatz dieser Plug & Schnorr-Lösung ab«. Spätestens bei Lieferumfang-Feinheiten wie »Adapter für ICE-Kopfhörerbuchsen« und »Rechtsschutzversicherung« wurde die aprilscherzige Natur dieser Meldung offensichtlich.

Null Länderpunkte

Es ehrt die britische Spielepostille »The Edge«, wenn sie in einem ausführlichen

Artikel die wich-

Hamburs.

Part of the Fun Soft group. Developer of a range of successful football management sims exclusively for the German market

tigsten europäischen Entwicklerteams vorstellt. Doch anscheinend hat man sich dabei nicht zu Tode recherchiert, wie einige haarsträubende Bugs im Zusammenhang mit dem deutschen Markt zeigen. So wird nahezu jede Firma (meist unberechtigt) der Funsoft-Gruppe zugeschlagen – nur Rainbow Arts nicht (und die gehören definitiv dazu). Blue Byte hat man ganz souverän von Mülheim nach Mannheim transferiert. Die größte »Klöpse pro Quadratzentimeter«-Dichte leistete sich »The Edge« im Abschnitt über Software 2000: a) falsche Flagge (Belgien statt Deutschland), b) falsche Stadt (Hamburg statt Eutin) und c) falsche Zuordnung (wenn nun jemand nicht zu Funsoft gehört, dann ist es Software 2000).



SAND IM

Erst »Tage des Donners«, dann ab in die Wüste: Diese ominöse Connection zwischen »Aladdin« und Hollywood-Star Tom Cruise konnte Spielehersteller Virgin zu Redaktionsschluß nicht aufklären.

CD-ROM BY NEC



MultiSpin[™]. No Limits.



Neu: NEC MultiSpin 6Xe mit 6fach-Spin und SCSI-2 Schnittstelle, Plug-and-Play-kompatibel.

Die neuen NEC MultiSpin CD-ROM Laufwerke: Freie Bahn zur Multimedia-Welt. Mit bis zu 6fach-Spin. Und mehr. Im Beruf oder privat: MultiSpin ist eine Technologie, die Ihrer Kreativität neue Freiräume gibt. Per Mausklick entdecken Sie phantastische Welten, arbeiten interaktiv mit Text, Bildern, Videos, Sprache und Musik. MultiSpin CD-ROM Laufwerke unterstützen alle aktuellen Standards inkl. Photo/Video CD, sind einfach zu installieren und dank Plug-and-Play-Kompatibilität bestens auf künftige Hard- und Software-Entwicklungen vorbereitet. Als preisgünstige Einbaulösung, internes oder externes HighEnd-Gerät mit 900 KB/s Transferrate bis hin zum schnellen Portable und CD-ROM Wechsler. NEC. Technik für Menschen.

**Ontonional Standard und Schwarz Standard und Sc





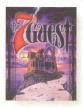






DEUTSCHE VERSION UND NUR AUF CD-ROM AB 23.MÄRZ IM FACHHANDEL

THE WHITE LABEL



THE 7th GUEST

"Ein echter Durchbruch für Computerspiele" - PC Player 6/93

CONSPIRACY

"Diese aufgepeppte CD-ROM Version ist ihr Geld wert" - PC Review 04/94





HAND OF BATE

"90% - Voor besser als de Vorgänger - ein wundervoller Brocken var Fans des Genres" - PC Review 02/94



"Spiel des Monats - Lands of Lore ist ein Hit" -PC Games 07/93







Hotline: (0 40) 39 11 13

Unverbindliche Preisempfehlung

The Guest: The 7th Guest and Interactive Drama are Interfaments of Virgin Interactive Entertainment Inc. (0 1990 Virgin Interactive Entertainment (Europo) Ltd. and Tribotyte Inc. Conspiracy. (2 1992 Cyry Interactive Entertainment Inc. (1 1992 Virgin Interactive Entertainment Inc.) (1 1992 Virgin Interactive Enter