



ST.G.

PC
PLAYER

Comanche 3

Von wegen Frühlingsflaute

**40 AKTUELLE
SPIELETESTS**

Ratternde Rotoren

**Comanche 3, Extreme
Assault + Heli-Special**

MechWarrior auf Rädern

**Mit Interstate '76
zurück in die 70er**

MMX für jedermann

**Lohnt sich ein
Prozessor-Upgrade?**

Echtzeit-Adventure

**The Last Express rollt
von Paris nach Istanbul**

Last Express

► Schnell & edel: Need for Speed 2 ► Stark überschätzt: Formel 1 von Psygnosis
► Prächtiges Jump-and-run: Pandemonium ► 3D-Western von LucasArts: Outlaws



Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Unverwundbar
49,95
DM
Preisempfehlung

TEL. 0621-48286-7000
INFO-LINE
FAX 0621-48286-7100

Soundtrack:
HAROLD FALTERMEYER



Amerika in den Dreißigern - die Zeit der Prohibition. Eine verkommene Hafenstadt mit pulsierendem Nachtleben. Jack Orlando, Privatdetektiv, früher Held der Stadt, greift heute öfter zum Whiskey als zur Pistole. Er träumt von vergangenen Zeiten ...! Nach durchzechter Nacht wacht er in einem tristen Hinterhof neben einer Leiche auf. Er ist der Hauptverdächtige - aber wer ist der Täter? Wie wird er den üblen Mordverdacht los? Jack Orlando hat eine Galgenfrist von nur 48 Stunden um von seiner Unschuld zu überzeugen! Er braucht dringend Hilfe. Zwicklichte Gestalten, gewiefte Gangster, brisante Situationen und knifflige Rätsel prägen das Spiel. Sie sind Jack Orlando, Sie bestimmen sein Schicksal. Doch - die Zeit ist knapp! Das Abenteuer kann beginnen!

Jack Orlando - aufregendes Adventure in SVGA-Auflösung mit 640x480 Punkten und 65.000 Farben; sanftem Vollbild-Scrolling; über 100 animierten Charakteren; Hunderten von Gegenständen und Rätseln; über 200 Szenen in vier Episoden; 4 Audio-Kanälen für Stereo-Soundtrack; naturgetreuen Geräuscheffekten und exzellenter Sprachausgabe - komplett in deutsch mit umfangreichem Handbuch!

Jack Orlando - virtuelle Unterhaltung der Extraklasse: Aufwendigste Grafik und Sound, mit dem gleichen Aufwand erstellt, wie Sie ihn bisher nur aus dem Kino kannten. Beeindruckende Licht- und Schatteneffekte, transparente Objekte und modernste Bild-im-Bild-Technik schaffen die perfekte Illusion. Ein interaktiver Trickfilm, entwickelt von weltweit anerkannten Animatoren und Zeichnern, die ihre Erfahrung bei vielen erfolgreichen Film-Projekten für Hollywood-Studios gesammelt haben. Dazu der stimmungsgeladene Soundtrack, von Harold Faltermeyer, in professioneller Manier komponiert und in Szene gesetzt.

Jack Orlando - das Cinematic Adventure!

Ab Juni '97 das Lösungsbuch zum Spiel:

„DAS OFFIZIELLE BUCH ZU“

JACK ORLANDO™

ISBN 3-8155-5117-X - DM 19,95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare.

DER WEG IST DAS ZIEL

Leben bedeutet Veränderung. Fernöstliche Weisheit, die schon längst von der Industrie gelebt wird. Jedes erfolgreiche Spiel hat einen Nachfolger, alle gelungenen Konzepte werden ständig überarbeitet, in neuer Optik aufpoliert oder mit Detailverbesserungen versehen. So halten wir es auch mit PC Player, denn wir wollen Ihnen zeitgemäße Optik, möglichst viele Informationen pro Quadratzentimeter und eine hilfreiche Leseführung bieten – ohne aber den bewährten und gewohnten Charakter der Zeitschrift zu gefährden. Wie uns das gelungen ist, können Sie uns direkt mitteilen: Direkt auf Seite 37 findet sich eine Umfragekarte, auf der Sie Ihre Wertungen eintragen sollten. Damit sich die Teilnahme auch lohnt, haben einige namhafte Firmen wertvolle Preise gestiftet, die ab Seite 36 vorgestellt werden.

Aus Ihren Zeitschriften wissen wir, daß gerade Neu- und Gelegenheitsleser unser Wertungssystem mißverstehen können. Also haben wir uns zu einer klareren Darstellung entschlossen: Die persönlichen Wertungen der Redaktionsmitglieder finden sich wie gehabt auf der Index-Seite (S. 41), während in den Testberichten deutlich die PC-Player-Gesamtwertung vergeben wird. Wie wir werten, verrät Seite 40.

Doch nun zu den weniger erfreulichen Dingen des Lebens: Resi Kleinhirn ist tot. Die wohl erfolgloseste Darstellerin unserer Multimedia-Leserbriefe (siehe CD) ist in den Videospielehimmel aufgestiegen. Dazu Darsteller Alexander Folkers: »Wenn Resi den PC-Spielen untreu wird, dann muß ich ihr wohl folgen ...«, und ward verschwunden. Zum Glück nicht weit, denn der Konsolen-Sog führte ihn nur wenige Meter den Flur hinunter, wo ein neues Schwestermagazin aus der Taufe gehoben wird. Das Thema: natürlich Nintendo 64. Der Name: das N64-Magazin. Und Action!

Jede Menge Action gab es diesen Monat auch im PC-Bereich: Viele Hubschrauber, die in der Realität noch nicht einmal fertig entwickelt sind, geben sich in unserem Special ab Seite 26 ein Stelldichein. Ergänzend dazu bietet diese Ausgabe die Testberichte zu »Comanche 3« von Novalogic und »Extreme Assault« aus dem Hause BlueByte. Und absolute Hubschrauberfans finden auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe die Vollversion (!) des guten alten »Gunship 2000«. Wenn da nicht die Rotorblätter heiß laufen...

Guten Flug wünscht
Ihr PC Player-Team



Comanche 3 überläßt Ihnen einen Hightech-Stealth-Helikopters, den heute noch nicht einmal US-Militärs im Einsatz haben. Seine Qualitäten erfliegen Sie auf Seite

**GOLD
PLAYER**

44



Die Grafik von **Interstate '76** macht auf den ersten Blick nicht viel her. Doch der Spielspaß ist enorm. Darum geben Sie schnell Vollgas zur Seite

50

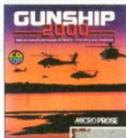


Pandemonium! hat auf Konsole schon für Furore gesorgt, doch das dreidimensionale Jump-and-run wirkt durch die fast verlustfreie Portierung auf PC sensationell.

86

Gleich 2 richtige **Vollversionen** bietet die CD-ROM auf der Plus-Ausgabe von PC Player: die spielerisch wertvolle Heli-Simulation **Gunship 2000** – erweitert um die Original-Mission-Disk – sowie das bewährte Strategie-Epos **Historyline 1914-1918**.

Beide Programme sind von uns mit bequem les- und ausdrückbaren, deutschsprachigen Online-Handbüchern ausgerüstet worden. Außerdem findet sich im Heft (Seite 79) eine herausrennbare Pappkarte zu Gunship 2000.



5

6-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs  plus CD-ROM

PC PLAYER

PC

PLAYER

Comanche 3

60, 62, 68, 82, 86, ...

44, 58, 26

50

122

108

Von wegen Frühlingsflaute
40 AKTUELLE SPIELETESTS

Ratternde Rotoren
Comanche 3, Extreme Assault + Heli-Special

NechWarrior auf Rädern
Mit Interstate '76 zurück in die 70er

HNA für jedermann
Lohnt sich ein Prozessor-Upgrade?

Echtzeit-Adventure
The Last Express rollt von Paris nach Istanbul

Last Express

► Schnell & edel: Need for Speed 2 ► Stark überhitzt: Formel 1 von PlayStation
► Fröhliches Jump-and-run: Pandemonium ► 3D-Western von LucasArts: Outlaws

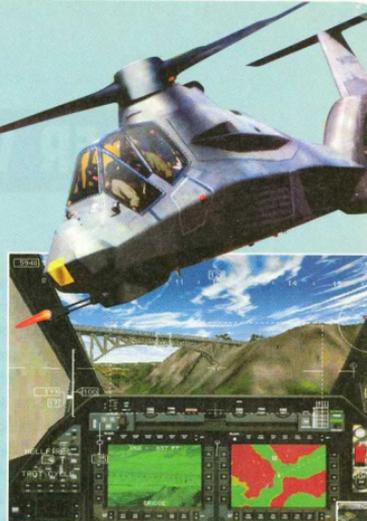


Geschwindigkeit und edle Sportwagen – in »Need for Speed 2« müssen Sie die Kurve kratzen.

102

Atemberaubende Grafik, großer Realismus und gute Bedienung bietet Nova-Logics dritte Generation des »Comanche«.

44



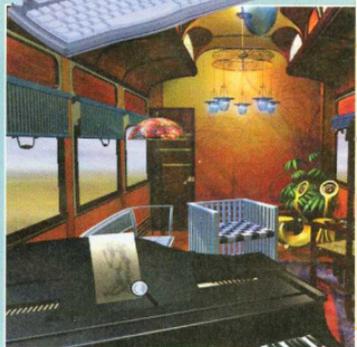
Großes Gewinnspiel!
Nehmen Sie an unserer Leserumfrage teil.

36



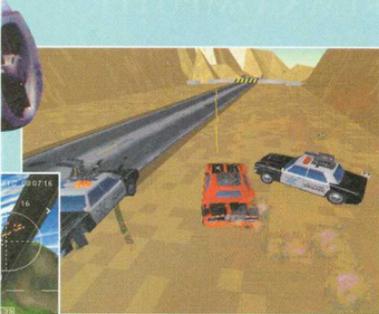
In luxuriösen Zugabteilen auf Mörderjagd: Das Adventure »The Last Express« läuft in Echtzeit ab.

108



Hubschraubern auf den Rotor gefühlt: 8 Spiele im Vergleich.

26



▲ »Interstate '76« von Activision basiert auf der »MechWarrior 2«-Engine und ist eine Art »Wing Commander« auf Rädern.

50



»Alarmstufe Rot: Gegenangriff« heißt die offizielle Missions-CD zum beliebten Echtzeit-Strategiespiel.

68



Ein Jump-and-run der Oberklasse: In »Pandemonium!« steuern Sie Nachwuchsmagier nebst Hofnarr.

86



Tips&Tricks

Lösungen:

Dragon Lore 2, Teil 2.....	146
KKND, Teil 2.....	142
Alarmstufe Rot: Gegenangriff.....	132
Sonic Collection.....	136

Erste Hilfe:

Comanche 3.....	44
Darklight Conflict.....	60
Extreme Assault.....	58
Interstate '76.....	50
Pandemonium!.....	86
Vermeer: Die Kunst zu erben.....	82

Previews

Demonworld: Ordensritter und Eisdämonen.....	12
Anstoss 2: Der Ball des Anstoßes.....	16
Atlantis: Verlorenes Paradies.....	17
UEFA Champions League 1996/97: Champions à la UEFA.....	22

Sneak-Previews

Actua Club Edition.....	20
Hardcore 4x4.....	18
Sandwarriors.....	18
Wet.....	20

Aktuell

Aktuelle Meldungen: Allgemeines.....	23
Aktuelle Meldungen: Spiele.....	21
Code-Abfrage-Karte für Gunship 2000.....	79
Hitparaden.....	42
Leserumfrage.....	37
Wettbewerb.....	36

Software

Surfbrett.....	131
Keine Panik: Die neue OEM-Version von Windows 95.....	128
Bugreport.....	126

Hardware

Test: Prozessorenvergleich Geballte Rechenkraft.....	122
Test: VIR-One Phaser auf Betäubung.....	127
Technik Treff.....	150

Rubriken

CD-ROM Inhalt.....	10
Editorial.....	5
Finale.....	152
Impressum.....	19
Inserentenverzeichnis.....	127
PC Player Index.....	41
So werten wir.....	40
Vorschau.....	151

Specials

Hubschrauberspiele

Die Hintergründe.....	26
Besuch bei Boing-Sikorsky.....	27
Die Tests.....	30

Comanche 3

Der Test.....	44
Die Hardware.....	47

Spiele-Tests

Alarmstufe X – Der Albtraum beginnt.....	118
Atmosfear.....	72
Batman Forever.....	66
Bug Too! PC.....	90
Callahan's Crosstime Saloon.....	114
Comanche 3.....	44
Connections.....	119
Conquest of the New World Deluxe.....	70
Darklight Conflict.....	60
Dissolution of Eternity.....	62
Enemy Nations.....	71
Extreme Assault.....	58
Formel 1.....	100
Harvest of Souls.....	112
HelicOPS.....	55
Interstate '76.....	50
Isnogud.....	97
Jack Nicklaus 4.....	107
Last Express, The.....	108
Lomax.....	92
Lost Vikings 2.....	88
Marble Drop.....	76
Moto Racer.....	104
Need for Speed 2.....	102
Offensiv – der Fußballmanager.....	84
Outlaws.....	64
Pandemonium!.....	86
Puzzle Bobble.....	99
Resident Evil.....	94
Alarmstufe Rot: Gegenangriff.....	68
S.C.A.R.A.B.....	54
Shadoan.....	116
Speedster.....	105
Spiderman: The Sinister Six.....	120
Star Command Revolution.....	74
Test Drive Offroad.....	106
Time Paradox.....	121
Vermeer: Die Kunst zu erben.....	82
X-Men: Children of the Atom.....	98
Yoda Stories.....	96

DEMNÄCHST AUF IHREM COMPUTER

STAR WARS
**YODA
STORIES™**

STAR WARS
JEDI KNIGHT

STAR WARS
REBELLION

DEMNÄCHST AUCH FÜR SONY PLAYSTATION™

STAR WARS™
**REBEL
ASSAULT**
II™ THE HIDDEN
EMPIRE™

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

TM und © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used Under Authorization.

COMPACT
disc
CD-ROM

X-WING VS. THE FIGHTER™

YODA STORIES™

JEDI KNIGHT™

STAR WARS™ REBELLION™

REBEL ASSAULT II™ THE HIDDEN EMPIRE™

STAR WARS™ X-WING VS. TIE FIGHTER™



BIS ZU 8 SPIELER

MEHR ALS 15 MISSIONEN

MULTIPLAYER-OPTION ÜBER MODEM ODER NETZWERK

ZAHRLICHE SONDEROPTIONEN IM GEFECHTS- UND KAMPAGNEN-MODUS

Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT

Vertrieb: Rüşware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794





SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie **START**. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste **»DEMOS«** klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben. Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Über dasselbe Menü können Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste **»Info«** klicken. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.ms.compuserve.com. Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

FAST ALLES PALETTI

In der Panik der CD-Brennerei passieren hin und wieder kleine Fehler. Der Patzer dieser Ausgabe fällt Ihnen sofort auf, wenn Sie das Windows-Menü-Programm per **AUTORUN** starten. Das Titelbild, das sich völlig ungeschuldig auf dem Monitor präsentiert, stammt von der CD der Ausgabe 5/97 (das eigentlich für diesmal geplante Bild verwende ich jetzt vielleicht in Ausgabe 7/96). Ich stecke mein Haupt in einen Aschesack, gelobe Besserung und bitte diesen Ausreißer zu entschuldigen. Ansonsten haben wir diesen Monat für Sie ein besonders Zuckerchen in petto. Auf der CD warten zwei Vollversionen von MS-DOS-Klassikern auf Sie: »Gunship 2000« mit Zusatz-Szenarien von Microprose und »Historyline 1914-1918« von Blue Byte. Für beide Spiele finden Sie die Handbücher im Adobe-Acrobat-Reader-Format auf der CD. Mit dem beigelegten »Reader« können Sie sich die Handbücher anschauen und fast in Eins-zu-Eins-Qualität auch ausdrucken. Die Paßcodes für Gunship 2000 haben wir auf der Postkarte im hinteren Teil des Heftes (siehe Seite 79) untergebracht.



Henrik Fisch

Vollversionen

- Gunship 2000** (MS-DOS, 5 MByte) \BONUS\GS2000\GO.BAT
- Handbücher Gunship 2000** (Für Adobe Acrobat Reader) \BONUS\GS2000\HANDBUCH
- Historyline 1914-1918** (MS-DOS, 6 MByte) \BONUS\HISTLINE\GO.BAT
- Handbuch Historyline 1914-1918** (Für Adobe Acrobat Reader) \BONUS\HISTLINE\HANDBUCH

Spielbare Demos

- Callahan's Crosstime Saloon** (MS-DOS, 4 oder 16 MByte) \DEMOS\CALLAHAN\GO.BAT
- Earth 2140** (MS-DOS, 16 oder 56 MByte) \DEMOS\EARTH\GO.BAT
- Extreme Assault** (MS-DOS, 24 MByte) \DEMOS\EXTREME\GO.BAT
- FIFA Soccer Manager** (Windows 95, 12 MByte) \DEMOS\FIFASOCC\INSTALL2.EXE
- Interstate 76** (Windows 95, keine Installation notwendig) \DEMOS\INTER76\I76.EXE
- Jack Nicklaus 4** (Windows 95, 25 MByte) \DEMOS\JACKNIC4\SETUP.EXE
- Power F1** (MS-DOS, 12 MByte) \DEMOS\POWERF1\GO.BAT
- Theme Hospital** (MS-DOS, 32 MByte) \DEMOS\THEMEHOS\GO.BAT
- Theme Hospital** (Windows 95, 29 MByte) \DEMOS\THEMEHOS\WINSETUP\SETUP.EXE
- Vanguard Ace** (MS-DOS, keine Installation notwendig) \DEMOS\VANGUARD\GO.BAT

Videos & Musikstücke

- Multimedia Leserbrief** 7:46
- Track 2** Chris Hülsbeck, Tunnel B1 Titelmusik 1:42

Patches

- Bundesliga Manager 97** (Patch auf Version 1.35) \PATCHES\BM97
- Gunship 2000** (Patch für die Installationsroutine) \PATCHES\GS2_INST
- Gunship 2000** (Patch gg. IRQ-Probleme m. Soundkarten) \PATCHES\GS2_IRQ
- Gunship 2000** (Patch f. Pro Audio Spectrum Soundkarten) \PATCHES\GS2_PAS
- Gunship 2000** (Roland-Soundtreiber) \PATCHES\GS2_ROLA
- Gunship 2000** (Update auf Version 06) \PATCHES\GS2_V06
- Gunship 2000** (Update auf Version 08) \PATCHES\GS2_V08
- Gunship 2000** (Update auf Version 085) \PATCHES\GS2_V085
- Master of Orion 2** (Patch für dt. Version auf 1.31) \PATCHES\MASTER.DEU
- Master of Orion 2** (Patch für engl. Version auf 1.31) \PATCHES\MASTER.ENG
- M.A.X.** (Patch auf Version 1.03) \PATCHES\MAX
- Risiko** \PATCHES\RISIKO
- Vermeer - Die Kunst zu erben** \PATCHES\VERMEER

Programme

- Adobe Acrobat Reader** (Für Windows 3.1 und Windows 95) \PROGRAMM\ACROBAT
- Cbench** (3D-Benchmark für MS-DOS) \PROGRAMM\CBENCH
- CDT 1.15** (CD-ROM-Tool) \PROGRAMM\CDT0015
- DCC 4.1.1** (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms) \PROGRAMM\DCC41PCP
- Display Doctor 5.3a** (Neueste Version des alten UniVBE) \PROGRAMM\SDDS3A
- Evergreen 686** (Testprogramm) \PROGRAMM\686INFO
- Game Wizard 3.0** (Spiele-Utility) \PROGRAMM\GAMEWIZ
- nVidia-Grafikkarten** (Testprogramm für PCI-Bus) \PROGRAMM\NVIDIA
- PC Player Direct3D-Benchmark** (Für Windows 95) \PROGRAMM\PCP3D
- PC Player 3D-Benchmark** (Für MS-DOS) \PROGRAMM\PCPBENCH
- PCXDUMP 9.3** (Bildschirm-Capture-Programm) \PROGRAMM\PCXDUMP
- PICEM 3.2** (Bildbetrachter) \PROGRAMM\PICEM
- PYST** (Bildschirmschoner für Windows 3.1 & Windows 95) \PROGRAMM\PYST
- SimCity 2000** (Desktop-Themes für Windows 95) \PROGRAMM\SC2000
- VGA-Benchmarks** (Verschiedene Grafik-Benchmarks) \PROGRAMM\VGABENCH



GUNSHIP 2000

Auf dieser CD finden Sie die Vollversionen zweier Spieleklassiker: »Gunship 2000« mit Zusatz-Szenarien von Microprose und »Historyline 1914-1918« von Blue Byte. Die Handbücher zu den Spielen sind im Adobe-Acrobat-Reader-Format in den Verzeichnissen \BONUS\GS2000\HANDBUCH und \BONUS\HISTLINE\HANDBUCH abgelegt. Auch der Acrobat-Reader darf natürlich nicht fehlen; ihn finden Sie für Windows 3.1 und Windows 95 im Verzeichnis \PROGRAMM\ACROREAD. Am einfachsten installieren Sie die Spiele und den Reader über unser Windows-Menü-Programm.



HISTORYLINE 1914-1918

1914-1918



Chris Hülsbeck hat die Musik unzähliger Spiele komponiert. Auf Track 2 der CD können Sie sich die Titelmusik zu »Tunnel B1« anhören. Seine neue Musik-CD kann man bestellen unter: www.vme.de/shop.



»Interstar '76« ist etwas für Rennspiel-Fans mit einem Hang zum Martialischen. Die Demo läuft unter Windows 95 und startet ohne Installation direkt von der CD. Lediglich DirectX muß auf Ihrem Computer installiert sein.

Spielstände

Sonic & Knuckles Collection (Spielstände)

\TIPS\SONIC

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank) \PCPLAYER\DATAPLAY\DPPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX) \PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version) \PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Neueste Videotreiber) \PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN



Martin Deppe

Nachrichtensprecher
Henrik Fisch

Wie beschafft sich eine seriöse Zeitschrift einen neuen Chefredakteur? Man bestellt ihn einfach im Katalog. Während wir auf die Lieferung warten, testen Moni und Martin »X-Wing vs. TIE Fighter«.

Preview: Demonworld

ORDENSRITTER UND EISDÄMONEN

Barbusige Eishexen, maultriefende Orks und fiese Menschenmagier jagen sich beim Table-top-Spiel »Demonworld«. Ikarion feilt an einer aufwendigen PC-Umsetzung des Fantasy-Spektakels.

Der Uneingeweihte hört »Zinnminiatur« und denkt allenfalls an schwachbrüstige Blechsoldaten im Preußen-Look. Jedem Brettspieler fallen hingegen sofort riesige Tapedzierteile ein, die mit Wäldern, Büschen, Hügeln und viel Grasgranulat verziert sind. Über diese Miniaturlandschaft bewegen sich jedoch keine Märklin-kompatiblen Spielzeugloks, sondern waffenstarrende Märchenregimenter. Das bekannteste dieser sogenannten Tabletop-Spiele ist »Warhammer«. Statt auf fest vorgegebenen Feldern ziehen die Figuren mit Hilfe von Maßbändern und Zollstöcken umher. Orkarmeen schwenken um die eigene Achse, Minotauern ändern die Formation und Bogenschützen feuern aus sicherer Deckung Salven auf die gegnerischen Anführer. Der Konkurrenztitel »Demonworld« von Hobby Products unterscheidet sich in zwei wesentlichen Punkten davon: Zum einen sind die Zinnminiaturen kleiner (die in ein handelsübliches Wohnzimmer passenden Armeen mithin größer), zum anderen wird das bei Taktikern sehr beliebte Hexfeld-System verwendet.

Auch die Computerumsetzungen beider Spielsysteme differieren beträchtlich. Das vor rund einem Jahr erschienene »Warhammer – Shadow of the Horned Rat« bot hektische Echtzeit-Schlachten, bei denen sich Regi-



Dies ist ein (aus Einzelbildern zusammengesetzter) Ausschnitt eines Schlachtfelds: Über mangelnde Truppenmassen kann sich niemand beschweren ...

menter frei in einer zoom- und drehbaren Vogelperspektive trollten. Die PC-Variante von Demonworld setzt hingegen auf rundenweise Steuerung – und dürfte damit wesentlich kontrollierbarer und weniger zufallsabhängig werden.

Während die Brettvorlage von Demonworld eher überzeugte Fans anspricht (Kosten und Bemalungsaufwand für die Zinnminiaturen sind beträchtlich), könnte die Konvertierung alle Freizeitgeneräle anlocken, die sich vor lauter »C&C«-Clones mal wieder ein geradliniges Hexfeld-Taktikspiel à la »Fantasy Generalk« wünschen. Man nimmt aber nicht Städte ein, sondern liefert sich große, detaillierte Feldschlachten. Die Welt von Demonworld besteht aus mehreren vereinfachten Staaten, von denen sich Ikarion zwei herausgepickt hat. Das von Menschen bewohnte Imperium gleicht einer mittelalterlichen Großmacht

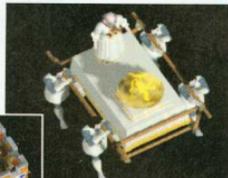
im Stil des Reichs von Karl dem Großen. Es bietet vor allem konventionelle Truppentypen auf, als Pikaniere und Reiterei, Streitwagen und Schwertkämpfer. Aber natürlich dürfen auch Zauberer oder »der Mob« nicht fehlen. Letzteren müssen Sie sich als Sammlung zwangsrekrutierter Straßengefangener vorstellen, die irgendwo auf dem Schlachtfeld angekettert werden und sich aus reinem Selbsterhaltungstrieb gegen jeden Angriff zur Wehr setzen. An der Nordgrenze des Imperiums liegt Ist-hak, eine trostlose Eis- und Berglandschaft mit vielen üblen, magisch mutierten oder gar dämonischen Kreaturen. In der rund 25 Missionen langen Solokampagne



Ordensritter und Bogner attackieren ein Regiment Tiersmenschen.

Aktuell

Neben Monstern und Soldaten werden in Demonworld zahlreiche Kriegsgeräte angeboten.



Ran ans Leder!



Bundesliga 07



Manager ist nicht gleich Manager!

SOFTWARE 2000



© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.



Der blaue Eistroll unten ist deutlich größer als die Bogenschützen und Infanteristen oben.

Auch im dichtesten Nahkampfgetümmel bleiben die Regimente dank Pop-up-Menüs gut kontrollierbar.

führen Sie als Imperialer Heerführer einen großen Feldzug gegen Eishexen und andere Antagonisten. Insgesamt sind etwa 50 Szenarien enthalten, doch an mehreren Stellen verzweigt die Handlung, so daß Sie beim einmaligen Durchspielen längst nicht alle Schlachtfelder zu sehen bekommen. Die Kampagne ist außerdem in einzelne Kapitel unterteilt, an deren Ende jeweils eine von sechs isometrisch gezeigten Missionen wartet: Anstelle

einer ganzen Armee steuern Sie dann nur eine kleine Heldengruppe, die ganz bestimmte Aufgaben erfüllen muß. In diesem Modus sind alle Figuren größer und detailreicher, außerdem kloppen sie sich durchaus auch mal in einem Dungeon.

Eine Demonworld-Armee setzt sich aus verschiedenen Einheiten zusammen, etwa Mammutjägern oder adligen Armbrustschützen. Diese Trupps bewegt man in bestimmten Formationen übers



In sechs Spezialsequenzen steuern Sie eine Heldengruppe durch isometrisch gezeigte Schauplätze.

Schlachtfeld, läßt sie Drehungen ausführen oder Nahkämpfe anzetteln. Die zugrundeliegenden Regeln sind recht komplex, kommen dem Spieler der PC-Version aber nichts ins Gehege: Er wählt einfach für jede Einheit von den gerade möglichen Befehlen einen aus. So bilden Ihre Kämpen Keile, um starke Verteidigungslinien zu durchbrechen, oder ein Karree, um gegen Flankenangriffe gewappnet zu sein. Streitwagen, Kampfschiffen und Katakulte füllen gleich mehrere Hexfelder aus; sie verfügen über



Die imperialen Bogenschützen wechseln von der Karree- zur Plänkelformation, um effektiver zu feuern.



besondere Fähigkeiten wie »Überrennen« oder »indirektes Feuer«. Die größten Truppentypen sind mächtige Fabelwesen wie Drachen, die sich mal einen ganzen Wald abfackeln. Natürlich stiefeln auch Befehlshaber und Helden über die Landschaft und unterstützen ihre Mannen mit Moralanhebung oder magischen Objekten.

Sämtliche Truppengrafiken basieren auf den Zinnminiaturen der Vorlage. Auf dem Bildschirm sehen Sie aber zusätzlich Dinge, die Sie sich auf dem Spielbrett vorstellen müßten: Nahkämpfe werden auch als solche dargestellt, Getroffene fallen zu Boden, Brücken und Gebäude wirken plastisch, bei Kanonenschüssen ist Mündungsfeuer zu sehen. Im Zuge der Kampagne, die Sie von den Gras- und Steppenlandschaften des Imperiums bis ins ewige Eis von Isthak führt, treffen Sie auf immer neue, noch fiesere Gegnertypen. Mit Ihrem Nachschub müssen Sie haushalten, denn allzu schwer angeschlagene Verbände lassen sich nur mühsam wieder auf Sollstärke bringen. Im Zweispielmodus können Sie aus vorgefertigten oder völlig frei erstellten Szenarien wählen. Je nach verwendeten Rechner soll das für Juni geplante Demonworld mit einer Auflösung von bis zu 1280 mal 1024 Pixel und Hi-Color-Modus aufwarten. Windows 95 ist auf jeden Fall Voraussetzung. (la)

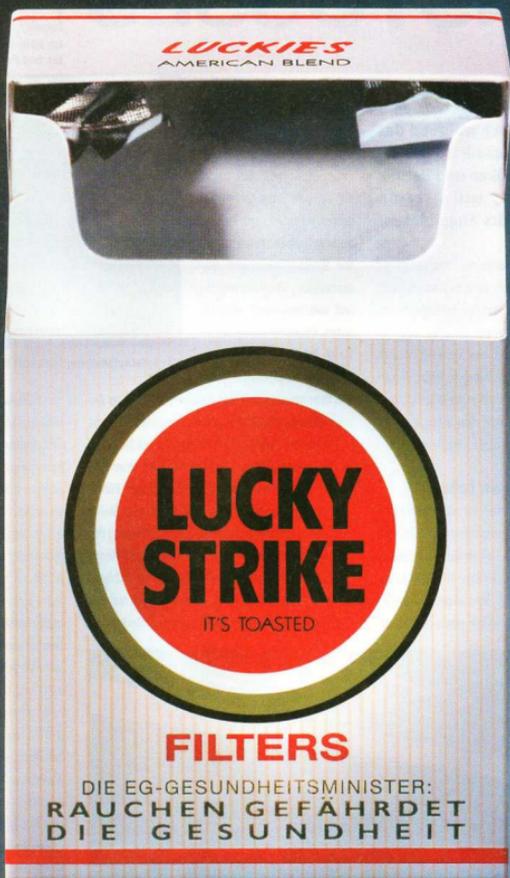


Das illustrierte Tagebuch wird automatisch aktualisiert.

DEMONWORLD - FACTS

- ▶ **Hersteller:** Ikarion
- ▶ **Genre:** Strategiespiel
- ▶ **Termin:** Juni '97
- ▶ **Besonderheiten:** 50 Missionen; verzweigte Kampagne; ausführende Armeeverwaltung; isometrische Spezialmissionen; beliebige und vorgefertigte Schlachten im Zweispielmodus.

Harry komm, hier können
wir nichts mehr tun.



10.6.707

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Preview: Anstoss 2

DER BALL DES ANSTOSSES



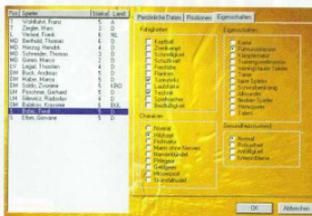
Fußballmanager-Programme sind schon fast ein Genre für sich. Doch während das Gros der Spiele vornehmlich Statistiken und Details fokussiert, will Ascaron auch etwas fürs Auge bieten.

Es war einmal ein englischer Programmierer namens Kevin Toms, der sich rühmen kann, Stammvater eines ganzen Spielegenres zu sein. Sein »Football Manager« war der erste kommerzielle Fußballmanager und seinerzeit auf dem C64 ohne Konkurrenz. Was Mr. Toms inzwischen so treibt, wissen wir nicht. Aber in Deutschland ist seine Grundidee auf fruchtbaren Boden gefallen. Zu den erfolgreichsten Nachfahren zählt »Anstoss« aus dem Hause Ascaron.

Fast wie im richtigen Leben

Anders als beim Vorgänger haben Sie nun vornehmlich die eigene Karriere im Blick. Im realistischen Spielmodus fangen Sie als junger Coach bei einem kleinen Verein an und arbeiten sich nach oben. Dabei werden Sie im Laufe der Zeit älter und beeinflussen Ihre (digitale) Lebenserwartung durch mehr oder weniger stressiges Verhalten.

Irgendwann einmal heiraten Sie und bekommen Nachwuchs, der sich vielleicht zum künftigen Topstar in Ihrer Mannschaft aufbauen lässt. Ansonsten plagen Sie sich mit allem herum, was echten Managern und Trainern auch das Leben schwer macht, wie Spieleraufstellungen, Stadionausbau, Finanzverwaltung und was man sonst noch aus guten Konkurrenzprogrammen kennt. Interessant ist dabei vor allem die Möglichkeit, Spieler von ihrer gewohnten Stammposition auf ein neues Aktionsfeld umzuschulen. Ganz besonderes Potential steckt im Aktienmarkt. Nach fünf Spieljahren können Sie Anteile am eigenen und an fremden Vereinen erwerben. Dadurch erwirkt man nicht nur einen sicheren Kündigungsschutz, sondern legt auch der Konkurrenz Steine in den Weg. Denn jeder Aktionär darf die Entlassung des Trainers fordern. Hilft all das nicht, gibt es jede Menge illegaler Möglichkeiten wie Bestechung der Schiedsrichter oder provozierte Fouls. Das ist natürlich nur eine kleine Auswahl der verfügbaren Optionen. Doch bevor



Im Editor können Sie sämtliche Parameter frei festlegen.



Die Spielaufstellung lässt sich bequem mit der Maus verändern.

wir uns im Aufzählen Hunderte denkbarer Varianten verlieren, soll die Spieltagsgrafik besonders gerühmt werden. Ascaron hat einige Zeit ins Motion-capturing der Bewegungsabläufe investiert. Seine 3D-Szene soll der anderen gleichen. Über 250 verschiedene Animationsvarianten mit mehr als 10000 Frames werden immer neu zusammengestellt. In Kombination mit den realistisch gestalteten Stadien und den je nach Spielszene mitgroßenden Fans hinterläßt das einen äußerst realistischen Eindruck. Außerdem kann es plötzlich zu Schnee- und Regenschauern kommen, was wiederum die Rasenbeschaffenheit beeinflusst. Daneben reagieren die Spieler fast lebensecht. Gelbe und rote Karten werden reklamiert und manchmal ereignen sich ein paar herrliche Fallrückzieher. Allerdings tauchen in Anstoss keine Originalnamen auf. Dafür liegt ein allumfassender Editor bei. Damit lassen sich sämtliche Vorgaben den eigenen Wünschen anpassen. Falls keiner der Entwickler verletzungsbedingt ausfällt, sollte Anstoss 2 bereits im Juni aufs Feld laufen. (mic)



Die 3D-Szenen sehen schon in der Preview-Version sehr beeindruckend aus.

ANSTOSS 2 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Ascaron
- ▶ **Genre:** Wirtschaftssimulation
- ▶ **Termin:** Juni '97
- ▶ **Besonderheiten:** Mit Motion-capturing erstellte 3D-Spielszenen; Trainer-Managerkarriere unabhängig vom Verein; umfangreicher Editor; gerenderte Stadien; Karriere in Deutschland, England und Frankreich möglich.

Preview: Atlantis

Verlorenes Paradies

Seit Platons Bericht beschäftigt das sagenumwobene Inselreich Atlantis die Fantasie der Menschen. Während Indiana Jones erst mühevoll danach suchen mußte, dürfen Sie Ihr Abenteuer bereits auf dem Eiland beginnen.

Atlantis, etwa 3850 vor Christus: Während die übrige Welt noch mitten in der Jungsteinzeit steckt, sind die Atlanter schon wesentlich weiter. Bronze und Metall sind längst entdeckt, und geheimnisvolle Kristalle treiben phantastisch anmutende Fluggeräte an, die sogar die Reise in den Orbit erlauben. Die Bewohner leben in Frieden miteinander, Armut und Hunger sind unbekannt. Alles könnte also in schönster Ordnung sein – und stinklangweilig.

Aber es rumort gewaltig unter der friedlichen Oberfläche: Die Königin Rhea wird auf einem sonnigen Ausflug im Norden der Insel entführt.

Hier betreten Sie in der Haut des jungen Entdeckers Seth die Bildfläche. »Fläche« ist eigentlich das falsche Wort, denn Sie marschieren butterweich durch dreidimensionale Landschaften. Mausbewegungen in die entsprechende Richtung lassen Seth seinen Blick nach oben und unten wenden oder drehen ihn um die eigene Achse. Die Ich-Perspektive wird immer korrekt wiedergegeben. Schauen Sie nach oben, verjüngen sich Gebäude »lebensecht« zum Fluchtpunkt hin.

Hinter den Kulissen

Cryo hat für die 3D-Grafik in 65 000 Farben keinen Aufwand gescheut. So waren beispielsweise für ein Waldgebiet sechs Millionen Polygone zu berechnen; hinzu



Eines der Rätsel: Flipper waren schon in Atlantis in Mode. Nur die Punkteanzeige fehlte.

kamen Lichteffekte und Raytracing. Auch die etwa 50 Personen, mit denen Seth zu tun bekommt, sind dank Motion-capturing erstaunlich realistisch animiert. Charaktere lassen sich zu bestimmten Themen befragen, indem ein entsprechendes Symbol angeklickt wird.

Neben der deutschen Sprachaus-



Dank Ich-Perspektive scheinen Sie sich tatsächlich durch die Schauplätze zu bewegen.



Atlantis, das sagenhafte Inselreich. Hier nimmt Ihr Abenteuer seinen Anfang.

Seth, der Held des Tages.

be können Sie wahlweise auch Untertitel hinzuschalten, um ja keinen Hinweis zu verpassen. Ehemalige Gesprächspartner erinnern sich später an Sie und gehen auf das bisherige Geschehen ein.

Damit nicht nur das Auge, sondern auch der Verstand beschäftigt ist, dürfen Sie ihn an zahlreichen Rätseln wetzen. In bekannter »Myst«-Manier sind altertümliche Maschinen in Gang zu bringen oder Puzzles zusam-

menzusetzen. Auf der Suche nach der Königin ist Seth nicht auf Atlantis beschränkt. Mit den anfangs erwähnten Fluggeräten macht er sich auch auf den Weg in andere Länder. Neben dem eisigen Spitzbergen liegen eher unbekannte Orte wie Para Nua oder Carbonek auf der Reiseroute. (md)

ATLANTIS – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Cryo
- ▶ **Genre:** Adventure
- ▶ **Termin:** Mai '97
- ▶ **Besonderheiten:** 3D-Rundumblick-Grafik; Reisen in fünf fremde Länder; etwa 50 Gesprächspartner; zahlreiche Rätsel.

Als zweidimensionales Foto ist der herrliche Rundblick nicht ganz so eindrucksvoll.

HARDCORE 4x4



Das wird eine harte Landung – Schäden am eigenen Offroad-er wirken sich drastisch auf die Fahreigenschaften aus.

Im Anbetracht diverser Monster-Truck- und Offroad-Autorennen scheint sich eine neue Strömung im Rennspielbereich abzuzeichnen. Sie führt den Spieler weg vom sterilen Glamour der Formel-1-Rennen hin zu Schlamm-schlachten, großprofligen Traktortreifen und möglichst unwegsamem Gelände. Ein neuer Vertreter des Genres ist »Hardcore 4x4« - zumindest für den PC, die Konsolenversion sorgt bereits seit letztem Jahr für knirschende Joypads. Sie schlüpfen hinter das Lenkrad eines von sechs Allrad-Fahrzeugen gebunden: Abkürzungen und Umwege abseits der ausgefahrenen Pfade laden zur Erkundung ein. Zusätzlich können Sie sich beliebig querfeldein schlagen, was Ihrer Platzierung in den Ligen des Spiels aber nicht zuträglich sein dürfte. (af)



HARDCORE 4x4 – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Funsoft
- ▶ **Genre:** Rennspiel
- ▶ **Termin:** 2. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Realistische Simulation der Vierrad-Fahrphysik; freie Bewegung auch abseits der vorgegebenen Strecken.



SANDWARRIORS – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Gremlin Interactive
- ▶ **Genre:** Actionspiel
- ▶ **Termin:** 2. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Mischung aus altägyptischer und High-Tech-Kultur; bis zu 15 Computergesteuerte Begleiter.

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der zwei altägyptische Herrscherhäuser mit der Hilfe von hypermodernen Waffensystemen aufeinander losgehen. Auf dieser Vorgabe basiert das für Juni angekündigte Actionspiel »Sandwarriors: Chariots of the Gods« von Gremlin. Die beiden seit Urzeiten verfeindeten Häuser, nach ihren Stammgöttern Horus und Set benannt, wollen sich gegenseitig zu Fall bringen. Die dafür nötige Technologie erhoffen sie auf dem Planeten Tawy zu finden, um dessen Kolonialisierung sie sich streiten. Im Verlauf des Spiels steigen Sie Stufe um Stufe auf der Karriereleiter auf. Während Sie als einfacher »Falconer« noch Aufklärungsmissionen übernehmen, wählen Sie in späteren Missionen Ihre eigenen Ziele aus. Dabei werden Sie von bis zu 15 computergesteuerten Mitstreitern begleitet, die eigenständig handeln oder auf Befehl vorgegebene Aktionen ausführen. (af)

SANDWARRIORS



Mit Explosionen und Donnergetöse verabschiedet sich ein feindliches Mutterschiff.

Anzeigenschlußtermine

Heft 8

vom 02.07.1997 ist am 03.06.1997

Heft 9

vom 06.08.1997 ist am 08.07.1997

Heft 10

vom 03.09.1997 ist am 04.08.1997

Heft 11

vom 01.10.1997 ist am 02.09.1997

für die nächsterreichbaren Ausgaben



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR

Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Jörg Langer (la)

REDAKTION

Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af),
Michael Schnelle (mic), Martin Deppe (md), Kjersten Waldheim (kw)

CD-ROM-REDAKTION

Henrik Fisch; Tomi Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VON DIENST

Susan Sablowski

TEXTCHEF

Charles Glimm (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ

Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN

Journal Satz GmbH

TITEL

Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journal Satz GmbH

FOTOGRAFIE

Josef Bileier

Geschäftsführer

Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pccplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG

Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigeneitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Krittler, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Sacha Zotti, (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden:
Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG

Dirk Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journal Satz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG

Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK

Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74603 Schönbüsch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC-Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC-Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC-Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt. Außer-europäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:

Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (PC-Player); OS 1020,- (PC Player plus)

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (0) 22 322 83 82, Fax: (0) 22 322 83 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben:

sFr 72,- (PC-Player); sFr 129,60 (PC Player plus)

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-8258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 91 11, Telefax: (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Bankübertrag oder gegen Verrechnungsscheck möglich

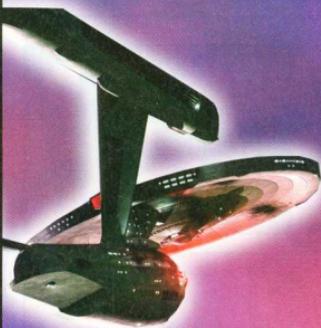
Für unentgelt eingesandte Manuskripte und Datenströme sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die 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.

Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge gehen nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

DIE MUSST DU DIR ERST VERDIENEN



DER WEG ZUM KOMMANDANTEN EINES
FÖDERATIONSRAUMSCHIFFES, WIE DER
U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-A™
IST LANG UND HART. DOCH NICHT
UNMÖGLICH, WENN DU GENÜGEND
SCHARFBINN, FÜHRUNGSQUALITÄT UND
MUT BEWEISST.



ACTUA SOCCER CLUB EDITION



Die einzelnen Fußballer werden mit Sammelbild-ähnlichen Porträts vorgestellt.

Bekanntlich steckt in jedem Mann ein heimlicher Fußballtrainer – leidgeprüfte Ehefrauen können ein Lied davon singen. Um die Ausdrüche des Göttergates zu kanalisieren, sollten Sie ihm vielleicht das Update für »Actua Soccer« zukommen lassen: Ein Monitor hat keine verletzbaren Gefühle, dafür aber eine Engelsgeduld. Die als Mid-price-Produkt geplante Neuauflage »Club Edition« bietet neben der obligatorischen Aktualisierung der Spieler-Datenbank ein verbessertes Interface, das die Leitung des eigenen Vereins durch die stressige Saison erleichtert. Die Spieler werden publikumswirksam in der Art von Sammelalben-Aufklebern präsentiert. Der Action-Teil wurde ebenfalls verbessert: Durch Motion-capturing und eine neue 3D-Engine will das Spiel die Konkurrenz auf ihre Plätze verweisen. Ob das gelingt, können Sie in der nächsten Ausgabe von PC Player nachlesen. (af)



ACTUA SOCCER CLUB EDITION – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Gremtin Interactive
- ▶ **Genre:** Sportspiel
- ▶ **Termin:** 2. Quartal '97
- ▶ **Besonderheiten:** Mid-Price-Update des Vorgängers; bis zu 20 Mitspieler; aufpolierte Benutzeroberfläche und neue 3D-Engine.

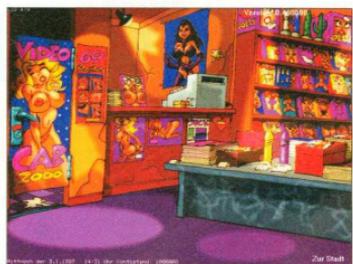


WET – THE SEXY EMPIRE

- ▶ **Hersteller:** CDV
- ▶ **Genre:** Wirtschaftssimulation
- ▶ **Termin:** Juni '97
- ▶ **Besonderheiten:** Schlupfriges Ambiente; High-Color-Grafiken; Erotikszenen; eigene Filmproduktion.

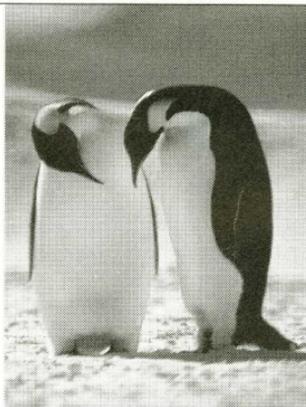
GDV bemüht sich, die verstorben geglaubten Wirtschaftssimulationen der Kategorie »Hinter welcher Grafik ist eigentlich welches Menü versteckt?« mit neuem Leben zu füllen. Und da Sex bekanntlich vieles verkauft, dürfen Sie sich als Produzent von Pornofilmen verdingen. Zusammen mit dem Starlet Lula nehmen Sie in der Kleinstadt Wet Rock die Produktion von Erotikbildchen und Billigvideos auf. Mit Fleiß, Bestechung und Raub arbeiten Sie sich zum Film-Boss und letztlich zum Porno-Tycoon einer USA-weiten Sexlandes hoch. Aber erst wenn Lula ein richtiger Star ist, haben Sie das Spielziel erreicht. Gespickt ist das Ganze mit zahlreichen Szenen aus dem Millieu und jeder Menge Pixel-Aktörin, die auch schon mal die Hüllen fallen lassen (USK: 16 Jahre). Und da das alles in High-Color-SVGA glänzen soll, harren wir gespannt des Erscheinungstermins in Juni. (md)

WET – THE SEXY EMPIRE



In der zweiten Ausbaustufe dürfen Sie eigene Filme im großen Stil produzieren.

Die
MENSCHEN
ÜBERZEUGEN
Die
ERDE
RETENN



Mit einer Station in der Antarktis hat Greenpeace dazu beigetragen, daß 50 Jahre lang jede Ausbeutung der Rohstoffe und Bodenschätze verboten ist. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4€ Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Nachname _____
 Straße/Hausnummer _____
 Postleitzahl/Ort _____ 02042
 Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77,
 Okobank, BILZ 500 901 00

DAS ZEPHER SCHWINGEN

Die Worldweaver Productions im Vertriebe von Electronic Arts drängen mit »Beats & Bumpkins« den Spieler in die Rolle eines Adligen aus dem mystischen Reich Lokyadore. Ohne eigenes Land und vom König verbannt, ist es Ihre Aufgabe, ihn schließlich vom Thron zu stürzen und sich selbst krönen zu lassen. Ausgerüstet mit Zaubersprüchen, Katapulten, Griechischem Feuer und anderen mittelalterlichen Waffen, stärken Sie ihre Truppen zur Verteidigung und Bekämpfung der Gegner. Für den ausreichenden Nachschub an Zaubern und Magiern sorgen Sie selbst, indem Sie die Familienplanung Ihrer Untertanen bestimmen. So sind Sie gegen die Bestien des Landes gefeit, die regelmäßig Städte plündern und Frauen rauben. Auch Mutter Natur hat ein Wörtchen mitzureden, denn Tag und Nacht sowie die Jahreszeiten beeinflussen den Handlungs-



In »Beats & Bumpkins« lenken Sie mit Waffengewalt und Zaubersprüchen die Geschehnisse Ihrer Untertanen.

blauf. Damit keine Langeweile aufkommt, sollen 30 Missionen für Abwechslung sorgen, in denen Kampfgeist und strategisches Geschick zum Sieg verhelfen. Dabei fehlt auch der Modus via Netzwerk oder Modem nicht. Reichsapfel und Zepher können Sie voraussichtlich ab August in Besitz nehmen.

Zukunftsszenario

»Earth 2140«: Nur zwei Regierungsblöcke bestimmen das Weltenschicksal. Als die »United Civilized States« haben sich der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika zu einer Supermacht zusammengeschlossen. Das restliche Afrika und Australien sind verseucht. Osteuropa und Asien bilden den Gegenpol der Macht. Im Stil von »Command & Conquer« stehen 100 Fahr- und Flugzeuge, Kriegerroboter sowie Schiffe für den Kampf auf fünf Spielflächen zur Verfügung. In 50 Missionen kann mit Hilfe von Makros zur Steuerung der Fahrzeuge und Truppenverbände das Schlachtengemümel bestimmt werden. Topwares polnische Programmierer haben mit Earth 2140 ein Echtzeit-Strategiespiel geschaffen, das zumindest in puncto Auflösung und Farbpracht klutzern und nicht kleckern will. Die Darstellung des Szenarios reicht bis 800 mal 600 Bildpunkten in High-Color. Erstaunlich ist auf jeden Fall der Preis von 50 Mark. Mit der spielbaren Demo auf unserer Monats-CD können Sie schon mal einen Blick riskieren.



Planspiele der Zukunft: In Earth 2140 sind Sie der große Strategie.

EINGELOCHT

Sierra läßt unter Windows 3.1 und Win95 den Golfball rollen. »3D Ultra Minigolf« bietet 18 Bahnen mit vielen bekannten Hindernissen wie der Windmühle oder dem Looping. Freizeit-Putter müssen sich mit brodelnden Vulkanen, hektischer Raumhafenbetriebsamkeit und abgedrehten Kreaturen herumschlagen, bis sie den Ball ans Ziel bringen. Verschiedene Spielmodi sollen für langanhaltende Motivation sorgen. Bis zu vier Spieler können den Schläger schwingen.

SPIELE NEWS

■ Soll man es glauben? »MDK« wurde zuerst in Europa, nicht in den USA veröffentlicht. Wohl um Grauiporte in die Staaten zu vermeiden, erklärt die Produktionsfirma Shiny, daß »es sich dabei um eine sehr frühe, noch mit vielen Macken und Fehlern behaftete Version handeln würde und am 6. Mai die Endfassung erscheine.

■ Kein Witz: Für den Sommer ist eine Audio-CD von Lara Croft geplant. Der Titel »Raiders« soll mit einem passenden Video bei Naked Records, einer Tochterfirma von Eidos, erscheinen.

■ Der Film zum Spiel: Hier in Deutschland wird bei Constantin Film an einer Kinoversion von »Resident Evil« (Test in dieser Ausgabe) gearbeitet.

DIE MUSST DU BEKÄMPFEN



BEIM GRÖSSTEN ABENTEUER UNSERER GALAXIE MUSST DU GEGEN MEHR ALS 30 ALIEN-RAUMSCHIFFE ANTRETEN. VON DEN BERÜHMTE KLINODONISCHEN BIRD OF PREY BIS ZU DEN SCHWEREN ROMULANISCHEN KREUZERN, DAS IST DEINE CHANCE EINEN PLATZ NEBEN DEN GRÖSSTEN HELDEN DES UNIVERSUMS EINZUNEHMEN.

Interplay

Paramount Interactive

DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment Group

©1997 INTERPLAY PRODUCTIONS. ALL RIGHTS RESERVED. OTHER TRADE, SERVICE AND REGISTERED MARKS BELONG TO THEIR RESPECTIVE OWNERS. INTERPLAY IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS. INTERPLAY DESIGN SUPPORTING © 1997 INTERPLAY PRODUCTIONS. ALL RIGHTS RESERVED. © ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT.

Preview: UEFA Champions League 1996/1997

CHAMPIONS À LA UEFA

Mit Original-UEFA-Lizenz, aufwendiger Spielanimation und ausgefeilter Computerintelligenz versucht Bomico Fußballspiel, die Konkurrenten »FIFA 97« und »Kick Off 97« ins Abseits zu stellen.

Alle zwei Jahre streben die Softwarefirmen danach, pünktlich zur Welt- und Europameisterschaft ein möglichst großes Stück vom lukrativen Fußballkuchen zu ergattern. Die Ergebnisse sind oft ernüchternd: Das offizielle Wettbewerbs-Emblem auf der Packung verspricht dem Hersteller zwar in aller Regel ein lukratives Geschäft, dem Anwender jedoch nicht zwangsläufig Spielergnügen. Bomico verfolgt mit dem Spiel zum internationalen Clubwettbewerb Champions League ernsthafte Absichten und hat sich die Lizenz einiges kosten lassen.

Aufgrund dieses Exklusivdeals wartet »UEFA Champions League« mit den Original-Teams, echten Spielernamen



▲ Abwehrspieler und Torhüter müssen sich den Ball selbst holen.

◀ Beim Abschlag wird die Perspektive umgeschaltet.

und Portraits für ein authentisches Wettbewerbsfeeling auf. Sogar sechs der bekanntesten Fußballaren aus Europa, darunter Mailands Giuseppe-Meazza-Stadion und das Wembley-Stadion in London, wurden bis auf das i-Tüpfelchen übernommen. Die UEFA schraubte die Anforderungen erstaunlich hoch: Jede Bandenwerbung muß auf den virtuellen Fußballplätzen richtig positioniert und erkennbar sein. Fürs Motion-capturing wurden extra Sheffield's Martin Bowler und Gavin Smith mit einer speziellen Kamera abgetastet. Da diese Aufnahmen zum ersten Mal auf dem Rasen – und nicht wie üblich im Studio – durchgeführt wurden, wirken die Animationen überaus realistisch. Verletzte Spieler wälzen sich bemitleidenswert authentisch auf dem digitalen Rasen. Insbesondere bei den Torhüterparaden macht sich der betriebene Aufwand bezahlt.

Verbesserte Computer-Taktik

UEFA Champions League hat zwar weniger Standard-Kamerapositionen als »FIFA 97«, dafür läßt sich der Blickwinkel stufenlos in alle Richtungen justieren. Besonders Augenmerk wurde auf die Intelligenz der Computerkicker gerichtet. Akteure, die nicht in Ballbesitz sind, fordern aktiv den Ball. Neben Hackentricks, Fallrückziehern und Flugkopfbällen sind beherrzte Volleyschüsse ein Garant für heiße Torsernen. Das taktische Verhalten der Mannschaften auf dem Platz

wurde direkt den Vorbildern abgeschaut: Die digitalen Engländer kloppen den Ball mit Vorliebe über das ganze Spielfeld, während die virtuellen Deutschen einen soliden Aufbau von hinten heraus bevorzugen. Ein besonderes Schmankerl stellt die Replay-Funktion dar, mit der Sie endlich ihr persönliches Tor des Monats abspeichern und neidischen Freunden vorspielen können. Da es für notorische Bayern-Fans eine seelische Grausamkeit darstellt, den Erzfeind Dortmund zu übernehmen, unterstützt Champions League neben den 16 obligatorischen Clubmannschaften zusätzlich noch 32 National- und 16 selbstdefinierbare Teams. Außerdem dürfen Sie mit dem integrierten Spielereditor für jeden einzelnen Akteur mehrere Parameter festlegen, die unter anderem dessen Paßgenauigkeit, Geschwindigkeit und Schußstärke beeinflussen.

UEFA Champions League wird neben der DOS- eine spezielle 3DFX-Version für Windows 95 enthalten. Letztere bietet neben detaillierter Grafik und verbesserter Sound-Technologie weitere Gimmicks, beispielsweise Spielerschatten, die flüchtigtabhängig in Echtzeit berechnet werden. Die uns vorliegende Version enthält noch einige Ungereimtheiten, die jedoch bis zum Erscheinungstermin im Juni ausgemerzt sein sollten. So sprinten die Abwehrspieler oft ins Mittelfeld, während der gegnerische Stürmerstar in Ruhe den einsamen Torhüter umwindet. (Thierry Miguet/la)



Sechs Stadien wurden originalgetreu nachgebildet.



Endlich keine Namens-Verballhornungen mehr: Sammer heißt Sammer und darf auch noch süffisant schmunzeln.



Dank UEFA-Lizenz konnten die echten Clublogos eingebaut werden.

CHAMPIONS LEAGUE – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Bomico
- ▶ **Genre:** Fußballsimulation
- ▶ **Termin:** Juni '97
- ▶ **Besonderheiten:** Original UEFA-Teams und Regeln; sechs verschiedene Stadien; sehr realistische Spielanimationen.

TANZ AUF DEM VULKAN

Wenn Sie sich von Bildern flammender Infernos faszinieren lassen, ist die CD »Vulkane – Leben mit der Bedrohung« etwas für Sie. Im Auftrag des renommierten National Magazins Geographic reiste der Fotograf Roger Ressmeyer 14 Monate rund um die Erde, um die gefährlichsten, schönsten und ungewöhnlichsten Vulkane auf Film zu bannen. Dabei sind atemberaubende Aufnahmen entstanden, die Bill Gates' Firma Corbis nun auch für den PC aufbereitet hat. Sie haben die Wahl, wie Sie den Spuren von Ressmeyer folgen möchten. Geschichten und Legenden über die Feuerspucker, Gespräche mit renommierten Geologen, die eigentliche Reiseroute – es gibt viel zu entdecken. Wenn Sie einfach »nur« glühende Lava sehen möchten, starten Sie eine Diashow mit den besten Bildern. Man merkt, daß hier Profis am Werk gewesen sind. Die Synchronisation ist professionell, und im Hintergrund erklingt, mal dramatisch, mal beruhigend, klassische Musik. In Deutschland ist die CD für circa 90 Mark von Bomico zu haben.



Auf seiner Reise um die Erde machte Vulkanfotograf Roger Ressmeyer fantastische Bilder.

NEUE WUNDER



Wahrlich wundersam: Eine Hausstaubmilbe unter dem Elektronenmikroskop. (Welt der Wunder 2)

Die zweite CD-ROM zur erfolgreichen Wissensserie »Welt der Wunder« auf Pro Sieben erscheint in diesen Tagen für rund 40 Mark bei Navigo. Wieder geht es mit Moderator Hendrik Hey auf einen Streifzug durch interessante Themen. So statten Sie Nord- und Südpol einen Besuch ab, lernen ganz alltägliche Begleiter wie Fliegen oder Strumphosen unter dem Elektronenmikroskop kennen und erfahren etwas über Zeppeline und Flugzeugkatastrophen. Dazu kommen die Gebiete Evolution, Ersatzteile für den Menschen und ein Sturmlexikon, das unter anderem den Unterschied zwischen einem Tornado und einem Hurrikan erklärt. Auf der CD gibt es zwei Programmenisierungen, eine für Rechner mit Windows 3.x/95 und eine für Macs. (a)

DIES & DAS

→ **Neues vom Amiga:** Gateway 2000 hat alle Rechte an der Amiga Technologies GmbH übernommen. An der Entwicklung neuer Amiga-Produkte soll nun fleißig gearbeitet werden.

→ **Getarntas Abenteuer:** Auf der CD »Vobis Virtual Space« (5 Mark in allen Vobis-Läden) findet sich das Adventure »Space Bermuda« von westka, das mit Sprachausgabe, 360°-Rundumsicht und gerenderten Zwischensequenzen aufwartet.

→ **Preiskampf:** Nintendo will es wissen und senkte den Straßenpreis für das N64 in den USA auf \$149 – die gleiche Summe, die Sony für die PlayStation haben möchte. In Europa ist noch keine Preissenkung in Sicht.

→ **Internet-News:** Auf Ubi Softs Webseiten zu POD stehen ab sofort neue Wagen, Kurse und vieles mehr bereit (www.ubisoft.com). Die Nachrichten der opa gibt es ab sofort bei Yahoo! Deutschland (www.yahoo.de). Einen Online-Reiseführer bietet Microsoft ab sofort unter <http://seattle.sidewalk.com> an. Weitere amerikanische Städte werden laut Hersteller folgen.

→ **Unter GO PICTURE** können CompuServe-Mitglieder kostenlos mehr als tausend Fotos zu Illustrations- oder Werbezwecken nutzen. Die Sammlung wird ständig erweitert und von versierten Fachleuten betreut.

DIE STARFLEET ACADEMY ERWARTET DICH.



COMING SOON - PC CD-ROM

IN ÜBER 25 MISSIONEN LERNST DU ALLES ÜBER WARP-ANTRIEB, FREMDE PLANETEN, TAKTISCHE GEFECHTSFÜHRUNG UND VIELES MEHR. DIE ORIGINAL-CHARAKTERE VON KIRK (WILLIAM SHATNER), CHEKOV (WALTHER KOENIG) UND SULU (SPEZIAL-AUFTRIIT VON GEORGE TAKEI) SIND DEINE AUSBLIDER UND STEHEN DIR INTERAKTIV ZUR SEITE. BEWERTUNGSSÜBEN GIBT'S AB SOFORT ÜBERALL IM HANDEL.

Interplay

[HTTP://WWW.INTERPLAY.COM](http://www.interplay.com)



Paramount Interactive

DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

©1997 INTERPLAY PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. STAR TREK, STARFLEET ACADEMY AND RELATED MARKS ARE TRADEMARKS OF PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. INTERPLAY IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PICTURES. STARFLEET ACADEMY SOFTWARE, © 1997 INTERPLAY PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. ©ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT.

— SOLDATEN DES 27. JÄHRHUNDERTS KENNEN NUR EIN GESETZ:

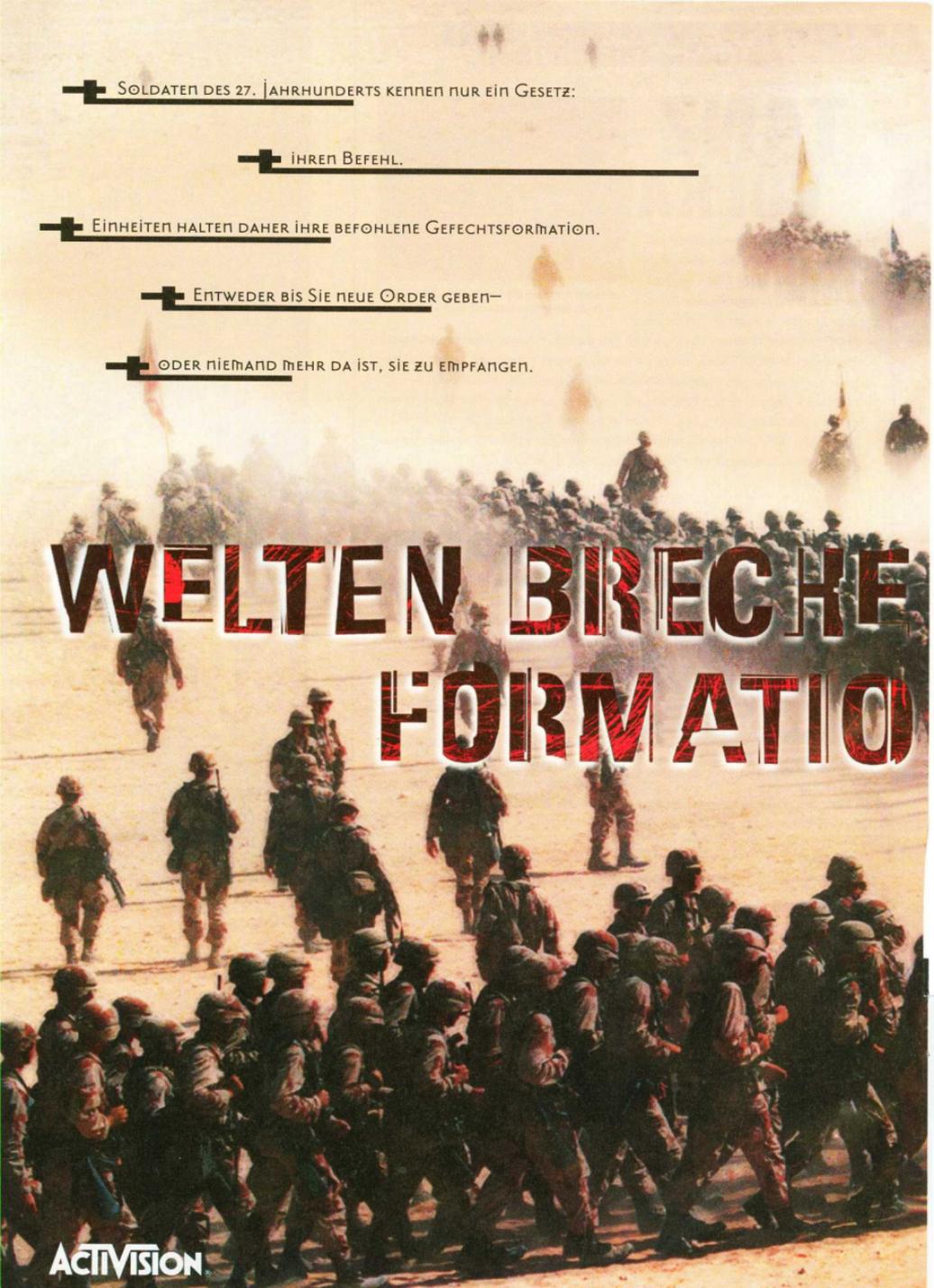
— IHREN BEFEHL.

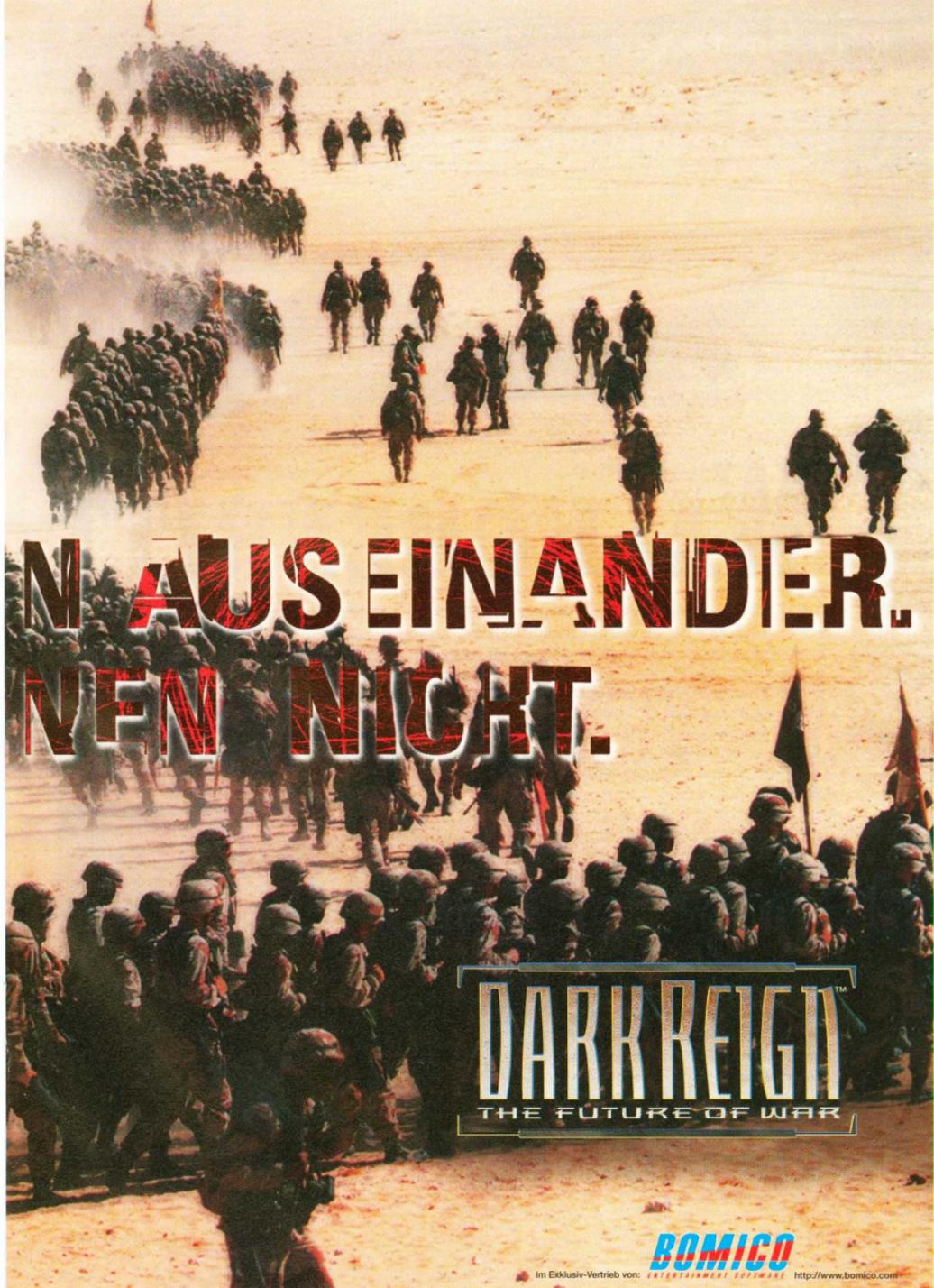
— EINHEITEN HALTEN DAHER IHRE BEFOHLENE GEFECHTSFORMATION.

— ENTWEDER BIS SIE NEUE ORDER GEBEN—

— ODER NIEMAND MEHR DA IST, SIE ZU EMPFANGEN.

WELTEN BRECHER FORMATION





**N. AUS EINANDER.
NEIN NICHT.**

DARK REIGN™
THE FUTURE OF WAR

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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



Schwerpunkt: Hubschrauberspiele

WALKÜRENTRITT

Spiele, in denen Sie Helikopter steuern können, erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit. In welcher anderen Flugsimulation stehen Sie so unmittelbar dem Gegner direkt Auge in Auge gegenüber? Und wo sonst nutzen Sie schon geschickt Baumwipfel und Bergkuppen zur Tarnung?

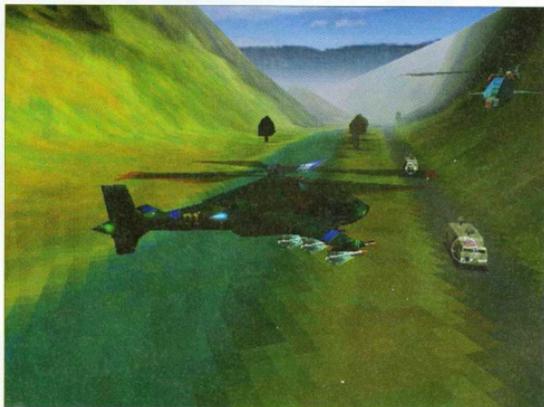
Hubschraubern haftet ein ganz besonderes Flair an. Auf den ersten Blick erwecken sie nicht den Eindruck, als ob sie aus eigener Kraft in die Luft gehen könnten. Diese Fehleinschätzung beruht weitgehend auf dem Verständnis des Menschen vom Fliegen. Normale Flugzeuge mit starren Flügeln sind zumindest optisch den Vögeln und damit der Natur nachempfunden. Somit erscheint es uns selbstverständlich, daß ein Flieger durch die Luft gleiten kann. Ein Vorbild für den Drehflügler findet sich dagegen in Fauna oder Flora nicht so schnell. Er ist vielmehr das Ergebnis mühseliger Ingenieursstudien. Schon zu Beginn des Zweiten Weltkriegs starteten die ersten Prototypen. Pionierarbeit leisteten dabei Focke in Deutschland und der russische Emigrant Sikorsky in den USA. Seine Flugwerke spielen immer noch eine bedeutende Rolle in der Hubschraubertechnik. Heute sind Helikopter nicht mehr aus der Luftfahrt und vor allem der modernen Kriegsführung wegzudenken. Manövrierfähigkeit

auf engstem Raum, gepaart mit allerneuester Waffentechnik, machen sie zu idealen Aufklärern und gefährlichen Panzerjägern.

Am Anfang war die Physik

Die komplizierte Wechselwirkung zwischen einem Hubschrauber und seiner Umgebung nachzuspüren, ist erheblich schwieriger als beim Starrflügler. Durch das leicht berechenbare Verhalten der Flieger lassen sich in Flugsimulationen eine ganze Reihe ▶

Fortsetzung auf Seite 28



Nur ein Produkt der Phantasie, aber schön: der Kampfhubschrauber in Extreme Assault.

DER HIMMEL ÜBER FLORIDA

Bei einem Besuch im Sikorsky Development Flight Center in West Palm Beach/Florida erhielt Michael Schnelle im März als einziger deutscher Journalist die Möglichkeit, einen waschechten Comanche unter die Lupe zu nehmen. Worauf Mick nicht gefaßt war: Er mußte schon um fünf Uhr morgens aufstehen – seltenes Flugwild ist eben scheu.

Sehr mitteilungsfreudig dagegen zeigte sich Boeing-Ingenieur John Satterfield. Die Wartezeit bis zum Start überbrückte er elegant mit einigen verblüffenden Fakten zum Stealthcopter. Wer hätte auch schon vermutet, daß die gesamte Flugelektronik auf handelsüblichen Pentium-Chips basiert? Deren Funktionstüchtigkeit und das aerodynamische Verhalten stehen im Mittelpunkt der aktuellen Testreihen. Frühestens ab 1998 sollen auch die Waffensysteme erprobt werden, bevor das flugtechnische Wunderwerk um 2006 in Serienproduktion geht. Sämtliche Raketen und die Bordkanonen werden hinter der Kevlarpanzerung »verpackt«. Dadurch verringert sich der ortbare Radarquerschnitt auf ein 400stel dessen, was ein Apache auf den Schirm bringt. Das liegt sogar noch unter dem Wert einer »handelsüblichen« Hellfire-Rakete.

Als der Comanche endlich elegant am Horizont auftauchte, hätte Mick es beinahe nicht bemerkt. Denn die Rotorgeräusche sind nicht viel lauter als ein hochtourig laufender Dieselpkw. Wesentlichen Anteil an dem niedrigen Lärmpegel hat der patentierte »Fantail«-Heckrotor, der nach außen hin schallisoliert ist. Die Frage nach einem Probeflug mit Redakteur wurde zwar abgelehnt, allerdings fand sich schnell ein passender Ersatz. So durfte Mick das Cockpit eines Bell 206 Jet Ranger, der zivilen Variante des Kiowa, unsicher machen. Mit der Hand am Steuerknüppel und den Füßen an den Pedalen erlebte er seine erste Flugstunde bei bogen Seitenwinden im Tiefflug über den Everglades. Seitdem spart er auf den privaten Flugschein.



Tausende Flugstunden am PC haben ihn hart gemacht: Michael Schnelle vor seinem großen Flug.



Mick Schnelle und das Objekt seiner Begierde: Der Comanche RAH-66. Die orange Antenne am Bug dient zur Datenübertragung während der Testflüge.



High-Tech, soweit das Auge reicht. Die Montagehallen von Boeing Sikorsky.

RAH-66 COMANCHE

TRIEBWERKE: 2 MAL T800-LHT-801

LEISTUNG: 1000 kW

LÄNGE: 13,22 m

BREITE: 2,31 m

HÖHE: 3,39 m

LEERGEWICHT: 7790 kg

VERTIKALE STEIGGESCHWINDIGKEIT: 6 m/s

HAUPTROTORBLÄTTER: 5

DURCHMESSER: 11,9 m

HECKROTORBLÄTTER: 8

DURCHMESSER:

1,37 m





Gunship 2000 ließ Sie mehrere Flügelleute kommandieren.

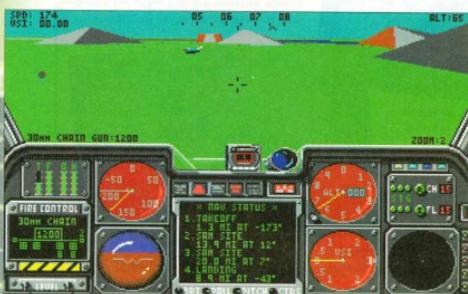
Gunship und die Folgen

Irgendwann einmal war es dann doch soweit. Nach einigen Pseudosimulationen und Actionspielen wie »Tomahawk«, die sich dadurch behielten, den Heli wie ein Auto durch die Luft zu bewegen, schaffte Microprose 1986 den Durchbruch mit »Gunship«. Erstmals entstand ein einigermaßen komplexes Flugmodell, das einem Hubschrauber gerecht wurde. Ein wenig getrickst hatten die Programmierer aber schon, denn außer dem Helikopter verursachte kein Gegner irgendwelche Luftströmungen – Winde gab es nur von der Seite. Dafür funktionierte immerhin das Autorotationsmanöver. Dabei schaltet man den Motor aus, kuppelt ihn vom Rotor ab und landet den Copter nur durch die verbliebene Eigenrotation. Somit kann man auch bei Spritmangel oder ausgefallenem Motor sicher landen. Das verwendete Modell paßte gerade eben in die 59 KByte freien Speicher von Commodores C64, deshalb mußte die Grafik weit zurückstehen. Berge und Täler gab es zwar reichlich, allerdings bestanden sie nur aus Polygonen; sämtliche Flächen waren durchsichtig. Im Laufe der Zeit setzte Microprose den Bestseller aber auch für PC, Amiga und Atari ST um. Endlich gab es auch ein richtiges Terrain mit ausgefüllten Ebenen. Eine der treibenden Kräfte hinter Gunship war der Amerikaner Andy Hollis. Bis heute ist er dem Genre treu geblieben. Erst letztes Jahr konnte er für »AH-64D Longbow« einen Gold Player einheimen. Ebenfalls zu den Veteranen unter den Hubschraubersimulationen gehört »LHX Attack Chopper« aus dem Jahr 1990. Vor allem die Vielfalt der Helikopter, die hierbei zur Verfügung stehen, machten seinerzeit den Reiz dieser Simulation aus. Das bemerkenswerteste Modell war der V-22 Osprey von Bell-Boeing. Spielerisch eher unbedeutend, interessierte er die Spieler aus flugtechnischer Sicht umso mehr. Der Osprey ist ein Hybridcopter, der seine beiden Triebwerke aus der Vertikalen in die Horizontale drehen kann, was aus dem Hubschrauber einen Starrflügel werden läßt. Als Designer zeichnete Brent Iverson verantwortlich. Nach LHX war es einige Zeit still um ihn, bis er sich 1994 mit »US Navy Fighters« und »A.T.F.« zurückmeldete.

Anfang der Neunziger Jahre sorgte »Comanche« für eine kleine Sensation. Versuchten die Entwickler bis dahin, mit Polygonen und Texturen ein realistisches Gelände zu erschaffen, so setzte Hersteller Novalogic auf das patentierte VoxelSpace-System. Dabei werden Geländecharakteristika durch Übereinanderschichten von Pixeln erzeugt, was einen sehr plastischen Eindruck hinterläßt. Allerdings ist es mit dieser Engine nicht möglich, 3D-Strukturen wie Gebäude zu verarbeiten. Außerdem ist das ganze Verfahren sehr rechenintensiv – neben der (Patent-)rechtlichen Lage wohl mit ein Grund dafür, warum bis heute immer noch Polygonberge und Vektortäler das Genre dominieren.

Gib Ramsch keine Chance

Bei all den Schwierigkeiten, die mit der Umsetzung des Hubschrauberfluges verbunden sind, ist es umso verwunderlicher,



In LHX Attack Chopper finden sich gleich vier Modelle.

von Vereinfachungen anbringen, die das Spielvergnügen nicht wesentlich einschränken. Abgesehen von den Einsatzzielen kommt beispielsweise der Landschaft zwischen Start und Landung keine spielentscheidende Rolle zu. Somit konnten Entwickler schon 1979 Simulationen wie den »Flight Simulator« im Rahmen beschränkter technischer Möglichkeiten realisieren. Bei der Umsetzung eines Hubschraubers auf digitale Systeme sieht das ganz anders aus. Hier reizt vor allem das Versteckspiel mit den Gegnern zwischen Hügeln und Bergen sowie gewagte Manöver in engen Schluchten – undenkbar ohne eine ansprechende und vor allem schnelle Optik.

Außerdem kann ein Starrflügel mit einem einzigen Flugmodell beschrieben werden, für Helikopter benötigt man zwei: Befindet sich ein Drehflügel im Schwebeflug, steuert er sich grundlegend anders als in der Bewegung. Dabei bestimmt nicht allein die Rotorleistung (und ihr übertragener Wirkungsgrad) die Flugeigenschaften, sondern auch die Stellung der Rotorblätter. In diesem System muß zudem der Heckrotor mit berücksichtigt werden, der zur Kompensation des Eigendrehmoments dient. Die daraus resultierenden physikalischen Kräfte ändern sich ständig, was die Lösung von Differentialgleichungen erfordert, um das Verhalten korrekt wiederzugeben.

daß sich fast alle Simulationen auf einem hohen Niveau befinden. Eine Erklärung für dieses Phänomen ist der große Aufwand, der für die Entwicklung und Programmierung notwendig ist – Trittbrettfahrer beißen schnell auf Granit. Ohne detailliertes Studium der zugrundeliegenden Technologie und fundierte Programmierkenntnisse kann man nicht einmal einen substanzlosen Blender auf den Markt werfen. Außerdem verkaufen sich Flugsimulationen nicht kurzfristig in großen Stückzahlen, sondern etwas bescheidener, dafür aber oft über Jahre hinweg. Untermauert wird diese These durch das hervorragende aktuelle Angebot an Programmen. Egal ob AH-64D Longbow, »Apache Longbow« oder »Hinde«, Qualität bekommen Sie überall geboten. In letzter Zeit wagen sich auch deutsche Entwickler an die komplexe Materie. »Das Hexagon Kartell« markierte den bemerkenswerten Einstieg von Ascaron in Flugsimulationsgeschäft. Dabei haben die Gütersloher Wirtschaftsexperten sogar an eine missionsverbindende Storyline gedacht.



Das jüngste Baby von Hubschrauberpionier Igor Sikorsky: der RAH-66 Comanche.

Der neue Eidos-Copter: Team Apache.



Daß Simulation nicht immer aus einer Ansammlung von mindestens zwei Dutzend Tastaturbefehlen bestehen, beweisen actionlastigere Varianten wie Comanche und der mehrspielertaugliche Nachfolger »Werewolf vs. Comanche 2.0«. Zu den originellsten Programmen zählt »SimCopter«. Maxis läßt Sie darin in »SimCity«-Städten zivile Aufgaben wie Feuerbekämpfung oder Verkehrsregulierung bewältigen.

Um die weitere Entwicklung der Hubschrauberspiele brauchen Sie sich nicht zu sorgen, sie hat bereits begonnen, wie diese Ausgabe zeigt. Mit »Comanche 3« beweist Novalogic eindrucksvoll, daß die Kalifornier nicht nur grafische Höhepunkte entwickeln können. 7th Level verbindet in »Helicops« japanische Manga-Optik mit rasanter Chopper-Action. Auch Eidos hat einen Hubschrauber in petto: »Team Apache« wird von einem echten Heli-piloten entworfen. Dabei sollen neben akkurater Flugdynamik vor allem möglichst realistische Missionen im Mittelpunkt stehen. Mit blitzschneller High-Color-Grafik verwöhnt Sie Blue Byte in »Extreme Assault«. Dafür steht der simulationstechnische Aspekt hinter dem Shoot-em-up-Prinzip zurück.

Ein Blick in die Zukunft

Die Bewertung

Für unseren Test haben wir uns insgesamt sechs aktuelle Spiele herausgepickt. Das Gros davon sind natürlich Simulationen, ein paar actionlastigere Titel sind aber auch dabei. Diese Liste erweiterten wir um zwei ältere Spiele. Werewolf vs. Comanche 2.0 erschien uns trotz des stolzen Alters von zwei Jahren vor allem wegen des interessanten Mehrspielerteils erwähnenswert. Der Oldie »Gunship 2000« ist auch nicht ohne Grund mit von der Partie. Seinerzeit gefielen vor allem seine kommandierbaren Flü-

gelleute. Passenderweise befindet sich die Vollversion samt Missionsdiskette auf der aktuellen CD-ROM von PC Player Plus. Wegen der besonderen Anforderungen, die Spieler an Simulationen und verwandte Programme stellen, haben wir unseren Wertungskasten ein wenig modifiziert. Hubschrauberspiele leben nicht zuletzt von der grafischen Präsentation, mit der Hügel und Täler in Szene gesetzt werden. Deshalb finden Sie diesen Bewertungspunkt als ersten nach der Angabe von Titel, Hersteller und der Heftnummer, in der Sie den Originaltest finden. Eine gute Simulation lebt von der Steuerung. Dabei fällt auch ins Gewicht, ob Spezialequipment wie Gashebel oder Pedale unterstützt wird. Die Güte der Szenarien erfahren Sie aus dem dritten Bewertungspunkt. Dabei spielen nicht nur Aufbau und Komplexität eine wertungsentscheidende Rolle, sondern auch die Originalität. Wird nur Standardkost geboten, oder lockern Spezialmissionen das Programm auf? Das Verhältnis Action/Realismus ist nicht nur für Hardcore-Flieger interessant. Denn schließlich hängt davon auch die Atmosphäre des Spiels ab. Da sich dieser Zusammenhang schlecht in Zahlen fassen läßt, geben wir hier einen Tendenzbalken in Form eines Höhenmessers an. Je größer die ausgefüllte grüne Fläche ist, desto näher befindet sich das Flugmodell an der Wirklichkeit. Zuviel Naturtreue sollte der Zugänglichkeit allerdings nicht im Weg stehen.

Die Gesamtwertung setzt sich dann nicht arithmetisch aus den Einzelnoten zusammen, sondern berücksichtigt auch nicht genau definierbare Faktoren, die ein Spiel »rund« erscheinen lassen.

Ein (Sehr schlecht) bis fünf (Sehr gut) Kontrollampen künden von der Qualität des Programms. Zum Vergleich mit der aktuellen Referenz haben wir das in dieser Ausgabe getestete »Comanche 3« ebenfalls nach diesem modifizierten Bewertungsschema beurteilt. (mic)

COMANCHE 3

- ▶ Hersteller: Novalogic
- ▶ Test in Ausgabe: 6/97
- ▶ Präsentation: Sehr gut
- ▶ Steuerung: Gut
- ▶ Szenarien: Sehr gut
- ▶ Zugänglichkeit: Gut

Sehr schlecht Durchschnitt Sehr gut

Special: Hubschrauberspiele

HIND

In den meisten Hubschraubersimulatoren dürfen Sie ausschließlich amerikanisches Equipment fliegen. Für Abwechslung und ein wenig Ausgewogenheit sorgt Digital Integration mit »Hind«. Das russische Kraftpaket mag zwar nicht der eleganteste Vogel sein, dafür verrichtet er in der Realität seit den frühen Siebziger Jahren zuverlässig seinen Dienst.

Kompakt und tödlich

Drei Kampagnen und gut 30 Missionen erwarten Sie in Kasachstan, Korea und natürlich Afghanistan. Als Kom-



Abgesetzte Truppen patrouillieren selbständig.

mandant eines Geschwaders befehligen Sie Ihre Flügelmänner auf Patrouillen und Aufklärungseinsätzen. Da der Hind in der Lage ist, Bomben zu werfen, stehen auch zivile Dörfer auf der Todesliste – nicht unbedingt jedermanns Sache. Als Besonderheit können Sie Truppen absetzen oder aufnehmen. Diese Digi-Söldner entwickeln auf der Landkarte ein Eigenleben, laufen Streife oder greifen selbständig gegnerische Streitkräfte an. Das Flugmodell von Hind ist weitgehend ohne Fehl und Tadel, lediglich bei engen Kurven im Schwebeflug verliert er unrealistischerweise nie an Höhe. Die Grafik wirkt ein wenig antiquiert, dafür kann das Programm spielerisch voll überzeugen. Durch unabhängig agierende Verbände hat man jederzeit das Gefühl, an einem echten Feldzug beteiligt zu sein. Die Flügelleute verhalten sich sehr intelligent, und vor allem das Afghanistan-Szenario mit seinen engen Schluchten erfordert fliegerisches Können. Praktischerweise läßt sich Hind mit seinem Vorgängerprogramm »Apache Longbow« linken, so daß Sie über Modem oder Netzwerk auch gegen den bösen Klassenfeind heiße Duelle in Korea austragen können. (mic)



Der Hind fliegt sich erheblich träger als der wendigere Apache. Dafür kann er Bomben abwerfen.

HIND

- Hersteller: Digital Integration
- Test in Ausgabe: 10/96
- Präsentation: Durchschnitt
- Steuerung: Gut
- Szenarien: Gut
- Zugänglichkeit: Durchschnitt



Sehr schlecht Durchschnitt Sehr gut

AH-64D LONGBOW

Mit »AH-64D Longbow« erweitert Origin die »Jane's«-Reihe um einen Hubschraubersimulator. Unter den Fittichen von Altmeister Andy »Gunship« Hollis entstand ein interessantes Komplettpaket aus Simulation und Multimedia-Enzyklopädie.

Hals über Kopf

Die Fluggebiete, in denen der namensgebende Kampfhubschrauber sein Unwesen treibt, umfassen Panama, den Irak und das Baltikum. Bevor Sie sich dorthin wagen

können, erwartet Sie ein umfassendes Training in den USA. Dabei unterweist Sie die deutsche Synchronstimme von Louis Gosset jr. (»Ein Offizier und Gentleman«) neben den fliegerischen Aspekten auch im Umgang mit den Waffensystemen. Trotzdem müssen Sie noch eine ganze Weile im sehr gut gemachten Handbuch stöbern, bis Sie die umfangreichste Tastaturbelegung, die je einen Hubschraubersimulator verkomplizierte, perfekt beherrschen. Das Flugmodell ist recht anspruchsvoll



Das Koreaszenario ist in der »Gold«-Version bereits enthalten.

Die Landschaftsgrafik ist bei AH-64D Longbow recht gelungen. Allerdings ist in der Luft oft mehr los als am Boden.

(sogar Fallwinde werden korrekt berechnet), aber nicht ohne Fehl. So unterscheidet das Programm beim Schwebeflug nicht zwischen oben und unten. Dadurch wird es möglich, auch auf dem Kopf stehend zu »hovern«. Dieses Problem, zusammen mit ein paar anderen Bugs, behebt die Missions-CD »Flashpoint Korea«. Außerdem können Sie damit auch die Position des Bordschützen übernehmen, und einen neuen Feldzug in Korea gibt es obendrein. Als »Longbow Gold« sind beide Programme jetzt zum Preis von einem zu haben. (mic)

AH-64D LONGBOW

- Hersteller: Origin
- Test in Ausgabe: 7/96
- Präsentation: Gut
- Steuerung: Gut
- Szenarien: Durchschnitt
- Zugänglichkeit: Durchschnitt



Sehr schlecht Durchschnitt Sehr gut

APACHE LONGBOW



Zypern ist das am wenigsten verbrauchte Szenario.

Mit »Apache Longbow« machten die Simulationsprofis von Digital Integration den ersten Schritt auf dem Weg zum »Electronic Battlefield«. Innerhalb dieser Serie planen die Engländer mehrere Simulationen, die miteinander vernetzt sein sollen.

Longbow oho!

Auch hier dreht sich alles um den weltweit beliebtesten Kampfhubschrauber in der aktuellen Longbow-

Variante. Drei Krisenherde erwarten Sie: der Jemen, Zypern und Korea, wobei letzteres als gemeinsame Spielarena dient, wenn Sie Apache Longbow mit seinem Nachfolgeprogramm »Hind« über Modem oder Netzwerk verknüpfen wollen. Aber auch Solospieler kommen in den rund 30 Missionen auf ihre Kosten. Dabei arbeiten Sie mit den computergesteuerten Streitkräften zusammen. Beispielsweise übernehmen Sie in einigen Fällen die Zielerfassung für nachfolgende Geschwader. Wie in »Hind« operieren auch unabhängige

CPU-Kampfgruppen im Einsatzgebiet, was den Schein eines Feldzugs geschickt aufrechterhält. Allerdings fehlen in Apache Longbow die Soldatentruppen, welche Hind das gewisse Etwas verleihen. Dafür wird die Flugphysik korrekt simuliert, allerdings finden sich die gleichen Schwächen im Schwebeflug. Doch davon sollten Sie sich nicht abhalten lassen. Durch die spannenden Missionen und den Linkmodus ist Digital Integrations Apache eine sinnvolle Ergänzung zum Hind. (mic)



Einsteiger dürfen sich im Actionmodus ohne Rücksicht auf die Flugphysik austoben.

APACHE LONGBOW

- ▶ Hersteller: Digital Integration
- ▶ Test in Ausgabe: 10/96
- ▶ Präsentation: Durchschnitt
- ▶ Steuerung: Gut
- ▶ Szenarien: Gut
- ▶ Zugänglichkeit: Durchschnitt



SIMCOPTER



Mit dem Eimer löschen Sie kleine Brände.

Maxis war bislang für Aufbauspiele bekannt. Im Jahr 1996 gingen die SIMulanten augenscheinlich fremd. Dabei ist »SimCopter« ein Bindeglied zwischen den isometrischen »SimCity«-Welten und 3D-Virtualität.

Wasser marsch!

Ganz ohne Wirtschaftsteil kommt aber auch SimCopter nicht aus. Als Pilot und Chef einer einzigen Luftfahrtgesellschaft müssen Sie sich und Ihren kleinen Heli-



Kollisionen nagen am Energievorrat des Copters.

kopter über die Runden bringen. Deshalb fliegen Sie durch die Straßen einer Stadt und kümmern sich um zivile Aufgaben. So erledigen Sie polizeiliche Maßnahmen wie das Aufräumen von Verkehrsstaus, das Verfolgen flüchtiger Straftäter oder das Herbei-

rufen von Streifenwagen. Auch die Feuerwehr gehorcht bei Bränden Ihren Anweisungen, oder aber Sie löschen gleich selbst. Dazu müssen Sie sich entweder einen Wasserwerfer kaufen oder das rettende Naß mit einem Eimer zur Brandstelle bringen. Schließlich bringen noch Krankentransporte oder Taxidienste für gesunde Passagiere Geld in die Kasse. Davon kaufen Sie sich bessere Ausrüstung oder gleich einen neuen Hubschrauber. Wer alle mitgelieferten Städte schon kennt,

kann eigene Ortschaften aus »SimCity 2000« importieren. Die Steuerung ist kinderleicht und auch für Einsteiger leicht erlernbar. Lediglich ein paar Seitenwinde erschweren Ihnen auf Wunsch den Pilotenalltag. Der unwiderstehliche Reiz von SimCopter liegt weniger im Beherrschen der Maschine, als dem Erledigen der Aufträge unter Zeitdruck. Und das Durchfliegen der eigenen SimCity-Stadt entschädigt für die häßliche Grafik und die klöbigen Männchen. (mic)

SIMCOPTER

- ▶ Hersteller: Maxis
- ▶ Test in Ausgabe: 2/97
- ▶ Präsentation: Schlecht
- ▶ Steuerung: Gut
- ▶ Szenarien: Gut
- ▶ Zugänglichkeit: Gut



WEREWOLF VS. COMANCHE 2.0

Das Jahr 1993 beschiede Novalogic seinen bislang größten Erfolg: »Comanche« eroberte binnen kürzester Zeit den Markt der Hubschraubersimulationen. Vor allem die (damals) sehr schöne VoxelSpace-Grafik ließ Comanche zum Klassiker werden.



Im Gegensatz zum Vorgänger dürfen Sie in Comanche 2.0 Ihren Hubschrauber nun auch während der Missionen nachmunitionieren.

Ein Blick aus dem KA-50 Hokum, auch bekannt als Werewolf.

Das dynamische Duo

Allerdings hatte man alle Aufträge inklusive zweier Missionsdisketten binnen kurzem durchgespielt. »Werewolf vs. Comanche 2.0« enthält ein grafisch gelinde verbessertes Update des Vorgängers. 100 erheblich schwierigere Missionen sorgen für Dauerermotivation. Im zweiten Programm fliegen Sie den russischen KA-50 Hokum. Beide Spiele lassen sich miteinander vernetzen, so daß Kämpfe mit bis zu acht Piloten über Modem/Netzwerk möglich sind. Realistische Flugphysik dürfen Sie



aber in beiden Versionen nicht erwarten. Statt dessen gibt es stark actionlastige, extrem motivierende Luft- und Bodenkämpfe. Wenn Ihnen die nötige Hardware für den Nachfolger »Comanche 3k« fehlt, lohnt sich der Doppelpack auch heute noch. (mic)

WEREWOLF VS COMANCHE 2.0

- ▶ Hersteller: Novalogic
- ▶ Test in Ausgabe: 11/95
- ▶ Präsentation: Durchschnitt
- ▶ Steuerung: Gut
- ▶ Szenarien: Gut
- ▶ Zugänglichkeit: Gut



DAS HEXAGON KARTELL

Hubschraubersimulationen stammen traditionell aus den USA. Deutsche Softwarehäuser hielten sich in diesem Genre zurück. Um so erstaunlicher, daß Ascaron im letzten Herbst ihrem Erstlingshehl Starterlaubnis erteilte.

Allerlei gegen die Mafia

Allerdings geben sich die Güterloher nicht mit einem einzigen Helikopter zufrieden. Für ihre Premiere such-

ten sie sich gleich neun der gängigsten Modelle aus. Das Spektrum reicht vom gutmütigen Black Hawk über den altbekannten Apache bis zum frei erfundenen Witchride. Eingebettet in eine Rahmenhandlung um die weltweit operierende Drogenmafia absolvieren Sie insgesamt 50 Missionen. Erst wenn Sie einen Auftrag erledigt haben, können Sie sich an den nächsten wagen. Dabei verzweigt die Kampagne an einigen Stellen, was »Das

Hexagon Kartell« zu einem Fall für Wiederholungstäter werden läßt. Besonders interessant sind Einsätze, in denen Lasten am Hubschrauber baumelnd transportiert werden müssen. Das zusätzliche Gewicht und das ständige Pendeln der Ladung machen sich deutlich bemerkbar, was für die recht akkurat umgesetzte Flugphysik spricht. Jedoch ist die Grafik selbst auf einem Pentium/166 noch langsam, so daß echtes Fluggefühl gar nicht aufkommen mag. Deshalb sind Actionfreunde im Kampf gegen die Mafia am besten aufgehoben. (mic)



Auf der Suche nach einem abgestürzten Piloten wagen Sie sich tief ins Feindesland.



Die Landschaftsgrafik ist eher karg.

DAS HEXAGON KARTELL

- ▶ Hersteller: Ascaron
- ▶ Test in Ausgabe: 1/97
- ▶ Präsentation: Durchschnitt
- ▶ Steuerung: Durchschnitt
- ▶ Szenarien: Durchschnitt
- ▶ Zugänglichkeit: Gut

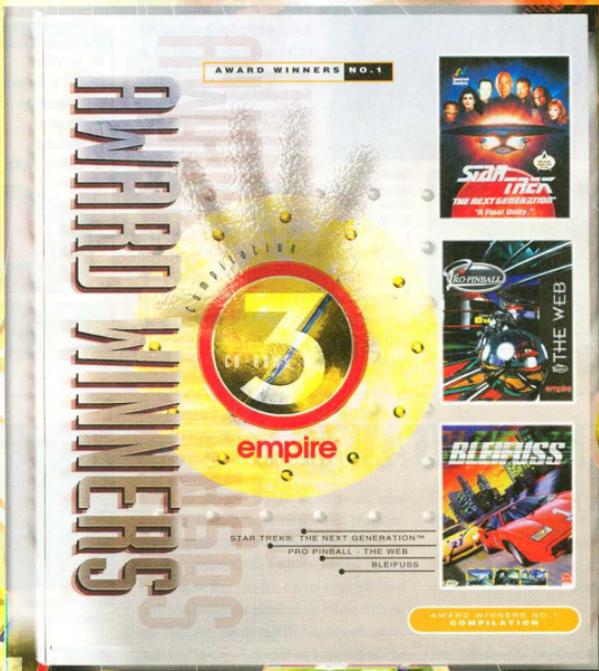


Diese Spielesammlung ist einfach zu gut, um sie sich entgehen zu lassen!
 Star Trek®: The Next Generation™ ist das weltweit erfolgreiche Abenteuer, in dem Sie in die Rolle des Kommandanten der U.S.S. Enterprise™
 schlüpfen. Das gradenlose Abenteuer BLEIFUSS versetzt Sie in einen hochdosierten Adrenalinrausch und
 PRO PINBALL THE - WEB - nun, dagegen sieht sogar so mancher Spielhallen-Flipper alt aus!

Und dies ist nur der Anfang einer neuen Spielesammlungs-Generation! Jede Ausgabe von AWARD WINNERS wird eine
 ähnlich überzeugende Zusammenstellung haben; herausragende Spiele und phantastischer Preis!

DEUTSCHE VOLLVERSIONEN!

TOO GOOD TO MISS
 TOO GOOD TO MISS
 TOO GOOD TO MISS



AWARD
 WINNERS
 AWARD
 WINNERS

NO.1

AWARD WINNERS
 NUMBER ONE
 NUMBER ONE

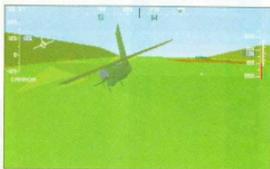


© 1997 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures.
 Spectrum Hardware is an Authorized Dealer. Retail and underlying software under 1995 Spectrum Hardware Inc. All Rights Reserved.
 Music by A. Courage and J. Gotschall. BMG Music Company and Empire Music Corp. Spectrum Hardware is a registered
 trademark of Spectrum Hardware, Inc. Other trademarks are the property of their respective holders. PRO PINBALL™, THE WEB® 1996
 Empire Interactive LTD. BLEIFUSS® 1996. © 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) LTD.



MEDIA TEL: 089 / 857 95 120 EMPIRE INTERACTIVE WEBSITE: <http://www.empire.co.uk>

GUNSHIP 2000



Der Longbow macht auch heute noch eine durchaus gute Figur.

Sechs Jahre alt und fliegt immer noch: Gunship 2000.

Eigenleben. Die Teamkollegen waren nicht auf einen Verband und gar dasselbe Fluggerät festgelegt. Vielmehr konnten Sie dem Hauptverband Späher vorausschicken oder eine zweite Gruppe von Angriffshubschraubern auf ein weiteres Ziel ansetzen. Eine später erschienene Missionsdiskette erweiterte die Einsatzge-

Mit »Gunship« schrieb Microprose 1986 Simulationgeschichte. Fünf Jahre später mußten die Amerikaner feststellen, daß ihnen Electronic Arts mit »LHX Attack Chopper« den Rang abgelaufen hatte, bis »Gunship 2000« aus dem Hangar rollte.

Gunship frel Haus

Damals wurden Spiele noch auf Disketten ausgeliefert. Daher ist es nicht verwunderlich, daß lediglich zwei Szenariogebiete (der persische Golf und Zentraleuropa) in Gunship 2000 vorhanden waren. Denn die Grafik war erheblich detailreicher ausgefallen als bei allen Konkurrenzprodukten. Außerdem besaßen die Gegner bereits ein richtiges

biote um die Philippinen und die Antarktis. Im ewigen Eis fiel zeitweilig sogar der Kompaß aus. Zugegeben, das Flugmodell kann mit heutigen Simulationen nicht mehr so recht mithalten. Spaß macht Gunship 2000 aber immer noch. Doch davon können Sie sich selbst ein Bild machen, sofern Sie die PC Player Plus mit CD erworben haben. Darauf finden Sie die Vollversion von Gunship 2000 inklusive Zusatzmissionen. (mic)

GUNSHIP 2000

- ▶ Hersteller: Microprose
- ▶ Test in Ausgabe: -
- ▶ Präsentation: Schlecht
- ▶ Steuerung: Gut
- ▶ Szenarien: Durchschnitt
- ▶ Zugänglichkeit: Gut



Sehr schlecht Durchschnitt Sehr gut

THUNDERHAWK 2

Anfang der Neunziger Jahre, als Amiga und Atari ST noch den Spielmarkt beherrschten, feierte Core Design mit »Thunderhawk« einen Achtungserfolg. 1995 erlitten die Engländer mit Teil 2 jedoch auf dem PC eine komplette Bauchlandung.

Donnerlittchen

Nicht jeder Hubschrauberfreund will unbedingt mit einer überkomplexen Steuerung gequält werden. Neben »Comanche« gab es nur wenige Alternativen.



Auch Funkmasten sind vor unserem Hubschrauber nicht sicher.

Umso gespannter wartete die Fangemeinde auf die Umsetzung des Konsolentitels »Thunderhawk 2« - und wurde enttäuscht. Die acht Missionsgebiete gaben sich grafisch sehr bieder; die Geländetexturen waren zu grob, und Berge wurden erst sehr spät eingelebend. Daneben störten einige Fehler wie Bäume oder Felsstücke, die man durchfliegen konnte, den Spaß. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen war zwar angenehm hoch, die Spielbarkeit wurde aber durch ein paar kräftige Designschneider verdorben. Flog man zum Beispiel auch nur kurzfristig aus Versehen über die Gebietsgrenze hinaus, war der Einsatz automatisch verloren. Thunderhawk 2 hinterläßt den schalen Nachgeschmack einer lieblos gemachten Umsetzung, bei der die Programmierer geschickt die Vorzüge der PC-Plattform ignoriert haben. Was damals mangels echter Konkurrenz immer noch zu einer Platzierung im Mittelfeld ausreichte, kann heute nicht einmal mehr Nostalgiker zum Kauf bewegen. (mic)



Wenig Realismus, dafür sehr viel Action: Thunderhawk 2.

THUNDERHAWK 2

- ▶ Hersteller: Core Design
- ▶ Test in Ausgabe: 3/96
- ▶ Präsentation: Durchschnitt
- ▶ Steuerung: Durchschnitt
- ▶ Szenarien: Durchschnitt
- ▶ Zugänglichkeit: Durchschnitt



Sehr schlecht Durchschnitt Sehr gut

STAR TREK® GENERATIONS™

ZWEI CAPTAINS. EINE BEDROHUNG.
IHR KOMMANDO?

Begeben Sie sich auf eine Reise, die die Grenzen Ihrer Vorstellungskraft sprengen wird! Schlüpfen Sie in die Rolle von *Captain Kirk* oder *Captain Picard* und in die der Hauptfiguren aus der Serie *Star Trek®: The Next Generation™* (Das nächste Jahrhundert), und verfolgen Sie den wahnsinnigen Wissenschaftler *Soran* durch Raum und Zeit!

Tauchen Sie in atemberaubende 3D-Welten ein, stellen Sie sich in spannenden Weltraumgefechten mächtigen Alien-Raumschiffen, und nutzen Sie die Stellare Kartographie, um die *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D™* zum erfolgreichen Abschluß Ihrer gefährlichen Mission zu führen und Millionen Leben zu retten.

CD-ROM



™, ® & © 1997 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und dazugehörige Zeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Von den Herausgebern
des Bestsellers
**STAR TREK®: THE NEXT GENERATION;
'A FINAL UNITY'**



MICROPROSE

<http://www.microprose.com>

Monat für Monat lesen Sie unsere Meinungen zu den PC-Spielen dieser Welt. Nun möchten wir einmal Ihre Meinung über die PC-Spielezeitschrift Ihrer Wahl lesen – einfach die Fragebogen-Postkarte ausfüllen, frankieren und bis zum 26. Mai einschicken. Als Ansporn werden unter den Einsendungen attraktive Gewinne verlost.

Was gefällt Ihnen an der PC Player besonders gut? Welche Bestandteile begeistern Sie weniger? Gibt es Rubriken, die Ihrer Ansicht nach ausgeweitet werden sollten? Verstehen Sie unser Wertungssystem? Fragen über Fragen, deren Beantwortung uns unheimlich helfen würde, Ihnen künftig eine verbesserte PC Player zu liefern, die noch besser auf Ihre Bedürfnisse und Lesegewohnheiten abgestimmt sein wird. Doch

ohne Ihre Mithilfe wird es nicht klappen, weshalb wir alle Leserinnen und Leser bitten möchten, fünf Minuten Zeit und eine 80-Pfennig-Briefmarke zu investieren, um die auf der nächsten Seite aufgeklebte Aktions-Postkarte vollständig auszufüllen und mit Absender versehen umgehend einzuwerfen.

Ihre Adresse und Telefonnummer benötigen wir, um uns für die Mühe bei Ihnen bedanken zu können. Wir werden nämlich am 27. Mai unter allen Einsendungen wertvolle Preise verlosen, die wir weiter unten noch detailliert vorstellen. Als Einsendeschluß (26. Mai 1997) gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist dabei ausgeschlossen. Mitarbeiter des DMV/Franzis-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgenommen. Und nun ist Wahttag: Machen Sie bitte ein paar Kreuze, um wenigstens etwas in diesem Land zu verbessern. Vielen Dank! (rm)

Mindscape/Intel

Seit Intel den Pentium-Prozessor mittels MMX-Befehlsatz aufgewertet hat, verkaufen sich die Chips noch besser als zuvor.

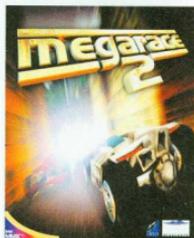
Allerdings lassen sich die neuen Eigenschaften der CPU nur dann ausnutzen, wenn die Software so programmiert wurde, daß sie die MMX-Erweiterung entdeckt und adressiert. Um der Welt kundzutun, daß es bereits ein Bündel namhafter PC-Spiele gibt, die MMX unterstützen, hat Intel soeben eine großangelegte Kampagne gestartet. Als strategischer Partner hat sich Spielehersteller Mindscape dieser Aktion angeschlossen, denn dessen jüngste Titel »Megarace 2« und »Azrael's Tear« nutzen den MMX-Pentium aus. Damit sich wenigstens einige PC-Player-Leser davon selbst ein Bild machen



können, haben Intel und Mindscape gemeinsam einige MMX-relevante Preise für unseren Wettbewerb gestiftet, darunter vor allem ein P/200-MMX-System von SNI. Das potente Scenic-Komplettsystem verfügt über alle nötigen Ingredienzen eines modernen Multimedia-Systems. Der

glückliche Gewinner dieses High-end-PCs darf sich außerdem darauf freuen, einen Tag lang hinter die Kulissen der deutschen Mindscape-Niederlassung in Mühlheim zu blicken.

Weiterhin schnürte Mindscape neun Pakete, bestehend aus je einem Megarace 2 und Azrael's Tear, die auf Abnehmer warten. Bei Megarace 2 handelt es sich um den aufgepeppten Nachfolger des actionreichen Rennspiels, das sich durch witzige Gameshow-Einlagen auszeichnet. Vor



Flotte Flitzer: Megarace 2 bietet als MMX-Version nun schnellere und detailliertere Grafik.



Hauptgewinn: Intel und Mindscape spendieren den PC-Player-Lesern dieses potente Scenic-System mit 200er MMX-Prozessor und kompletter Multimedia-Ausstattung.



Da das Finale der UEFA Champions League am 28. Mai in München stattfindet und Bomico kurz vorher offiziell »UEFA Champions League 1996/97« als PC-Spiel der Öffentlichkeit vorstellt, haben sich die Manager des deutschen Vertriebs etwas besonderes für die Fußballfans der PC Player ausgedacht: Zwei der begehrten Eintrittskarten für die Haupttribüne – der Schwarzmarktwert liegt mittlerweile bei über 1000 Mark – werden unter den Lesern verlost. Daher erklärt sich auch der frühe Einsendeschluß am 26. Mai. Die Gewinner werden von uns umgehend benachrichtigt. Glühende Fußballfans, die nicht genug Glück haben und dem Finale fern bleiben müssen, können zum Trost das Spiel gewinnen: Bomico verlost noch fünf Exemplare von UEFA Champions League. Und da Matthias Sammer die Produktverpackung zieren wird, sollen es für die Verlosung auch von ihm persönlich signierte Pakete sein.

Und Schuß: Matthias Sammer zielt das jüngste Bomico-Fußballspiel, das rechtzeitig zum Höhepunkt der UEFA Champions League zu haben sein wird.

Miro

Mit 3 x 3D will der Braunschweiger Grafikkartenspezialist Miro die PC-Player-Leser beglücken: Drei Exemplare der nagelneuen 3D-Grafikkarte »Miro Crystal VRX Royal Flush« sind zu gewinnen. Die 64-Bit-Karte wird von einer programmierbaren RISC-Engine angetrieben. 4 MByte Grafikspeicher, Software-MPEG und True-color bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten (bei 70 Hz Bildwiederholffrequenz) lauten ihre Eckwerte. Zur Ausstattung der Karte gehören Windows-95-Treiber sowie eine Vollversion des bekannten Eidos-Action-Titels »Tomb Raider«. Per Flash-BIOS läßt sich die Karte künftig auf neue Erfordernisse updaten.



Fette Grafik:
Hohe Geschwindigkeiten und hohe Auflösungen verspricht die jüngste Miro 3D-Grafikkarte namens Crystal VRX. Serienmäßig gibt es Tomb Raider dazu.

►►► allem bei Steuerung und Grafik verspricht Mindscape spürbare Optimierungen. Bei 16 Bit Farbtiefe soll sich die Spielgeschwindigkeit sogar auf 30 Bilder pro Sekunde steigern.

In Azrael's Tear geht der Spieler nach wie vor auf die Suche nach dem heiligen Gral, wobei die hochauflösende Darstellung bei der MMX-Version sichtbar verbessert wurde. Das mystische Adventure zeichnet sich durch eine nicht-lineare Geschichte, 360 Grad Rundumsicht und völlige Bewegungsfreiheit im Tempel aus. Schon die MMX-lose DOS-Version schnitt im Test bereits mit 4 Sternen ab (siehe PC-Player-Ausgabe 11/96).



Basissound: Das Terratec Soundsystem Base 1 bietet alles, was der PC-Spieler für eine zünftige Musikunterhaltung benötigt.

Terratec

Im Bereich PC-Sound hat sich Terratec einen guten Namen gemacht. An Einsteiger wendet sich das Soundsystem »Base 1«, das 16-Bit-3D-Sound, die gängigen Standards sowie Voll-duplex fürs Telefonieren via Internet bietet.

Die günstige Einsteiger-ISA-Karte können Sie ebenso gewinnen wie den Traum aller Sound-Experten, das Terratec Audiosystem »EWS 64 XL«. Das Board im Wert von rund 900 Mark bietet gerade Sample-Künstlern ein Leistungsspektrum wie sonst nur teure Synthesizer. Zum Beispiel den Mehrband-Equalizer, die variablen Hall- und Chorus-Effekte, die Raumsimulation für zwei oder vier Audiokanäle, 64stimmiges Wavetable-Modul, einen Digitaleingang und zwei -ausgänge, simultane Voll-duplex-Aufnahme und -Wiedergabe sowie 8 Stereo-Kanäle. Die Karte unterstützt General MIDI, Direct-Sound, Adlib und natürlich Soundblaster. Sie besitzt 2 MByte Sample-RAM. Mittels PS/2-SIMMs ließe sich der Speicher nachträglich noch auf stattliche 64 MByte ausweiten.



Tausendssassa: Das Audiosystem EWS 64 XL von Terratec verwandelt den PC in ein digitales Tonstudio.

PC-Games

3D Ultra Mergel (dt.) 49,99
 3D Ultra Pinball 1+2 Pack komplett 79,99
 688i Hunter Killer (Win95, dt.) 79,99
 9 in 1 Last Resort (dt.) 49,99
 Add-on Family Pinball 1 79,99
 Add-on Power Soccer 1 79,99
 Age of Sail (dt.) 49,99
 AH-64 Longbow Gold (dt.) 89,99
 Action 2 1 79,99
 Air Warrior 2 (dt.) 79,99
 Animal (dt.) 69,99
 Into the Void (dt.) 79,99
 Amores Fall 2 79,99
 Atoms & Cores 1 79,99
 A's & G's (Win 95, dt.) 89,99
 Battles (dt.) 69,99
BattleBlast 69,99
 Bayonetta Flux (dt.) 79,99
 Berghaus in Arctica 1 79,99
 Bitch! 1 79,99
 BlueBus 2 79,99
 Bundesliga Manager '97 (dt.) 79,99
 Chessmaster 5000 (dt.) 79,99
 Civilization 2 79,99
 Civilization 2 Szenarien (dt.) 39,99
 CAC 1 - TransporterKrieg (dt.) 89,99
 CAC 1 - CAC 2 (dt.) 89,99
 CAC 1 Mission: Aschmattentat 89,99
 CAC 2 - Alarmstufe Rot (dt.) 89,99
 CAC 2 Mission: Gegenangriff (dt.) 29,99
 Comanche 3.0 1 79,99
 Conquest Deluxe (dt.) 29,99
 Conquest Earth 1 79,99
 Conquest Earth 2 79,99
 Crew: City of Angels 79,99
 Dactylus (dt.) 69,99
 Doppelkopf - Elder Scold 2 (dt.) 89,99
Dark Forces 2 - Jedi Knight 1 69,99
 DarkNight Conflict (dt.) 79,99
 Deadlock (dt.) 79,99
 Demoworlds (dt.) 79,99
 Die Planer 2 Mission Disk (dt.) 29,99
 Descend to Undermountain 79,99
 Destruction Derby 2 79,99
 Diablo 1 79,99
 Die Siedler 2 (dt.) 79,99
 Die Siedler 2 Mission Disk (dt.) 29,99
 Die Stadt der verbotenen Kinder (dt.) 79,99
 Discworld 2 (dt.) 79,99
 Dominion (dt.) 79,99
 Dragon Love 2 (dt.) 79,99
 Dungeon Keeper (dt.) 79,99
 Earth 2140 (dt.) 79,99
 Ecstasy 2 (dt.) 79,99
 Exhumed (dt.) 79,99
 Extreme Assault (dt.) 79,99
 F1 Manager Professional (dt.) 79,99
 Fallen Heaven (dt.) 79,99
 Fallout 79,99
 FIFA Soccer '97 (dt.) 79,99
 FIFA Soccer Manager (dt.) 79,99
 Fluchtmanöver 79,99
Flyer (dt.) 79,99
 Flying Colors (dt.) 79,99
 Formel 1 79,99
 Formula 1 Grand Prix 2 (dt.) 79,99
 Funlight Strategy: Ascendancy 79,99
 Jagged Alliance - Kaiser Deluxe 59,99
 Gulp Vol 2 (Koch Media) 79,99
 G-Prime 69,99
 Gun Gun (dt.) 69,99
 Große Schichten Sammlung (dt.) 89,99
 Gus'n' Garters (dt.) 49,99
 Harry's Cove 49,99

CD

Hatrick Vinyl (dt., Win95) 69,99
 Have a N.I.C.E. Day! (dt.) 69,99
 Heart of Darkness 79,99
 Hocus of Magic & Magic 2 (dt.) 79,99
 Hugo 4 79,99
 Hunter Galactic (dt.) 79,99
 Imperium Haterides 1 79,99
Independence Day (dt., Win95) 79,99
 Intersave 79,99
 Intention (Win95, dt.) 79,99
 Into the Void (dt.) 79,99
 Juggled All 2 Deadly Games (dt.) 79,99
 Kick Off 97 79,99
 King of the Hill (dt.) 79,99
 Lands of Lore 2 (dt.) 79,99
 Last Riders (dt.) 49,99
 Leisure Suit Larry 7 (dt.) 79,99
 Links 1 79,99
 Links LS Kurs Collection 1, 2, 3 59,99
 Magic Die Zusammenkunft (dt.) 69,99
 Marble Drop 69,99
 Master of Orion 2 (dt.) 89,99
 M.A.S. (dt.) 79,99
 Maximum Fun (Fahrertraining GP2) 29,99
 Maxx (dt.) 79,99
 Maxx 2 (dt.) 79,99
MC Special Edition (dt.) 79,99
 Microsoft Office 3.5 (deutsch, dt.) 89,99
Monster Trucks 79,99
 Moto Racer (dt., Win95) 79,99
 MS Fight Simulator 5.0 (dt.) 69,99
 MS Golf 3.0 79,99
 NASCAR Racing 2 79,99
 NBA Hoopz (dt.) 69,99
 NBA Hoopz (Win95) 79,99
 NBA Live (dt.) 79,99
 Need for Speed 2 (dt.) 79,99
 Nemesis (WZ47, dt.) 79,99
 NHL Hockey '97 (dt.) 79,99
 NHL Open Ice 1 79,99
 Outcast (dt.) 79,99
 Outlaws 79,99
 Pandora Ache (dt.) 79,99
 Perfect Assassin (dt.) 29,99
 Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.) 29,99
 Phantasmagora 2 79,99
 Pinball '97 79,99
 Pinball Time Bomb 79,99
 Pink Panther (dt.) 79,99
 pool - Planet of Death 69,99
 Power Chess (dt.) 79,99
 Privateer 2 - The Darkening (dt.) 79,99
 Private Eye (dt.) 69,99
 Project Paradise (dt.) 79,99
 Pro Pinball: Timeclock 69,99
 Queen: The Eye (dt.) 79,99
 Rama - Rendezvous im Weltraum 79,99
 Realms of the Haunting 89,99
Redneck Rampage 89,99
 Ridge Racer 79,99
 Riskus (Win 95) 79,99
 Riviera (dt.) 79,99
 Roberta Williams Collection (e.) 69,99
 Rock of Ages (dt.) 79,99
 Scarab (Win95) 79,99
 Schattan über Riva (DS3, dt.) 39,99
 Schichten (dt.) 79,99
 Sega Rally 79,99
 Sensible World of Soccer 96/97 59,99
 Sentient 1 79,99
 Shemarina (dt.) 69,99
 Shattered Steel AKTIONSPRIS 49,99
 Shattered Hunter Patrol (dt.) 29,99
 Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) 59,99
 Sim Copter (Win 95) 79,99
 Sonic & Knuckles Collection 69,99
 Spies 1 79,99
 SPQR (dt.) 79,99
 StarCraft (dt.) 69,99
 Star General (dt., Win 95) 59,99
 Star Wars (dt.) 79,99
 Star Trek: Borg 79,99
Star Trek: Starfleet Academy 79,99
 Star Wars: The Force Unleashed 2 (dt.) 79,99
 Super EP 2000 (Win 95, dt.) 79,99
 TRX EP 2000 Special Edition (dt.) 79,99
 Theme Hospital (dt.) 69,99
 The Simpsons 1 69,99
 Titanic (dt.) 69,99
 Tomb Raider (dt.) 69,99

PC-Games

Ultimate Vegas (dt., Win95) 69,99
 TomTomstick (dt.) 69,99
 UEFA Champions League 96/97 79,99
 Ultimate Vegas (dt., Win95) 69,99
 WarCraft 2 Erbkau Edition (dt.) 89,99
 WarCraft 2 Expansion Pack 29,99
 Warlock (dt., Win 95) 79,99
 Wet - The Sky Empire (dt.) 1.v. 79,99
 Wing Commander 1 (dt.) 69,99
 Wing Commander 2 (dt.) 69,99
 Wing Commander 3 (dt.) 69,99
 Wings of Honor 4 (dt.) 79,99
 Wipeout 2007 79,99
 Wings of Honor Special (dt.) 69,99
 Wings of Honor Special 2 (dt.) 69,99
 X-Card 1 79,99
X-Men vs. The Big Brother (Win95) 79,99
 Zap! (dt.) 79,99
 Zapper (dt.) 39,99
 Zaxxon - Carbon Network (dt.) 79,99
 Zork Special Edition (dt.) 89,99
 ZPG 1 69,99
PC-Prehists (orange Vinyl) 79,99
 Aves of the Deep (dt.) 1.v. 79,99
 Adventure Book (dt.) 7.v. Evocation 39,99
 Akana, Jewels of the Arctic 79,99
 Alibon (dt.) 29,99
 America 1861-1865 (dt.) 29,99
 Ameykanda (dt.) 29,99
Aspen (dt.) 39,99
 As Ten (dt.) 29,99
 Bad Mojo (dt.) 29,99
 Baldur Koeveler 19,99
 The Big Dip (dt.) 29,99
 Battle Isle 3 (dt.) 38,99
 The Bears (dt.) 29,99
 The Berserk War 2 (dt.) 39,99
 The Fighter (dt.) 49,99
 The Legend of Zelda (dt.) 39,99
 Time Commando (dt.) 39,99
 Transport Tycoon incl. World Editor 29,99
 Top Gun - Fun As Will (dt.) 29,99
 Totino's Passage (dt.) 19,99
 Totino's Passage 2 (dt.) 19,99
 Ulys Navi Fighters (dt.) 29,99
 Urinud 19,99
 Volga (dt.) 39,99
Wargame incl. aller Zusatzskts. (dt.) 29,99
 Warhammer 1 29,99
 Warcraft: Orcs & Humans (dt.) 29,99
 Warcraft: The Sorcerer's Hat (dt.) 29,99
 Wing Commander 3 (dt.) 19,99
 Woodcut & Schwebelbe of Az. (dt.) 19,99
Software der anderen Art 29,99
 A-Wing incl. aller Zusatzskts. (dt.) 29,99
 3D Home Designer (dt.) 29,95
 A.D.A.M. - Reise durch den Körper 79,99
 Alex Dan 4 (dt.) 39,99
 Benetton Universal Lexikon '97 99,99
 Der Duden 69,99
 Die Enzyklopädie Schöpfungsgeschichte 69,99
 Die Altembombe (dt.) 79,99
 Die Preisen Interaktiv 19,99
 Die Preisen Interaktiv 2 19,99
 Das Ost-Deutsches (W3.1-W95, dt.) 29,99
 Gold 3 (Topware, 40 Anwerdungen) 69,99
 Kalk Power Gold 4 (dt.) 99,99
 Karlsruher Gesundheits (dt.) 19,99
 M. Python: Ritter der Kokosnuss (dt.) 19,99
 MS Encarta '97 Enzyklopädie (dt.) 199,99
 MS Encarta '97 Weltatlas (dt.) 149,99
 Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.) 29,95
PC-Games Cheat 2 (dt.) 29,99
 Pegagus Vol 1 29,99
 Peter Gabriel: EVE 79,99
 Print Master 4.0 (dt.) 29,99
 Star Trek: Warprior Set 69,99
 Star Wars: Yoda Stories 29,99
 Steuor '97 (dt.) 19,99
 Teleinfo X Deutschland 49,99
TMX English Pack (deutsch) 39,99
 Ultra Pack 4 (Koch Media) 69,99
 United Pack (32 Anw.gr. Koch) 39,99
 Valküre (dt.) 79,99
 Webstar 4.0 (dt.) 19,99
Kindersoftware 69,99
 ADI Lernsoftware 69,99
 Blinky Bill 39,99
 Dr. Brain - Reise durch die Zeit (dt.) 69,99
 Mega Media Blaster (dt.) 149,99
 Playatta und der Eiszeit (dt.) 19,99
 Playman, Leven & Rechen 1, 2 39,99
 Sim Park (dt.) 19,99
Unser großer Flug (dt.) 39,99
 Zauberbuschus im Sommerfest 69,99

PC-Prehists (orange Vinyl)

Output (dt.) 79,99
 Planer General 2 69,99
 Planer General 3 (dt.) 69,99
 Prizes Gold (dt.) 89,99
 Prizes Connection (dt.) 29,99
 Prizes Gold 2 (dt.) 19,99
 Privateer 1 79,99
Psycho Pinball (dt.) 29,99
Psycho Pinball Crazy Racing 2 39,99
Racing Racing 1 incl. Track Deluxe 29,99
 Rayman 2 (dt.) 29,99
 Rayman (dt.) 29,99
 Rick Abzack 2 (dt.) 49,99
 Red Baron 1 (dt.) 19,99
 Ribbles of Matter Lu 19,99
 2D Destruction 19,99
 Sam & Max (dt.) 29,99
 Shivers (dt.) 19,99
 SimCity Thunder (dt.) 19,99
 Sim Ant, Sim City, Sim Earth 19,99
 Sim Farm, Sim Life 19,99
 Sim Soccer 1 (dt.) 19,99
 Simon the Sorcerer 2 (dt.) 19,99
 Simon the Sorcerer 3 (dt.) 19,99
 Spaced Out 6 (dt.) 29,99
 Star Trek: TNG - A Final Unity (dt.) 29,99
 Steel Panthers (dt.) 29,99
 Synodic Plus (dt.) 29,99
Synodic Video (dt.) 39,99
 ACTIONSPRIS 19,99
 Terminator: Skynet 19,99
 The Mouse 19,99
 Theme Park (dt.) 29,99
 The Means War 2 (dt.) 29,99
 Thunderhawk 2 (dt.) 29,99
 The Fighter (dt.) 49,99
 Time Commando (dt.) 39,99
 Transport Tycoon incl. World Editor 29,99
 Top Gun - Fun As Will (dt.) 29,99
 Totino's Passage (dt.) 19,99
 Totino's Passage 2 (dt.) 19,99
 Ulys Navi Fighters (dt.) 29,99
 Urinud 19,99
 Volga (dt.) 39,99
Wargame incl. aller Zusatzskts. (dt.) 29,99
 Warhammer 1 29,99
 Warcraft: Orcs & Humans (dt.) 29,99
 Warcraft: The Sorcerer's Hat (dt.) 29,99
 Wing Commander 3 (dt.) 19,99
 Woodcut & Schwebelbe of Az. (dt.) 19,99
Software der anderen Art 29,99
 3D Home Designer (dt.) 29,95
 A.D.A.M. - Reise durch den Körper 79,99
 Alex Dan 4 (dt.) 39,99
 Benetton Universal Lexikon '97 99,99
 Der Duden 69,99
 Die Enzyklopädie Schöpfungsgeschichte 69,99
 Die Altembombe (dt.) 79,99
 Die Preisen Interaktiv 19,99
 Die Preisen Interaktiv 2 19,99
 Das Ost-Deutsches (W3.1-W95, dt.) 29,99
 Gold 3 (Topware, 40 Anwerdungen) 69,99
 Kalk Power Gold 4 (dt.) 99,99
 Karlsruher Gesundheits (dt.) 19,99
 M. Python: Ritter der Kokosnuss (dt.) 19,99
 MS Encarta '97 Enzyklopädie (dt.) 199,99
 MS Encarta '97 Weltatlas (dt.) 149,99
 Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.) 29,95
PC-Games Cheat 2 (dt.) 29,99
 Pegagus Vol 1 29,99
 Peter Gabriel: EVE 79,99
 Print Master 4.0 (dt.) 29,99
 Star Trek: Warprior Set 69,99
 Star Wars: Yoda Stories 29,99
 Steuor '97 (dt.) 19,99
 Teleinfo X Deutschland 49,99
TMX English Pack (deutsch) 39,99
 Ultra Pack 4 (Koch Media) 69,99
 United Pack (32 Anw.gr. Koch) 39,99
 Valküre (dt.) 79,99
 Webstar 4.0 (dt.) 19,99
Kindersoftware 69,99
 ADI Lernsoftware 69,99
 Blinky Bill 39,99
 Dr. Brain - Reise durch die Zeit (dt.) 69,99
 Mega Media Blaster (dt.) 149,99
 Playatta und der Eiszeit (dt.) 19,99
 Playman, Leven & Rechen 1, 2 39,99
 Sim Park (dt.) 19,99
Unser großer Flug (dt.) 39,99
 Zauberbuschus im Sommerfest 69,99

Multimedia-Zubehör

3D HDTV 9,99
 Lautsprecher (2x0 Watt, Netzteil) 30,99
 Anschlüsse Yamaha YST M15 120,99
 4000er Serie 2x02 Qualitäre 49,99
Mini Sound 32 Soundkarte 22,99
 Main Sound 04 Home Strabe 39,99
 Main Sound 04 Subwoofer 29,99
 Yamaha D6 50 VG Wavekarte 219,99

Joysticks

Alla Twin - Joystickweise 39,99
Digital Joystick incl. Pedale 169,99
 Digital Joystick 2 19,99
 Gravis GamePad Pro 59,99
 Gravis Joystick Analog Pro Clear 39,99
 Gravis Joystick 2M2 Qualitäre 39,99
 Logi Thunderpad 39,95
 Logi WheelMan Extreme 99,95
 Logi WheelMan 149,99
 MS Sidewinder Game Pad 69,99
 Schneider F22 (Lernrad) 269,99
 Sarcom F15 Falcon Joystick 119,99
 Thrustmaster F22 Plus Joystick 299,99
 Thrustmaster Formula T2 (Lernrad) 269,99
 Thrustmaster Grand Prix 1 (Lernrad) 179,99
 Thrustmaster Phazer Pad 99,99
 Thrustmaster Top Gun 69,99
 Thrustmaster X-Fighters 99,99

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96 79,99
 Logi MouseMan Cordless 119,99
 Logi Mouse 19,99
 Logi TrackMan Marble 139,99
 MS Home Mouse 49,99
 Maus 3 Tasten 140,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games
 Inoffiziell! Hier nur eine kleine Auswahl!
 Bachmanns Fluch 14,80
 Schachwelt 14,80
 Command & Conquer 2 14,80
 Star Wars: Episode I - Die Macht 14,80
 Die Siedler 2 14,80
 Lamy 1 14,80
 PC Power '97 - 1111 Tips & Tricks 19,80
 Resident Evil 14,80
 Schachwelt 14,80
 Schachwelt mit PC-Spielern 39,80
 Simon der Sorcerer 1 14,80
 Star Wars: Technische Handbuch 39,99
Star Wars: Die dunkle Kontast 29,99
 WarCraft 2 14,80
 Wing Commander 4 14,80
 Zork Nemesis 14,80

Kaufvideos (VHS)

3 Schwesterns names Babe 9,99
 Independence Day 39,99
 JFK - Terror Dallas 9,99
 JFK - Terror Dallas 9,99
 Let's Get Ready to Rumble 9,99
 Robin Hood (Mid Brooks) 9,99
 Schindler in Beate 9,99
Star Wars: Die dunkle Kontast 39,99

Sony Playstation

Grundgesetz incl. Control Pad 299,00
 Little Big Adventure 89,99
 Monster Truck 79,99
 Need for Speed 2 89,99
 Porsche Challenge 79,99
 Top Race 79,99
 Soul Blade 89,99
 Wing Commander 4 79,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starler Pack 5 Edition 60 K. dt. 16,99
 Booster Pack 5 Edition 15 K. dt. 5,49
 Starler Pack Trugbilder 60 K. dt. 16,99
 Booster Pack Trugbilder 15 K. dt. 5,49
 Booster Pack Trugbilder 15 K. dt. 5,49
 Chronos 12 K. dt. 4,99
 Fallen Empires 8 K. dt. 2,99
 Hermitlands 8 K. dt. 2,99

Fan-Shop

Ankerlock: "Logi: Media Point" 5,00
 Ankerlock: "Teufel: Computer" 5,00
 Ankerlock: "Teufel: Forder" 5,00
 Ankerlock: "Teufel: Sprung" 5,00
 Geschenkbox incl. vier Ankerlock 20,00



Unsere Filialen: Telefonische Bestellungen: (030) 794 72 111



Autom. Ansgedient für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#8

Ab 09.05.97 auch in Bernau!

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Super Collection:

Super Soccer,
Rolling Ronny,
Winzer, Crime Time,
Trans World, Sarakon,
Return of Medusa,
Lords of Doom,
Space Max, Black Gold,
Tie Break Tennis

off Vollversionen auf
CD-ROM als Komplettpaket!

komplett **19,99**

Aufgepaßt und zugepaßt!

Gabriel Knight 2

The Beast Within

dt., CD-ROM

49,99

Phantasmagoria 1

dt., CD-ROM

49,99

Unser Tip des Monats:

UEFA Champions League 1996/97

Das einzige offiziell lizenzierte UEFA Champions
League Spiel für 1996/97! Gelungenes Gameplay,
Grafiken und Realismus garantieren langen Spielspaß!

dt., CD-ROM *

69,99

Anton der Preistuefel empfiehlt:

Riddle of
Master Lu

dt., CD-ROM

19,99

Aces of
the Deep

dt., CD-ROM *

19,99

Fade to Black

dt., CD-ROM

19,99

Red Baron

dt., CD-ROM *

19,99

Formel 1

dt., CD-ROM *

89,99

Jagged Alliance 2

dt., CD-ROM *

79,99

Daggerfall

dt., CD-ROM *

69,99

Kaum zu glauben!

"Z"

Platinum Edition

Diese exclusive Edition enthält
neben dem Strategieprogramm
ein T-Shirt, ein Maus Pad,
einen Schlüsselanhänger
und einen Anstecker.

engl., CD-ROM

39,99

incl. deutschem Lösungsbuch

45,-

Extreme Assault

Der neue Mega-Hit aus dem Hause Blue Byte!

Extreme Assault ist eine actiongeladene
Kampfrubrschraubersimulation, die auch Sie
stundentlang vor den Bildschirm fesseln wird!

dt., CD-ROM * **69,99**

Ecstatica 2

dt., CD-ROM *

69,99

Ankauf

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



Kreditkarten ...

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



Media Point

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



Media Point

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



Media Point

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



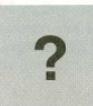
Media Point

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



Media Point

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



Media Point

Versandzentrale

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DER BENCHMARK

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-Benchmark.

- ① ab 2,5 fps; entspricht einem älteren 486/33 Modell
- ② ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
- ③ ab 7,5 fps; entspricht einem 486-DX4/100 MHz
- ④ ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
- ⑤ ab 16 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: LucasArts Betriebssystem: Windows 95 Anzahl der Spieler: Einer	Empfohlene Hardware: Pentium/66, 8 MByte RAM Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤ Sprache: Englisch
Präsentation: Sehr gut Ausstattung: Gut	Spieltiefe: Schlecht Komfort: Durchschnitt Multiplayer: nicht vorh. Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht
Durchschnitt
Sehr gut

DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kriterien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?

Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?

Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?

Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?

Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?

Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?

Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieltests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER

Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.

PLATIN PLAYER

Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.



Auf der Index-Seite finden Sie die persönliche Meinung der Redakteure zu allen Spielen, die wir in dieser Ausgabe getestet haben.



JÖRG LANGER



MONIKA STOSCHKE



MICHAEL SCHNELLE



ROLAND AJSTMAT



ALEX FOLKERS



MARTIN DEPPE

Spielname	Genre	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Ajstmat	Alex Folkers	Martin Deppe	Seite
Spiele Comanche 3	Flugsimulation	*****	*****	*****	*****	*****	*****	44
Pandemonium!	Geschicklichkeitsspiel	*****	*****	*****	*****	*****	*****	86
Interstate '76	Actionspiel	*****	*****	*****	*****	*****	*****	50
Extreme Assault	Actionspiel	*****	*****	*****	*****	*****	*****	58
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Strategiespiel	****	****	****	****	****	****	68
Need for Speed 2	Rennspiel	*****	*****	*****	*****	*****	*****	102
The Last Express	Adventure	****	****	****	****	****	****	108
Dissolution of Eternity	Actionspiel	**	**	**	**	**	**	62
Marble Drop	Denkspiel	**	**	**	**	**	**	76
Lost Vikings 2	Action-Adventure	**	**	**	**	**	**	88
Scarab	Actionspiel	**	**	**	**	**	**	54
Puzzle Bobble	Geschicklichkeitsspiel	****	****	****	****	****	****	99
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	**	**	**	**	**	**	114
Darklight Conflict	Actionspiel	**	**	**	**	**	**	60
Harvest of Souls	Adventure	**	**	**	**	**	**	112
HelicOPS	Actionspiel	**	**	**	**	**	**	55
Jack Niklaus 4	Sportspiel	**	**	**	**	**	**	107
Moto Racer	Rennspiel	**	**	**	**	**	**	104
Outlaws	Actionspiel	**	*	****	**	**	****	64
Bug Tool PC	Geschicklichkeitsspiel	**	****	**	**	**	**	90
Conquest of the New World Deluxe	Strategiespiel	**	**	**	**	**	**	70
Resident Evil	Action-Adventure	**	**	**	**	**	**	94
Vermeer: Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	**	**	****	**	**	**	82
Formel 1	Rennspiel	**	**	**	**	**	**	100
Lomax	Geschicklichkeitsspiel	**	**	**	**	**	**	92
Enemy Nations	Strategiespiel	**	**	**	**	**	**	71
Test Drive: Off Road	Rennspiel	**	**	**	**	**	**	106
Speedster	Rennspiel	**	**	**	**	**	**	105
Star Command Revolution	Strategiespiel	**	**	**	**	**	**	74
Alarmstufe X - Der Altbau beginnt	Adventure	**	**	*	**	**	**	118
Connections	Adventure	**	**	**	**	**	**	119
Shadoan	Adventure	**	**	**	**	**	**	116
Yoda Stories	Action-Adventure	**	**	*	**	**	**	96
Batman Forever	Actionspiel	*	**	*	**	**	**	66
X-Men: Children of the Atom	Prügelspiel	*	**	*	**	**	*	98
Time Paradox	Adventure	*	*	**	*	*	*	121
Atmosfear	Strategiespiel	*	*	*	*	*	*	72
Insogud	Geschicklichkeitsspiel	*	*	*	*	*	*	97
Offensiv - der Fußballmanager	Wirtschaftssimulation	*	*	*	*	*	*	84
Spiderman: The Sinister Six	Adventure	*	*	*	*	*	*	120

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Diese stammt immer von jemandem, der das Spielgenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

0180/252 5300

Mo-Fr 7-19 Uhr Sa 9-13 Uhr 0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: *Gameit#
Game It! - D-87488 Betzgau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Elsilberve
Game It! - D-87488 Betzgau

Die Nichtnahme berechnen wir 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 5,30, ab DM 200,- frei
Preis Stand 12.4.97 * = noch nicht verfügbar am 12.4.97
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Super-Teil

Für Österreich - Preise x 1,75 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - D-87488 Betzgau, Tel. 0831/57 51 57

Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD CD ROM

Table with 2 columns: CD and CD ROM. Lists various games like '30 Tage Privat', 'The Quest', 'Action Hero', etc. with prices.

www.gameit.de
alle Links zur Spielwelt

Table with 2 columns: CD and CD ROM. Lists various games like 'Cyberbender WW95', 'Duke 2', 'Duke 3D', etc. with prices.

Game It!
Titel des Monats
Mai:
Formel 1 79,95

Achtung: nur für 3D Karten!
incl. Alfa Dread 8-Button Pad oder Twin Box 99,95
Twin Box und Dread Pad 119,95
ThrusterMaster T2 Lenkart 279,95

Kein Vertrieb von Erotik- oder indizierten Spielen!

Table with 2 columns: CD and CD ROM. Lists various games like '17 Manager Professional', '17 Manager', '22 Lightening', etc. with prices.

Kundenservice per E-Mail geschrieben:

- 1. Bestellen Sie per Servicecenter 01805/223300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preisreissenungen

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat

Table with 2 columns: CD and CD ROM. Lists various games like 'Heroes & Might/Magic 2', 'Hegemon Kart', 'Hegemon Manager 2', etc. with prices.

Geheimtip des Monats:
UEFA
Champions League 96/97

Table with 2 columns: CD and CD ROM. Lists various games like 'Jagged Alliance 2', 'Jagged Alliance 2: The Darkening', 'Jagged Alliance 2: Project Paradise', etc. with prices.

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Table with 2 columns: Game Title and Price. Lists top 10 games like 'Comanche 3', 'Command & Conquer 2', 'Command & Conquer 2 Data', etc.

Golf

Table with 2 columns: Game Title and Price. Lists golf games like 'PGA European Classic', 'PGA European Tour', 'PGA European Tour 2', etc.

Flugsimulatoren

Table with 2 columns: Game Title and Price. Lists flight simulator games like 'A1647 Flugsimulator', 'A1647 Flugsimulator 2', 'A1647 Flugsimulator 3', etc.

HARDWARE

Die 'Tubel' der PC-2
Speicherbausteine FS/2 40ns
Aufgrund der derzeitigen starken
Steigerungen in der Bausteine
Welt, werden die Preise für
Speicherbausteine...

Table with 2 columns: Hardware Item and Price. Lists hardware items like 'Speicherbausteine FS/2 40ns', 'Speicherbausteine FS/2 40ns', etc.

Lösungshilfe ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben
Zusammen gekauft = gespart
TM T2 Lenkart + POD
239,95

Table with 2 columns: Game Title and Price. Lists various games like 'Action Pack', 'Action Pack 2', 'Action Pack 3', etc.

Spendenkarten

Table with 2 columns: Game Title and Price. Lists various games like 'Gold Games 1-10 CDs', 'Gold Games 1-10 CDs', etc.

LADENGESCHÄFTE

Ladengeschäfte können abweichen

Böblingen:
Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im
Kino!

Kempen:
In der Brandstatt 6

Advertisement for 'Rathausstr. 11' featuring a large 'D' logo and contact information.

Star Trek

Table with 2 columns: Game Title and Price. Lists Star Trek games like 'Star Trek: The Motion Picture', 'Star Trek: The Motion Picture 2', etc.

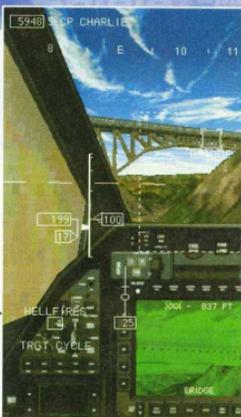
GOLD PLAYER

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

COMANCHE 3

Seiner offiziellen Indienststellung als Stealthcopter der US-Armee sieht der Comanche noch lange nicht entgegen. Auf dem PC steigt dagegen schon die dritte Generation zum Kampfeinsatz auf.

In der höchsten Auflösungsstufe und mit sämtlichen zugeschalteten Details wirkt die Landschaft fast fotorealistisch. Allerdings ruckelt es dann selbst auf einem Pentium/200 MMX.



Leise knarrt der Rotor, als wir mit unserem Hubschrauber hinter dem Hügel lauern. Noch haben uns die Panzer in der dahinterliegenden Tiefebene nicht geortet, keine Radaraufsichtung ist festzustellen. Dann geht alles sehr schnell: Wir steigen auf, erfassen die überraschten Gegner und wenige Sekunden später zieren rauchende Trümmer das Schlachtfeld. Bei »Comanche 3« können Sie das eben Geschilderte dank der atemberaubenden Grafik von Novalogics VoxelSpace-2-Engine hautnah miterleben. Beeindruckende Transparenz- und Lensflare-Effekte, sowie die plastische Darstellung des Terrains machen Sie glauben, vor einer sündhaft teuren Workstation zu sitzen. Hochmut kommt bekanntlich vor dem Fall. Besonders dann, wenn man als erfahrener Comanche-Simulant jede Facette von Boeing-

Sikorskys Paradopter zu kennen glaubt. Gestählt durch



Manche Schlachten vereinen so ziemlich alle Waffengattungen.

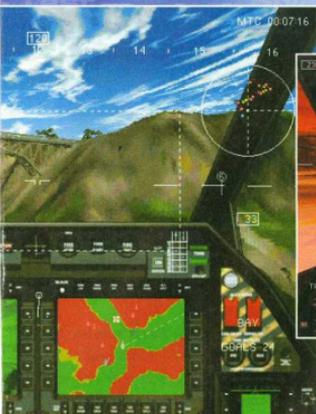
die Erfahrung mit allen PC-Varianten des High-Tech-Hubschraubers erlebten wir erstmal eine Bauchlandung, als wir uns ohne Training gleich auf den Kriegspfad begaben. Uplötzlich sahen wir uns mit einer erheblich komplexeren Steuerung als bei beiden Vorgängern zusammen konfrontiert. Angeregt durch die Kritik zahlreicher Fans haben die Entwickler für Comanche 3 nämlich das Flugverhalten dem echten Vorbild detailliert nachempfunden. Die altgewohnte Simpel-Methode, bei der Sie auf Tastendruck abheben und Kurs aufs Einsatzgebiet nehmen konnten, wird abgelöst durch eine akkurate Umsetzung der Avionik eines echten Hubschraubers. Mit dieser empfindlichen Steuerung können Sie sich in mehreren Übungsmissionen anfreunden, bis Ihnen die fortgeschrittene Rotorhandhabung und das komplexe Zusammenwirken der unterschiedlichen Kräfte vertraut ist.



Besonders beeindruckend sind die zahlreichen Effekte, wie das aufspritzende Wasser neben dem U-Boot.



In breznigen Situationen schicken Sie Ihren Flügelmann vor.

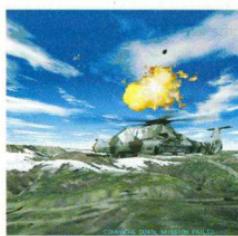


▲ Sonnenuntergang vor militärischer Kulisse. Die eigenen Basen gehören zu den schönsten Grafikobjekten.

Dieses Wissen und Kenntnisse über Zielerfassung und Effektivität der unterschiedlichen Waffensysteme kommen Ihnen in vier Kampagnen zugute. Jeweils sieben Missionen müssen Sie in beliebiger Reihenfolge erfolgreich absolvieren, um Zugang zur achten zu erhalten. Das erste Einsatzgebiet versetzt Sie als amerikanischen Friedensbringer nach Odessa. Russische Hardliner bedrängen die Ukraine; alle Hoffnungen ruhen auf Ihnen und Ihrem Geschwader. In »Frozen Friendship« wechseln Sie die Seiten und unterstützen die GUS im frostigen Sibirien gegen Rebellen, die atomare Sprengköpfe erbeutet haben. Kuba nach der Ära Castro droht vom südamerikanischen Drogenkartell eingenommen zu werden – falls Sie nicht eingreifen. Zu guter Letzt sollen Sie den expansionshungrigen Irak in seine Schranken weisen. Die einzelnen Aufträge gestalten sich



Die große Freude über das knappe Ausweichmanöver währt nicht lang. Wenige Sekunden später erwischt der Gegner unseren Hubschrauber doch.



IM VERGLEICH

	COMANCHE 3	HIND	AH-64 LONGBOW
Präsentation	Sehr gut	Durchschnitt	Gut
Spieltiefe	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Ausstattung	Gut	Gut	Gut
Komfort	Gut	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	Gut	Sehr gut	nicht vorh.
Wertung	*****	*****	****

Novalogics »Comanche 3« mit echten Hubschrauberstimulationen zu vergleichen, ist fast ein wenig unfair. Das Flugmodell des Edelfliegers ist zwar realistischer als bei »Hind« oder »AH-64 Longbow«, die beide im Schwebeflug kleine Schwächen aufweisen. Aber das Missionsdesign ist bei letzteren weit weniger actionlastig ausgefallen und erfordert mehr taktische Planung. »Ernsthaften« Piloten werden den Grafik-Overkill des Comanche ohnehin kaum mit ihrer nüchternen Sichtweise vererbaren können. Alle anderen freuen sich über genau diesen Punkt.

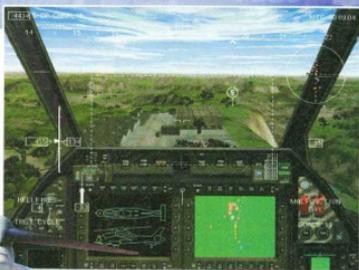
ERSTE HILFE

- Um in den späteren, schwierigeren Missionen eine echte Chance zu haben, müssen Sie den realistischen Flugmodus beherrschen. Können Sie sich aber partout nicht mit der komplexen Handhabung anfreunden und wollen auf die Flughilfen nicht verzichten, so sollten Sie diese zumindest zeitweise deaktivieren. Ansonsten werden Sie über 60 Knoten Flugtempo nicht hinaus kommen. Drücken Sie deshalb, vor allem beim Überqueren ungeschützter Ebenen, die SHIFT-Taste. Dadurch verlieren Sie rasch an Höhe und beschleunigen kräftig. 25 Fuß über Bodenkontakt lassen Sie die Taste los. Nachdem Sie wieder etwas an Höhe gewonnen haben, wiederholen Sie das Manöver.
- Üben Sie von Anfang an die »Ripple Fire«-Taktik. Wenn mehrere Ziele vor Ihnen liegen, feuern Sie im Abstand von circa fünf Sekunden je eine Hellfire ab. Sobald das erste Ziel zerstört ist, schalten Sie auf das nächste um, und ersparen sich wertvolle Aufsichtzeit.
- Vergessen Sie in der Hektik des Gefechtes nicht, die Räder einzufahren und vor dem ersten Feindkontakt die Waffenbüchsen zu öffnen. Verlassen Sie sich nicht auf die Automatik, die das beim ersten Feuerstoß für Sie erledigt. Die so verlorene Sekunde könnte Ihre letzte sein.
- Fliegen Sie niemals die Wegpunkte direkt hintereinander ab, sondern versuchen Sie, unter Ausnutzung des Geländes, durch die »Hintertür« in das Einsatzgebiet vorzudringen. Das gilt auch bei Aufträgen, in denen Konvois bewacht werden sollen. Besser, Sie verlieren dadurch ein Fahrzeug, als den eigenen Hubschrauber.

MONIKA STOSCHER

Tja, liebe Stammesbrüder. Einfach losfliegen und draufhalten ist nun nicht mehr! Der neue Comanche kommt optisch im feinen Festtagschmuck daher, der jedem Häuptling zur Ehre gereicht. Auch die zahlreichen Optionen lassen kaum zu wünschen übrig. Aber das alles hat seinen Preis. Der starke Zuwachs an simulatorischen Aspekten läßt den Helikopter für Actionfreunde einiges an Rasanz verlieren, selbst wenn sie im Easy-Modus fliegen. Selten habe ich bei Comanche-Missionen so oft auf die Anzeige der Instrumente und Monitore geschaut wie hier. Die Kampagnen sind nicht nur schön abwechslungsreich, sondern auch schön schwer. Nicht nur durch die anleitenden, warnenden oder aufmunternden Worte über Funk während der Trainingsmissionen wurde ich an Jane's Apache erinnert. Ein Blick auf die detailreichen Szenarien holte mich jedoch gleich wieder in die Comanche-Kanzel zurück. Damit Sie all die schönen Details auch wirklich genießen können, bedarf es allerdings stolzer Hardwarevoraussetzungen. Ich brauchte einige Zeit, mich auf Novalogics neue »Hubschrauber-Realität« einzustellen. Doch nach anfänglichem Fremdeln fühlte ich mich im C3-Cockpit wieder pudelwohl. Die Geduld lohnt sich, um dann die neuen feinen Features wie beispielsweise Durchschalten der Ziele oder Mission-Playback und natürlich das edle Outfit zu genießen.

GOLD PLAYER



Nachdem dieser feindliche Vorposten zerstört wurde (linkes Bild), müssen nur noch die Panzer weichen (rechts).



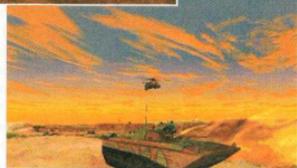
sehr unterschiedlich. Mit zunehmender Schwierigkeit sind Sie bemüht, gegnerische Stellungen auszuheben, die im Laufe der Kampagnen immer unzugänglicher angelegt sind. Im fortgeschrittenen Spielverlauf stehen des öfteren auch Flughäfen, Kraftwerke oder ganze Fabrikkomplexe auf der Abschußliste. Aber auch Sprengungen von Brücken oder gar Landungen auf fahrenden Zügen werden von Ihnen als Comanche-Pilot erwartet. Wegen der recht leichten Bewaffnung des Comanche mit Stingers, Hellfires und ungelenkten Hydras muß immer wieder die Artillerie helfend eingreifen. Zu diesem Zweck bekommen Sie eine limitierte Anzahl von Feueraufträgen zugeteilt. Einmal um Unterstützung gebeten, beharken die Jungs das anvisierte Feld solange, bis kein Pixel mehr auf dem anderen steht. Bei alledem müssen Sie stets das Terrain zur Tarnung einsetzen. Mit seiner Kevlarpanzerung ist der Comanche zwar ganz ordentlich geschützt, gezieltem Panzerfeuer hat er aber wenig entgegenzusetzen. Und da man nicht zerstören kann, was man nicht

sieht, genießt Tarnung oberste Priorität. Hilfreich zur Seite steht beim Tiefflug eine spezielle Anzeige, welche die Sichtbarkeit auf dem gegnerischen Radar widerspiegelt. Ihr bester Verbündeter ist aber Ihr Flügelmann, dem Sie separat Ziele zuweisen können. Bei allem Flugrealismus haben die Entwickler auch an die Actionfreunde gedacht und den Arcade-Flugmodus nicht vergessen. Hier fliegen Sie, wie von den Vorgängern gewohnt, unbeschwert ins Feld, wobei sich der Rechner sogar um die voreingestellte Flughöhe kümmert. Äußerst nützlich ist diese Einstellung, um Spielern mit weniger Erfahrung gleiche Chancen im Mehrspielermodus über Modem oder Netzwerk mit bis acht Teilnehmern zu bieten. Dort erledigen Sie entweder die

normalen Missionen im Team oder kämpfen gegeneinander um die Lutherschenschaft. (mic)



Ziele werden zuerst aus der Deckung anvisiert und anschließend vernichtet.



MICHAEL SCHNELLE

Ich weiß nicht wie es Ihnen ergehen wird, ich fühlte mich beim Test von Comanche 3 gleich fünf Jahre in der Zeit zurückversetzt. Nicht, daß irgendetwas an diesem Programm altertümlich wäre – als ich meinen ersten Probeflug mit der Voxelspace2-Engine in voller Detailfülle wagte, war es genauso faszinierend wie damals bei Teil 1. Mußte ich seinerzeit meinem 286er den Laufpaß geben, so weiß ich nun, daß die Tage meines privaten Pentium/100 endgültig gezählt sind. Der Grund für den schnelleren Rechner ist aber nicht allein die schöne Grafik, sondern das Gefühl, das man bei ausreichendem Spieltempo für das Terrain entwickelt. Kleinste Gräben und Senken lassen sich nutzen, um ungesehen an das Einsatzziel heranzukommen. Daneben verhalten sich die Gegner sehr realistisch und richten erst Kanonentürme oder MGs aus, bevor Sie Ihren Hubschrauber unter Feuer nehmen. Gelungen sind auch die sehr unterschiedlichen Missionen, deren Bandbreite vom Kleinkrieg gegen Miniziele bis hin zur Großoffensive unter voller Ausnutzung von Artillerie und befreundeter Apache-Geschwader reicht. Schade nur, daß die Kerneinheiten immer an der gleichen Stelle auftauchen. Doch das werden Sie bei den ersten paar Mal Durchspielen kaum bemerken, denn der Schwierigkeitsgrad steigt nach der ersten Kampagne exponentiell an.

Trotz des realistischen Flugmodus wird hier aber immer noch eher schnelle Action denn knochentrockener Realismus geboten. Wenn Sie damit leben können, Spaß an schicker Optik haben und über die passende Hardware verfügen, fliegen Sie mit Comanche 3 goldrichtig.

COMANCHE 3

Hersteller:	Novalogic	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Englisch

Präsentation: Sehr gut	Spielzeit: Gut	Multiplayer: Gut
Ausstattung: Gut	Komfort: Gut	Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG



COMANCHE-TUNING

Die Rüstungsspirale bewegt sich wieder. Die Hardwareanforderungen von »Comanche 3« stellen sogar den bisherigen Spitzenreiter »Grand Prix 2« in den Schatten.

Kaum wird die Redaktion mit 200-MHz-MMX-Pentiums ausgerüstet, erscheinen auch schon passende Programme, um die neue Hardware auszureizen. »Comanche 3« geht sogar noch einen Schritt weiter. Denn in der höchsten Auflösungsstufe von 800 mal 600 Pixeln ruckelt die Grafik bei vollem Detailreichtum noch heftig. Eine bittere Pille für alle, die sich mit Intels schnellstem Chip an der Sperspitze der Technologie wähten. Doch mit ein paar Tricks hebt der Comanche ohne große Qualitätsverluste auch auf Ihrem PC ab.

Tempo unter Windows 95

Auch wenn man es kaum glauben mag: Wenn Sie Comanche 3 in Windows 95 statt unter DOS starten, werden Sie durch die effektivere Speicherverwaltung einen leichten Geschwindigkeitszuwachs erleben. Voraussetzung dafür sind allerdings 32 MByte Speicher. Daneben können Sie getrost den Detailgrad der Objekte auf die niedrigste Stufe zurückschalten. Denn in der Hektik des Gefechtes werden Ihnen die paar Kanten mehr am Lasterreifen sicherlich nicht auffallen. Einen weiteren Temposchub erfahren Sie, wenn Sie die spielerisch unbedeutenden Wolken zurück- oder abschalten. Mit all diesen Maßnahmen können Sie bei 640 mal 480 Pixeln noch auf einem Pentium/133 ordentlich spielen. Besitzen Sie einen Pentium/120 oder darunter, empfiehlt es sich, auf die nächst niedrigere Auflösung von 640 mal 400 Pixeln zurückzuschalten. Auch hier lassen sich die oben genannten Maßnahmen zur Beschleunigung durchführen, was den Spielraum bis zum Pentium/90 erweitert. Die Detailstufen der Landschaft sollten Sie nur verringern, wenn es wirklich nicht anders geht, weil Sie sonst mit einem Flimmern auf dem Monitor leben müßen. VGA (inklusive 400 x 300 Pixel) empfiehlt sich für alle Rechner unterhalb des Pentium/60. Dann sieht die Grafik aber nicht viel besser aus als beim Vorgänger »Werewolf vs. Comanche 2.0«. Besitzer von 486ern sollten darüber nachdenken, ob Comanche 3 nicht ein guter Grund für die Anschaffung eines Pentiums ist. In der Tabelle haben wir die Spielgeschwindigkeit der unter-



Hier sehen Sie (von links nach rechts ansteigend) die unterschiedlichen Detailstufen bei 640 mal 480 Pixeln in einem Bild.



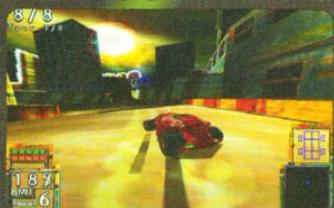
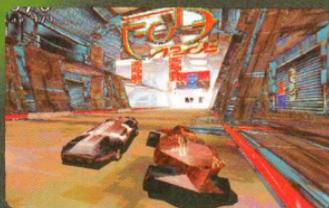
Die VGA-Auflösung von 320 mal 200 Bildpunkten macht Comanche 3 auch auf kleineren Rechnern lauffähig.

schiedlichen Auflösungsstufen gegen die verbreitetsten Rechnerarten aufgetragen. Zugrundegelegt wird dabei die maximale Detailstufe. Natürlich ist die Einschätzung der Qualität dessen, was gerade noch spielbar ist und was nicht, eine subjektive Angelegenheit. Ein leichtes Rucken erachteten wir für die Wertung »Gut« als vertretbar, da ein Hubschraubersimulator nicht vom Temporausch lebt. Um das Prädikat »Erträglich« zu erhalten, müßte sich der Helikopter trotz eingeschränktem Spieltempo immer noch einwandfrei steuern lassen, was bei »Quälend« nicht mehr der Fall war. »Unspielbar« bedeutet, daß man es bestenfalls mit einer Einzelbildschaltung zu tun bekommt. (mic)

Rechner-Auflösung	486 DX2/66	Pentium/90	Pentium/100	Pentium/133	Pentium/166	Pentium/200 MMX
800 mal 600	unspielbar	unspielbar	unspielbar	unspielbar	quälend	quälend
640 mal 480	Unspielbar	Unspielbar	Quälend	Quälend	Erträglich	Gut
640 mal 400	Unspielbar	Quälend	Erträglich	Erträglich	Gut	Gut
400 mal 300	Quälend	Erträglich	Erträglich	Gut	Gut	Gut
320 mal 240	Quälend	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
320 mal 200	Erträglich	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut

SCHNELLER ALS DER TOD

- Multiplayerfähiges Endzeitrennen für bis zu 8 Spieler, im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
- Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
- Eigene Webpage für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...
www.ubisoft.de



pod

PLANET OF DEATH

Die Todesseuche POD vernichtet den Planeten Io.
Die wenigen Überlebenden versuchen, mit dem letzten Raumschiff zu fliehen...

...aber es ist nur noch ein Platz frei...

... GEWINNEN heißt LEBEN.

Starke Nerven und Fahrgeschick sind der Schlüssel zum Sieg in diesem actiongeladenen Autorennen!



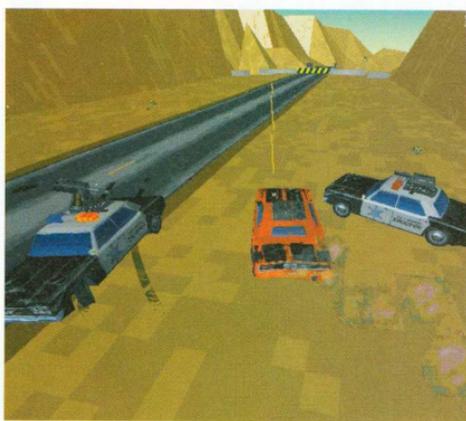


Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

INTERSTATE '76

Frei nach dem Motto »Schlaghose statt MechWarrior« rasen Sie in waffenstarken Edelschlitten über die Highways eines fiktiven 70er-Jahre-Szenarios. Dort brauchen Autos noch riesig viel Sprit, die MGs brauchen viel großkalibrige Munition und coole Kerle ritterliche Aufträge zur Ego-Befriedigung.

Mitten in der kalifornischen Wüste lehnen zwei Koteletten-träger an einem 70er-Jahre-Schlitten. Der gleicht freilich eher einem modernen New Yorker Terrortaxi als einem verträumten Benzinschlucker: Der Kühlergrill ist verstärkt, die Fahrgastkabine rundum gepanzert. Und haben wir schon das drehbare 50mm-MG erwähnt, das gut geölt und hochglanzpoliert auf dem Dach thront? In »Interstate '76« will der Superschurke Antonio Malochio im Auftrag der OPEC die strategischen Ölreserven der USA vernichten. Als er Ihre Schwester tötet, schwingen Sie sich in deren Kampf-Pkw und beginnen einen privaten Kreuzzug. Was sich nach einem typischen Endzeit-Rollenspiel anhört, entpuppt sich als actionreiche Fahrsimulation auf Grundlage der »MechWarrior 2«-Engine. Anstelle öder Rundkurse bietet jede Mission ein relativ großes Areal sich kreuzender Interstates, Highways und Buckelpisten. Niemand zwingt Sie, auf der Straße zu bleiben – auch ein ausgetrocknetes Flußbett oder die freie Prärie halten als Piste her. Wie bei MechWarrior wirkt die Umgebung relativ kahl, die Landschaftstexturen extrem grob. Nur Verkehrsschilder, Brücken oder Gebäude lockern die Tristesse auf.



Qualmende Motoren und knatternde MGs kennzeichnen die Nahkämpfe.

Sehr detailliert geraten sind dafür die Autos. Man erkennt flackernde Bremslichter, eingedellte Kotflügel, platte Reifen und sich drehende Geschütztürme. Normalerweise werden Sie aber im Cockpit agieren. Dabei schauen Sie über Kühlerhaube und Lenkrad, einige Anzeigen erkennen Sie erst durch Blick nach unten. Alternativ werden nach typischem HUD-Prinzip die wichtigsten Daten eingeblendet. Sehr praktisch ist die aus MechWarrior 2 bekannte Satellitensicht: Als virtuelles Vöglein blicken Sie auf Ihr winziges Auto und weichen souverän heranfliegenden Projektilen aus.

Zwischen den Einsätzen tummeln sich handlungsfortführende Animationen, die mit ihren Polygonfiguren zunächst sehr befremdlich erscheinen. Dafür verwenden die Zwischensequenzen überwiegend die normale Spielgrafik, wodurch alles wie aus einem Guß wirkt. Die Aufträge selbst sind sehr abwechslungsreich und teilweise unterteilt. So müssen Sie beispielsweise erst Ihren verwundeten Kameraden Taurus finden und dann innerhalb von zwei Minuten einen Truck Stop ansteuern. In anderen Missionen verteidigen Sie Tankstellen, jagen Lkws hinterher, eskortieren einen Bus oder erschleichen sich den Zugang in ein Sperrgebiet. In einer Episode lassen Sie eine offene Straßensper-

Spiele-Test



▲ Große Grafikobjekte wie diese Tankstelle sind eher selten.



▲ Die Außenansicht zeigt drehende Geschütze und Schattwurf der Wagen. (640 x 480, Fenstermodus).



In dieser Massenschlacht wehren wir uns nach allen Seiten gleichzeitig.

Zwei Hubschrauber greifen an – und wir können uns mangels schwebbarem Geschützturm nicht wehren. (640 x 480)



Nachts sollte man zur Tarnung die Scheinwerfer ausschalten.

re hinter sich und treffen wenig später auf eine weitere, die von zahlreichen Polizeiwagen bewacht wird. Über Funk rufen die Gesetzeshüter Verstärkung herbei, darunter zwei Hubschrauber. Da hilft nur noch die Flucht – doch auch die erste Sperre ist mittlerweile geschlossen. In bester »Highway Killer«-Manier fliehen Sie auf einem kurvenreichen Schotterweg ins Hinterland. Ein Gehöft in einer Sackgasse dient als improvisiertes Versteck. Die Verfolger kurven suchend herum oder rucken unfreiwillig die nächste Böschung hinunter. Aufgrund Ihrer Deckung haben die Helikopter Schwie-



Dank Straßenkarte und Notizblock behalten Sie die Übersicht.

MARTIN DEPPE

Zeitreise in die 70er: Martin, gerade der Grundschule entkommen, radelt stolz auf seinem Bananensattel-Tretsel durchs rheinische Düsseldorfer. Koteletten und überdimensionale Schlaghosen sind schwer in Mode, im Fernsehen jaulen die Gitarrenklänge der »Straßen von San Francisco«. Dieses Fair greift Interstate '76 nicht nur in den Zwischensequenzen geknack auf. Auch die Musik erweckt den Eindruck, als würden Steve Heller und Mike Stone tatsächlich gleich mit quetschenden Reifen um die nächste Straßenecke brausen. Mir gefällt vor allem der Mehrspielermodus mit seiner großen Auswahl an Vehikeln. Vom Ur-Manta bis zum Schulbus gibt es alles für den destruktiven. Gerade der Bus hat aber seine Tücken. Als ich ihn in bester »Speed«-Manier über eine halbtägige Brücke prügeln wollte, siegte dann doch die Schwerkraft. Bislang empfand ich eine Fahrt mit Jörg durch den Münchener Berufsverkehr als höchsten Adrenalinkick, doch nun haben mich die Interstate-Gefechte eines besseren belehrt. Von der Highway-Action werde ich wohl erst ablassen, wenn die Bordkanone für meine Vespa endlich geliefert ist.

VERSAND MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service:

Tel. 089/98 29 02 76

Fax 089/98 29 02 77

e-mail Media_World@msn.com

Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München

NEU!

Lieferung auf Rechnung
Versandkosten DM 2,50

AKTION: Tomb Raider & original Lösungsbuch DV 64,95

Ablenkername	DV	Preis	Geschicklichkeitsspiele	DV	Preis
Atlantis	DV	69,95	3D Ultra Pinball 1 & 2	DV	74,95
Bad Mojo	DV	69,95	Abuse	DV	69,95
Baroque's Fluch	DA	69,95	Adren & Chills	DV	69,95
Belegriah in Antera	DV	74,95	Baron Bap Win95	DA	54,95
Berrington	DV	64,95	Battle Bubble	DA	49,95
Chronicles of the Sword	DV	69,95	Blade	DV	69,95
Descender 2	DV	74,95	Earthworm Jim 2 (inkl. 1) Win95	DV	59,95
Down in the Curps	DV	69,95	CastleWolf	DV	49,95
Evidence Win95	DV	69,95	Code Run	DA	54,95
Harvest of Souls	DV	64,95	Grid Run	DA	49,95
Koala Lemur	DV	64,95	Gridville	DA	49,95
Labyrinths Sol Larry 7	DV	74,95	Hugs II	DV	59,95
Lighthouse	DV	74,95	Innocent	DV	49,95
Northwood Chronicles	DV	69,95	Lomax	DV	69,95
Orion Burger	DV	74,95	Pandemonium	DV	69,95
Phantasia Aelo	DV	74,95	Percept 97	DV	69,95
Phantasia 2	DA	79,95	Pro Pinball: Timecheck	DA	49,95
Realms of the Haunting	DV	74,95	Rayman	DA	34,95
Stark der verlorenen Kinder	DV	69,95	Sonic & Knuckles Collector	DA	49,95
Star Trek - Borg	DA	49,95	Tim in Tibet	DV	49,95
The DJ	DV	44,95	Toy Story: Space Action	DV	44,95
The Last Express	DV	74,95			
Tobias	DV	64,95			
Tomb Raider	DV	69,95			
Voeds Kid	DV	64,95			
Yves' Stories	DV	64,95			
Zork Nemesis	DV	79,95			

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Alan Tillope	DV	64,95	Albion	DV	29,95
Batman Forever	DA	59,95	Alone's Tear	DV	69,95
Bermuda Triangle	DA	29,95	Daggerfall	DV	69,95
Damocles Conflict	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Descender 2	DV	74,95	Dragon Love 2	DV	69,95
Disillusion of Eternity	DV	69,95	DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95
Earth Shocks 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
Ex-Changed	DV	69,95	Overmind	DV	69,95
Galaxy Wars	DV	64,95	Star Trek	DV	69,95
Harbinger	DV	44,95	Strawpunk	DV	29,95
Hot Cars	DV	44,95			
Iron Air & Blood	DA	64,95			
Kirsty Ivan Win95	DA	64,95			
Levi Flies	DV	49,95			
MAX	DV	69,95			
Mechanizer 2 - Mercenaries	DV	79,95			
Outlaws	DV	69,95			
Perfect Weapon Win95	DV	69,95			
Project Paradise	DV	69,95			
Rebel Assault 2	DV	64,95			
Reinhold Kampagne	DV	64,95			
Return Fire Win95	DV	69,95			
S.T.R.I.K.E.	DV	39,95			
Savage Wars	DA	44,95			
Schleicherei	DV	64,95			
Schurgen of Aragon	DV	64,95			
Shattered Steel	DV	64,95			
Sonic Huk 2 Win95	DV	64,95			
Syndicate Wars	DV	34,95			
Templar SkyNet	DA	34,95			
Templar Terra Nova	DA	34,95			
The Fighter	DV	34,95			
Time Commando	DV	34,95			
Time Warriors	DV	54,95			
Tunnel Bl	DV	34,95			
Virus Fighter PC Win95	DA	69,95			
Wing Commander III: Kilrathi: Saga	DV	54,95			
Wing Commander IV	DV	54,95			
X-Men: Children of the Atom	DV	49,95			
X-Wing vs. TieFighter	DA	74,95			

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Aktionsspiele	DV	Preis	Rollenspiele	DV	Preis
Albion	DV	29,95	Alone's Tear	DV	69,95
Daggerfall	DV	69,95	Darius	DA	74,95
Dragon Love 2	DV	69,95	Nemesis	DV	69,95
DKA 3 - Schaben Über Live	DV	64,95	Overmind	DV	69,95
Star Trek	DV	69,95	Strawpunk	DV	29,95

Vorbestellung gerne möglich. Ladenpreise differenzieren.
Lieferung auf Rechnung = Versandkosten mit der Bestellmenge DM 2,50
Ausland: Österreich OS 7 = DM + Schweiz SFR 1 = DM 1,20
Irland und Änderungen vorbehalten. Sonderangebote solange Vorrat.
Preise gültig bis 03.09.97
Über 2000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich! Händleranfragen erwünscht



Vor jeder Mission wird der Wagen neu ausgerüstet. Farben zeigen den Beschädigungsgrad an.



Diesen Polizei-Panzern sollte man besser ausweichen.

rigkeiten, Sie zu treffen; bei wilden Flugmanövern zerschellen sie an einer Felswand. So schlagen Sie die überlegene Streitmacht und können weiterfahren.

Die Verwandtschaft zu MechWarrior 2 macht sich auch bei der umfangreichen Tastaturbelegung bemerkbar. Nur per Tastendruck werden Sie Ihren Wagen allerdings kaum auf der Straße halten können, ein analoger Joystick oder Flightstick ist Pflicht. Bei der Orientierung hilft oftmals der Blick nach links oder von hinten auf den PS-Brummer. Ein Miniradar zeigt in zwei Zoomstufen in der Nähe befindliche Wagen an (sofern deren Motor läuft), außerdem gibt es für jede Mission eine gezeichnete Straßenkarte. Fast wie im richtigen Leben versucht man dann, anhand von Straßenschildern, Ortschaften, Geländemerkmale und Kompaß seinen Weg zu finden. Von einem Ende der Karte zum anderen fahren Sie schon mal einige Minuten, kurz vor Verlassen des Missionsgebiets weist Sie Ihr Alter Ego mit einem genervten »This ain't right!« auf den Fehler hin. Womit wir beim großen Schwachpunkt von Interstate '76 wären:

Die Kriterien für den vorzeitigen Mißerfolg sind überaus strikt. Sie haben versehentlich die Karte verlassen – Missionsende. Sie kommen bei einem Wettrennen etwas zu spät ins Ziel – Game over. Der Einsatz ist eigentlich schon gewonnen, doch ein Fahrfehler führt zum finalen Crash – nochmal probieren. Das alles wäre nicht sonderlich tra-



▲ Hier sehen Sie deutlich den Unterschied zwischen grobtexturierter Landschaft und detaillierter Autografik samt eingedellter Karosserie.



Ein platter Reifen wird auch als solcher dargestellt. (640 x 480)



Die Alternativen zur Standardauflösung 640 mal 480, von oben nach unten: 320 mal 200 wirkt häßlich, 480 mal 360 ist annehmbar, 800 mal 600 und 1024 mal 768 unterscheiden sich kaum.

gisch, doch man darf nur nach Missionsende speichern. Gerade die mehrteiligen Aufträge führen so zu Frustrationen. Die ersten beiden Einzeljobs schafft man beispielsweise problemlos, nur beim dritten scheitert man zehnmal – und muß ebenso oft von vorne anfangen. Ein Continue nach jeder Teilmission wäre Pflicht.

JÖRG LANGER

Verbleibtes Benzin, bleihaltige Luft und eine Familienpackung »Easy Rider«-Feeling – das gefällt mir besser als die ewige »Mad Max«-Aufbereitung. Beim Testen von Interstate '76 konnte mich nur meine schon im dunkelroten Bereich stehende Magen-Tankanzeige vom Bildschirm wegbekommen. Daß die Grafik gerade mal guter Durchschnitt ist, stört mich nicht die Bohne. Wichtiger sind Fahrgedühl, Abwechslung und intelligentes Missionsdesign.

Die eingeschränkte Speichermöglichkeit hat mich allerdings an den Rand der Verzweiflung gebracht: Fast geschafft und doch verloren, und das zehnmal hintereinander – da wünscht man sich in die Kanzel eines Schnellplatz-Krans. Zum Frustfaktor kommen kleinere Designmängel wie das Fehlen von Schwierigkeitsstufen. Und die Kampagne könnte ein kleines bißchen länger sein. Als Meilenfresser-Veteran auf diversen Weststaaten-Highways (Stichworte: Alamo-Kreuzer, drei Wochen, 10 000 Kilometer) ist Interstate '76 für mich persönlich trotzdem das Spiel des Monats: Kaufen, Gas geben, losballern!



Der Polygon-Look der Zwischensequenzen paßt exakt zur restlichen Spielgrafik.



ERSTE HILFE

+ Setzen Sie die Structure-Punkte überall auf 40 runter, es sei denn, die Mission findet in unwegsamem Gelände statt. Die Panzerung sollte vorne mindestens 120 und hinten 80 betragen, die Seiten können schwächer sein. Kommt es auf Geschwindigkeit an, so schöpfen Sie nicht alle Armor/Structure-Punkte aus.

+ Wenn Sie nicht unter Zeitnot stehen und gerade maximal zwei Gegner haben, sollten Sie von Ihrer Handwaffe Gebrauch machen. Schauen Sie ständig nach rechts aus dem Fenster und fahren in Uhrzeigersinn unregelmäßige Kreise um die Gegner herum. Dabei aus nächster Nähe auf deren vordere Fenster feuern.

+ Verlofer können Sie dadurch loswerden, daß Sie in einem günstigen Moment (etwa beim Überqueren eines Hügels) bei Höchstgeschwindigkeit den Motor abstellen und mit der verbleibenden Bewegungsenergie in Deckung rollen.

Je nachdem, wieviel Sie von Ihren Gegnern übriglassen, sammeln Sie mehr oder weniger Ausrüstung ein. Die ist in folgende Kategorien unterteilt: Motor, Stoßdämpfer, Reifen, Bremsen und Waffen. Letztere reichen vom schönen MG über Raketen, Flammenwerfer und sogenannte »Droppers« (Ölpfützen, Minen, Betonklötze) bis zu den effektvollen Mörsern. Außerdem tunen Sie Ihre Kiste mit einigen Extras wie Radarstörer, Afterburner oder Schlammschützer. Beschädigte Bauteile repariert Ihr Mechanikerkumpel Skeeter bis zum übernächsten Einsatz.

Interstate '76 glänzt nicht zuletzt aufgrund seiner Fahrphysik. Sofern Sie nicht im Action-Modus spielen, verhalten sich die Wagen sehr realistisch. Die Blechkisten schlittern, rotieren, schrammen an Gebäuden vorbei oder prallen gegen Kakteen. Fernab der Pisten machen sich Gelände- und Gebirgsangabe bezahlt. Ein zerschossener Reifen oder beschädigte Bremsen wirken sich merklich aus. Durch Vollbremsungen, Schlenker oder Kehrtwenden setzen Sie sich auch gegen besser bewaffnete Gegner durch. Im »Melee«-Modus kämpfen Sie gegen computergesteuerte oder menschliche Kontrahenten. Sieben Solomissionen, 15 Mehrspielerkarten und 23 verschiedene Fahrzeuge stehen zur Wahl. Mehrere Teilnehmer können Teams bilden, der Einstieg in ein Gefecht ist jederzeit möglich. Vereinzelt frischen Nachschubzelte Ihre Munitionsvorräte auf und reparieren Schäden.

Technik-Tipp: Auf einem Pentium/166 läuft das Spiel bei 640 mal 480 Pixel, HUD-Cockpit und fast allen Details flüssig. Auf langsameren PCs verhilft man seinem 70er-Schlitten durch radikale Detailreduzierung (Rückspiegel, Wolken) zur flotten Fahrt. Die weniger schöne 480-mal-360-Auflösung garantiert auch auf mittleren Rechnern den Fahrkomfort. (La)

INTERSTATE '76

Hersteller:	Activision	Empfohlene Hardware:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (per Netzwerk oder Internet)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht

Durchschnitt

Sehr gut

MAN(N) MUSS ES HABEN!

REFLECTIONS 4

REFLECTIONS 4 Photorealistische 3D-Grafik & Animation

REFLECTIONS 4 ist das kreative Werkzeug für alle, die in die photorealistische Visualisierung und Animation ihrer eigenen virtuellen Welt einsteigen wollen. Wo die Interessen auch liegen, ob Architektur, Video, Multimedia, Technik & Design oder Science-Fiction, REFLECTIONS 4 haucht Ihren Ideen Leben ein. Sie sind Modellbauer, Bühnenbildner, Beleuchter, Fotograf und Regisseur und erzeugen Ihre eigenen mitreißenden Bilder und Filme auf Ihrem Computer. Eine Anwendung, die Sie schnell in ihren faszinierenden Bann ziehen wird, so vielseitig wie Ihre Phantasie.

Infohotline:
06173 - 608-208



ab 99,95 DM!

Lightversion 99,95 DM • Vollversion 399,95 DM



Erhältlich in allen:
Schauandt
Schürmann
und in einigen
Kaufhof
und
Horten
Filialen
und natürlich bei:

OBERLAND COMPUTER
In der Scheinwohl 5 • 61476 Kronberg

Tel.: 06173 - 608-0 • Fax: 06173 - 63385

Weitere Informationen, Zusatzprodukte und Bezugsquellen finden Sie im Internet unter:

<http://www.oberland.com>

Weitere Bezugsquellen:

T&T
Tel.: 02602-1600-111
SienerSoft
Tel.: 06126 - 595-0
Joysoft
Logibyte
Tel.: 030 - 39603 - 600
Und in den Häusern von:
Brinkmann
Karstadt
Conrad Electronic
Tel.: 0180 - 5312111
Fax: 0180 - 5312110
Voll: Best.-Nr.: 965529-99
Light: Best.-Nr.: 965510-99

Aktionspiel für Fortgeschrittene

S.C.A.R.A.B

Man nehme eine 3D-Umgebung, lasse dort rivalisierende Roboter herumlaufen und würze das Ganze mit einer Spur Strategie – schon hat man ein recht kurzweiliges Action-Vergnügen.

Spielefirmen und ihre Anleitungen: Nach Durchsicht des erfreulicherweise komplett in deutsch gehaltenen Handbuchs von »S.C.A.R.A.B.« war der gestreifte Tester nicht viel schlauer als vorher. Dabei ist das Prinzip ganz einfach. Zwei Roboter laufen in einer dreidimensional dargestellten Arena herum und versuchen, die Herrschaft über den Level an sich zu reißen. Es gibt zwei Vorgehensweisen, um dieses Ziel zu erreichen. Zum einen können Sie versuchen, den gegnerischen Roboter schlichtweg abzuschießen. Alternativ müssen Sie bis zu 16 sogenannte Türme aufstellen, die nach und nach die Energieversorgung des Areals übernehmen. Das Level gewinnen Sie, wenn Ihre Türme mindestens fünf Minuten lang das Areal zu 50 Prozent mit der benötigten Energie beliefern.

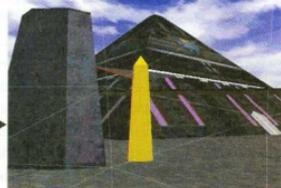
Natürlich schaut der gegnerische Roboter nicht tatenlos zu, sondern stellt seinerseits Energieversorger auf und zerstört Ihre. Umgekehrt sollten Sie natürlich möglichst seine Versorger sabotieren. Eine Übersichtskarte zeigt, wo eigene und feindliche Türme aufgestellt sind. Sollte Ihr Energiepegel wegen abgeschossener Bauten unter 50 Prozent sinken, müssen Sie für Nachschub sorgen. Der Countdown beginnt dann ab 50 Prozent Energie wieder ganz von vorne. Vor dem Spiel wählen Sie Ihren Roboter-Typ aus. »Anubisk« ist mittelmäßig schnell und widerstandsfähig, außerdem kann er eine große Anzahl an Waffen verwenden. Der zweite Kolob heißt »Sekmet« und ist weniger wendig, kann dafür aber wirksamer um sich schießen. Der kleinste Stampfer ist der »Horus«, der sehr flink, aber weniger kampfkraftig ist. Drei Roboter stehen Ihnen pro Mission zur Verfügung, zwischen denen Sie beliebig wechseln.

Während des Spiels können Sie verschiedene Extras aufsammeln oder direkt von einem über Ihnen schwebenden Versorgungs-



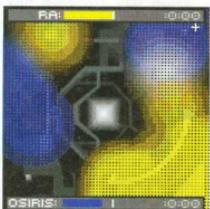
▲ **Auge in Auge mit dem gegnerischen Roboter:** Entweder schießen Sie ihn ab (wenn er Ihnen nicht zuvorkommt), oder Sie sabotieren seine Energieversorgung.

► **Unser Energieturm rotiert friedlich vor sich hin.** Im Hintergrund sieht man die zentrale Pyramide des Geländes.



schiff anfordern. So gibt es Teleporter (versetzen Sie in einen zufällig gewählten Platz in der Arena), Scanner (zeigen die Positionen der gegnerischen Türme), Minen und Unsichtbarkeits-Zusätze. Mehr als 40 verschiedene Goodies stehen dem geätzten Robotkämpfer zur Verfügung.

Insgesamt geht es durch sieben verschiedene Arenen, in denen jeweils 20 unterschiedliche Missionen gespielt werden müssen. Die Arenen unterscheiden sich durch die Geländeformen, während sich die Missionen durch verschiedenartige Startbewaffnungen, sowie die zur Verfügung stehende Zusätze und Tag/Nacht-Einsätze voneinander abheben.



Die Übersichtskarte zeigt an, wo unsere Energietürme das Gelände versorgen (gelb), und wo der Gegner sein Unwesen treibt (blau).

(hf)

HENRIK FISCH

S.C.A.R.A.B ist ein typischer Fall von »einfach mal losspielen und alles ausprobieren«. Anfänglich hatte ich nämlich noch nicht mal ansatzweise kapiert, worum es eigentlich geht. Als es dann gefunkt hatte, war ich zunächst mit Feuereifer dabei. Es bringt einfach Spaß, in dem Gebiet herumzulaufen, Türme aufzustellen und die gegnerischen Aktionen zu sabotieren.

Kleiner Nebeneffekt: Die Musik im Spiel steuert einiges zu der Atmosphäre bei. Allerdings nur eine Zeitlang, denn nach der fünften Mission wird es eintönig, so daß es bei der Wertung nicht für vier Sterne gereicht hat. Wesentlich genialer ist der Zweispielermodus, für den Sie jedoch DirectX installieren müssen. Wer mit mehreren Leuten gegeneinander streitet, darf sich ruhig noch einen Stern dazudenken.

S.C.A.R.A.B

Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Test Spieltage 95
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

HELICOPS

In Japan sind Spielkonsolen erheblich verbreiteter als PCs. Ein paar wackere Entwickler haben sich der Diktatur von Mario & Co. aber doch widersetzt.



Wer sich bis ins hohe Alter ein kindliches Gemüt bewahrt, gibt sich am Wochenende den Zeichentrick-Overkill. Egal, welchen Privatsender man auch einschaltet, stets kämpfen ein paar Superhelden gegen das unsagbar Böse. Der Löwenanteil der animierten Weltenretter stammt aus Japan, wo die sogenannten »Animes« längst zum Volksgut gehören. Deshalb ist es kein Wunder, daß sich die Programmierer aus Fernost für »HeliCOPS« ein ähnliches Szenario gewählt haben.

Die fünf Jungs und Mädels des HeliCOPS-Corps sind wahre Meister im Umgang mit Hubschraubern. Das kommt gerade sehr gelegen, denn das Verbrechersyndikat Nemesys hat es auf Neo Tokio abgesehen. In 23 Einsätzen weist die jugendliche Pilotentruppe das üble Gesindel um den mysteriösen Anführer Maxwell Giger in seine Schranken. So haben die Finsterwichte keine Chance,

Wir arbeiten uns zügig voran. Wenn bloß der Eingang zur Bergfestung nicht so gut versteckt wäre.



MICHAEL SCHNELLE

Die japanische Herkunft von HeliCOPS erkennt man von der ersten Minute an. Das liegt aber nicht allein an den Menüs im Anime-Stil, sondern auch an der wenig spektakulären 3D-Grafik im Spiel. Land und Meer gehen schlagartig ineinander über, und die Wände von Gebäuden sind dünn wie Reispapier. Allerdings ist das Gelände (vor allem die Innenstädte) sehr komplex aufgebaut und die Anzeige trotzdem auch auf kleineren Pentiums pfeilschnell.

Spielerisch wird nur recht durchschnittliche Action geboten. Ein flinker Baldfinger zählt hier immer noch mehr als eine durchdachte Vorgehensweise. Die Gegner agieren ziemlich hirntlos und lassen keine Strategie in ihrem Verhalten erkennen. Dafür steuert sich der Hubschrauber kinderleicht und äußerst präzise. Trotzdem hat mir HeliCOPS einigen Spaß bereitet. Das liegt zu einem nicht geringen Teil am fernöstlichen Endzeitflair. Wer japanische Manga-Comics wie »Akira« oder »Appleseed« mag, wird auch an HeliCOPS Gefallen finden. Geht Ihnen dieses Faible ab, sind Sie bei Blue Bytes »Extreme Assault« erheblich besser aufgehoben.



▲ In 52 Sekunden geht die Bombe hoch, und noch immer sind nicht alle Gegner zerstört.



◀ Die beiden Laster wissen noch nichts von ihrem baldigen Ableben. Da nützt ihnen auch das japanische Smilie-Pend nicht.

mit einer riesigen Armee den örtlichen Hafen zu überrennen oder gar die kaiserliche Autobahn mit

Bomben zu verminen. Auch ein schwerbewaffneter Zug kann Ihnen den Zugang zur unterirdischen Feindesfestung nicht verwehren, und der Hilfsscherge General Oblix hat trotz fliegender Megakampfmachine keine Chance gegen Sie. Allerdings nur, sofern Sie den einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden gewählt haben. Ansonsten werden Sie schon an den ersten Levels ganz schön zu knabbern haben. Auf jeden Fall müssen Sie sich zu Beginn für einen Recken entscheiden. Jeder einzelne kann besonders gut mit einem der fünf Hubschrauber umgehen. Unterwegs finden sich Extrawaffen wie zielsuchende Raketen und Reparatursets. Haben Sie alle Einsätze erfolgreich absolviert, treten Sie dem Hauptschurken in seinem GigerMech gegenüber. Erheblich schwerer zu besiegen dürften aber die bis zu vier menschlichen Mitspieler sein, die Sie über Modem oder Netzwerk bekämpfen können.

(mic)



HELICOPS

Hersteller:	7th Level	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	Windows 95		Pentium/100, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



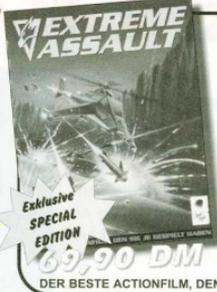
... SCHON WIEDER WIE ZU FEIERN!!!

WIAL SHOP AUGSBURG: Karolinenstr./Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 und 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

Schwer umgebaut und bieten Euch jetzt auf 2 ETAGEN alles, was das Herz des Computerspielers begehrt und noch viel mehr. Ab sofort findet ihr bei uns angefangen bei Spielen über Multimedia und Edutainment bis hin zum Zubehör alles für die perfekte Computerunterhaltung... am 9. und 10. Mai gibt's dann eine riesige Wiedereröffnung mit der Premiere von EXTREME ASSAULT, Verlosungen und natürlich vielen unwerdlichen Spitzenangeboten...

WIAL jetzt auch im Internet: www.wial.de



Exklusive SPECIAL EDITION 6990 DM! DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN...

- kahlrante Action im Helikopter und Panzer
-unglaublich realistische SVGA-3D-Umgebung
-digitale Sprachausgabe und CD-Audio
-ausbaubare Waffenysteme
-5 Einsatzgebiete, insgesamt ca. 50 Missionen

- Eröffnungsgewinnspiel:
1. Preis: Exklusive "Extreme Assault"-Jacke
2. Preis: handsignierte "Extreme Assault"-Spiel
3. Preis: ein signiertes Shirt

* Verlosung am 10. Mai in Augsburg

CD-ROM GAMES

Table listing CD-ROM games including Roberta Williams Anthology, Royal Flush, and various action/adventure titles.

CD-ROM GAMES

Table listing CD-ROM games including Time Warrior, Tomb Raider, and various strategy titles.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including Welt der Wunder, Winnie Puh, and PC Zubehör.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including Welt der Wunder, Winnie Puh, and PC Zubehör.

SONY Playstation Games

Table listing Sony Playstation games including Superstar Soccer Deluxe, Liffence Tenka, and various action titles.

SIM SPECIAL COLLECTION

Table listing Sim Special Collection titles including Sim Ant, Sim Life, Sim Ant Classic, and various simulation games.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including Warcraft, Warcraft II, and various strategy titles.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including Warcraft, Warcraft II, and various strategy titles.

SONY Playstation Games

Table listing Sony Playstation games including Adventures of Lomax, Battle Stations, and various action titles.

NINTENDO 64

Table listing Nintendo 64 games including Nintendo 64 Grand Prix, Memory Game, and various action titles.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including 101 Dalmerster Grandprix, Aladin Spieltheater, and various strategy titles.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including 101 Dalmerster Grandprix, Aladin Spieltheater, and various strategy titles.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including 101 Dalmerster Grandprix, Aladin Spieltheater, and various strategy titles.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including 101 Dalmerster Grandprix, Aladin Spieltheater, and various strategy titles.

CD-ROM MULTIMEDIA

Table listing CD-ROM multimedia titles including 101 Dalmerster Grandprix, Aladin Spieltheater, and various strategy titles.

Advertisement for Imperium Galactica and UEFA Champions League, featuring game boxes and promotional text.

Spiele-Test Test Spiele-Test

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

EXTREME ASSAULT

Mit dem Panzer geht es aufwärts.

Blühende Landschaften wurden uns einst versprochen – bei Blue Byte dürfen Sie diese verteidigen. Mit Hubschrauber und Panzer bekämpfen Sie außerirdische Invasoren.

Sie werden sicher schon bemerkt haben: Diese Ausgabe von PC Player steht ganz im Zeichen der Hubschrauber. Die Redaktion wurde von etlichen Herstellern förmlich mit Helikopter-Programmen überschwemmt. Nach »Longbow Gold«, »HelicoPS« und »Comanche 3« erreichte uns mit »Extreme Assault« auch Blue Bytes' Beitrag aus der aktuellen Rubrik »Schöner fliegen«.

»Extreme Assault« versetzt Sie allerdings nur ins Cockpit eines futuristischen High-Tech-Copters, sondern auch an die Hebel eines ebenso fortschrittlichen Panzers. Auf der Erde gelandete Aliens versuchen gerade, die hiesige Atmosphäre den eigenen Gegebenheiten anzupassen. Doch davon ahnen Sie noch nichts, als Sie von Ihrem Oberkommando ausgeschiedet werden, das mysteriöse Verschwinden einiger Hinterwälder aufzuklären. Der Flug entlang eines idyllischen Flüsschens verkommt urplötzlich zum Kampf ums eigene Überleben. In zwölf Einzelmissionen arbeiten Sie sich den Flußlauf entlang und kommen den extraterrestrischen »Terraforming«-Plänen auf die Schliche. Dazu befreien Sie die Talbewohner aus einem mit einer Energiebarriere gesicherten Gefängnis, fangen gegnerische Konvois ab und vernichten feindliche Flakstellungen, während Sie Ausschau nach einem verschollenen Kameraden halten. Der zweite Level führt Ihren Heli in ein finstres Tunnelsystem. Dieses haben die Außerirdischen in eine riesige Gefängnisfestung verwandelt. In weiteren elf Abschnitten befreien Sie die restli-



Das Ende des zweiten Levels wird von diesem Schlachtschiff bewacht.

chen Geiseln, legen Reaktoren lahm und stellen sich dem Levelendkampf mit einem schwerbewaffneten Schlachtschiff. Dieses harte Gefecht müssen Sie aber nicht alleine bestreiten, ein paar geflügelte Gefolgsleute eilen Ihnen im rechten Moment zu Hilfe. Danach geht es in die Dschungel. Ein Flugzeug ist mitsamt seiner Besatzung verschollen. Ihre Ermittlungen führen Sie schnell in eine geheime Waffenfabrik, mitten in verzweigten Bergstollen. In Level 4 werden die verschachtelten Gänge der Mine so eng, daß Sie vom Hubschrauber in den Panzer wechseln müssen. Dabei erweist sich die sehr kleine, zoombare Radarkarte nur als bedingt hilfreich, um nicht vom rechten Weg abzukommen. Durch Montagehallen und lavagründige Schluchten ballern Sie sich voran, bis Sie in Level 5 Südamerika, wieder aus dem Hub-



Das Böse hat doch ein Gesicht.

ERSTE HILFE

- ⊕ Schon ab der zweiten Spielstufe wird Extreme Assault ganz schön schwer. Um später überhaupt noch eine Chance zu haben, sollten Sie den Hubschrauber immer in Bewegung halten. Die Gegner zielen per Vorhalt auf Ihre wahrscheinlichste Flugbahn. Sorgen Sie für ein wenig Überraschung, indem Sie häufig die Flughöhe und den Kurs ändern.
- ⊕ Selbst, wenn Sie den aktuellen Level gelöst haben, sollten Sie nicht gleich weitermachen, wenn Ihr Schutzschild gefährlich niedrig ist. Suchen Sie nach herumliegenden Energiekapseln. Ansonsten passiert es schnell, daß Sie die nächste Spielstufe nicht überleben.
- ⊕ Bei aller Hektik sollten Sie sich die Zeit nehmen, ein wenig herumzustöbern. Feuern Sie ruhig mal auf ganz normal aussehende Objekte. Oft verbergen sich dahinter Extrawaffen und Munition.
- ⊕ Der Panzer muß sich immer wieder durch engstes Terrain wagen. Dabei steuert er sich am besten aus der Außenperspektive. Dadurch haben Sie auch schmale Passagen gut im Blick.



In animierten Briefings werden Ihnen die nächsten Missionsziele gezeigt.



Transparenz- und Leuchteffekte dominieren den Bildschirm Extreme Assault.



Kein Endgegner sondern »nur« ein Mittelschere.



Tiefe Höhlensysteme harren der Erforschung.

schrauber heraus, von Aliens erlösen. Den letzten Level durchstreifen Sie zuerst mit dem Tank und dann mit dem Copter, bis Sie im Endkampf dem finalen Obermoltz gegenüberreten.

Vor jedem Unterabschnitt werden Sie in einem animierten, gesprochenen Briefing mit den jeweiligen Einsatzzielen vertraut gemacht. Zu Beginn sind Sie nur mit einer selbstzielenden Maschinenkanone und der schlagkräftigeren, aber nur manuell zu steuernden Laserwumme ausgestattet. Beide lassen sich durch aufgesammelte Munition zeitweilig aufrüsten. Daneben können Sie zielsuchende Raketen und einen aufladbaren Megastrahl finden. Je länger Sie bei letzterem die Feueraste gedrückt halten, desto mehr vernichtende Energie schießt er auf die Feinde ab. Besonders effektiv ist die Smart-bomb, die sämtliche umstehenden Gegner auf einen Schlag erledigt. Ganz besondere Aufmerksamkeit haben die Entwickler der vollautomatischen HUD-Anzeige gewidmet. Neben dem Fadenkreuz wird auch die aktuelle Stärke der gegnerischen Panzerung angegeben. Außerdem weist ein kleiner roter Kreis darauf hin, ob sich das Ziel in Reichweite der gewählten Waffe befindet. Präsentiert wird das alles in

sehr ansehnlicher Super-VGA-Grafik und High-Color. Transparente Explosionen und schön gezeichnete Objekte lenken von der manchmal etwas kantigen Landschaftsoptik ab. Bis zu vier eingefleischte Netzwerker können sich gegenseitig bekämpfen. Allerdings benötigt jeder Spieler eine eigene CD.

Technik-Tipp: Um Extreme Assault in seiner vollen Farbpracht flüssig genießen zu können, benötigen Sie ein Pentium/166. Mit 32 MByte RAM kommt noch etwas mehr Tempo ins Spiel, da mehr Texturen vorab geladen werden können. Besitzer eines MMX-Rechners dürfen etwas aufwendigere Explosionen bewundern. Bis herunter zu einem Pentium/100 bringt der aktuelle UniVBE-Treiber aus dem »Display Doctor«-Paket von SciTech einiges mehr an Tempo. Pentium/90-Benutzer sollten tunlichst auf 256 Farben zurückschalten. (mic)

MICHAEL SCHNELLE

Ich bin tief beeindruckt. Was Blue Byte mit Extreme Assault auf den Bildschirm zaubert, sucht seinesgleichen. Klar, das Terrain sieht bei Comanche 3 erheblich schöner aus, dafür glänzt der Mülheimer Drehflügler mit Transparenzeffekten und High-Color-Grafik. Außerdem braucht man nicht unbedingt einen Pentium/200-MMX um einigermaßen flüssig auf Alienjagd gehen zu können.

Spielerisch bin ich nicht ganz so begeistert. So sind die Levels alleamt sehr geradlinig aufgebaut. Probleme lassen sich meist nur auf eine Art und Weise lösen. Die beiden Panzerabschnitte haben mir gar nicht gefallen. Bei allem Feindbeschuss muß man hier zu sehr darauf achten, nicht irgendwo herunterzufallen. Ärgerlich auch, daß man auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nur die ersten beiden Welten sehen kann - alle sechs Level gibt es erst ab Stufe drei. Einsteiger und Fortgeschrittene werden sich so sehr schwer tun, das Ende von Extreme Assault mitzuerleben. Spaß macht Extreme Assault dennoch, vor allem wegen der abwechslungsreichen Missionen und der Präsentationspower. Derart motivierte Profipiloten fliegen hier auf keinen Fall falsch, alle anderen machen sich am besten auf die Suche nach dem versprochenen Cheat-Modus.

EXTREME ASSAULT

Hersteller:	Blue Byte	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/166, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (per Netzwerk oder Internet)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Gut
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Spiele-Test

DARKLIGHT CONFLICT

So schnell kann es gehen: Gerade noch holten Sie als Kampfpilot in feinstem Tom-Cruise-Manier rotbestenerte Flieger vom Himmel, als Sie sich plötzlich auf einem Raumschiff wiederfinden. Was die Aliens dort mit Ihnen anstellen, läßt die Top-Gun-Ausbildung wie eine Führerscheinprüfung aussehen.



Jetzt bloß nicht anecken! Nach einer erfolgreichen Mission muß auch noch die Landung gelingen. (640 x 320)



Sie sind gut. Sie sind flott. Sie sind Kampfflieger. Bei Ihrem letzten Einsatz haben Sie sich selbst übertroffen und prompt die Aufmerksamkeit Außerirdischer auf sich gezogen. Kurzerhand entführen die grünen Männchen Sie und Ihren Düsenflieger. Die echsenartigen Reptonier brauchen nämlich dringend Piloten, die ihnen im Kampf gegen die fiesen Ovoniern beistehen.

So beginnt »Darklight Conflict«, ein rasantes 3D-Actionspiel von Electronic Arts. Ohne großes Federlesen liefern Sie sich schon bald heiße Gefechte, die mit wahren Explosionsorgien das Spielerherz erfreuen. Zunächst bekommen Sie aber einen Crashkurs in Sachen Vakuumflug verpaßt. Die ersten Missionen lehren Sie Navigation im All sowie Hyperraumspünge und das Landen auf Großraumschiffen. Sind Sie darin firm genug, ist Waffentraining angesagt. Mit vier verschiedenen Strahlengeschützen beharken Sie zunächst unbewaffnete Übungsdrohnen, die von den Reptoniern schon bald durch wehrhaftere Versionen ersetzt werden. Sobald Ihnen der Umgang mit Impuls- oder Plasmageschützen in Fleisch und Blut übergegangen ist, warten die höheren Weihen der Waffentechnik: Raketen und Bomben werden unter Ihr Schiff montiert. Es gibt vier unterschiedliche Ausführungen bei den Raketen, während Bomben in zweierlei Versionen daherkommen. Gimmicks wie der »Würfel des jüngsten Gerichts«, eine Tarnvor-

richtung und der Traktorstrahl runden Ihre Ausrüstung ab. Haben Sie alle Schiffsinstallationen zur Genüge ausprobiert, geht es sofort in medias res: Die ersten Gefechte mit den Ovoniern stehen auf dem Tagesbefehl. So sind anfangs Ihr Trägerschiff »Kriegstrommel« sowie Forschungsstationen oder Bergbauroboter zu schützen. In einer Mission senden die Gegner Ihrem Mutterschiff sogar ferngesteuerte Kometen entgegen. Es liegt dann an Ihnen, die hinter den Himmelskörpern montierten Antriebsaggregate auszuschalten. Erst später bekommen die Reptonier – dank Ihrer Erfolge – das Heft in die Hand und schlagen energisch zurück. Abgesehen von den abwechslungsreichen Missionen machen vor allem die Lichteffekte den Reiz von »Darklight Conflict« aus. Selbst die kleinen Drohnen beenden ihr Dasein in spektakulären Explosionen. Beinahetreffer spiegeln sich auf Schiffsoberflächen wider, Raketen erhellen die Schwärze des ALLs. Erhält ein Groß-

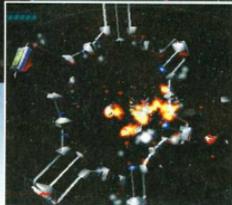
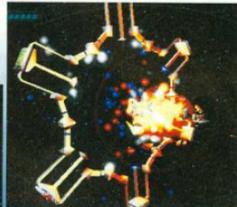
MARTIN DEPPE

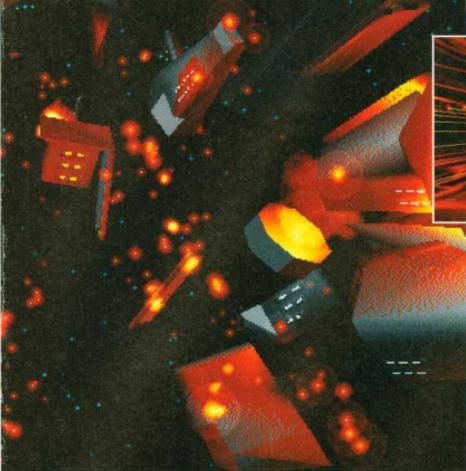
Gerade noch habe ich mir im Kino die neue »Krieg der Sterne«-Fassung angesehen. Kaum bin ich naßgeschwitzig aus dem Sessel gekrabbelt, darf ich mich an weiteren farbenprächtigen Explosionen und Laserduellen erfreuen. Zwar bietet ein Computermonitor nun mal nicht das Erlebnis einer großen Leinwand, dennoch verwöhnt »Darklight Conflict« meine Augen. Die Rasanzen der Raumschlachten und die gelungenen Lichteffekte springen schnell auf den Nachwuchs-Skywalker über. Die zahlreichen Missionen sind teilweise recht knackig, aber auch ungeübte Raumerpiloten erzielen dank der leicht zugänglichen Steuerung schnell die ersten Erfolge.

Schade nur, daß um die Raumkämpfe herum so wenig geschieht. Warum darf ich meinen Flieger nicht selber wählen oder ausstaffieren? Warum muß ich die Missionen eine nach der anderen durchmühen, ohne daß vorherige Erfolge oder Fehlschläge Auswirkungen haben? So kann sich Darklight Conflict kaum mit Konkurrenten wie der »Wing Commander«-Serie oder deren Ableger »The Darkening« messen. Wer auf pure Weltraum-Action steht oder einfach zusehendurch mal böse Aliens zerblasen will, dem sei Darklight ans Herz gelegt. Ärgerlich finde ich, daß die versprochenen Mehrspielmissionen schlichtweg fehlen. Die Nachlieferung via Patch ist meiner Meinung nach eine Unsitte.



Ein Ovoniern kommt aus dem Hyperraum und wird sofort gebührend empfangen.





Nur mit knapper Not weicht unser Schiff einer Explosion aus.

raumer den entscheidenden Treffer, verglüht er nicht in einem einfachen Feuerball, sondern mehrere Explosionen zerreißen nach und nach die einzelnen Teile. Während man vergleichbare Weltraumopern selten ohne ausführliches Handbuchstudium überlebt, sind Steuerung und Waffeneinsatz bei Darklight Conflict schnell erlernt. Gerät etwa ein gegnerisches Ziel in Raketenreichweite, meldet ein Fadenkreuz die Möglichkeit zum Schuß. Ihre Schilde fahren Sie einfach durch längeren Druck auf die Feuertaste hoch. Drei Pfeile am Rande des Cockpitfensters markieren Ihr Missionsziel, den nächsten Gegner und den nächsten Flügelmann. Die Entfernung zu anderen Objekten läßt sich direkt auf dem HUD ablesen. Kommen Sie näher heran, gibt ein Richtungsstrahl den Kurs des Ziels an – eine große Hilfe beim Geschützeinsatz. Zusätzlich bietet ein

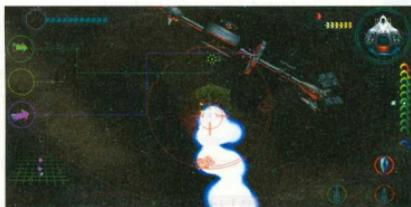


Im Hyperraum läßt sich Energie tanken – oder verlieren.

Radarschirm im Elite-Stil weitere Orientierung, außerdem weist die Stimme Ihres Kommandanten auf das jeweilige Missionsziel oder eine Situationsänderung hin. Den Hyperraum erreicht Ihr Schiff, indem Sie sogenannte Portale durchfliegen. Bei manchen Sprüngen kommen Ihnen Materie- und Antimaterieblitze entgegen. Wenn sie Ihr Schiff berühren, wird seine Bordenergie auf- oder entladen. Die Energiereserven sollten Sie immer im Auge behalten – ansonsten strandet Ihr Raumer allzu schnell antriebslos im All. Vor allem der Turbo zehrt an den Bordreserven, aber auch der Einsatz der Schilde und Waffen sowie der Vornrvorrichtung. Die Standardwaffe und der normale Antrieb verbrauchen hingegen keine Energie. Zu Beginn jeder Mission stellt man Ihnen ein Schiff zur Verfügung – selber auswählen dürfen Sie es nicht. Die Palette umfaßt dabei fünf Flieger, angefangen mit einem leichten Jäger bis hin zum schweren Kampf Bomber, der zwar langsam, dafür aber stark gepanzert und mit Geschütztürmen ausgestattet ist. Fest vorgegeben ist auch die Bewaffnung Ihres fliegenden Untersatzes. Während die Feuerkraft nur von den Energiereserven eingeschränkt ist, sind Raketen und Bomben nur begrenzt verfügbar. Wer nicht die aus 50 linearen Missionen bestehende Kampagne spielen will, kann auf den Arcade-Modus zugreifen. Hier bekommt man es mit immer größer werdenden Gegnermassen zu tun. Entgegen den Informationen auf der Packung enthält das Spiel nur eine – dürrig ausgefallene – Multiplayer-Mission. Die angebenen zwölf will der Hersteller per Patch nachliefern. (md)

ERSTE HILFE

- + Regeln Sie die Geschwindigkeit Ihres Schiffes möglichst nur über die Zifferntasten. Der Turbo frßt zu sehr an der wertvollen Bordenergie.
- + Vor dem Sprung durch Hyperraum-Portale auf die Position Ihrer Flügelmänner achten: Allzugern wollen die Kameraden gleichzeitig durch das Tor.
- + Die Ovionier scheinen japanische Vorfahren zu haben. Oft halten sie nämlich direkt auf Ihr Schiff zu. Da hilft nur eins: Schilde hoch und ausweichen.
- + Wenn Sie mit Gegnern rechnen, die aus einem Hyperraum-Portal springen: Decken Sie das Tor möglichst mit dem Splitter-Geschütz ab. Auf diese Weise verlassen nur noch ovonische Trümmer das Portal.



Mit Hilfe des Traktorstrahls liefern wir Erz an unser Mutterschiff.



In der VGA-Darstellung – hier der Arcade-Modus – verlieren die Raumschlachten einiges an Wirkung. (320 x 160)

DARKLIGHT CONFLICT

Hersteller: Electronic Arts	Empfohlene Hardware: P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem: MS-DOS	Benchmark: 1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler: Einer bis sechs (per Netzwerk)	Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Schlecht
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Gut	Übersetzung: Gut

PC PLAYER WERTUNG

★
Sehr schlecht

★
Durschnitt

★
Durschnitt

★
Sehr gut

★
Sehr gut

DISSOLUTION OF ETERNITY

Der zweite offizielle Mission-Pack zu »Quake« verkürzt die Wartezeit auf neue 3D-Shooter wie »Unreal«.

Quake-Kenner wissen, was mit einer Missions-CD auf sie zukommt. Deshalb machen wir es kurz: Das »Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity« verlangt, genau wie der erste (Test in PC Player 5/97), die mittlerweile indizierte Vollversion von Quake. Nach dem Start finden Sie sich wie beim Standardspiel in einer Halle mit mehreren Portalen wieder, die den Schwierigkeitsgrad festlegen. Die darauffolgende Halle bestimmt die Episode, wobei jede aus sieben hintereinander zu spielenden Levels besteht. Erst, wenn Sie beide Episoden durchgespielt haben, gelangen Sie in den 15. Level, wo Sie dem finalen Endgegner (hoffentlich) den Garaus machen.

Wie beim ersten Mission-Pack gibt es auch in dieser Version einige neue Waffen und Gegner. Für die beiden Nagelgewehre liegen gelegentlich Lavanägel herum. Das sind glühende Geschosse, die wesentlich mehr Schaden anrichten. Auch Hand-

mörser und Raketenwerfer haben neues Futter bekommen: die Multi-Granaten. Mit dem Granatwerfer verschossen, teilen sich diese nach einem Moment in vier kleinere Sprengkörper auf, die wild hin und her springen. Leider haben auch einige Ogres diese Muntermacher zur Verfügung. Aber es gibt ja noch den Raketenwerfer, der die Multi-Kracher fächerartig verschießt. Die Blitzwaffe kann ebenfalls mit einer neuen Munition bestückt werden, und zwar den Plasmazellen, die eine geballte Energiekugel erzeugen. Triffst diese ein Hindernis, schleudert sie einen Blitz auf einen nahen Gegner. Die neue Ungeheuer-Brut ist weniger spektakulär als im ersten Mission-Pack: »Phantom-Schwärmer« greifen selbständig an, »Zitterraale« lauern im Wasser und attackieren Sie mit Elektroschocks, und zunächst reglos dastehende Steinstatuen erwachen und laufen quicklebendig durch die Gegend. Unangenehmer sind der »Wrath«, der mit einer roten Stachelkugel wirft, und der »Overlord«, sein großer Bruder.

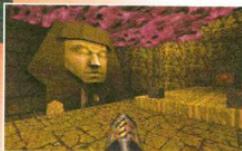
Mit dem finalen Endgegner ist nicht zu spaßen: Aus der Höhle kommen Sie nur raus, wenn Sie den Drachen besiegt haben.



Ein »Wrath« lugt um die Ecke und sagt auf seine Art »Hallo, Ihr Liebste«.



gewehr gelegentlich Lavanägel herum. Das sind glühende Geschosse, die wesentlich mehr Schaden anrichten. Auch Hand-



Bilder sagen mehr als tausend Worte: Einige Eindrücke aus dem zweiten Mission-Pack für Quake.



HENRIK FISCH

Ganz so ausgefeilt wie der erste Mission-Pack ist Dissolution of Eternity nicht. Die Levels sind zwar wesentlich größer als im Standardspiel und Mission-Pack 1, dafür fehlt ihnen aber der rechte Pepp. Ab dem siebten Dungeon wird es dann etwas eintönig: Noch eine Biegung, noch ein Gegner, noch eine Munitionskiste. Dafür sind die letzten drei Levels wieder erste Sahn.

Darüber hinaus bringt die »Deathmatch-Arena« nur Spaß, wenn dort mindestens acht Mann herumlaufen. Die ist nämlich so groß und verwinkelt, daß man sonst einfach keine Opfer findet. Als Quake-Fan können Sie sich die zweite Erweiterung trotzdem unbesehen zulegen, wobei ich aber dem genialen ersten Pack den Vorzug geben würde. Wenn Sie sich Quake dagegen eher aus Neugierde gekauft haben und im Original schon nach dem zehnten Level die Faxen dicke hatten, muß diese Variante nicht unbedingt in Ihrem Regal stehen.

DISSOLUTION OF ETERNITY

Hersteller:	Activision	Empfohlene Hardware:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Viele
Computerspiele
blasen
das Hirn aus dem
Schädel.
Wir blasen es
wieder rein.



Unsere CD-ROM-Spiele bereiten nicht auf den Krieg vor. Sondern aufs Leben. Mit „Die Zahlenstadt“ zum Beispiel entdeckt man die Mathematik und lernt Gewichte und Größen kennen. Und „Das neue Rechtschreibspiel“ bringt einem auf witzige Weise die neue Rechtschreibung bei. Getötet wird dabei nur eins: die Langeweile. Mehr dazu im Internet: <http://www.ravensburger.de> **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Spiele-Test

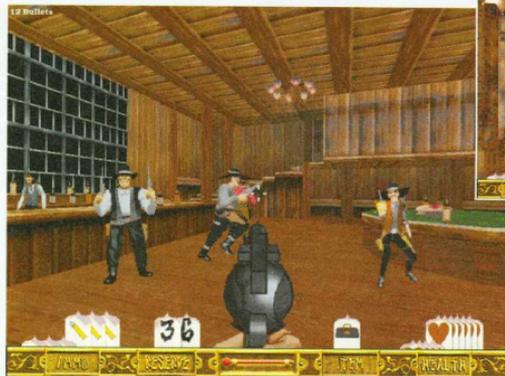
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

OUTLAWS

Wenn die Sonne senkrecht vom Himmel brennt, glühender Sand heranweht und zwei nach Leder miefende Gringos einander O-beinig gegenüberstehen, dann ist es High Noon. Zu schade, daß die Uhr für »Outlaws« eher fünf nach Zwölf schlägt.

Der rechtschaffene Western-Marshall James Anderson tritt zurück, nachdem er einige Schurken vor deren Schuldbeweis erschossen hat. Doch anstatt ihn seinen Lebensabend mit Frau und Kind auf einer kleinen Farm genießen zu lassen, entführen schurkische Spekulant seine Tochter – sein Land liegt einer neuen Eisenbahnlinie im Weg. Ohne Zögern legt der brave Marshall sofort seinen Revolvergürtel an, befestigt das Gewehr am Sattel und reitet den Strolchen hinterher. LucasArts' 3D-Actionspiel »Outlaws« besteht aus drei Teilen. Im ersten spielen Sie die Rettungsaktion als Anderson nach; am Ende jeder Mission führt eine mäßig gezeichnete Animationssequenz die Geschichte fort. Die sogenannten Historical Missions liegen zeitlich vor der Hauptstory. Als Sheriff-Azubi soll James mehrere Verbrecher fangen – in welcher Reihenfolge, entscheiden Sie. In diesen Szenarien sammeln Sie für alles mögliche Punkte, darunter 500 für das Erschießen des Gesuchten und 1000, wenn Sie

ihn nur niederschlagen. In drei Stufen arbeiten Sie sich so zum Marshal hoch, nach jeder Beförderung wird ein Bonuslevel zugänglich. Den letzten Teil stellt ein umfangreicher Multiplayer-Modus dar. Neben dem obligatorischen Deathmatch dürfen Sie mit zwei Teams der feindlichen Flagge nachjagen oder



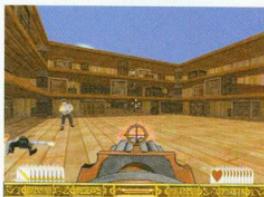
Shoot-out in der Bar – vier Revolvermänner und ein Zivilist befindet sich in unserem Schußfeld. (800 x 600)

ein Huhn fangen und möglichst lange bei sich tragen. Außerdem entscheidet sich jeder Teilnehmer für einen bestimmten Charakter. Vom Marshal bis zur Killer-Oma Bloody Mary stehen sechs unterschiedlich bewaffnete Helden zur Auswahl.

Das Waffenarsenal besteht aus einem Revolver, zwei Gewehren und mehreren Schrotflinten. Außerdem setzen Sie Dynamit, Messer oder schlimmenfalls Ihre Fäuste ein. Als wohl erstes 3D-Actionspiel verlangt Outlaws von Ihnen, von Hand nachzuladen: Sind beispielsweise fünf der sechs Patronen Ihres Revolvers verschossen, sollten Sie tunlichst fünfmal die »R«-Taste drücken: Ansonsten macht es beim übernächsten Durchziehen des Abzugs nur noch »Klick«. Drei Schwierigkeitsmodi stehen zur Verfügung, im härtesten genügt ein einziger Treffer aus nächster Nähe, um Sie zu töten. Dieser Umstand fordert Ihnen etwas Taktik beim

JÖRG LANGER

Marshal Anderson reitet melancholisch in die Abenddämmerung hinein: Die Dark-Forces-Engine ist veraltet, die Grafik zu langsam, die Gegner zu pixelig, die Waffen zu ähnlich. Nach oben und unten kann man nur begrenzt schauen, die Steuerung ist ziemlich ungenau. Spielspaß-Neuland tut sich auch nicht auf, denn statt Westernromantik wird Herumballern pur geboten. Klar, im »Ugly«-Modus habe ich trotz Speichern keine Chance, wenn ich nicht bedacht vorgehe und zielgenau schieße. Aber dabei beseitige ich solche Heerscharen von Pistoleros, daß eigentlich die Entstehung der Weststaaten gefährdet sein müßte. Schlaue stellen sich die Schurken nicht an – per Distanzschuß kann ich sie einzeln ausschalten, der Rest bewegt sich nicht. Die Levels sind ebenso abwechslungsreich (Fort, fahrender Zug, Gebirge, Nachtszenario) wie groß. Doch wenn ich ein dringend benötigtes Brecheisen in einem riesigen, bereits mehrfach durchlaufenen Areal suchen muß, zuckt meine Revolverhand unversehens zum Resetknopf. Die Historical Missions und die Mehrspieleroptionen sind nett; allerdings begegnen sich zwei Duellanten auf den großen Karten zu selten. Richtig atmosphärisch ist nur die Musik; sie könnte fast von Ennio Morricone stammen und hat ihren Platz in meiner CD-Sammlung sicher. Sie stehen auf den Wilden Westen und ihr Arbeitspferd heißt Pentium/166? Dann entschern Sie den Geldbeutel. Andernfalls empfehle ich Ihnen dringend, auf Jedi Knight zu warten.



Während Sie das Maschinengewehr abfeuern, können Sie sich nicht bewegen. (800 x 600)

Hinter den flüchtenden Zivilisten kommt ein Bösewicht von rechts in den Gang. (640 x 480)





Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

BATMAN FOREVER

Die Mischung aus Held und Normalbürger sorgt im Fall von Batman für starke Sympathieschübe – wer kann sich schon mit einem absolut perfekten Helden identifizieren?

Der dunkle Ritter zählt eindeutig zu den beliebtesten Superhelden dieser Erde: Die Anzahl der Video- und Computerspiele, in denen Batman die Hauptrolle spielte, ist Legion. Der bislang letzten Hollywood-Produktion entsprang bereits im vorigen Jahr ein Prügelspiel (siehe Test in PC Player 5/96), in dem Sie die Rolle von Batman oder Robin übernahmen und mit dem Unrecht in Gotham City aufräumten. Auch im Nachfolger »Batman Forever: The Arcade Game« versetzen Sie sich an die Stelle eines der Protagonisten und prügeln den Gesetzesbrechern Zucht und Ordnung ein. Nach dem altbekannten Strickmuster »Schurke will Macht und bedient sich unzähliger Handlanger« haben Sie es dabei mit ganzen Heerschaaren bössartiger Schläger und Killer zu tun. Erst in der achten Spielstufe treten Sie der Wurzel des Übels entgegen – oder besser den Wurzeln, da »Riddler« und »Two-Face« als Obermotive fungieren. Sie verhindern die Inthronisierung der Beiden mit Hilfe von Tastatur, Joystick oder Joypad, wobei Sie die Belegungen für Sprünge,

Hiebe und Tritte sowie den Einsatz von Extrawaffen umbelegen dürfen. Letztere bleiben nach der Ausschaltung einiger Gegner liegen; neben Verbandskästen und dem obligatorischen »Batarang« sind noch Lähmgranaten sowie eine Smart Bomb vorhanden. Meist jedoch schlagen und treten Sie sich durch die Gegend, wobei Sie einige undokumentierte, dafür sehr effektive Schlagkombinationen einsetzen können. Um diese herauszufinden, müssen Sie aber viel Zeit in das Spiel investieren – die Sie ihm



Dieser Tritt hat gleich drei Gegner erwischt – ökonomische Kampfführung.



Mehrere Treffer und ein Multi-KO helfen dem Punktekonto auf die Sprünge und bescheren Extras.



Breakdance in der Disco: Robin versohlt böse Rocker und Stripperinnen.

wohl kaum geben werden: Die meiste Zeit ist im unübersichtlichen Kampfgetümmel nur chaotische Klapperei angesagt, die Animationen der Spielfiguren sind spärlich und eine Speicher- oder Paßwortfunktion ist nicht vorhanden. Bereits der einfachste der drei Schwierigkeitsgrade fordert Ihnen einiges ab, wenn gleich das Superheldenleben mit drei bis sieben Continues erleichtert wird. Im Zweispielmodus kämpfen Sie mit einem Kameraden auf dem gleichen Bildschirm. (af)

ALEXANDER FOLKERS

Mir ist unverständlich, zu welchem Zweck diese zweite Umsetzung des dritten Batman-Films existiert. Der Vorgänger bot wenigstens durch die an den Film angelehnten Rätsel etwas Abwechslung, die hier vollkommen fehlt. Dafür ist der Spielablauf geradeso und rein auf Prügelei ausgelegt, wie es sich für ein »klassisches« Arcade-Spiel gehört. Nur ist die Umsetzung alles andere als klassisch. Die Gegner stürmen in derartigen Mengen heran, daß die eigene Spielfigur im Pixelgetümmel (auf 320 mal 200 festgelegt) kaum zu erkennen ist. Ein wahrer Meister seines Fachs, der dabei noch gezielte Aktionen ausführen kann. Die Musik direkt von der CD ist stimmungsvoll, wird aber durch die eintönigen Schlag- und Treffergeräusche überdeckt. Alles in allem kein Spiel, das man besitzen muß.

BATMAN FOREVER

Hersteller:	Acclaim	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/100, 16 MByte RAM, Joypad
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Schlecht	Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



M E D I U M

**BIG
PACK**

Your way to flavor.



NEW

1/97

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

C&C 2 – ALARMSTUFE ROT GEGENANGRIFF

Missions-CDs sind sehr beliebt – der Kunde erhält neuen Spielstoff bekannter Qualität, der Hersteller zusätzliche Einnahmen. Das Add-on zu »Alarmstufe Rot« dürfte alle Beteiligten zufriedenstellen.

Westwood scheint den Erfolg gepachtet zu haben: »Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot« soll sich noch besser verkaufen haben als der bereits sehr erträglich Vorgänger. Siegesicher schiebt Virgin nun die offizielle Erweiterungs-CD »Gegenangriff« mit je acht neuen Kampfeinsätzen auf alliierter und sowjetischer Seite nach. Diese deutsche Version läuft nicht mit einem amerikanischen Originalspiel, und umgekehrt – also Vorsicht beim Kauf. Die acht alliierten Szenarien sind vor allem aufgrund der Missionsstruktur interessant. Sie sollen etwa General Stavros eskortieren oder Zivilisten evakuieren, die sich in mehreren Kirchen versteckt halten. Die russische Seite setzt voll auf neue Waffensysteme: Ein spezieller Panzer feuert wie eine Tesla-Spule, ein U-Boot führt Atom-Torpedos mit. In einer »Gebirgsmission« verlieren Sie Ihre Infanteristen nach etwa 20 Minuten ohne Feind-



In einer der Sowjetmissionen setzen Sie Tesla-Panzer ein.

einwirkung, und die Fahrzeuge nach einer Stunde. Der Grund? Im Gegensatz zum alliierten Gegner sind Ihre Truppen nicht auf die Minusgrade eingerichtet. Unser Liebling ist Soldat Volkov, ein Cyborg mit enormer Panzerung. Er zerstört mit drei Schüssen einen Jeep und kann nacheinander zwei Schachtschiffe versenken, bevor er repariert werden muß. Ihm zur Seite steht ein Roboterhund, der extrem weite Sprünge macht. Die 16 Missionen wurden einfacher designt als bei der Szenario-CD zu C&C 1. Virgin begründet das mit Protesten von Kunden, die mit diesen (in der Tat sehr schwierigen) Einsätzen nicht zurechtkamen. Das Add-on kostet etwa 35 Mark, ein Mauspad liegt bei. Es ist auch wieder eine geheime Minikampagne versteckt. Entziffern Sie entweder selbst den Morsecode im Anleitungsheft, oder lesen Sie jetzt weiter: Man muß bei gedrückter Shifttaste im Hauptmenü auf den Lautsprecher klicken, um auf mörderische Riesenameisen zu treffen ...



Feuerameisen spucken in der Bonuskampagne tatsächlich Flammen.



Unsere Atom-U-Boote haben durchschlagenden Erfolg.

JÖRG LANGER

Alarmstufe Rot: Gegenangriff bietet, was man erwarten darf: einige Detailverbesserungen (Multiplayer-Partien speichern, endlich!) und zweimal acht neue Szenarien. Die Probleme in der Steuerung (Panzer bleiben mitten in einer Verfolgung einfach stehen) wurden jedoch nicht beseitigt. Die neuen Einsätze sind abwechslungsreich, doch natürlich fehlen die Zwischenvideos mit Einsatzbeschreibung und Fortführung der Story. Trotzdem macht es mir Spaß, blitzzerfrende Panzer einzusetzen oder den schier unzerstörbaren Roboter Volkov auf die Gegner loszulassen. Die 100 neuen Mehrspielerkarten sehen freilich nur auf der Packungsrückseite gut aus: Weder gibt es irgendeine Beschreibung dazu, noch kann ich sie im Editor laden. Der Schwierigkeitsgrad der Zusatz-CD liegt deutlich unter dem des ersten Add-ons. Für mich nicht ganz einsichtig, denn wer das Hauptprogramm Alarmstufe Rot auf beiden Seiten durchgespielt hat, müßte doch auch etwas happigere Missionen verkraften. So aber sind geübte Strategen – trotz des einen oder anderen kniffligen Szenarios – zu schnell durch mit dem Gegenangriff. Allen anderen kann ich die Erweiterung ans Herz legen, zumal der geheime Minifeldzug mit seinen feuerspuckenden Ameisen ein netter Bonus ist.

ALARMSTUFE ROT: GEGENANGRIFF

Hersteller:	Westwood	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	P/133, 16 MByte RAM, Windows 95
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Nullmodem), bis vier (Netzwerk, Internet)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Sehr gut.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht

Durchschnitt

Sehr gut

Ist Ihren Spielen langweilig?



Doping für Alle! 3D Blaster PCI



3D Blaster PCI-Spezifikationen:

- Rendition® VeriteV1000 3D/2D
- Strukturmapping, bilinearer Filter, Anti-Aliasing, Z-Pufferung
- 4MB EDO DRAM für realistische 3D-Bilder
- Auflösung bis zu 1280 x 1024, Farbtiefe bis zu 24-Bit True Colour (16,7 Mio. Farben)
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 120 Hz
- Plug-&-Play-Unterstützung für schnelle, einfache Installation
- VESA DDC1- und 28-kompatibler Monitoranschluss - erkennt Plug-&-Play-Monitore
- Treiber für Microsoft Windows® 95 und Win 3.X
- Beschleunigt alle Microsoft Direct3D™, Microsoft Direct-Draw™, CGL- und Rendition Speedy3D-Anwendungen
- Win 95 Software MPEG-1 Player
- Infos: Internet: www.creativelabs.com

Creative Labs
Feringstraße 6, 85774 Unterföhring
Infoline: 0180/532 34 88

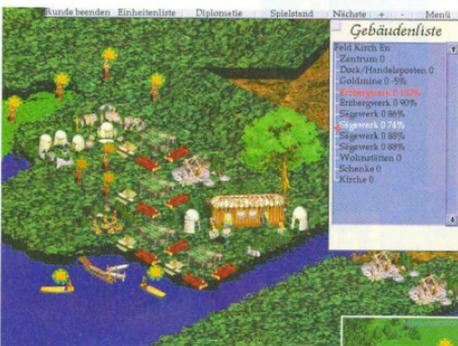
CREATIVE
CREATIVE LABS

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE EDITION

Vor exakt einem Jahr beklagten wir den Minimalismus von »Conquest of the New World«. Und siehe da, jetzt schiebt Interplay eine erweiterte, deutsche Deluxe-Fassung nach.

Wer beim abendlichen Stadtrundgang vor einem unangemeldeten Regenschauer in die nächste Kaschemme flüchtet, dort das beste Schnitzel seines Lebens serviert bekommt und fortan einen weiteren »Geheimtip« kennt, weiß: Entdecken macht Spaß! Wie aufregend muß das erst vor einigen Jahrhunderten gewesen sein, als Kolumbus und Konsorten Amerika unsicher machten. Als »Kolonization«-Kopie brachte Interplay vor einem Jahr »Conquest of the New World« heraus. Doch der Mix aus Besiedeln und Brettspiel-Schlachten fesselte kaum mehr als ein Wochenende lang. Das grundsätzliche Geschehen blieb in der Deluxe-Version unverändert: Ihr anfängliches Schiff setzt einige Kundschafter ab, die in der neuen Welt herumstiefeln und dabei landschaftliche Besonderheiten wie hohe Berge und Flußmündungen entdecken. Fünf Spielrunden später landet eine Siedlerfigur, um eine Kolonie mit Sägewerken, Minen und Farmen hochzuziehen. Währenddessen klären Sie das Umland weiter auf und treffen auf Indianerdörfer sowie andere Europäer. Konflikte werden mit drei Truppentypen auf einem abstrakten Spielfeld ausgefochten, Kommandant und Trainingsgrad entscheiden dabei über die Kampfstärke. New World Deluxe wartet mit neuen Spielmodi auf, außerdem unter-



Der Tempel des Krieges ist eines der neuen Extras, die das Erkunden der Welt interessanter machen.

Unsere Indiersiedlung schmieg sich um einen stilisierten Eichenbaum, der größeren Holzsafts garantiert.



Spanische Truppen im Kampf mit Ureinwohnern. Das 14 Felder große Schlachtfeld sieht immer gleich aus.

scheiden sich die fünf Kolonialmächte nicht nur im Aussehen. Die Holländer etwa verzinsen jede Runde ihre Goldvorräte, portugiesische Einheiten bewegen sich schneller. Zusätzlich dürfen Sie sich noch einige Spezialfähigkeiten zuteilen, zum Beispiel bessere Kampffähigkeiten oder flinkere Schiffe. Ihre Kundschafter entdecken nun auch nützliche Besonderheiten wie Bodenschätze, Eichenwälder oder Kartoffelfelder. Sehr selten findet man eine Pyramide, den Jungbrunnen oder antike Ruinen. Mit anderen Spielern dürfen Sie nun einen Handelspakt schließen sowie während des Zugs chatten. Sie können zudem eigene Szenarien mit bereits ausgebauten Kolonien entwickeln. Die Landmasse läßt sich zugunsten kürzerer Partien verkleinern. (1a)

JÖRG LANGER

Schön, daß Interplay eingesehen hat, mit der zuerst veröffentlichten Version von Conquest of the New World nicht gerade das Ei des Kolumbus erfunden zu haben. Drei Truppen- und einige Gebäudetypen vor dem Hintergrund eintöniger Landschaften holte keinen Colonization-Fan aus seiner Stadthalle hervor. Die beiden wesentlichen Verbesserungen der Deluxe-Version sorgen endlich für mehr Abwechslung. Doch bei genauerer Betrachtung sind auch sie ein alter Hut: Produktionssteigernde Spezialressourcen gab es schon in Civilization, landes- oder rassenspezifische Boni bei Master of Orion. Trotzdem, gerade im Multiplayer-Modus kann man sich ein paar Tage als Gründungsvater vergnügen. Doch letzten Endes gleicht die Deluxe-Variante nur den Zahn der Zeit aus, der seit einem Jahr am nicht mehr taufischen Spielprinzip geknabbert hat. Conquest of the New World bietet gefälligen Strategie-Durchschnitt, ist aber weit davon entfernt, Schwergewichten wie Master of Orion 2 gefährlich zu werden.

CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE

Hersteller: Interplay	Empfohlene Hardware: Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem: MS-DOS	Benchmark: 1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (an einem PC, Netzwerk)	Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Gut
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht Durchschnitt Sehr gut

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ENEMY NATIONS

Sie mögen Wirtschaftssimulationen, vermissen dabei aber packende Kämpfe? Sie schicken gerne Panzer durch friedliche Auen, wollen aber auch riesige Industriekomplexe aufbauen? »Enemy Nations« ist das richtige für machthungrige Ökonomen Ihres Schlages.

Bei »Enemy Nations« treten mutige Kolonisten unterschiedlichster Rassen den Kampf um den letzten bewohnbaren Planeten an. Der Großteil Ihrer Auswanderer sitzt am Steuer von Baukränen und Lastwagen. Die lebenswichtigen Ressourcen müssen Sie wohl oder übel selbst beschaffen: Holz, Öl, Kohle, Roh-eisen und das seltene Xilitium. Sinnvoll angelegte Routen zwischen den einzelnen Gebäuden sind das A und O. So müssen Ihre Laster Kohle und Eisen aus den Minen zur nächsten Schmelzerei befördern, die daraus Stahl herstellt. Hinzu kommt noch die Forschung – Ihre findigen Wissenschaftler tüfteln nämlich an weiteren Technologien. Zum Glück gibt es da die Autopiloten Ihrer Transportkähne und Lkws, die selbständig die benötigten Güter über Land und See bringen – sonst würden selbst »Transport Tycoon«-Veteranen schnell rotieren. Währenddessen schläft die Konkurrenz bekanntlich nicht. Verfügen Sie über eine



Unsere blaubefahnten leichten Panzer haben soeben ein feindliches Bauwerk eingestampft.

MARTIN DEPPE

Schon vor Jahren konnten Transport Tycoon oder Railroad Tycoon wochenlang von anderen Vorhaben abhalten. So hätte ich mich damals doch besser um meinen real existierenden Kontostand kümmern sollen, anstatt nur mein Spielbudget in schwindelerregende Höhen zu treiben. Was den Reiz dieser Klassiker ausmachte, waren die hin- und her-tuckenden Eisenbahnzüge, Schiffe, Lastwagen oder Flugzeuge. Meine Güter tauchten nicht einfach nur in staubtrockenen Bilanzen auf, sondern gongelten munter durch die imaginäre Welt. Trotzdem – irgendwie wollte der marti(n)alisch veranlagte Strategiefan just diese auch einmal mit Panzern und anderen Gemeinheiten durchpflügen.

Leider schafft »Enemy Nations« die Gratwanderung zwischen Strategiespiel und Wirtschaftssimulation nicht ganz. Besonders Anfänger verlieren leicht den Überblick im ziemlich komplexen Wirtschaftsteil. Sobald dann noch der Gegner anrückt, artet es schnell in Hektik aus. Der Computer führt seine Truppen dabei recht einfallslös – so löst er etwa selten von einem einmal aufs Korn genommenen Ziel ab. Wer beide Genres mag, sollte trotzdem am Kampf um den letzten kolonisierbaren Planeten teilnehmen. Schließlich gibt es momentan kein anderes Echtzeit-Spiel, das beide Sparten in diesem Maß bedient.



Die niedrigste Zoomstufe erlaubt auch einen Blick auf weiter entfernte Gebäude.



Botschaft, können die Diplomaten munter Noten austauschen. So lassen sich mit einem Verbündeten Fahrzeuge oder sogar Gebäude austauschen, während im Kriegszustand freilich eher die Fetzen fliegen. Kommt es zum Gefecht, ist die Seite, die mit kombinierten Verbänden kämpft, eindeutig im Vorteil. Ebenso werden Gelände und Forschungsstand mit einbezogen. Armeen lassen sich per Tastendruck speichern und wieder abrufen, einen Formationsbefehl gibt es hingegen nicht. Da Ihre Gebäude selten »gekneubelt« beieinander, sondern eher verstreut stehen, ist es gar nicht so leicht, die wertvollen Anlagen zu schützen. Die isometrisch dargestellte Welt lässt sich in drei Zoomstufen darstellen und in vier Richtungen drehen. Ebenso sind die Planetengröße, der Umfang Ihres Startkontingents und eine von zwölf Rassen wählbar. Dank Fenstertechnik können Sie sich wichtige Geländeabschnitte nach Bedarf auf den Monitor legen. Ein Tutorial führt in die Tiefen des Spieles ein. Neben den Computerkonkurrenten dürfen sich auch menschliche Gegner mit Ihnen um die Macht kabbeln. (md)

Der Hauptbildschirm in der höchsten Zoomstufe. In der Mitte thront das Kolonieschiff.

ENEMY NATIONS

Hersteller:	Windward Studios	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Pentium/100, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht

Durchschnitt

Sehr gut

Strategiespiel für Einsteiger

ATMOSFEAR



Mit einem freundlichen »Was fürchtest Du, Wurm?« wird der potentielle Käufer auf eine Brettspielumsetzung aufmerksam gemacht, die mit virtuellem Bösewicht und realer Gemeinheit glänzt.

Es hätte die Revolution des Brettspiels werden können: Bei »Atmosfear« sollen bis zu sechs Spieler sechs Schlüssel finden, um damit in den inneren Bereich eines in sechs Sechstel unterteilten Labyrinths vorzustoßen. Die Häufung der »6« paßt zur diabolischen Atmosphäre, denn die Beteiligten übernehmen illustre Charaktere wie Werwolf, Vampir oder Poltergeist. Die eigentliche Besonderheit aber stellt die dem Brettspiel beiliegende Videokassette dar. Während die Akteure einander Flüche verpassen, brabbelt ein gewisser »Torwächter« auf dem Fernsehbildschirm vor sich hin, beleidigt die Spieler und verbannt sie in schwarze Löcher. Die größte Gemeinheit von Atmosfear aber ist das Ende. Denn wer endlich als Erster den inneren Zirkel erreicht, muß dort den »größten Alptraum« lüften. Ist das zufällig der eigene (etwa »Angst vor Spinnnen«), hat man sofort verloren. Dieses abstruse Konzept wurde nun für den PC umgesetzt. Während beim Videoband die Interaktivität doch ein klein wenig beschränkt ist, kann der Windows-Bösewicht auf die Akteure ein-



Nach gewonnenem Duell dürfen Sie entweder einen Schlüssel stehlen oder den Verlierer mit einem Fluch belegen.



Sie laufen direkt »im« Spielfeld herum – auf Kosten der Übersicht.

gehen. So werden Sie denn auch gleich mit einigen Beleidigungen begrüßt, bevor Sie sich für Spieleranzahl und Figur entscheiden. Die Horrorgestalten starten in ihrem jeweiligen Heimatbereich und haben leicht unterschiedliche Fähigkeiten. Dann geht es los: Per Mausclick werfen Sie einen oder zwei Würfel und rücken der Augenzahl entsprechend vor. Ziel ist es, den Zug auf einem »positiven« Feld zu beenden, um etwa einen der Schlüssel einzusammeln. Negative Felder hingegen kosten Sie beispielsweise Lebenspunkte. Die Gegner fordern Sie immer wieder zum Duell auf. Von Ihrer Lebensenergie setzen Sie eine bestimmte Punktzahl ein, die Ihnen auf jeden Fall abgezogen wird. Wer weniger Punkte aufbietet, verliert – das ist alles. Zu allem Übel meldet sich der Torwächter dauernd mit fieser Stimme zu Wort (»Du wurdest nicht geboren, sondern erbrochen« – wie nett). Dem Spiel liegt eine 74-minütige Audio-CD mit einem einzigen Düstertudel-Track bei.

Zufallsereignisse bestimmen den chaotischen Spielverlauf.



JÖRG LANGER

Wäre ich Akte-X-Fan, würde ich hinter Atmosfear ein außerirdisches Komplott vermuten: Die arme Menschheit soll so lange mit Ungelegenheiten genervt werden, bis sie sich freiwillig ergibt! Normalerweise achten Designer darauf, daß es mehr positive als negative Effekte in einem Spiel gibt. Atmosfear dreht den Spieß um und enthält viel mehr Strafen als Belohnungen. Wer zum Beispiel ein Duell verliert, hat in der Regel kaum noch Lebenspunkte – und wird fortan jede Runde aufs neue besiegt. Die Krönung aber ist das Spielende. Falls ich trotz Zufallselement, Gegner, Torwächter und Zeitlimit den inneren Zirkel erreiche, verliere ich mit einer 17-prozentigen Chance aufgrund des »größten Alptraums« doch noch. Die Orientierung fällt schwerer als auf dem Brett. Zwar gibt es einen Übersichtsmodus und eine (viel zu kleine) Papierkarte für jeden Spieler, doch wo ich gerade stecke und was die anderen Alptraumgestalten treiben, bekomme ich in der Kürze der Zugzeit kaum mit. Apropos: Werden Sie mit Ihrem Zug nicht rechtzeitig fertig, gilt er als nicht getan – damit ist eine Runde verloren. Schade um die gelungene Geräuschkulisse, doch Atmosfear sollten sich nur Masochisten antun.

ATMOSFEAR

Hersteller:	ENG Publishing	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Pentium/90, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis sechs (an einem PC)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Spiele-Test

A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

EXTREME VASSAULT

KNALLHARTE ACTION - GNADENLOS SCHNELL - KOMPLETT IN 3D

AB MAI
AUF PC CD ROM!

VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL
DIE SIEDLER™
SCHLEICHFAHRT™
BATTLE ISLE™

BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.
EXTREME ASSAULT™ Bietet BLITZSCHNELLE **3D ACTION** MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.
DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.

SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM **(FEUERKNOPF)** NEHMEN KÖNNEN.

CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE
• 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE
SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN

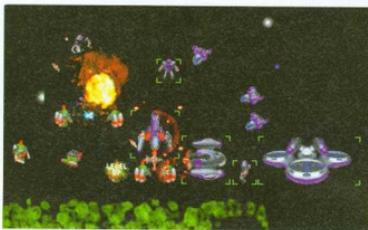


Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STAR COMMAND REVOLUTION

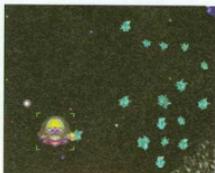
Können Sie das Wort »Echtzeit-Strategiespiel« eigentlich noch hören? »Star Command Revolution« versucht mit frischen Ideen wieder Würze in den Einpotf zu bringen.

Vier Rassen existieren friedlich nebeneinander in der Galaxis. Die Friede-Freude-Eierkuchen-Zeit nimmt ein jähes Ende, als plötzlich der kriegslüsterne Diktator Narvek auf der Bildfläche erscheint. Mit einem Mutterschiff, einer Raumstation und einer Handvoll Kämpfer beginnt Ihr ehrenvoller Auftrag, Narvek die Stirn zu bieten. An einer Akademie angedockt, erlernt das Mutterschiff binnen weniger Minuten die terranischen Technologien, und dem Bau weiterer Raumer und Roboter steht nichts mehr entgegen. Das Basisschiff spielt überhaupt die zentrale Rolle: Es sammelt Rohstoffe auf und kann als einziges zwischen den Sektoren der Galaxis wechseln – etwa so, als könnte man rechts aus einer »Warcraft 2«-Karte hinauslaufen und käme von links in eine zweite. Der soeben verlassene Abschnitt wird dann »eingefroren«. Mit etwas Glück finden Sie eine eigene nahegelegene Station mit weiteren Einheiten, und die Rückeroberung des Sektors kann beginnen. Geht der Basisraum verloren, ist das Spiel jäh beendet. Jede der vier Rassen verfügt über 16 unterschiedliche Bauwerke



Der Infiltrator-Träger (rechts) attackiert mit seinen kleinen Kampfschiffen die gegnerischen Kontrollfunktionen.

Übersichtlich: Alles spielt sich auf einem Hauptbildschirm ab. Hier zeigen wir eine feindliche Station.



Unser Mutterschiff sammelt eifrig terranische Rohstoffe ein.

und Einheiten. Zunächst sind Sie auf terranische Errungenschaften beschränkt, aber schon bald erlangen Sie auch das Wissen der anderen Völker. Für Bauvorhaben benötigt man immer zwei Rohstoffe: Solinit und einen weiteren, der von der Rasse abhängt. Die begehrten Ressourcen sind in den Sektoren offen verteilt. Alle Truppen verfügen über vier Technologien: Schilde, Antrieb, Bewaffnung und Steuerung. Interessant ist vor allem letztere: Wird die Steuerung zu stark beschädigt, übernimmt der Angreifer das Opfer mit einer gewissen Chance in seine eigenen Reihen. Jede Rasse verfügt über Reparaturschiffe, die eine der angeschlagenen Komponenten wieder zusammenfücken. Viele Kämpfer haben besondere Eigenschaften: So tauchen beispielsweise Tarnschiffe nicht auf der Radarkarte auf. Bis zu vier menschliche Kommandeure können sich um die Vorherrschaft kabbeln. Dabei darf jeder seine Traumrasse auswählen. (md)

MARTIN DEPPE

Auf den ersten Blick erschien mir Star Command Revolution simpel. Doch nach wenigen Minuten war ich eifrig damit beschäftigt, Sektor um Sektor zu erobern. Die Eigenarten der wenigen Schiffstypen sind durchdacht und bieten zahlreiche Möglichkeiten. So können meine Switcher-Schiffe ihre Positionen mit eigenen Raumern tauschen, und schon landen meine Kampfschiffe im Hinterhof der Konkurrenz. Wer es von anderen Echtzeit-Strategiespielen her gewohnt ist, von einer festen Basis aus zu operieren, muß hier umdenken – eineln gilt nicht. Allerdings stört mich auch einiges. Mein Mutterschiff erlernt eigene Technologien viel zu schnell, Schiffe blockieren sich gegenseitig und bleiben auf längeren Wegen an Hindernissen hängen. Rohstoffe werden mir auf der Radarkarte nicht angezeigt – also muß ich sie mühsam auf dem Hauptbildschirm suchen. Der Spielstand wird nur gespeichert, wenn das Mutterschiff einen neuen Sektor anfliegt. Trotzdem sollten Echtzeit-Begeisterte ruhig einen Blick riskieren. Auch Genre-Einsteiger werden sich dank der einfachen Bedienung mit Star Command schnell anfreunden.

STAR COMMAND REVOLUTION

Hersteller: GT Interactive

Betriebssystem: MS-DOS

Anzahl der Spieler: Einer bis vier
(per Netzwerk oder Internet)

Empfohlene Hardware:

Pentium/90, 16 MByte RAM

Benchmark: 1 2 3 4 5

Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: Durchschnitt

Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Gut | Übersetzung: Gut

PC PLAYER WERTUNG



©2000 - 010001 - Interplay

PANDEMONIUM!™

DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT

Unterstützt
3dfx



Crystal Dynamics Freestyle
3-D-Technik bringt den PC
zum Kochen!



Vom Rhinoceros bis zur
Schildkröte: Morpho™ in
verschiedene Lebewesen

**PC
PLAYER**

„Die unheuhare Vielfalt und
die unkomplizierte Steuerung
stellen ein Niveau dar. Sie
wollen bei Pandemonium!
sofort zugreifen: Es gibt kein
vergleichbares Spiel.“

WERTUNG:

**WARD
EGames™**

„Von der brillanten Grafik
über die superbe Steuerung
bis zum einmaligen Level-
design gibt es auf dem PC
einfach keine Alternative
mehr... Pandemonium! ist die
neue Referenz für Jump-and-
Runs...“

WERTUNG:
91%

Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen. **Pandemonium!** ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzarrender Spannung und den coolsten Charakteren die jemals Deinen Monitor heimgesucht haben. Die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen **Pandemonium!** zu dem was es ist: verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.

Bereits erhältlich für Sony PlayStation

BMG Interactive Web Site: <http://www.bmginteractive.de>

**CRYSTAL
DYNAMICS**

Im Vertrieb von:
BMG
INTERACTIVE

Denkspiel für Fortgeschrittene und Experten

MARBLE DROP

Mit »SimCity« hat sich Maxis einen guten Ruf als Simulationsspezialist erworben. Ihr jüngster Titel »Marble Drop« straziert vor allem das logische Denkvermögen des Spielers, denn simuliert wird eine Hindernisbahn für Murmeln.

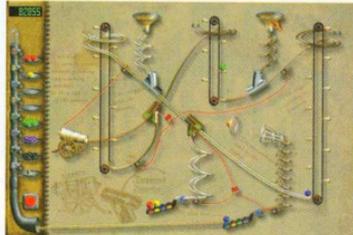
Wer hat nicht als Kind gerne mit Murmeln gespielt? Ob im Sand oder unter Einsatz von Pappe und Schuhkarton, das Höchste war immer, die glänzenden Kugeln sicher ins Ziel zu bugsieren, um den Mitspielern möglichst wertvolle Exemplare abzunehmen. »Marble Drop« als Murmelspiel für Erwachsene fordert nicht so sehr motorische Geschicklichkeit, sondern vielmehr die grauen Hirnwindungen des Betrachters: Sie sollen ganz ohne Zeitdruck die in acht Farben gehaltenen Klicker in der richtigen Reihenfolge in die Starttrichter werfen, so daß sie die Hindernisbahn unbeschadet bewältigen und am Ende auf der richtigen Farbe der Zielplattform landen.

Das klingt leichter als es ist, denn mit jedem Kugeldurchgang verändern Schalter, Weichen, Klappmechanismen, Kanonen und Teleporter den Bahnverlauf. Manche Murmel geht so verloren oder muß erst eine Ehrenrunde drehen, bevor sie ihr Ziel erreicht.

Landet sie auf dem falschen Farbplateau, löst sie sich leider in nichts auf. Ohnehin gibt es einige Fallen, manche Spirale ins Nirwana oder tödliche Bunsenbrenner, die öfter ein Kugelopfer fordern. Zum Glück können Sie beliebig viel Munition nachkaufen, bezahlen aber mit Ihren Bonuspunkten, die es für die



Die Bunsenbrenner lassen passierende Murmeln glühen und glühende Kugeln schließlich platzen.



Kanonen schießen die Kugeln durch Ringe in die Fangkörbe.



Die Pendel bringen Schwung ins Puzzle.



Schachproblem: Dieses Rätsel erfordert »Extreme Thinking«.

RALF MÜLLER

Als begeisterter Gelegenheitschachspieler und alter Sokoban-, Mahjongg- und Onyx-Fan habe ich mich mit wachsender Begeisterung in die stimmige Welt von Marble Drop hineingedacht. Bei der erstklassigen und witzig animierten Grafik bekam ich Kulleraugen – Murmelspieler für Auge und Hirn, sozusagen. Jedes Puzzle war eine Herausforderung für sich, die recht knackigen Rätsel ließen sich selten durch Trial-and-error lösen, sondern wie beim Schachspiel nur per Vorausdenken von Kugelauf und Schalterstellung. Mein einziger Kritikpunkt: Die teils wichtigen Hints waren nur in Englisch und schwer zu lesen. Ansonsten hätte ich mir noch mehr Levels gewünscht.

Überwindung von Hindernissen, für korrekten Zieleinlauf und nach jedem Puzzle für Perfektion oder zumindest für eine hohe Effizienz gibt. Alle Murmeln, die im Ziel landen, werden am Schluß eines gelösten Puzzles wieder in die Vorratsschalen retourniert. Die insgesamt 50 Parcours sind in Pseudo-3D angelegt, dabei äußerst detailliert und liebevoll konstruiert worden. Die Grafik läßt sich in Auflösungen von 640 mal 480, 800 mal 600 sowie 1024 mal 768 Bildpunkten darstellen, wobei sie in allen Fällen ihren Detailreichtum behält. Lediglich das unter Windows (3.1 und 95) dargestellte Fenster wird in der Größe skaliert. Deshalb empfiehlt sich auch die höchste Auflösung, um bei den komplexen Puzzles die nötige Übersicht zu behalten. Übrigens wird dann ein wackerer Pentium fällig, damit die Animationen nicht zu ruckeln anfangen. Wem die Kugeln zu langsam über den Bildschirm zuckeln, der kann die Geschwindigkeit anpassen – gleich neun Stufen stehen zur Auswahl. Das höchste Tempo ist selten sinnvoll, da ab und zu auch das Timing eine Rolle spielt. (rm)

MARBLE DROP

Hersteller: Maxis
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
Pentium/133, 16 MB/byte RAM
Benchmark: 1 2 3 4 5
Sprache: Deutsch

Präsentation: Sehr gut | Spieltiefe: Gut | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Sehr gut | Übersetzung: Gut

PC PLAYER WERTUNG



DIE EROTISCHE WIRTSCHAFTS-
SIMULATION!

WER

THE SEXY EMPIRE

Voraussichtlicher
Erscheinungstermin:
Mitte Mai '97

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

Play
with
me!

CDV Software GmbH
Postfach 2729
76071 Karlsruhe
<http://www.cdvd.de>

CDV
Software

i
interactive
Strip



Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

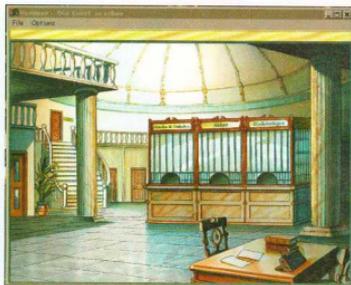
VERMEER

DIE KUNST ZU ERBEN

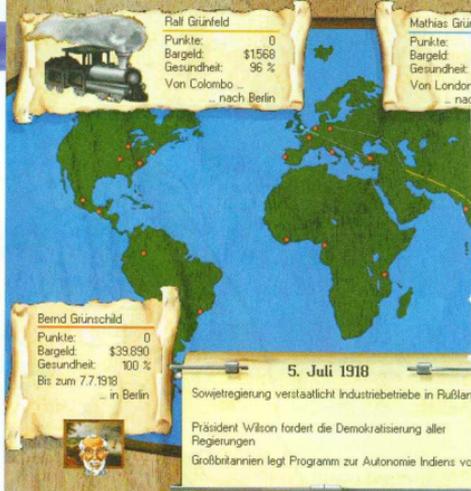
Ralf Glau is back: Der Diplom-Industriedesigner hat sich zu ehrwürdigen C64-Zeiten mit Handelsspielen wie »Kaiser« und »Hanse« seine Lorbeeren verdient. Bisherigen PC-Adaptionen mangelte es oft an guter Grafik und Spielwitz. Dem hilft Glau jetzt mit einer Windows-95-Version von »Vermeer« ab.

Wie gehabt spielt »Vermeer« vor dem gesellschaftlichen und kulturellen Hintergrund des frühen 20. Jahrhunderts. Doch

Erster und Zweiter Weltkrieg und die dazwischenliegende Weltwirtschaftskrise sind allenfalls Staffage, haben aber keinen sichtbaren Einfluß auf Spielverlauf und Interaktion. Vielmehr dreht sich alles um ein Patriarchat: Walther von Grünschild, schwärmerischer Händler und Kunstmäzen aus Berlin, wurde seiner wertvollen Gemäldesammlung beraubt (darunter auch einige Vermeers). Als alter, gebrechlicher Mann schickt er nun seine vier erbberechtigten Neffen aus, sich in der Welt zu bewiesen und vor allem die Bilder wieder zu beschaffen. Wem dies am besten gelingt, der wird Haupterbe des Familienvermögens. Die Länge des Spiels hängt ab vom dreistufig einstellbaren Gesundheitszustand des Erbonkels. Es liegen immer grundsätzlich vier Aspiranten miteinander im Clinch. Wer also nicht genügend Mitspieler vor seinem PC oder auch via Netzwerk sammeln kann, erhält das Quartett mit Computergegnern aufgefüllt. Prima: Im Verlauf des Spiels können jederzeit menschliche Mitspieler die Runde verlassen oder auch neu hinzustoßen. Mit einem Grundkapital aus Aktien und Bargeld ausgestattet, geht es am 1. Januar 1918 von Berlin aus ins Rennen, wobei Sie weltweit zu 20 verschiedenen Städten reisen können. Die entfernteren Orte sind nicht direkt, sondern nur per Zwischenstop zu erreichen. Während sich in den Hauptstädten die wichtigen Einrichtungen wie Zentralbank, Auktionshäuser, Rennbahnen, Kunstakademien und Warenmärkte finden, gibt es vornehm-



Zahltag: In seiner Zentralbank läßt man sich häufig sehen, um Aktiendeals, Risikoanlagen oder bloß Ein- und Auszahlungen zu tätigen.



Auf der Weltkarte sieht man, wo die Gegenspieler stecken und welche Orte man direkt ansteuern kann.



Die Haupticons zeigen die Gemälde, die man bei sich führt, eben den Weg zur Weltkarte oder listen die erfolgreichsten Spieler auf (von oben nach unten).

lich in der Dritten Welt zwölf Orte, in denen Sie je zwei Plantagen eröffnen können. Wie schon beim alten Vermeer dürfen dort Kaffee, Kakao, Tee oder Tabak angebaut werden – pro Plantage nur eine Sorte. Im Gegensatz zum Ur-Spiel sind diese nun aber bequem per Maus über verständliche Menübuttons leicht aufzubauen. Aufgrund einer erckleichen Erweiterung kommt hier sogar ein Mini-SimCity-Gefühl auf.

Wer einige Hektar bepflanzt und die nötigen Arbeiter eingestellt hat, sollte vor der Abreise bei der örtlichen Bank noch Geld für die nächsten Monatslöhne der Belegschaft hinterlassen. Nach der Ernte darf man von der Plantage aus die Ware nach London oder New York verschiffen, was kein billiger Spaß ist. Dort angekommen, bleibt die Ladung in Warenhäusern liegen. Ein automatischer Verkauf ist nicht vorgesehen. Man muß also für jede Handlung »vor Ort« reisen, wobei es oft genug auf ein gutes termliches Timing ankommt. Apropos, per Termingeschäft kommt die nötige Würze ins Händlerleben, denn zu knackigen Preis- und Zeitkonditionen läßt sich die Ware gewinnbringender absetzen. Doch wer nicht pünktlich liefert (Verlade- und Transportzeiten einkalkulieren!), wird mit saftigen Konventionstrafen belegt. Wieviel Streß beim Spielen aufkommen soll, dürfen Sie selbst



Deja vu: So sah das alte Vermeer mit seiner EGA-Grafik aus.



OFFENSIV – DER FUSSBALLMANAGER

Kennen Sie das wohl wahrscheinlich letzte Disket-
tenspiel der Welt? Wir konnten ein Exemplar dieser
bedrohten Spezies in freier Wildbahn beobachten.

Wer heute noch einen Fußballmanager verkaufen will, muß
schon etwas ganz besonderes bieten. Einige Hersteller ver-
suchen es mit schicker Grafik und
immer neuen Optionen, andere set-
zen auf bekannte Fernsehsender.
Ultimasoft meint den Stein der Wei-
sen entdeckt zu haben: Ihr »Offen-
siv« gibt es nur als Spezialeditio-
nen für verschiedene Vereine. Bis-
lang sind insgesamt acht Fassungen
des Programms lieferbar, in denen
Sie jeweils nur einen einzigen Fuß-
ballclub managen können. Für un-
seren Test lag uns die Borussia-
Dortmund-Variante vor.

Stellen Sie sich unsere erstaunten Gesichter vor, als aus der
Packung statt der erwarteten CD fünf Disketten purzelten. Die
verwunderten Mienen wichen aber schnell ärgerlichem Unmut, als
wir feststellen mußten, daß das Programm zum Start die Instal-
lationsdisk als Sicherheitsabfrage benötigt.

Ein paar üble 8-Bit-Samples später bemühte sich Offensiv erneut,
unsere Test zu sabotieren, als es in unleserlichem, quietsch-
gelben Zeichensatz die Vorgeschichte zum besten gab. Danach
zwang es uns, den BVB-Präsidenten in einem Multiple-choice-
Gespräch von unseren Qualitäten als Trainer-Manager zu über-

MICHAEL SCHNELLE

Ausgerechnet bei mir als eingeleisteten Schalke-Fan landet ein
Managerprogramm von Borussia Dortmund auf dem Schreibtisch. Da
gilt es, vor allem Ruhe zu bewahren, tief durchzuatmen und alle
eventuell vorhandenen Vorurteile beiseite zu schieben.

Scherz beiseite, auch in der Ruhrknappen-Fassung läßt mich Offensiv
kalt. Zu viele Fehler verderben neben der indiskutablen Grafik auch
den letzten Spielspaß. So kann von den gemerischen Teams
lediglich eine ungenaue Einschätzung der Mannschaftsstärke abru-
fen, und die eigenen Spieler lassen sich nicht frei auf dem Feld pla-
zieren. Außerdem stimmen die Teamdaten nur für den namensgebe-
nen Verein. Die wirtschaftlichen Möglichkeiten, beispielsweise beim
Fanartikelvertrieb, sind zu eingeschränkt. Den Gnadenstoß haben sich
die Entwickler durch die überholte Keyidisk-Abfrage selbst verpaßt.
Für rund 60 Mark, mit denen Offensiv zu Buche schlägt, bekommen
Sie auch die erheblich besseren Konkurrenzprodukte – oder eine Tribü-
nenkarte für das Live-Match Ihrer Wahl.



Die Spielfelder sind der
grafische Höhepunkt.
Flackerige Sprites
zucken hektisch hinter
dem Ball her.



Wenn Sie hier nicht aufpassen, beginnt
das Programm auch mit weniger als elf
Spielern das Match.

zeugen. Doch auch davon ließ sich der
geübte Redakteur nicht mehr aufhal-
ten und landete prompt im Haupt-
menü. In optischer Bescheidenheit las-
sen sich Eintrittspreise festlegen, Sitz-
plätze erweitern und solvente Sponsoren auftreiben. Deren Geld
verpasst man beim Einkauf neuer Spieler, verbessert die Trainings-
bedingungen oder schickt die Mannschaft ins Übungslager.
Dort verbessern die Jungs ihre drei Charakterwerte, die in einer
Durchschnittsnote zusammengefasst werden. Und dann steht der
erste Spieltag vor der Tür...

Wie soll man in Worte fassen, was uns in den anstehenden Spiel-
szenen erwartet? Ein rot-blaues Sprite versucht an einem
schwarz-gelben vorbeizuruckeln, doch ein schwarzer Pixelklum-
pen verhindert durch schrilles Gepiepe schlimmeres. Eine ganze
Saison lang lieben wir uns so bis zur Meisterschaft quälen, dann
stürzte das Programm ab und niemand aus der Redaktion fand
sich zu einem Neustart bereit. (mic)

OFFENSIV – DER FUSSBALLMANAGER

Hersteller: Ultimasoft
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
486 DX2/66, 8 MByte RAM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Sehr schlecht | Spieltiefe: Schlecht | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Schlecht | Komfort: Schlecht | Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Sonderangebote

Acas of the Deep DV 36,95
 Albion DV 29,95
 Amorbiter DV 19,95
 Anvil of Dawn DV 24,95
 Ascendancy DV 32,95
 Battle Isle 3 DV 36,95
 Chevy - Esc von 15 DV 29,95
 Civilization DV 26,95
 Colonization DV 27,95
 Crusader - No Remorse DV 29,95
 Crusader - No Regret DV 39,95
 Day of the Tentacle DV 32,95
 Deep Space Nine DV 24,95
 Der Palast DV 34,95
 Der Reeder DV 19,95
 Destruction Derby DV 29,95
 Discworld DV 29,95
 Discworld 2 DV 29,95
 Euro 96 Soccer DV 24,95
 Fantasy General DV 29,95
 FIFA Soccer 96 DV 29,95
 Flight Unlimited DV 32,95
 Gene Wars DV 39,95
 Golden Gate Killer DV 22,95
 Hense - Die Expedition DV 34,95
 Heroes of Might & Magic DV 32,95
 Jagged Alliance DV 32,95
 King's Quest 7 DV 22,95
 Lemmings 1-3 DV 29,95
 Little Big Adventure DV 29,95
 Lost Eden DV 19,95
 MAG!!! DV 27,95

Magic Carpet 2 DV 29,95
 Mechwarrior 2 (Win 95) DV 29,95
 Micro Machines 2 Special Edition DV 29,95
 NASCAR Racing 1 + Truck Pack DV 19,95
 Panzer General 2 DV 29,95
 Pirates! Gold DV 29,95
 Pinball (Win 95) DV 29,95
 Pizza Connection DV 19,95
 Privateer & Zusatz Disk. DV 29,95
 Pro Pinball - The Werks DV 29,95
 Psycho Pinball DV 29,95
 Rayman DV 32,95
 Rebel Assault DV 32,95
 Sam & Max DV 29,95
 Shanghai - Große Momente DV 22,95
 Simon the Sorcerer 2 DV 29,95
 Space Quest 6 DV 22,95
 Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95
 Star Trek 2 - Judgment Rites DV 24,95
 Star Trek Next G. - "A Final Voyage" DV 39,95
 Street Panthers DV 29,95
 Summer & Winter Challenge DV 22,95
 Syndicate Wars DV 39,95
 Theme Park DV 29,95
 This means war! DV 29,95
 Time Commando DV 39,95
 Transport Tycoon & World Editor DV 29,95
 U.S. Navy Fighters DV 29,95
 Volpigs DV 32,95
 Wing Commander 3 DV 34,95
 Wizardry DV 29,95
 Worms DV 29,95
 X-COM DV 29,95

mehr als 10 Jahre
 Spaß an Spielen

Bachler
 Computersoftware

Lösungsbücher
 zu allen namhaften Spielen
 je 14,95,-

MEMORISI
 76,95



PRINTED IN
 THE DARKENING
 79,95

MASTER OF
 ORION 2:
 74,95

X-Wing
 vs.
 TIE-Fighter
 79,95

Lands of Lore II

KIND
 Krush, Kill
 & Destroy
 64,95

COMANCHE 3
 84,95

SPIELE SAMMLUNGEN

Gamebox DV 44,95
 Lollypop, Turian 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Old Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.
 Gold Games Collection DV 39,95
 Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.
 LucasArts Classic Adventures DV 39,95
 LucasArts Top Adventures DV 39,95
 Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2
 Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV 57,95

NEED FOR SPEED
 EXTREME
 77,95 69,95

COMMAND
 CONQUER
 2
 Mission CD:
 GEGENANGRIFF
 74,95 27,95

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night DV 69,95
 Acas of the Deep Zusatz-Missionen DV 36,95
 Advanced Text, Fighters Gold DV 79,95
 Age of Sail DV 79,95
 AH-64D Longbow Gold DV 79,95
 AH-64D Longbow Data Disk DV 46,95
 Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 59,95
 Baphomets Fluch DV 74,95
 Banpai Bug (Win 95) DV 59,95
 Bazooka Sue DV 77,95
 Bliing! - Limited Edition DV 42,95
 Bless2 2 DV 59,95
 Bundesliga Manager '97 DV 67,95
 Caveland (Win 95) DV 69,95
 Civilization 2 DV 54,95
 Civilization 2 Szenarios & Zusatzes DV 39,95
 Command & Conquer 1 DV 79,95
 Command & Conquer 1 Mission DV 27,95
 Command & Conquer 1 SVGA DV 87,95
 Command & Conquer 2 DV 87,95
 Command & Conquer 2 Level-CD:
 Der Gegenangriff DV 27,95
 Command & Conquer 2 - Perfect Alert! DV 27,95
 C & C 2: Level 2, Patches u.v.m. DV 24,95
 Creatures (Win 95) DV 69,95
 Creatures Zusatz-CD DV 19,95
 Dagerfall DV 74,95
 Das Gewehr DV 77,95
 Das Schwarze Auge 3 DV 36,95
 Daytona USA DV 74,95
 Death Rally DV 54,95
 Demonworld (Win 95) DV 69,95
 Der Planer 2 DV 69,95
 Destruction Derby 2 DA 74,95
 Diablo (Win 95) DA 79,95
 Diablo Zusatz-CD DV 19,95
 Die Fugger 2 DV 52,95
 Die Pandoca Akte DV 79,95
 Die Siedler 2 DV 67,95
 Die Siedler 2 Mission CD DV 29,95
 Die Stadt der verlorenen Kinder DV 74,95

CD-ROM

Diseworld 2 DV 79,95
 Dominion (Win 95) DV 79,95
 Down in the Dumps DV 69,95
 EARTH 2140 DV 39,95
 Estacalca 2 DV 74,95
 Elisabeth I. DV 69,95
 Gladiator DV 67,95
 Extreme Assault DV 69,95
 FIFA Soccer '97 DV 74,95
 FIFA Soccer Manager DV 69,95
 Föttermanöver (Win 95) DV 74,95
 Flying Corp DV 84,95
 Formel 1 DV 89,95
 Formel 1 Grand Prix 2 DV 89,95
 Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons DV 19,95
 Formel 1 GP 2 Fahrlehrtraining DV 24,95
 Formel 1 GP 2 Zusatz-CD DV 29,95
 G-Home DV 72,95
 Gabriel Knight 2 DV 69,95
 Have a N.I.C.E. day! DV 59,95
 Heroes of Might & Magic 2 DV 84,95
 Heroes of Might & Magic 2 DV 76,95
 Hexagon Kartell DV 69,95
 Holiday Island DV 74,95
 Holiday Island Zusatz-CD DV 22,95
 Interstate 76 DV 79,95
 Jagged Alliance 2 DV 74,95
 KKKD - Krush, Kill & Destroy DV 64,95
 Leisure Suit Larry 7 DV 82,95
 Links DV 92,95
 Links LS Kurs Kollektion (1, 2 oder 3) DV 82,95
 Lords of the Realm 2 DV 82,95
 Lost Vikings 2 DV 66,95
 Mad TV 2 DV 69,95
 Master of Orion 2 DV 74,95
 N.A. DV 79,95
 MDK DV 66,95
 Mercenaries DV 86,95
 NASCAR Racing 2 DA 79,95
 NBA Live '97 DV 74,95
 Need for Speed Special Edition DV 79,95

CD-ROM

Need for Speed 2 DV 74,95
 Nemesis - Wizardry DV 74,95
 NHL Hockey '97 DV 74,95
 Outlaws DV 79,95
 Perfect Weapon * DV 74,95
 Perry Rhodan - Abenteuer Universum DV 37,95
 Pinball '97 DV 54,95
 pod DA 69,95
 Privateer 2 DV 79,95
 Realms of the Haunting DV 79,95
 Rebel Assault 2 DV 84,95
 Rendez vous im Weltraum DV 82,95
 Risiko (Win 95) DV 74,95
 Road Rash (Win 95) DV 59,95
 Schlechtfahrt DV 79,95
 Sega Rally DV 74,95
 Sherlock Holmes 2 DV 74,95
 Silent Hunter Zusatz-CD DV 29,95
 Sim Copter DV 74,95
 Sim Copter Zusatz-CD DV 19,95
 Sonic Collection (Win 95) DV 54,95
 Star General DV 76,95
 Steel Panthers 2 DV 74,95
 Super EP2000 (Win 95) DV 86,95
 Terminator Skynet DA 39,95
 TFX: EF2000 Special Edition DV 86,95
 TFX: EF2000 Zusatz-CD DV 36,95
 The Dig DV 46,95
 Theme Hospital DV 74,95
 Terminator Skynet Edition DV 46,95
 Tomb Raider DV 69,95
 Toonstruck DV 74,95
 Trek Academy DV 39,95
 U.S. Navy Fighters '97 DV 79,95
 Vermeer DV 86,95
 Warcraft 2 Exklusiv-Edition DV 99,95
 Wing Commander 4 DV 57,95
 Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung) DV 57,95
 X-Wing Edition DV 32,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen
 und Eure Bestellung
 durchgeben, oder eine
 Postkarte/Brief mit
 Euren Wünschen an uns
 schicken.
 Der Versand erfolgt
 dann per Nachnahme
 (+ 9,90 DM) oder per
 Vorkasse (+ 4,- DM).
 Ab 180,- DM Bestell-
 wert liefern wir
 grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
 46361 Bocholt
 Blücherstr. 24
 46397 Bocholt

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

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

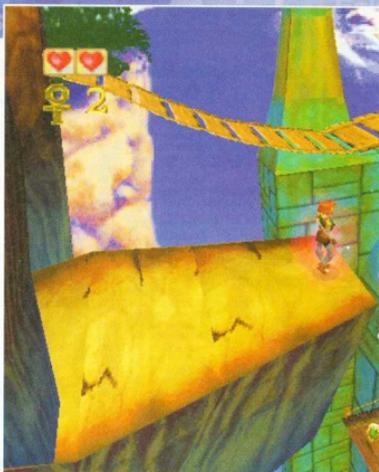
PANDEMONIUM!

Lange Zeit fristeten Jump-and-runs auf dem PC ein Schattendasein, doch die trüben Zeiten sind scheinbar vorbei: Greifen Sie zum Joypad und begeben Sie sich in eine dreidimensionale Welt.

Wie Statistiken belegen, geschehen die meisten Unfälle in der Freizeit. Im Fall von »Pandemonium!« ist der Auslöser Leichtsinn, und die Folgen sind katastrophal. Der Hofnarr Fargus besucht mit seiner Sprechpuppe Sid die akrobatische Nikki, um sie etwas von ihren magischen Studien abzuhalten. Zur Unterhaltung ergreift das Mädel kurzerhand einen Folianten über fortgeschrittene Zauberei und beginnt, ein magisches Feuerwerk zu erschaffen. Nach einigen gelungenen Effekten stößt sie auf einen sehr mächtigen Spruch, der funkenprühend und krachend einen Dämon erscheinen lässt. Dieser fackelt nicht lange und verleiht sich mit einem Bissen eine komplette Stadt ein – an Risiken und Nebenwirkungen haben unsere Protagonisten eben nicht gedacht! Als einziges Gegenmittel führt das Buch einen Wunsch an, der von einer Wunschmaschine abzuholen sei.

Ab hier übernehmen Sie die Befehlsgewalt. Mit Tastatur, Joystick oder Joypad (die Sie nach Ihren Bedürfnissen einstellen können), rennen und hüpfen Sie durch 18 Levels und besiegen drei Endgegner. Die Spielstufen sind in unterschiedlich viele Abschnitte aufgeteilt: In »Hollow Staircase« laufen Sie beispielsweise eine Wendeltreppe hinauf, nur um von einer Stachelwand wieder nach unten gejagt zu werden. Dann trägt Sie ein Lift nach oben auf die Zinnen einer Burg. Während des Spiels sammeln Sie fleißig Bonusmünzen, Zaubersprüche, Extraleben und zusätzliche Gesundheit ein. Besonders neugierige Spieler finden mit viel Glück

Abhänge, Brücken, Monster – Pandemonium! mischt die Zutaten für klassische Jump-and-runs neu (3Dfx).

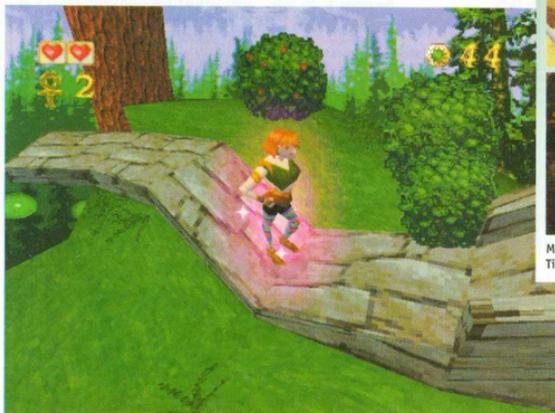


zusätzliche Herzen, die mehr Ausdauer verleihen. Schildsymbole schützen zeitlich begrenzt vor Gegnern, 300 Münzen geben ein zusätzliches Leben. Auf Tastendruck werden die eingesammelten Zaubersprüche abgefeuert; Verkleinerungssprüche, Feuerbälle und Eiswolken gehören zum Repertoire. Vorsicht vor den Gegnern: Bei einer Berührung wird nicht nur ein Trefferpunkt abgezogen, auch der zuletzt eingesammelte Spruch geht verloren! Sollten Sie in einen Abgrund fallen oder Ihre Gesundheit bis auf Null einbüßen, verlieren Sie eines der anfänglich drei Leben. Beide Figuren haben besondere Fähigkeiten, die in den verschiedenen Spielerebenen unterschiedliche Erfolge erzielen. Der Hofnarr scheint einige Zeit in Fernost verbracht zu haben. Er

führt auf Tastendruck eine wirre Kombination von Hieben und Tritten aus, die ihn in der Laufrichtung vorantreibt und für Monster äußerst schädlich ist. Im Gegensatz dazu kann die grazile Nikki während eines Sprungs noch einmal hüpfen, um größere Höhen zu erreichen. Sie sollten ausprobieren, welche der



Magische Tore verwandeln die Helden in Tiere mit neuen Fähigkeiten.



Der rote Schimmer um Nikki stammt von einem Feuer-Zauberspruch (3Dfx).



Das witzige, technisch perfekte Intro stimmt auf die Story ein.

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

NORSE BY NORSE WEST

Wilde Männer ohne Wickie – der langerwartete Nachfolger des Überraschungshits »Lost Vikings« von Interplay ist da.

Vier Jahre zogen ins Land, seit die drei Brüder Erik, Baleog und Olaf aus dem hohen Norden den Klauen des üblen Tomator entronnen sind. Dieser entführte sie vom Mittelalter in fremde Dimensionen, aus denen sie nur mit kollektiver List und Tücke entkommen konnten. Doch Tomator kehrt zurück und beamt die Jungs abermals durch Raum und Zeit. Wer anders als Sie könnte ihnen dabei helfen, zurück zur Erde zu finden?

Schon im Vorgänger »Lost Vikings« war ein gerüttelt Maß Köpfchen gefragt, denn jeder Nordmann hatte seine besonderen Fähigkeiten. Erik kann nicht nur weit springen und mit seinem Dickschädel Wände einreißen, sondern auch schwimmen und tauchen. Baleog hat sich den Teleskoparm eines Roboters geschnappt und erreicht damit ferne Schalter oder schwingt tanzartige über Abgründe. Mit einem Schwert drischt er auf seine Gegner ein. Der dicke Olaf hat wieder seinen Schild, der vor Feuerbällen und anderen Nettigkeiten schützt und ihn obendrein auf Zwergengröße verkleinern kann. So geschumpft paßt er durch

engste Gänge, für die alle anderen zu



Werwolf Fang wartet auf Rettung – Baleog und Olaf schnappen sich gemeinsam den Schlüssel zu seinem Gefängnis.



Am Ende der Friedhofswelt: Während Olaf mit seinem Schild die Flammen abwehrt, repariert Erik die Zeitmaschine.



Im Dschungel muß Erik seine Schwimmkünste unter Beweis stellen – seine Brüder schauen dabei gebannt zu. (320 x 240)

groß sind. Obendrein schwebt er durch seine Blähungen über Abgründe und zerstört damit Barrieren. Neu dabei sind Werwolf Fang, der Wände hochkraxeln und zuschlagen kann, sowie Scorch, der feuerspeieude, fliegende Drache. Diese Gesellen müssen Sie steuern, wenn ab und zu beim Teleportieren in den nächsten der rund 30 Levels etwas schief läuft und einer der Brüder vom Bildschirm verschwindet.



Drache Scorch kann fliegen – Olaf muß sich statt dessen vom Dampf einer heißen Quelle nach oben treiben lassen.

Unterwegs finden Sie allerlei Gegenstände wie Schlüssel oder Bomben. Die dürfen an die anderen Mitstreiter weitergegeben werden. Erik kann Baleog beispielsweise einen Schlüssel reichen, der sich dann auf Olafs Schultern stellt und damit eine Tür öffnet. Schalter, Aufzüge, Geheimräume – es gibt viel zu entdecken. Hat man einen Level einmal gelöst, läßt er sich per Paßwort jederzeit anwählen. Die Steuertasten sind frei definierbar, allerdings werden keine anderen Eingabegeräte unterstützt. Im Mehrspielermodus wird es eng an der

Tastatur – dann steuern beide Spieler je einen Charakter. Norse by Norse West wurde zwar optisch und akustisch aufgepeppt, SVGA-Grafik gibt es leider immer noch nicht. Dafür liefern sich die Wikinger deutsch unterteilt ihre herrlich schrägen Wortgefechte zu ebenso schrillen Hip-Hop-Rhythmen. (ra)

ROLAND AUSTINAT

Nordisch by nature – die Wikinger sind wieder da! Neue Charaktere und knifflige Rätsel halten Ihre grauen Zellen auf Trab. Neben ruhigem Grübeln über die nächsten Aktionen ist aber auch Timing und Geschick gefragt. Machen Sie mal eine Pause, treiben die bärtigen Barbaren allerhand Späße oder beschweren sich über den ungeschickten Spieler, wenn sie zu oft ins Gras beißen – köstlich! Nach einem halben Dutzend Levels, in denen Sie mit den Fähigkeiten der Gebrüder vertraut gemacht werden, geht es richtig rund. Niemals jedoch gibt es bösigart unfaire Stellen: Auch wenn manche Hindernisse etwas knifflig sind, kommen Sie mit Übung und einem klaren Kopf weiter. Norse by Norse West ist eine klare Empfehlung an alle Fans intelligenter Denk- und Geschicklichkeitsspiele.

LOST VIKINGS 2: NORSE BY NORSE WEST

Hersteller:	Acclaim	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Dix4/100, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (zusammen an einem PC)	Benchmark: 1 2 3 4 5	
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



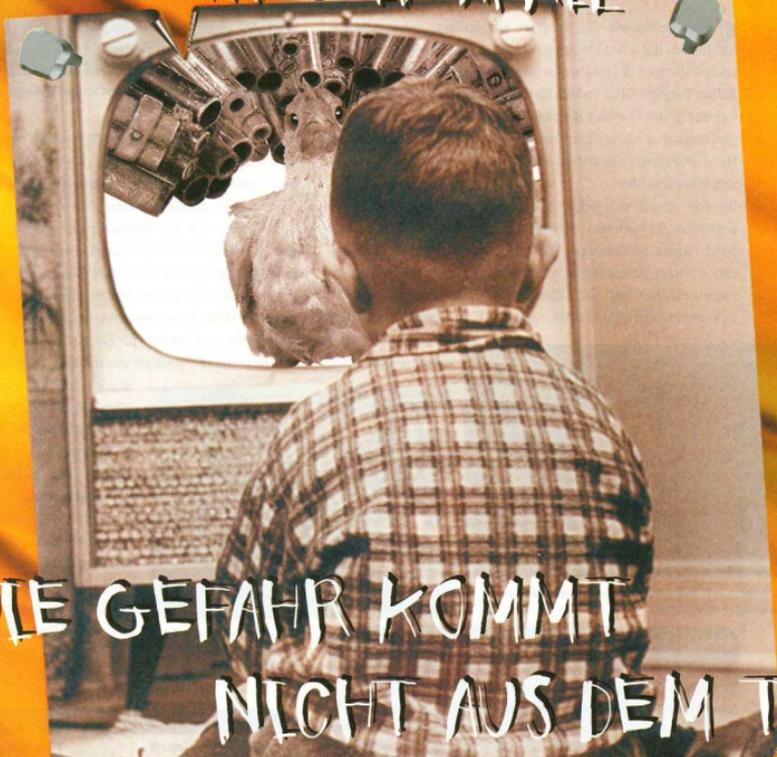
Spiele-Test



REDNECK

RAMPAGE™

COMING IN APRIL



DIE GEFAHR KOMMT NICHT AUS DEM TV

Aus den unendlichen Tiefen des Alls stießen sie zur Erde hinab, landeten lautlos und spurlos in der verschlafenen Kleinstadt von Hickston, Arkansas und übernahmen die Körper der wahllosen Einwohner. Jetzt sind sie überall und verbreiten Schrecken und Terror. Doch das Schlimmste von allem: sie haben Bessie, Deine prämierte Zuchtsau gestohlen!

Hier beginnt die verrückteste und skurrilste 3D-Ballerei, die Du je erlebt hast. Getreu dem Motto: Volle Ballerei, doppelter Spaß, halber I.Q. Doch wer volle Action und derben Südstaaten-Humor erleben will, sollte sofort zugreifen. Redneck Rampage gibt's nur solange der Vorrat reicht!

Interplay
GAMES FOR GAMERS™
No Rednecks For Rednecks



FÜR PC CD-ROM

[HTTP://WWW.INTERPLAY.COM](http://www.interplay.com)



© 1997, Katrix Entertainment Inc. All rights reserved. Redneck Rampage is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Interplay is registered trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Interplay is the sole publisher and distributor. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

BUG TOO! PC

Segasoft läßt die Jump-and-run-Fans nicht im Stich: Der flotte Käfer mit dem Ausrufezeichen geht in die zweite Runde und nimmt diesmal gleich noch etliche seiner Kumpels mit.

Segas Jump-and-run-Held ist ein äußerst ruhsüchtiges Insekt. Nur so ist erklärbar, daß er sich nach seinen streßreichen Auftritten in »Bug!« nun im Nachfolger »Bug Too!« für ein halbes Dutzend Filme (sprich Welten) engagieren läßt. Allerdings hat der grüne Krabbler diesmal für Verstärkung gesorgt: »Maggot Dog« und »Superfly«. Der eine ist eine Mischung zwischen Hund und Wurm, der andere ein 70er-Jahre-Freak mit Afro-Look und Plateausohlen.

Die drei stürzen sich jedoch nicht gleichzeitig, sondern solo ins Getümmel. Je nachdem, welchen Sie auswählen, sammeln Sie im Spiel Punkte in Knochen-, Kristall-, oder Kugelform. Entsprechend ihrem persönlichen Stil bewegen sich die Helden auch unterschiedlich fort. Vor allem beim Sprinten hat jeder im Trio eine höchst individuelle Art, vom Fleck zu kommen. Während

Held Bug mit stolz geschwellter Brust



Bug setzt sich hier gerade mit einem der flinken Obermote auseinander.



David gegen Goliath: So ein Wurmhund hat es nicht leicht.



Armer Hund! Unter schwerem Beschuß muß Maggot Dog sich die notwendigen Knochen erkämpfen.

läßt, als transportiere er das Olympische Feuer, kugelt Maggot Dog eher quer durch den Level. Alle Helden haben aber die selben Probleme mit Fieslingen, die zahlreich die Gegend bevölkern – ganz egal, ob sie nun durch die Gruselwelt oder den Zirkus düsen. Wenn Sie den Gegnern nicht gehörig aufs Haupt springen, nagen sie hemmungslos am Lebenssaft. Sicherer ist es daher, ihnen aus der Distanz frech ins Gesicht zu spucken, was erst möglich ist, wenn Sie vorher die entsprechende Flüssigkeit aus den seltenen Getränkekosmos »getankt« haben. Weitere begehrte Sammelobjekte sind Symbole für Extraleben und Energieherzen. Eine Münze hingegen schillert vor Bonusräumen, wo Sie unter Zeit-

druck möglichst viele Oskars einsammeln. Da die Spielfiguren sich häufig in die Tiefe des Bildes wagen müssen, ist gezieltes Agieren nicht immer ganz einfach. Das gilt besonders für die Benutzung schaukelnder Plattformen. Da kommt die stets verfügbare Speicherfunktion natürlich sehr gelegen. Die einzelnen Abschnitte innerhalb einer Welt dürfen Sie zudem direkt anwählen. Im Zweispieler-Modus starten die Teilnehmer nacheinander, wobei jeder seinen Lieblingshüpfer aussuchen darf. (ms)

MONIKA STOSCHKE

Um ehrlich zu sein, optisch hat mir der Vorgänger etwas besser gefallen. Die ähnlich aufgebauten Krabbelwelten von Bug Too! reizen mich nicht mehr so stark. Ich streite nicht ab, daß es ziemlich verlockend war, mit einem der neuen Charaktere loszulegen. Allerdings kam ich sehr bald auf den guten »alten« Käfer zurück. Vor allem der »Wurmhund« ist weiter hinten im Bild manchmal schwer auszumachen. Das im Grunde begrüßenswerte Mehr an 3D-Aktionen erleichtert die Ausführung präziser Hüpfarbeit folglich nicht gerade. Hinzu kommt, daß Sie manchen Gegnern gleich mehr als zweimal auf dem Kopf rumtanzen müssen, bevor diese das Zeitliche segnen.

An vielen Stellen ist man für die Speicheroption dankbar, mit deren Hilfe sich wenigstens ausreichende Hartnäckigkeit auszahlt. Jedenfalls ist das neue Geziefer eher etwas für geübte Joystickartisten, wengleich Fingerakrobatik dank guter Steuerung selbst per Tastatur nicht nötig ist. Da die Motivation stimmt, heimst die technisch saubere Insektenplage vier Sterne ein.

BUG TOO! PC

Hersteller:	Segasoft	Empfohlene Hardware:	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark:	① ② ③ ④ ⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (nacheinander an einem PC)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



PC, Amiga, PSX 64 und Zubehör

ROSS

Computersystems GmbH
Zweigstelle **Laden & Versand**

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport ed3 : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

GROSS Münster

Am Stadgraben 50
(Pavillon am Aasee)
48143 Münster
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzentrum Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE CD SPIELE Angebote

3D Ultra Mini! Gold	d	4 49,-	M.A.X. (Jewel Case)	d	2 49,-	3D Ultra Pinball	e/d	2 99,-
9 - The Last Resort	d	3 79,-	Magie Die Zusammenkunft	d	8 99,-	5th Muskeeler	e/d	3 19,-
3D Ultra Pinball 2	d	2 89,-	Master of Drop	e/d	4 39,-	Acis of the Deep	d	2 29,-
AD Cobra	e/d	2 79,-	Master of Orion 2	e	2 99,-	Alan Turing	e/d	3 99,-
ADI Kinderlernprogramme	d	69,-	MDK	d	1 74,-	Battle Isle 3	d	8 99,-
Age of Sol	d	2 74,-	MechWarrior 2: Mercenaries	e/d	1 79,-	Comanche incl. Mission 1&2	d	2 49,-
AH-64 Longbow - Mission	d	2 74,-	Monopoly	d	8 59,-	Conquest 1, New World del.	d	4 99,-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2 39,-	Monster Trucks (Physnaga)	e/d	2 99,-	Crusader - No Regret	d	1 39,-
Alien Trilogy	e/d	1 39,-	Myd	d	3 59,-	Cybern	e/d	2 19,-
Armored Fist 2*	d	2 79,-	Nascar Racing 2	d	4 74,-	Descent	e/d	1 29,-
Asterix und Obelix	d	1 55,-	NBA Live 97	d	4 74,-	Descent 2	d	1 99,-
A.T.F. X-Fighters + Missions	d	2 79,-	NHL Hockey 97	d	4 74,-	Earthworm Jim 1	d	1 99,-
A.T. Mission Nato Fighters	d	2 99,-	Police Quest II SWAT	d	3 59,-	Earthworm Jim 1 & 2	d	3 99,-
Bahnhof Programme	d	59,-	Orionburger	d	3 39,-	Evocation	d	3 29,-
Baphomets Fluch	d	3 69,-	Pandora Akte	d	3 74,-	F1 Grand Prix 1	e/d	1 29,-
Battle Sport	d	1 69,-	Panzer Dragon	d	1 64,-	Fantasy General	d	1 99,-
Battle Sport 2000 A.D.	d	2 69,-	Purest Horror (Win 95)	e/d	1 79,-	Fatal Racing	d	1 39,-
Battle Ground A.G.S./S.W.	d	2 69,-	Puke's Swampy Extreme Tennis	d	4 74,-	Flight Unlimited	d	2 39,-
Banzai Bug (Win 95)	e	1 54,-	Phantasmagoria 2	e/d	3 69,-	Full Throttle (Volleges)	d	3 39,-
Bearhug	d	5 69,-	Pinball 97	e/d	2 55,-	Golden Gate Killer	d	3 29,-
Bleat 2	d	2 59,-	Privater 2	d	2 69,-	Little Big Adventure	d	3 99,-
Blood	e	1 89,-	Police Quest III SWAT	d	3 79,-	Lucas Arts Adventures d	d	7 99,-
Bug Top*	d	1 55,-	Rallye Racing 97	d	4 59,-	Lucas Arts Top Adventures	d	3 99,-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4 69,-	Racer Soccer - A Real Trainer 2	d	4 39,-	Magie Carpet 2	e/d	1 29,-
Civilization 2	d	8 55,-	Reyman	d	1 39,-	MechWarrior 2 (Win 95)	d	1 29,-
Civilization 2 Scenario CD	d	29,-	Reign of the Haunting (W95)	d	3 74,-	Mega Racer 2	d	1 29,-
Command & Conquer 1	d	8 79,-	Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2 69,-	Millennia	d	1 19,-
Command & Conquer Mission	zus	29,-	Rebel Assault 2	d	1 44,-	Nascar Racing + Track Pack	d	8 19,-
Command & Conquer 2	d	8 79,-	Relic	d	1 59,-	Panzer General 2	d	2 69,-
Darkest Conflict	d	1 74,-	Road Rash	e/d	1 69,-	Pitfall (Win 95)	d	1 29,-
Dark Wolf	d	8 79,-	Road Rash (W95)	e/d	1 69,-	Prinzen-Edel	d	2 29,-
Das Schwarze Auge 3	d	3 39,-	Road Rash (Win 95)	e/d	1 59,-	Pro Pinball - The Web	e/d	2 29,-
Deadly Time (Win 95)	e/d	1 74,-	Scarab (Win 95)	d	1 69,-	Raptor 1-3	e/d	1 29,-
Death Rally	e/d	4 49,-	Shanghai - Great Moments	d	8 24,-	SimCity 2000	d	8 24,-
Demoworld	e/d	69,-	SimCity 2000	d	8 24,-	Star Trek - Final Voyage	d	3 39,-
Der Planer 2	d	2 45,-	Star Trek - Final Voyage	d	3 39,-	Stonekeep	e	5 39,-
Der Planer 2 Mission	d	2 29,-	Syndicate Plus	d	2 29,-	Therapark	d	2 29,-
Destruction Derby 2	d	2 69,-	Therapark	d	2 29,-	Top Gun	d	2 29,-
Diablo (Win 95)	e/d	5 79,-	Top Gun	d	2 29,-	Torin's Passage	d	8 25,-
Die Rager 2	d	2 49,-	Torin's Passage	d	8 25,-	Transport Tycoon + World Ed.	d	3 29,-
Die Siedler 2	d	8 99,-	Transport Tycoon + World Ed.	d	3 29,-	Ultimary Fighters	d	2 29,-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8 29,-	Ultimary Fighters	d	2 29,-	Warhammer	d	2 39,-
Discworld 2	d	3 74,-	Warhammer	d	2 39,-	Werewolf versus Comanche	d	2 39,-
Dominoes (Win 95)	d	8 74,-	Werewolf versus Comanche	d	2 39,-	Worms	d	8 29,-
Down in the Dumps	d	3 69,-	Worms	d	8 29,-	X-COM (UFO 2)	d	8 29,-
Dungeon Keeper*	d	3 79,-	X-COM (UFO 2)	d	8 29,-			
F1 Grand Prix 2	d	2 79,-						

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Um unsere Gesamtkatalog zu erhalten, Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr freundl. Team
Händleranfragen erwünscht!

Death Rally	e/d	4 49,-	Schloßhüter	d	2 69,-	3D Ultra Pinball	e/d	2 99,-
Demoworld	e/d	69,-	Sega Rally	d	2 69,-	5th Muskeeler	e/d	3 19,-
Der Planer 2	d	2 45,-	Shadow Warrior*	e	1 84,-	Acis of the Deep	d	2 29,-
Der Planer 2 Mission	d	2 29,-	Shattered Steel	e/d	1 49,-	Alan Turing	e/d	3 99,-
Destruction Derby 2	d	2 69,-	Sherlock Holmes 2-Rose Tatoo	d	3 74,-	Battle Isle 3	d	8 99,-
Diablo (Win 95)	e/d	5 79,-	SimCity 2000 Netzwerk (W95)	d	2 89,-	Comanche incl. Mission 1&2	d	2 49,-
Die Rager 2	d	2 49,-	SimCity 2000 Netzwerk (W95)	d	2 89,-	Conquest 1, New World del.	d	4 99,-
Die Siedler 2	d	8 99,-	SIM-Kluscher	d	2 24,-	Crusader - No Regret	d	1 39,-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8 29,-	Simm	d	8 84,-	Descent	e/d	1 29,-
Discworld 2	d	3 74,-	Sonic & Knuckles Coil (W95)	e/d	59,-	Descent 2	d	1 99,-
Dominoes (Win 95)	d	8 74,-	Speedster	d	2 69,-	Earthworm Jim 1	d	1 99,-
Down in the Dumps	d	3 69,-	Stadt der verlorenen Kinder	d	3 74,-	Earthworm Jim 1 & 2	d	3 99,-
Dungeon Keeper*	d	3 79,-	Star Command (Win 95)	d	69,-	Evocation	d	3 29,-
F1 Grand Prix 2	d	2 79,-	Star Trek: Starline Academy	d	8 69,-	Fatal Racing	d	1 39,-
F1 GP 2 - Thrustmaster T2	d	2 299,-	Strat Commander	d	8 69,-	Flight Unlimited	d	2 39,-
F1 GP 2 - Thrustmaster T2	d	2 23,-	Strat Commander (Win 95)	d	69,-	Full Throttle (Volleges)	d	3 39,-
F1 Manager SV2 V2.0	d	2 99,-	Strat Trek: Starline Academy	d	8 69,-	Golden Gate Killer	d	3 29,-
F22 Lightning 2	d	2 79,-	Syndicate Plus	d	2 29,-	Little Big Adventure	d	3 99,-
Fable	d	3 39,-	Syndicate Plus	d	2 29,-	Lucas Arts Adventures d	d	7 99,-
Fallen Heaven (Win 95)	e/d	8 84,-	Therapark	d	2 29,-	Lucas Arts Top Adventures	d	3 99,-
Fall Out	d	1 69,-	Top Gun	d	2 29,-	Magie Carpet 2	e/d	1 29,-
FIFA Soccer 97	d	4 99,-	Torin's Passage	d	8 25,-	MechWarrior 2 (Win 95)	d	1 29,-
FIFA Soccer Manager	d	2 69,-	Transport Tycoon + World Ed.	d	3 29,-	Mega Racer 2	d	1 29,-
Fight Simulator 6.0	d	2 94,-	Ultimary Fighters	d	2 29,-	Millennia	d	1 19,-
Flight Simulator 6.0	d	2 94,-	Warhammer	d	2 39,-	Nascar Racing + Track Pack	d	8 19,-
Flight Simulator Sceneries	d	2 94,-	Werewolf versus Comanche	d	2 39,-	Panzer General 2	d	2 69,-
Flying Corps	d	2 74,-	Worms	d	8 29,-	Pitfall (Win 95)	d	1 29,-
G-Name (Win 95)	d	1 69,-	X-COM (UFO 2)	d	8 29,-	Prinzen-Edel	d	2 29,-
Game Wars	d	8 35,-				Pro Pinball - The Web	e/d	2 29,-
Gar	d	1 69,-				Raptor 1-3	e/d	1 29,-
Hattrick Wins (Win 95)	d	2 69,-				Relic	d	1 59,-
Have a N.I.C. Day	d	2 62,-				Relic	d	1 59,-
Hezbollah (Win 95)	d	2 62,-				Reyman	d	1 39,-
Hercules (Win 95)	d	1 49,-				Reign of the Haunting (W95)	d	3 74,-
Hercules of Might & Magic 2	d	5 69,-				Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2 69,-
Holiday Island	d	2 69,-				Rebel Assault 2	d	1 44,-
Holiday Island Szenario CD	d	2 29,-				Relic	d	1 59,-
Hogwarts	d	1 85,-				Road Rash	e/d	1 69,-
Hot 2000	d	2 74,-				Road Rash (W95)	e/d	1 69,-
Imperium Galactica	e/d	8 74,-				Road Rash (Win 95)	e/d	1 59,-
Independence Day*	d	1 79,-				Scarab (Win 95)	d	1 69,-
Intersata 76	e	1 79,-				Shanghai - Great Moments	d	8 24,-
Iron Blood	d	1 69,-				SimCity 2000	d	8 24,-
Knopod	d	1 49,-				Star Trek - Final Voyage	d	3 39,-
Jack Nicklaus 4	e/d	4 79,-				Stonekeep	e	5 39,-
Last Rites*	d	1 54,-				Syndicate Plus	d	2 29,-
Leisure Suit Larry 7	d	3 74,-				Therapark	d	2 29,-
Life 2	e/d	8 99,-				Top Gun	d	2 29,-
Lights & S.L. Collection 1/2/3	e/d	4 49,-				Torin's Passage	d	8 25,-
Lomax	d	1 55,-				Transport Tycoon + World Ed.	d	3 29,-
Lords of the Realm 2	d	8 79,-				Ultimary Fighters	d	2 29,-
Magie Die Zusammenkunft	d	8 99,-				Warhammer	d	2 39,-
Master of Drop	e/d	4 39,-				Werewolf versus Comanche	d	2 39,-
Master of Orion 2	e	2 99,-				Worms	d	8 29,-
MDK	d	1 74,-				X-COM (UFO 2)	d	8 29,-
MechWarrior 2: Mercenaries	e/d	1 79,-						
Monopoly	d	8 59,-						
Monster Trucks (Physnaga)	e/d	2 99,-						
Myd	d	3 59,-						
Nascar Racing 2	d	4 74,-						
NBA Live 97	d	4 74,-						
NHL Hockey 97	d	4 74,-						
Police Quest II SWAT	d	3 59,-						
Orionburger	d	3 39,-						
Pandora Akte	d	3 74,-						
Panzer Dragon	d	1 64,-						
Purest Horror (Win 95)	e/d	1 79,-						
Puke's Swampy Extreme Tennis	d	4 74,-						
Phantasmagoria 2	e/d	3 69,-						
Pinball 97	e/d	2 55,-						
Privater 2	d	2 69,-						
Police Quest III SWAT	d	3 79,-						
Rallye Racing 97	d	4 59,-						
Racer Soccer - A Real Trainer 2	d	4 39,-						
Reyman	d	1 39,-						
Reign of the Haunting (W95)	d	3 74,-						
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2 69,-						
Rebel Assault 2	d	1 44,-						
Relic	d	1 59,-						
Road Rash	e/d	1 69,-						
Road Rash (W95)	e/d	1 69,-						
Road Rash (Win 95)	e/d	1 59,-						
Scarab (Win 95)	d	1 69,-						

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1
Das erfolgreichste Spiel der Playstation portiert endlich für den PC!
Komplett deutsch nur **79,-**

X-Wing vs Tie-Fighter
Need for Speed 2
Komplett deutsch je nur **74,-**

Top - Spiele auf CD ROM

Nemesis Komplett deutsch
Extreme Assault
Top-Spiele (Top-Preise!) je nur **69,-**

UEFA Champ. League 96/97 Komplett deutsch
Top-Spiele (Top-Preise!) nur **69,-**

POD

Inkl. Thrustmaster Formula T2 nur 249,-
Anleitung deutsch nur **69,-**

Comanche 3 Komplett deutsch
Conquest Earth*
Top-Spiele (Top-Preise!) je nur **79,-**



Geschicklichkeitsspiel für Profis

LOMAX

Kaum stellt sich der geneigte Spieletester langsam auf das softwarearme Sommerloch ein und träumt von Urlaub, schon läßt Psygnosis erneut die Lemmings los: klein, verhext und gemein!

Als ob die Lemmings mit ihrem ausgeprägten Hang zum Suizid nicht schon für genug Streß in Spielerkreisen gesorgt hätten: Jetzt lassen sich die kleinen Kerlchen im Jump-and-run »Lomax« auch noch von Übel-Ed in wahre Pixel-Kotzbrocken verwandeln. Der Magier macht mit Hilfe seiner Zauberkräfte die Lemmings zu willenlosen Werkzeugen seiner dunklen Pläne. Ganz Lemmingland steht unter seinem Bann, bis auf einen einzigen Winzling. Er heißt Lomax und hat nun einen schweren Job: die verzauberten Kumpel zu befreien und somit seine Heimat vor dem Untergang zu retten. Tja, und weil man einen solch netten Minihelden einfach nicht im Stich lassen darf, helfen Sie ihm natürlich dabei.

Ganz so hilflos, wie erwartet, ist der gute Lomax aber zum Glück nicht. Er hat einige Tricks drauf, die ihm im Kampf gegen den bösen Ed und die versklavten Brüder sehr zugute kommen. Dabei

Manchmal kann der Überlemming auch in die Tiefe des Bildes gehen.



In der Vulkanlandschaft überlegt Lomax gerade, ob der Bombenhelm wohl diesen Berg wesprengt.



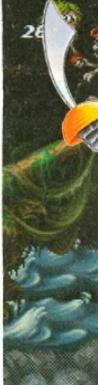
Auf dem Geisterschiff muß sich unser Held nicht nur vor Piratenangriffen in acht nehmen, sondern auch vor Haien.

handelt es sich nicht um so profane Dinge wie Laufen, Springen oder Ducken, die ohnehin jeder Jump-and-run-Held beherrscht und die auch für Lomax zum Standardkönnen gehören. Er dagegen zaubert so manche Spezialfähigkeit aus dem Hut, respektive seinem Helm. Denn wenn er eine solche Kopfbedeckung gefunden hat, vermag er diverse Fertigkeiten anzuwenden, vorausgesetzt er hat auch ein entsprechendes Symbol vorher gesammelt. Die vier Extrakünste erlauben es dem Heldchen, seinen Schädeltwärmer als Granate oder Enterhaken zu benutzen. Andere verdoppeln die Reichweite oder ermöglichen temporäres Schweben. Symbole und Münzen (pro 100 ein Extraleben) gibt es für befreite Lemminge, oder sie befinden sich im Level verteilt in Fässern, Kisten und sonstigen Gefäßen. Diese öffnet der Held, wirbelwindähnlich, mit seinem Drehsprung. Nicht nur Sprungkraft ist gefragt, zu Beginn heißt es, sich in einer üppig bewachsenen Landschaft an Lianen entlang-



MONIKA STOSCHKE

Einfach zu schön, um wahr zu sein: Selbst unser Jump-and-run-Hasser Mick war von den putzigen Kerlchen, den netten Animationen und der liebevollen Ausstattung ganz angetan. Feines Parallax-Scrolling, tausend kleine Details, stimmungsvolle FX und nette Musik. Dazu ein äußerst begabter Knuddelheld unterwegs in abwechslungsreichen Levels. Nichts schien zu fehlen: Auf den ersten Blick fand ich Lomax einfach süß! Aber schon bald vergällten Steuerung und fiese Stellen Tröpfchen für Tröpfchen die Qualität, sprich Spielfreude. Selbst per Joypad gesteuert fällt der Charakter immer wieder mal über den Rand einer Plattform, weil er leicht nachrutscht oder ungenau landet. Die komplizierte Tastatur-Steuerung verlangt von den Fingern bereits die doppelt gehockte Schraube. Da es nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad gibt, sind die nicht üppig vorhandenen Bildschirmleben und Continues bald verwirkt und somit oft auch die Chance, eines der begehrten Paßwörter zu ergattern. So kommen nur wirkliche Köhner in den vollen Genuß der vielgestaltigen Zombie-Lemminge in ihren witzigen Welten. Bei besserem Handling und mehr Fairneß wären locker vier Sterne drin gewesen.



zuhangeln. Später geht es auf ein Piratenschiff oder zu den Revolverhelden. Zombiegleich wandern überall jede Menge verzauberter Lemmings im entsprechenden Outfit herum. Tritt Lomax ihnen nutzlos entgegen, stirbt er bei einer Berührung ebenso, wie wenn er in Schluchten fällt. Auch Gewässer sollte er besser meiden. Es gibt zwei Methoden, um seine verhexten Brüder vom bösen Fluch zu kurieren: Er schleudert ihnen seinen Helm entgegen, der anschließend bumerangartig zu ihm zurückkehrt, oder überrennt sie mittels doppeltem Ritt-

berger. Ist das gelungen, ertönt ein kehliges »Yippee« vom befreiten Grünschof, der dann in gewohnter Manier per Schirm entschwebt. Die Anzahl geretteter Knirpse und gesammelter Münzen sowie die gerade gewählte Fähigkeit werden angezeigt. Gelegentlich bedient Lomax sich aus seinem althergebrachten Lemmingerepertoire, etwa wenn er sich irgendwo durchbuddeln muß, was nur horizontal klappt. Zum Überbrücken von Abgründen leisten abgelegte Bodenplatten gute Dienste. Sie zerspringen allerdings nach zehn Sekunden, dafür drängt außer in den Bonusstufen kein

Zeitlimit. Ist ein Level geschafft, wird ein Paßwort spendiert. Das Spiel kann in zweierlei Auflösungen und Farbtiefen gestartet werden. (ms)



In den Bonusabschnitten gibt es einiges abzusehen, aber die Zeit drängt.

Außer nach unten und oben guckt der Kleine auch mal in die Ferne – kein Wunder bei der schönen Gegend.



LOMAX

Hersteller: Pygnosis
Betriebssystem: Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
Pentium/100, 16 MByte, 4x-CD-ROM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Sehr gut | Spieltiefe: Gut | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Ihr
Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör

PC-
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64

Bitte nur
Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D- 94133 Röhnbach
Tel. 0 85 82/96 05 - 0
Fax 0 85 82/96 05 - 99

**MultiMedia
Soft**

Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

Spieladen &
Online - Cafe

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

Info ☒ Info ☒ Info
Geschäfts- und
Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



15890 EISENHÜTTENSTADT
Fästenberger Str. 39 ☒ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Babel Str. 15 ☒ 0335-400188
Netzwerk-Spielen im Laden

NEU'NEU'NEU'NEU
33098 PADERBORN
Marenstr. 15 ☒ 0 52 51/29 65 08

47441 MOERS
Neuer Vial 2-4 ☒ 02341-211704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MUNSTER
Weseler Straße 48 ☒ 0251-524001

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

54290 TRIER
Pferdematt 7 ☒ 0651-6940556
Computer-Spielen vor Ort

75172 PFORZHEIM
Zerrenersstraße 11 ☒ 07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meyenbergstraße 20 ☒ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☒ 02421-28100 FAX 281020



Action-Adventure für Fortgeschrittene

RESIDENT EVIL

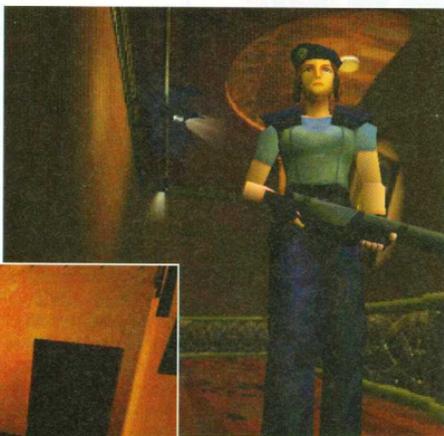
Mit dem Bösen in »Resident Evil« konnte sich bislang nur herumschlagen, wer im Besitz einer PlayStation war. Neuerdings dürfen sich auch PC-Abenteurer gruseln, sofern in ihrem Rechner eine 3D-Beschleunigkarte mit einem Power-VR-Chip steckt.

Die Erste Allgemeine Verunsicherung trällerte es bereits vor Jahren: »Das Böse ist immer und überall.« Wenn es nach Capcom/Virgin geht, soll sich dies in »Resident Evil« für die Freunde von Action-Adventures nun bewahrheiten, und zwar an allen Ecken und Enden.

Der Spezialauftrag, den die Einsatztruppe S.T.A.R.S. im Juli 1998 erhält, ist wirklich äußerst speziell. In einem Kaff namens Raccoon City kommt es zu ominösen Vermißtenfällen und grausigen Leichenfunden. Als die Einheit zum Einsatzort fliegt, weiß eigentlich keiner ganz genau, was dort wirklich vorgefallen ist. Sicher scheint lediglich, daß sich kurz zuvor ein Bravo-Team auf den Weg gemacht hat. Die später ankommende Alpha-Crew findet jedoch nur noch deren notgelandeten Hubschrauber vor. Uplötzlich werden die Retter von wilden Bestien angefallen und flüchten in einen nahegelegenen Landsitz. Daß dieser alles ander-



Eitel guckt unsere Heldin in den Spiegel. (800 x 600)



▲ Die Krähen beugen hier aus respektvoller Entfernung die Bazooka in Jills Händen. (800 x 600)

re als sicher ist, merken auch Sie spätestens, wenn Sie die Steuerung eines der Mitglieder übernommen haben. Wahlwei-

se gehen Sie als der muskulöse Chris oder als schlanke Jill auf Jagd nach Zombies. Genau diese Spezies, und noch einige andere unangenehme Bewohner, machen die weitläufige Villa unsicher. Um die Umgebung besser durchsuchen zu können und natürlich, weil sie wahnsinnig klug sind, trennen sich die Gruppenmitglieder. Von da an sind Sie auf sich allein gestellt und treffen die anderen erst in einer Zwischensequenz wieder, falls etwas Wichtiges passiert. Sie durchkämmen das Haus buchstäblich Raum für Raum, da jeder einzelne nach einer kurzen »Türanimation« neu von der CD geladen wird. Während sie sich durch die Zimmer bewegt, wird die Spielfigur aus ständig wechselnden Winkeln gezeigt. Da zunächst nur ein Kampfmesser Ihr Arsenal ziert, sollten Sie sich schleunigst nach etwas effektiverem wie beispielsweise Pistole, Gewehr oder Bazooka umsehen. Denn wenn Sie zulassen, daß die Monster Ihnen ganz nahe zu Leibe rücken, beginnen diese ungeniert an Ihrer Spielfigur zu knabern. Selbst am Boden liegende, angeschossene Zombies fignern noch nach den Heldenbeinen. Das mehrstöckige Haus benötigt jedoch nicht nur einen gründlichen Monsterräumdienst, sondern birgt auch einiges an Rätseln. Längst nicht alle Räume sind von anfang an zugänglich. Erst mit fortschreitender Spieldauer finden Sie die nötigen Schlüssel oder Codes und erfahren auch und erfahren auch, was sich abspielt hat: Ein Virus ist aus

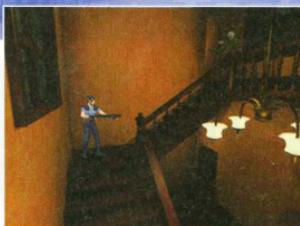
MONIKA STOSCHKE

Zweifellos: Das Spiel ums Übel ist gar nicht übel. Die schaurige Atmosphäre kommt nicht nur von der Gruselmusik, sondern vor allem von recht flüssig animierten Bewegungen durch schauerlich-düster gestaltete Räume. Trotz bedrohlicher Monster wie Schlangen, Zombies und aggressiven Krähen bringt bloßes Draufhalten nichts, da man erstens die richtige Waffe für den jeweiligen Gegner zücken sollte und zudem chronischer Munitionsmangel herrscht. Die Actionanteile überwiegen zwar, aber die Puzzles verkommen nicht zum dumpfen Rumprobieren. Außerdem unterscheiden sich die Lösungswege für Jill und Chris, so daß das Böse zum erneuten Durchspielen reizt.

Soweit so gut; nun zum weniger Guten: Wer um alles in der Welt ist für dieses ätzend kleine Inventar verantwortlich? Wenn ich beispielsweise das Pech habe, erst die Patronen und dann die Heilpflanze aufzunehmen, kann ich letztere unter Umständen nicht nutzen, weil kein Platz mehr frei ist. Wenn mein Held dann schwerverletzt zum Depot wandt und sich unterwegs meucheln läßt, werde ich selbst zum Zombie. Daß man nur in bestimmten Räumen speichern darf, ist auch nicht toll. Außerdem habe ich selten so viele langweilig-häßliche Türen ansehen müssen wie hier bei den langen Ladezeiten. Zuviel Ärgernis für vier Sterne, aber drei sind es dicke.



Manchmal lohnt es sich, das Mobilbar zu verschieben. (640 x 480)

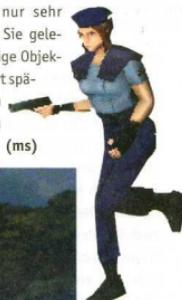


Achtung, Zombie von oben! (640 x 480)



Auf Knopfdruck erscheinen Infos zum Gesundheitszustand und das Inventar.

einen Labor entwischen, der alle Infizierten in gefräßige Zombies verwandelt. Aus verschiedenen Informationsquellen tragen Sie Ihre Rechercheergebnisse für den Abschlußbericht zusammen. Apropos tragen: Da das Inventar nur sehr begrenzt aufnahmefähig ist, müssen Sie gelegentlich Platz schaffen, indem Sie einige Objekte in einer Kiste deponieren und sie dort später wieder abholen. Mit etwas Spürsinn entdeckt man Karten zur besseren Orientierung in den riesigen Etagen. (ms)



Nur wenn Sie die Leiche untersuchen, greifen die Krähen an.

RESIDENT EVIL

Hersteller:	Virgin	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	Windows 95	Peripherie/100, 16 MBt, 6x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Englisch

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Gut	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Schlecht	Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Luiz Althoff
Computer-Spiele
Marktor Berlin 38
34497 Kirchbach

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

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

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC-Spiele CD - Rom:	extreme Assault*	D 73,90	Exhumed	E 76,90	Schlechtschiffahrt	D 69,90
97-The last resort	F1 Manager Profess.	D 69,90	F1 Lightning 2*	D 79,90	Scavenger of Armagon	H 49,90
Adidas Power Soccer** H 79,90	Fallen Haven	D 89,90	Sega Rally	D 69,90	Sim City 2000 Netzw.	D 87,90
All of Longbow Gold H 74,90	FIFA Soccer 97*	D 79,90	Sim City 2000	D 72,90	Sim City 2000	D 87,90
Air Warrior 2** a Anfr.	Floottenmanöver	D 71,90	Sonic & Knuckles	H 52,90	Star Trek	D 79,90
Alien Trifter	Flying Corps	D 79,90	Speedster	H 64,90	Star Trek Borg*	H 54,90
A.T.P. Gold	Formel 1*	D 85,90	SPQR	H 73,90	Star Trek Generations*	D Anfr.
Banzai Bug*	Fun Comic! Vol.1	D 75,90	Stadt der vier Kinder	D 72,90	Theme Hospital	D 74,90
Baphomet's Fluch	G-Nome	D 66,90	Star Trek Borg*	H 54,90	The Fallers*	D 67,90
Barokka Sue	Harvest of Souls*	D Anfr.	Star Trek Generations*	D Anfr.	Theme Hospital	D 74,90
Betrayal in Antara*	Hattrick Wins*	D 69,90	Star Trek Generations*	D Anfr.	Theme Hospital	D 74,90
Birbright*	Have a N.I.C.E. day	D 63,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Black Down	HELLBENDER	D 73,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Bleifuß 2	Heroes o.M.K Magic** D 79,90		Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Blood*	HELLBENDER	D 73,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Bundes Manager 97	Holiday Island	D 69,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Civilization2 Scenario	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
C.& Conquer 2	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
C.&C.2: Gegenangriff D 29,90	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
C.&C.2: Gegenangriff E 79,90	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Comanche 3.0	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Comanche 3.0*	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Comanche 97	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Comanche Earth*	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Creatures	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Daggerfall*	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Darklight Conflict	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Deadly Tide	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Demonworld*	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Destiny	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Destruction Derby 2	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Diablo	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Die Pandora Akte	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Die Schlimpfle	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Die Siedler 2	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Die Siedler 3	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Dissolution of Eternity H 49,90	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Dissolution 2	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Dominion*	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
DSA: Schatten & Rize	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Down in the Dumps	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Eastasia 2*	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
Eradicator	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90
	Imperial Scenario CD	D 26,90	Star Trek Borg*	H 54,90	Theme Hospital	D 74,90

Wir führen noch viele andere Spiele
Soundkarten, Joysticks & Lösungen,
auch Sony PSX u. Nintendo 64

* Bei Anpreisung nicht mit anderen Rabatten
* englische Version, H deutsche Harddisk
* Anpreisung deutsche Version
Nachzahlung +10,00 €/-Zahlkarte
Vorkasse +7,00
Rechnung +8,50 Stammskizzen
Anzahlungsverrechnung 15,- Kontostand
Betrieb und Preisänderungen vorbehalten

Neuaufgabe!

Telecom

EURO-ISDN
im praktischen Einsatz

Euro-ISDN im praktischen Einsatz

Schoblik Robert, 1996, 360 S.
ISBN 3-7723-4483-6
ÖS 504,-/SF 58,-/DM 69,-

Preisliste

Preisliste

Franzis

Bischoff & Partner

O. Bischoff & Th. Ludemann GbR
Dresdener Straße 3 • 15232 Frankfurt/Oder
Tel.: 03 35/52 55 43 • BTX: BISCHOFF#

CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

97-The last resort	DA 84 DM	Flying Corps	DV 83 DM	Nemesis	DV 74 DM
Hi-End Longbow Gold	DV 75 DM	Formel 1 (Pygnos.)	DV 81 DM	Penalt 97	DV 55 DM
Ancient Empires	DV 80 DM	G-NOME	DV 70 DM	Privater 2 -	
Armored Fiat 2	DV 82 DM*	IM1 A2 Armors	DV 87 DM	The Darkening	DV 82 DM
ATF US-X-Fighter Gold	DV 81 DM	inogud	DV 53 DM	Realms of	
Comanche 3.0	DV 82 DM*	Jagged Alliance 2	DV 74 DM	the Haunting	DV 78 DM
Daggerfall - D.S.w.6	DV 74 DM	K.K.H.D.	DV 84 DM	Steel Panthers 2	DV 73 DM
Diablo	DV 77 DM	Kick Off 97	DV 74 DM	Syndicate Wars	DV 39 DM
Dominion	DV 72 DM	Lords of the Realms 2	DV 80 DM	TFX EF 2000 Spec. Ed.	DV 80 DM
Dungeon Keeper	DV 75 DM*	Master of Orion 2	DV 81 DM	Theme Hospital	DV 75 DM
F 1 GP 2	DV 82 DM	MDK	DV 81 DM	Warcraft 2 Spec. Edit.	DV 80 DM
F-22 Lightning 2	DV 82 DM	NBA Live 97	DV 75 DM	WC Warcraft 2	DV 80 DM
FIFA Soccer 97	DV 75 DM	Need for Speed 2	DV 75 DM	WC Warcraft 2	DV 81 DM

Lieferung: Nachnahme 10 DM-NB, Vorkasse 7 DM (Infr Eurotausch)

Frei Haus 5 DM (Infr Raum Frankfurt/Oder)

M. * geländetechnische Titel werden bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Preisliste kostenlos, Lieferadresse können abweichen, Preisänderungen vorbehalten.



Action-Adventure für Einsteiger

YODA STORIES

Luke Skywalker als Desktopmännchen im Auftrag von Pixel-Jedi Yoda – das hat weniger mit Star Wars zu tun als Lord Helmchen aus der Mel-Brooks-Filmsatire »Spaceballs«.

Eine Auswahl aus Spiel-szenen, beachten Sie den »packendern« Laserkampf links unten ...



Mit »Indiana Jones' Desktop Adventures« gelang es LucasArts, zu einem der beliebtesten Kinohelden ein Spiel herauszubringen, das an grafischer Eleganz von den Icons eines typischen Windows-Bildschirms geschlagen wurde. Anscheinend waren die Verkaufszahlen gut genug, um nun auch noch die Supernova der Filmgeschichte



Rechts befindet sich das Inventar, darunter eine Anzeige über benachbarte Sektoren, die momentane Waffe sowie die Lebensenergie.

welt besteht aus mehreren quadratischen Sektoren; wenn Sie ein Gebäude betreten, wird im Stil der alten »Ultimas« auf eine Innenraum-Karte umgeschaltet. Eine Vielzahl einfacher Rätsel

schlechthin zu veranstalten: »Yoda Stories« ist im Star-Wars-Universum angesiedelt, das zur Zeit aufgrund der überarbeiteten Special Edition wieder in allen Lichtspielhäusern flümmert. Sie spielen Luke Skywalker, der vom über 800 Jahre alten Yoda auf Dagobah zum Jedi Ritter ausgebildet wird. Doch wer jetzt ein 3D-Actionspiel oder hochwertige Adventurekost erwartet, wird enttäuscht: Ihr Alter Ego hat die Gestalt eines pummeligen Sprites mit aufgequollenem Kopf, das durch zufallsgenerierte Welten läuft. Das Geschehen wird in einem Fenster dargestellt, dessen Größe nicht verändert werden kann. Nachdem Sie sich zu Beginn von Yoda einen Auftrag abgeholt haben, treffen Sie im Zielgebiet auf allerlei Soldaten, Roboter und Monster. Die Spiel-

sel ist zu lösen, meist durch Benutzen eines bestimmten Objekts. Luke kann Kisten verschieben, Gegenstände eintauschen und natürlich kämpfen; Per Lichtschwert, Granate oder Laserpistole erwehrt er sich großköpfiger Mini-Sturmtruppen. Bei jedem Neustart generiert das Programm eine neue Welt in einer von drei Größen. Kein Spiel verläuft wie das andere, auch wenn nach mehreren Partien die ersten Puzzles abernals auftauchen. Die Spieldauer beträgt unserer Erfahrung nach ein bis zwei Stunden für eine mittelgroße Welt – ideal fürs Erfolgserlebnis zwischendurch. Nach zehn erfolgreichen Spielen erhält Luke mehrere »Ladungen« der Macht – damit lassen sich spezielle Rätsel lösen oder Gegner lähmen. Eine Art kontextsensitive Hilfe wird durch den Roboter R2-D2 symbolisiert. Sollte sich ein Spiel doch mal länger hinziehen, darf gespeichert werden. In der gestesteten US-Version findet sich auf der CD ein wenig Multimedia-Material zur Neufassung von Star Wars. (La)

JÖRG LANGER

Star Wars in allen Ehren, doch um den zweiten Teil der sogenannten »Desktop Adventures« zu mögen, muß man sein ästhetisches Empfinden in den Spontanurlaub entlassen. Was da an Einfachsprites über das Winzfenster hoppelt, läßt den guten Obi Wan Kenobi im Sphären-grab rotieren und Ultima 3 im Nachhinein als technisch perfektes Kleinod der Software-Schmiedekunst wirken. Schlimm finde ich vor allem die Kämpfe: Mein Bildschirmheld ruckelt vor sich hin, die Gegner ruckeln um ihn herum – mit geschlossenen Augen habe ich (wie Luke im Film) noch die besten Trefferchancen.

Nun möchte Yoda Stories kein Wochenendfüller sein, sondern schielt auf das kurze Spielvergnügen zwischendurch. Diesen Anspruch erfüllt es, zumal Fans viele Elemente aus den Filmen entdecken werden: Luke watschelt durch ein Ewoks-Dorf, sein X-Wing steckt im Sumpf fest und Han Solo braucht dringend Knete. Der Hauptzeis des Low-Budget-Spiels rührt von den immer neu kombinierten Gegenständen und Minirätseln her. Ein häßlicher Bildschirmerschoner mit sehr viel Interaktion, den man pro Woche durchaus eine Stunde lang ertragen kann.

YODA STORIES

Hersteller:	LucasArts	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	DX2/66, 8 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

ISNOGUD

Nomen est omen: »Isnogud« ist echt nicht gut. Da kann die bekannte französische Comicfigur auch nicht viel retten, wenn der Funke Spielspaß einfach nicht überspringt.

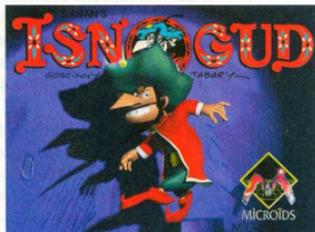
Schon 1962 trieb sich der hinterhältige »Isnogud« (Iznogoud im franz. Original) in orientalischen Comiclandschaften herum, immer auf der Suche nach einer Chance, sich den Thron des Kalifen unter den Nagel zu reißen. Sein Ziel hat sich bis heute nicht geändert, dafür aber das Terrain: Sowohl in einer Fernsehserie (ausgestrahlt von der ARD im Tigerenten-Club) als auch im Computerspiel (programmiert von Microids) strebt Isnogud weiterhin danach, Kalif zu werden anstelle des Kalifen. In Szene gesetzt wurde der kleine Intrigant mit der großen Nase ursprünglich vom Zeichner Jean Tabary und dem Texter René Goscinny, Miterfinder von Asterix. Vom hinter-sinnigen Charme des erfolgreichen Comicvorbildes blieb beim PC-Spiel eigentlich nur die originalgetreue Titelfigur übrig. Sowohl der unnachahmliche Goscinny-Humor als auch die phantasievollen, aber stets zum Scheitern verurteilten Attacken auf den Kalifenthron blieben hier auf der Strecke. Beim Geschicklichkeits-



Eine betont orientalische Kulisse à la Hollywood prägt das Isnogud-Spiel.



◀ Nur selten schafft es die Win-95-Installationsroutine bis zum Grafiktest, ohne vorher abzustürzen.



Der schurkische Held Isnogud trachtet dem Kalifen immer noch nach dem Thron.



Die versteckten Räume sind weder schwer zu finden noch besonders aufregend.



spiel Isnogud handelt es sich im Grunde nur um eine phantasielose Interpretation des alten Themas Jump-and-run. Weder von den Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur noch vom Aufbau der Plattformen her sind Innovationen zu entdecken. Im Gegenteil, verglichen mit aktuellen Jumpern wie »Pandemonium«, »Rayman« oder »Sonic« hinkt der Großwesir um Jahre hinterher. Die Kulisse aus 1001 Nacht, untermalt von Sindbad-Musik, vermag es da auch nicht mehr, den Spieler lange vor dem Monitor zu halten.

Wenigstens die Steuerung gibt sich unadelig, wenn auch die Reflexe eines Samurai gefragt sind, um selbst im einfachsten Level den Zusammenstoß mit Piraten, der Palastwache oder der Teppichpolizei zu vermeiden. Für jeden unter Zeitdruck bewältigten Level gibt es ein Paßwort. Unser Tip: Im Hauptmenü die Tastenkombination »D« + »Z« + »F9« eingeben. So sind die lediglich 14 Levels direkt anwählbar. (rm)

▲ Höllisch schwer: Isnogud verlangt gute Reflexe – und viel Phantasie, um die Plattformen vom Hintergrund zu unterscheiden.

RALF MÜLLER

Sind Sie schon mal im Türkei-Urlaub einem Teppichhändler aufgeessen? Mit 69 Mark riskiert man bei Isnogud natürlich wesentlich weniger Geld, doch verladen kommt sich der Käufer wohl auch vor. Wenigstens ging es mir so, denn abgesehen vom nett animierten Comichelden und dem orientalischen Touch bleibt bei genauerer Betrachtung sehr wenig Spiel übrig. Täuschung Nummer eins: In der Grafik kommt es immer noch zu Mißverständnissen, was zum Hintergrundbild gehört und welche Vorsprünge tatsächlich anspringbar sind. Täuschung Nummer zwei: Die nette Setup-Routine, die per Autoplay unter Windows 95 willig ihren Dienst aufnimmt, beendet die Installation fast immer mit einem Absturz. Das Spiel konnte ich im Test ohnehin nur unter DOS richtig starten. Endgültige (Ent-)Täuschung: Spieltiefe, Machart und Levelanzahl sind ungenügend. Dafür kann Microids nur einen Stern einsammeln.

ISNOGUD

Hersteller:	Microids	Empfohlene Hardware:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Ärger mit dem Chef, zu Hause Frust statt Lust? Acclaim bietet PC-Kämpfern traditionell mit Prügelspielen Gelegenheit zum Abregieren. Manchmal verlagert sich der Unmut des Spielers dabei sogar gegen das enttäuschende Programm selbst.

Meist meutern diese Mutanten und bedrohen brave Bürger bitterböse – bei »X-Men: Children of the Atom« droht Destruktion durch den Meister Magneto. Ich liebe Alliterationen – den Liebhabern von Marvel Comics hingegen werden die Helden dieses von der Konsole konvertierten Prügelspiels eher am Herzen liegen. Insgesamt zehn Schläger bilden eine Elitegruppe von Mutanten, die mit Superkräften ausgestattet sind. Sie sollen den üblen Magneto stoppen, der Chaos stiften will, weil er glaubt, seine Mutantenfamilie könne nur durch die Zerstörung aller Menschen überleben. Um das zu verhindern, müssen Sie nun auf Seiten der Guten ran. Geprügelt wird auf scrollenden Bildschirmen in bonbonbunten 2D-VGA-Grafiken. Je nachdem, für welchen der drei Modi Sie sich entscheiden, kloppen Sie zu zweit oder allein. Im Survival-Mode treten Sie in Einrundenkämpfen allein nacheinander gegen sämtliche Protze an. Zuletzt wartet Magneto höchstselbst auf eine Abreibung. Entsprechend ihrer Herkunft verfügen die Actionhelden über phantastisch anmutende Spezialtechniken, die Sie zum



Hier läßt Silver Samurai sein Schwert auf die über-raschte Psylocke sausen.



Wehe, wenn Iceman via Special-move seinen Riesenschneeball auf dem Gegner zerrümpelt.



Storm kann nicht nur wirbeln, sondern auch elektrisieren. Hier ist Spiral ihr Opfer.



Die verschiedenen Kämpfer im Überblick.

Teil selbst rausfinden müssen, da diese nicht komplett im Handbuch dokumentiert sind. Bei Ihren Attacken kommt es mehr auf Schnelligkeit als auf Treffgenauigkeit an. Die Bewegungen der Akteure sind teils recht ausgefallene Manöver wie etwa stürmisches Wirbeln oder bizzelnde Blitzschläge. Am besten ist das per Gamepad oder Joystick zu bewerkstelligen. Die Kalibrierung machte bei unserer Version allerdings Mätzchen. An Optionen läßt sich querverbe das Übliche von Rundenzahl, über Zeit bis Schwierigkeitsgrad (achtstufig!) einstellen. (ms)

MONIKA STOSCHKE

Als Heinrich Lenhardt mir anno Tobak meinen Spitznamen Mortal Moni verpaßte, dachte ich noch wohlwollend an das mittlerweile indizierte Prügelspiel von Acclaim, dem der Name entgegensteht. Inzwischen ist in diesem Genre die 3D-Ära angebrochen, und wenn mir dann ein hektisches 2D-Gekloppe aus gleichem Haus im Testrechner landet, frage ich mich, wer das Ding kaufen soll.

Zugegeben, bei »X-Men« gibt es stilgerecht »X« Einstellmöglichkeiten. Bei acht Schwierigkeitsstufen haben auch Einsteiger locker Chancen, in den Endkampf zu kommen. Die Auslösung von Special-moves beruht häufig mehr auf dem Zufallsprinzip, als auf den Steuerungskünsten der Spieler. Wer auf realistisches Kampfgeschehen steht, wird den Phantasiebewegungen der Marvel-Helden wenig abgewinnen. Da können die flachen Arenen noch so bunt und die Sprüche noch so großmäulig sein. Aber im Zeitalter von Virtua Fighter und Co. kaufen ohnehin nur noch Sammler oder abgebrühte Comicfans diese Relikte einer vergangenen Epoche.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Hersteller:	Acclaim	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 8 MByte, 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

PUZZLE BOBBLE

Die Gallier sind nicht allein mit ihrer Angst, der Himmel könne ihnen auf den Kopf fallen: Im Bubble-Bobble-Nachkömmling »Puzzle Bobble« zittern Babbie und Bobbie vor einem ähnlichen Schicksal.

Bei »Puzzle Bobble« hängt der Himmel nicht voller Geigen, sondern voller bunter Blasen. Böse

Mächte haben das magische Buch der Seifenblasen gestohlen und wenden nun die darin niedergelegten Sprüche gegen die ganze Bevölkerung an. Die Folge: Unheimliche Seifenkugeln sinken herab und drohen alles zu erdrücken. Um das wertvolle Zauberbuch wiederzubekommen, verwandeln sich die Jungs Babbie und Bobbie heroisch in Luftblasen-Drachen. Bewaffnet mit einer Kanone versuchen sie, den Himmel von der blubbernden Plage ein für allemal zu befreien.

Damit Sie nicht völlig tatenlos zusehen müssen, dürfen Sie die Steuerung per Tastatur oder Joypad übernehmen. Dann lassen Sie die kleinen Kerlchen am unteren Bildrand werkeln: Seifenblasenkanone ausrichten und ballern, was das Zeug hält. Sie schießen farbige Seifenkugeln und sorgen dafür, daß möglichst

gleichfarbige aneinander haften. Hängen drei oder mehr solcher Bubbles gleicher Farbe aneinander, platzen sie und reißen darunterhängende Bälle mit hinab. Da die Dinge natürlich nicht in der gewünschten Reihen-



Wer bubbelt schneller? Am Spaltscreen können Sie gegen Freunde spielen.



Laßt Blumen sprechen – Spezialbälle mit Feuer-symbol sind sehr wirksam.

▲ Daß bei den Knallfarben die Seifenblasen nicht von allein platzen, grenzt an ein Wunder ...

folge geladen werden, ist schon taktisch geschicktes Vorgehen gefragt. Jeweils einen Ball sehen Sie im voraus. Bei zu langem Zögern löst der (Ab-)Schuß automatisch aus. Ist eine bestimmte Anzahl von Kugeln abgefeuert, senkt sich der Bildschirmhimmel um ein Stück, und die Gefahr wird im Wortsinne bedrückend. Wenn auch die letzte Reihe »überfüllt« ist, geht ähnlich wie bei »Tetris« der Level verloren. Zum Glück gibt es Continues. Nehmen Sie ein solches in Anspruch, werden eine Runde lang Hilfslinien eingezeichnet, die den Weg der Kugel anzeigen. Das ist vor allem für Bandenschüsse wichtig, die Seifenblasen prallen nämlich von den Seitenwänden wie beim Billard ab. Einige der Zielkugeln haben spezielle Eigenschaften. Treffen Sie etwa einen der Bälle mit Blitzsymbol, räumen diese den gesamten Bildschirm unterhalb ihres Standorts ab. Die wassergefüllten hingegen bringen Verwirrung ins Spiel, indem sie die Farben der Bälle ändern. Aber so läßt sich oft eine schon hoffnungslos verfahren Situation doch noch retten. Sie dürfen gegen Freunde oder den Computer antreten. (ms)



In der ersten Runde nach einem Continue erscheinen Hilfslinien zum besseren Zielen.

MONIKA STOSCHKE

Na gut, den Oskar für innovative und abwechslungsreiche Grafik oder tollen Sound kann Puzzle Bobble nicht für sich beanspruchen. Am Spielprinzip gibt es jedoch nichts zu mäkeln: einfach, aber durchaus mit einigen Zutaten in Richtung Suchtspiel. Mir haben vor allem der faire Spielaufbau und die diversen Modi gefallen. Durch eine Art Blattschuß zur rechten Zeit, im richtigen Winkel und in eine enge Lücke, kann ich auch eine vertrackte Situation noch lösen. Duell gegen einen Kumpel am Spaltscreen machen am meisten Spaß.

Wer Bubble Bobble mochte, wird auch an Puzzle Bobble Gefallen finden. Mit drei Schwierigkeitsgraden, Continues und Speicheroption ist das Spiel ebenfalls für Einsteiger durchaus empfehlenswert.

PUZZLE BOBBLE

Hersteller: Game Bank	Empfohlene Hardware: P/120, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem: Windows 95	Benchmark: 1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler: Einer bis zwei (gleichzeitig an einem PC, Netzwerk oder Modem)	Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Gut
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FORMEL 1

Mutig, mutig. Psygnosis wagt sich als einer der ersten Hersteller an die Entwicklung von Spielen, die ausschließlich auf 3D-Beschleunigerkarten laufen.

Wir mochten der offiziellen Ankündigung der Psygnosis-Pressestelle kaum glauben: Ja, »Formel 1« wird ausschließlich mit 3D-Beschleunigerkarten lauffähig sein. Gut, wer eine wirklich rasante Formel-1-Simulation mit einer Bildrate von 30 Frames pro Sekunde unter Windows 95 realisieren möchte, ist für unterstützende Hardware sicherlich dankbar. Und eines schönen Morgens war es dann tatsächlich soweit, das Testmuster für die 3Dfx- und Rendition-Chipsätze erreichte die Redaktion.

Bestens gerüstet mit einem Pentium/200-MMX und der Righteous-Karte von Orchid mit besagtem 3Dfx-Chip starteten wir voller Erwartung das Programm. Empfangen wurden wir von einem schmucklosen Menü, das uns die Wahl zwischen 17 Einzelrennen auf den bekannten Formel-1-Strecken der Saison 1995

oder einer kompletten Meisterschaft ließ. Außerdem durften wir uns für einen der 36 Fahrer von damals samt seines Wagens entscheiden. Flugs gaben wir der realistischen Steuerung den Vorzug vor dem Arcade-Modell, wählten statt Regenwetter Sonnenschein – und fanden uns umgehend auf dem gewählten Monaco-Kurs wie-



High-Color und gefilterte Texturen allein machen noch keinen Spielhitz. (Orchid Righteous, 640 x 480)



Den Rückspiegel soll dieser Blick nach hinten ersetzen. Allerdings sehen Sie dann nicht mehr, wohin Sie fahren. (Orchid Righteous, 640 x 480)

der. Zu Beginn fiel es kaum auf, aber nach der Startphase wurde es unübersehbar: Formel 1 ruckelte bei voller Detailstufe selbst auf unserem High-End-System noch ein wenig. Von Unspielbarkeit kann zwar keine Rede sein, die Versprochene 30 Frames werden aber nicht erreicht. Erst nachdem wir die Sichtweite entsprechend verringert hatten, spielte es sich flott. Derart vorgewarnt, wagten wir uns an die Rendition-Version. Wie befürchtet ruckelte auch hier die höchste Auflösungsstufe, das aber noch erheblich heftiger als bei der Righteous. Zum flüssigen Spielen mußten wir zur nächstniedrigeren Auflösung von 512 mal 384 Pixel zurückschalten. Für alle anderen Beschleunigerkarten wird es laut Herstellerangabe keine Spezialfassung geben, sie werden nur über die Standard-Direct-3D-Schnittstelle von Windows 95 angesprochen. Unser Testmuster bot diese Möglichkeit noch nicht, die Erfahrungswerte lassen aber eine niedrigere Performance erwarten. (mic)

Spieler-Test



Mit dem Rendition-Chip ruckelt es in der höchsten Auflösungsstufe. (PCI Blaster, 640 x 480)

MICHAEL SCHNELLE

Ich kann kaum in Worte fassen, wie sehr mich Psygnosis mit Formel 1 verärgert hat. Schon das Spiel an sich ist bestenfalls mittelpflichtig. Wenn Sie Tuningmöglichkeiten für die Boliden wie bei Grand Prix 2 suchen, werden Sie herb enttäuscht: Gerade mal Reifenabrieb, Schadensempfindlichkeit und Spritverbrauch lassen sich variieren. Selbst der realistische Fahrmodus ist weit vom komplexen Handling des Referenzprogramms entfernt. Dafür verändert immerhin der Regen die Streckeneigenschaften nachhaltig. Schlichtweg lachhaft sind die sich häufig wiederholenden Kommentare von Jochen Mass, die im Tunnel sogar hallen. Na ja, vielleicht fährt der Mensch im Cockpit mit. Außerdem fehlt der Rückspiegel; für einen Blick nach hinten muß man die Perspektive wechseln und fährt solange blind.

So richtig sauer bin ich auf die mäßige Ausnutzung der 3D-Beschleuniger. Wenn man sich für einige hundert Mark eine derartige Karte zulegt, kann man flüssige Grafik in hoher Auflösung erwarten. Wie das aussehen kann, hat Eidos mit Tomb Raider erfolgreich vorgeführt. Formel-1-Freunde sind nach wie vor bei Grand Prix 2 immer noch um Klassen besser aufgehoben.

FORMEL 1

Hersteller:	Psygnosis	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	P/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem oder Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5 Sprache: Deutsch

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NEED FOR SPEED 2

Motoren, Mädchen und Moneten. Diese drei Dinge gehören zusammen wie Pech und Schwefel. Fehlt Ihnen für diese Hobbys das nötige Kleingeld, kann Electronic Arts zumindest das Transportmittelproblem lösen.

Zu den allerersten Rennspielen in Super-VGA auf dem PC gehörte »The Need for Speed« von Electronic Arts. Mit edelsten Sportwagen aus der Kategorie »Unbezahlbare« durften sich digitale und menschliche Konkurrenten auf relativ geradlinigen Kursen Duelle liefern. Bemerkenswerterweise führen sich alle Modelle sehr unterschiedlich und realitätsnah. Eine später folgende Gold-Edition erweiterte die linearen Strecken um zwei Rundkurse. »Need for Speed 2« vollendet nun die eingeschlagene Richtung zu reinen Rundkursrennen. Der Fuhrpark vom letzten Mal wurde für Teil 2 komplett neu zusammengesetzt. Acht rassistige Nobelschlitten erwarten Sie zu einer Spritztour. Namen wie Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus Esprit V8, Italdesign

Cala, Isdera Commendatore 1121 und gar ein leibhaftiger McLaren F1 gehen Fans und Motorsportfreunde wie Öl runter. Eine dieser Edelkarossen gehört (zumindest auf dem PC) Ihnen und dieser schon zur Ausfahrt bereit. Hauptziel ist es, eine komplette Meisterschaft zu gewinnen. Dazu fahren Sie insgesamt sechs Kurse ab und erhalten für Ihre Platzierung Punkte. Noch etwas spannender geht es im »Knock Out«-Modus zu. Dort sind diesel-

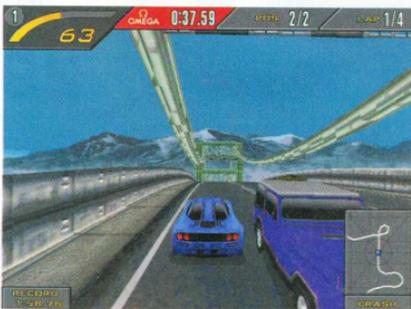
ben Strecken zu meistern, allerdings disqualifiziert sich der langsamste Fahrer für die nächsten Rennen. Somit bleiben zum Schluß nur noch zwei Kontrahenten, die sich im finalen Lauf ein heißes Gefecht liefern. Und natürlich ist der klassische Duellmodus für zwei Flitzer wieder mit von der Partie. Doch auch die Einzelrennen verschaffen Ihnen auf Dauer ein weites Experimentierfeld. Jeder Wagen verfügt über eigene Charakteristika. Außerdem bieten einige Strecken versteckte Abkürzungen, die allerdings nicht leicht zu durchfahren sind. Auf Wunsch befinden sich nicht nur die Gegner auf der Strecke, son-



Wie notwendig Geschwindigkeit wirklich ist, können Sie in Nepal beweisen.



◀ Hiermit wird die Enten-jagdseason eröffnet.



Glück gehabt! Der Jeep ist gerade noch rechtzeitig ausgewichen.

MICHAEL SCHNELLE

Der offizielle zweite Teil der Need-for-Speed-Saga hat diesen Monat meinen Glauben an die Programmierergilde gerettet. Es gibt sie doch noch, die bemühten Entwickler, die sich nicht nur auf teure Hardware verlassen, um sehr ansehnliche Grafik in spielbarem Tempo auf den Monitor zu zaubern. Denn Need for Speed 2 ist sogar noch etwas schneller als die Gold-Edition des Vorgängers.

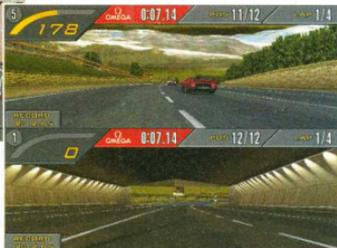
Die spielerischen Veränderungen halten sich zwar in Grenzen, bieten den Fans aber genau das, was sie wollen: Die Strecken sind immer noch echten Straßenkursen nachempfunden, der plötzliche Wechsel des Fahrbahnbelags erfordert Konzentration, und die schnittigen Unfälle sorgen für Laune. Schön, daß auch die digitale Konkurrenz nicht immer perfekt fährt. Allerdings wendet sich Need for Speed 2 eher an den Simulations-Fan, denn an den Actionraser. Vor allem die anspruchsvolle Streckenführung erfordert einige Übung und genaue Kenntnisse der speziellen Eigenschaften unterschiedlicher Wagen. Zum Glück haben die Entwickler auf ein nerviges Zeitlimit mit Checkpunkten verzichtet, so daß man sich voll und ganz auf die Kontrahenten konzentrieren kann. Kurz und gut: Need for Speed 2 macht Spaß und sieht gut aus; wer es nicht spielt, ist selber schuld.

den dazu noch jede Menge Sonntagsfahrer. So kann es passieren, daß Ihnen urplötzlich eine Ente oder ein VW-Bus auf der Strecke entgegenkommt. Dabei unterscheidet das Programm zwischen Links- und Rechtsverkehr. Im australischen Outback halten Sie sich zum Beispiel tunlichst auf der ungewohnten linken Seite. Das ferne Tibet konfrontiert Sie, untermalt von friedlichem Glöckchenbimmeln, nicht nur mit engen Hängebrücken, sondern auch mit plötzlich auftauchendem Schnee auf der Fahrbahn. Geradezu halsbrecherisch geht es in einem griechischen Dörfchen zu. Denn das Nest liegt mitten an einem Steilhang – nur ein paar km/h zuviel, und Sie erleben die schöne Landschaft im Tiefflug. Mit diesen Widrigkeiten hat aber auch die Konkurrenz zu kämpfen; außerdem lassen sich deren fahrerische Fertigkeiten vor dem Rennen dem eigenen Können anpassen. Lohn der ganzen Mühen ist die wundervoll gestaltete Landschaft nebst versteckten Extras. So erweitert sich das Streckenangebot um einen Bonuskurs, wenn Sie im »Knock Out«-Modus siegen. Das Salz in der Suppe guter Rennspiele ist ein vernünftiger Mehrspielermodus. Wie gewohnt, können bis zu acht Fahrer über ein Netzwerk um die Wette rasen. Neu ist der Splitscreen, mit dessen Hilfe nun auch ein einziger Rechner für den schnellen Spaß zu zweit ausreicht. Allerdings büßen Sie dann nicht unwesentlich an Sichtweite ein. Deshalb dürfen Sie auch ganz konventionell per Modem an zwei Computern an den Start gehen.

(mic)



Obacht, denn manchmal geht es steil bergab.



Der Splitscreen nimmt ein wenig die Streckenübersicht.

NEED FOR SPEED 2

Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC oder Modem), bis acht (Netzwerk)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



SPIELEN



MODEM TIZIANO 33600 bps V34+

Das erste Modem für PC Spiele mit:
Gleichzeitige Daten- und Sprachübertragung (SVD)
V.80 Videoready (H.324)
Flash ROM für SW Upgrade
Freisprechttelefon
Komplett mit:
- T-Online Decoder (mit Freischaltung inklusive!
Sie sparen DM 50,00 Meldegebühr!)
- Phonetools für Sprache, Fax, Anrufbeantworter und Voice/Fax Server
- Compuserve CIS

Preis, inkl. MWSt. DM 278,00

SPRECHEN



SONDERANGEBOT

DM 598,00

Für beide

Geräte zusammen!

SEHEN



GALILEO CCD FARBKAMERA

Für Videokonferenz auf Internet, ISDN, Modem oder LAN
Komplett mit:
- Adapter für Parallelport
- Stromversorgung über Tastatur oder Maus
- SW für Videokonferenz
- Sprechgarnitur

Preis, inkl. MWSt. DM 358,00

Für Bestellungen: Fax oder E-Mail an:

ROCOM GmbH Rathenau Str. 8 63110 Rodgau
TEL. 06106-63110 FAX. 06106-63455 E-MAIL. 100672.2133@Compuserve.com

Versand erfolgt per NN zzgl. DM 10,00
Versandkostenpauschale.

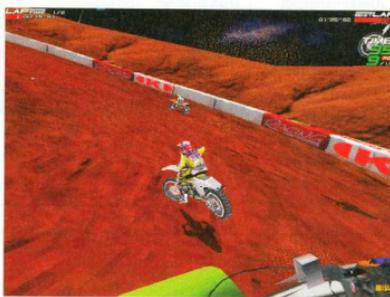
Rennspiel für Profis

MOTO RACER

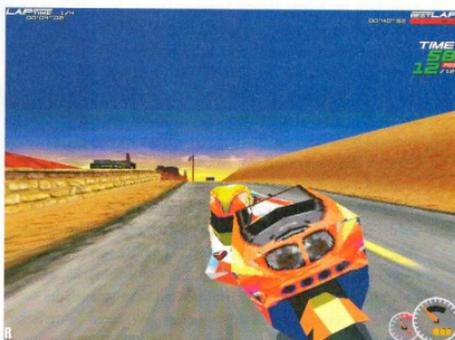
Rennspiele mit Motorrädern sind immer noch selten. Wenn ein Programm dazu noch Straßenrennen und Querfeldeinläufe vereint, macht es das einzigartig.

Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten können aufatmen: Die lange Zeit des Wartens hat ein Ende, inzwischen bauen immer mehr Hersteller die 3D-Unterstützung schon ins Grundprogramm ein. Auch Delphine Software beschäftigt Ihr kleines Kraftpaket. Wenn sich »nur« eine herkömmliche Grafikkarte in Ihrem Rechner befindet, dürfen Sie trotzdem an den Start gehen. Dann aber sollte Ihr Prozessor mindestens 166 Millionen Taktschläge pro Sekunde verkraften. Der erste Rundkurs in mediterraneaner Lage verlangt der CPU mit ein paar Bodenwellen, ein, zwei engen Kurven und 23 Gegnern noch wenig ab. Mehrere über die Piste verteilte Checkpunkte überprüfen allerdings gnadenlos die verbleibenden Sekunden des Zeitlimits. Haben Sie sich erfolgreich gegen die Konkurrenz behauptet und mindestens

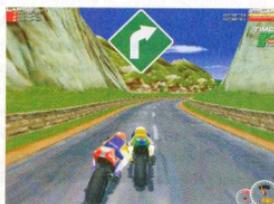
Platz 3 belegt, geht es zur nächsten Strecke. In Schnee und Eis müssen Sie einen knallharten Motocrosskurs bewältigen. Durch das ständige Auf und Ab wird erheblich mehr Rechenleistung erforderlich, oder aber ein geschwindiges 3D-Kärtchen. Beide sind jedoch kein Garant für den Sieg, wenn Sie sich vor dem Rennen



Die Motocross-Rennen benötigen erheblich mehr Rechenpower – oder eine flotte 3D-Karte.



Die Straßenkurse sehen alle sehr steril aus. Dafür brauchen Sie hier die Details auch auf einem Pentium/100 nicht zurückzuschalten.



Mit Beschleunigerkarte bekommen Sie gefilterte Texturen. (PCI Blaster)

für die falsche Maschine entschieden haben. Je nachdem, welche Beschleunigung, Bodenhaftung und Endgeschwindigkeit das Bike hat, ändert sich die Eignung für den jeweiligen Parcours. Insgesamt acht Kurse bekommen Sie zu Gesicht, dann beginnt alles von vorn. Dabei zählt das Rennen über die Chinesische Mauer zu den Höhepunkten. Wenn Sie die Meisterschaft ein zweites Mal gewonnen haben, fahren Sie sämtliche Strecken spiegelverkehrt; im Falle eines Hattricks setzen Sie sich auf Minibikes. Ohne 3D-Beschleunigerkarte benötigen Sie für volle Details einen P/166 mit 32 MByte RAM. Mit Zusatzhardware reicht ein P/133. (mic)

MICHAEL SCHNELLE

Moto Racer hätte so ein nettes Spielchen werden können. Aber die französischen Designer haben vor lauter 3D-Kartenunterstützung einige elementare Kleinigkeiten außer acht gelassen. So sehen die Strecken sehr steril aus. Selbst auf den Dreckkursen finden Sie kaum Schlammgespritzer, Reifenspuren verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Außerdem werden Geländeteile immer sehr spät eingeblendet. Ich bin mir sicher: Das wäre auch ohne Beschleunigerkarten auf Durchschnittspentiums besser zu machen gewesen. Positivbeispiele wie Haze a N.I.C.E. Day untermauern meine These. Aber auch spielerisch tuckert Moto Racer im Mittelfeld herum. Die Steuerung ist mir einen Tick zu träge, und die meisten Kurse kann man nur durch stures Auswendiglernen beherrschen. Irgendetwas wirklich Neues suchen Sie vergeblich. Wenn Sie unbedingt auf zwei Reifen Rennen veranstalten wollen, ist Delphines Motorradraserei mangels Alternativen einen zweiten Blick wert. Gegen die starke vierrädige Konkurrenz hat sie dagegen keine Chance.

MOTO RACER

Hersteller:	Delphine Software	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)	Benchmark: 1 2 3 4 5
		Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Durchschnitt	Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SPEEDSTER

Psygnosis gibt Gas. Statt auf Codemasters PC-Version von »Micro Machines V3« zu warten, können Sie bereits jetzt mit Rennwagen in »Matchbox«-Größe Meisterschaften austragen.

Die Psygnosis-Konvertiermaschine läuft und läuft und läuft. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein weiterer PlayStation-Titel aus England für den PC erscheint. Nach »Formel 1« erreichte uns nun auch die Umsetzung von »Speedster«. Darin jagen Sie mit winzigen Rennflitzern über die Piste. Allerdings steht kein weiteres 3D-Spektakel auf der Tagesordnung. Vielmehr steuern Sie die kleinen Wägelchen aus leicht angeschrägter Vogelperspektive. Acht Strecken lang versuchen Sie, die Konkurrenz abzudrängen und vor allem, den Bodenbelag geschickt auszunutzen. Asphalt, Schlamm, Eis und Schnee verändern die Fahreigenschaften der Minicars. Dann und wann verengen ein paar Rampen die Fahrbahn, oder Häuser teilen die Straße in zwei separate Kurszweige auf. Eingelendete Wegweiser halten Sie auf dem richtigen Pfad. Ihren Wagen sehen Sie dabei immer am unteren Bildschirmrand. Einen Blick nach hinten auf die Verfolger erhalten Sie nur per Tastendruck. Für etwas mehr Übersicht sorgt der stufenlose Zoom. Bis hin zur Unkenntlichkeit lassen sich die Wagen verkleinern. Dafür erkennen Sie von weit oben besser, welche



Zu zweit haben Sie nur noch den halben Bildschirm zur Verfügung.



In der hohen Auflösungsstufe schleichen Sie mit Ihrem Wagen die Strecke entlang.



Etwas schneller, dafür häßlicher, fährt es sich mit ein paar Pixeln weniger auf dem Bildschirm.

Streckenführung die kürzeste ist. An Optionen und Spielmodi hat Psygnosis nicht gespart: So dürfen Sie die Rennen entweder mit Trucks oder Hochgeschwindigkeitswagen in zwei Auflösungsstufen bestreiten. Außerdem können Sie sich aussuchen, ob Sie nur eine einzige Strecke abfahren wollen oder eine ganze Meisterschaft. Ein Fall für zwei ist der Duell-Modus. Dabei teilen sich die Spieler brüderlich den Bildschirm. Der zurückliegende Wagen erhält auf Wunsch auch Turboschub. (mic)

MICHAEL SCHNELLE

So langsam aber sicher habe ich die Nase voll von halbgaren PlayStation-Konvertierungen für den PC. Gut, Speedster ist auch schon auf Sonyms Konsole kein Meisterwerk. Die Rennen sind eine ziemlich langweilige Angelegenheit. Nachdem ich alle Kurse einmal gesehen hatte, blieb nur wenig, was mich zurück vor den Bildschirm holen konnte. Abwechslung suchen Sie hier vergebens. Sprungschancen, Loopings oder andere Schmankerl, die den Rennalltag versüßen würden, fehlen völlig. Warum kann man die Vehikel nicht aufrüsten oder zumindest ein paar Speed-ups unterwegs aufsameln? Bei der Umsetzung auf den PC wurde noch einmal kräftig geschlachtet. Zwar bewegen sich die Wagen relativ geschmeidig, allerdings im absoluten Schnecken tempo. Ein Gefühl für die rasante Geschwindigkeit will selbst beim Porsche nicht aufkommen. Vor allem in High-Res fahren sich die Karren extrem träge. Bleibt zu hoffen, daß sich die Codemasters bei der Portierung von Micromachines V3 mehr Mühe geben. Speedster sollte ihnen dabei als Negativ-Vorlage dienen.

SPEEDSTER

Hersteller:	Psygnosis	Empfohlene Hardware:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

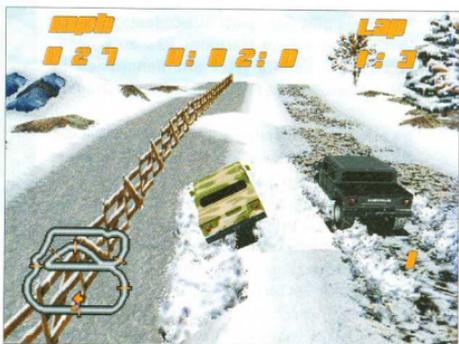


TEST DRIVE: OFF ROAD

Für die Fans von schnittigen Sportwagen gab es schon viele Gelegenheiten, virtuelle Probefahrten vorzunehmen. Endlich können sich auch Offroad-Freunde hinter PC-Lenkrad schwingen.

Nicht jedermanns Traumwagen ist ein Ferrari oder Porsche. In »Test Drive: Off Road« haben Geländewagen-Freaks die Gelegenheit, ihre begehrtesten Fahrzeuge am Computer zu testen. Zur Auswahl stehen vier bekannte Vertreter ihrer Gattung: Der von amerikanischen Militär entwickelte »Hummer«, der »Land Rover Defender 90«, der »Chevrolet K-1500 Z-71« und der legendäre »Jeep Wrangler«. Die guten Stücke sehen auf dem Monitor nicht nur so aus wie ihre echten Vorbilder, die Entwickler haben auch versucht, das Fahrverhalten an die Originalen anzupassen. In den Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handling entsprechen die digitalen Karossen ungefähr der Realität. Das Gleiche gilt für die Physik im Spiel. Die Beschleunigung ist auf Matsch und Dreck geringer als auf Asphalt, motorisierte Bergbesteigungen abseits der Straße gehen sehr langsam voran und bei Sprüngen verliert das Fahrzeug selten für mehr als ein paar

Meter den Kontakt zum Boden. Die Lenkung über alle



Kampf der Giganten – zwei Hummer liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen.

gängigen Eingabemedien ist etwas träge, die Tastatursteuerung erfordert viel Übung. Neben Beschleunigen, Bremsen und Lenkaktionen können Sie die Handbremse für gekonnte Powerslides einsetzen und die Hupe betätigen. Um die sicheren sich die drei computergesteuerten Gegner nicht, der zweite der drei Schwierigkeitsgrade ist bereits sehr anspruchsvoll. Auch der Hardwarehungrer ist beträchtlich: Auf einem Pentium/120 ist die VGA-Darstellung mit 320 mal 200 Punkten und allen Details gerade noch spielbar. Die Darstellung der zwölf Kurse leidet darunter beträchtlich, was besonders bei Rennligen Nachteile für menschliche Spieler bedeutet. Oft sehen Sie eine Abkürzung oder scharfe Kurve zu spät und verlieren gegenüber den Konkurrenten an Boden. Als Ausgleich dürfen Sie ihre aktuelle Positionierung nach jedem gefahrenen Wettkampfkurs speichern. (af)



Beim Springen ist Vorsicht angesagt. Setzen Sie nie schräg an, sonst geraten Sie ins Schleudern.



Bei Kollisionen fliegen Polygon-Bleche rundum im weiten Bogen in die Botanik.

ALEXANDER FOLKERS

Von Zeit zu Zeit gerät man als Spieltester an ein Produkt, das zuerst vielversprechend aussieht, daraufhin etwas langweilig wird und erst später seine wahren Stärken und Schwächen zeigt. Auch »Test Drive: Off Road« ist so ein Fall. Endlich wieder ein Rennspiel aus der Test-drive-Reihe, dachte ich mir. Die ersten Fahrten sorgten auch prompt für Unterhaltung. Mit der Zeit fiel mir jedoch auf, daß die flüssig spielbare VGA-Version durch ihre extrem pixligen Texturen unübersichtlicher ist, als sie sein dürfte. Die SVGA-Varianten ruckeln so stark, daß an kontrolliertes Fahren nicht zu denken ist.

An der Lage ändern auch Details wie das aufreißende Ladeflächenverdeck bei Kollisionen nichts mehr. Die Computergegner scheinen über Zwangsbremsen und Turbooster zu verfügen: Wenn Sie hinten liegen, »warten« die anderen Fahrer auf Sie; sollten Sie jedoch führen, werden Sie die Konkurrenten nicht los. Ein dicker Pluspunkt ist aber für die Physik zu verbuchen, die Bleifüße gnadenlos von der Strecke wirft und kühle Köpfe mit guten Rundenzeiten entlohnt. Nicht Fisch, nicht Fleisch – ein Durchschnittsspiel.

TEST DRIVE: OFF ROAD

Hersteller:	Eidos	Empfohlene Hardware:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (per Modem oder Netzwerk)	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

JACK NICKLAUS 4

Nicklaus, komm in unser Haus – die vierte Ausgabe von Accolades Golfserie lockt mit Edelgrafik und einem leistungsfähigen Kurs-Editor.

Auch wenn sich der namensgebende Superstar Jack Nicklaus mittlerweile fast nur noch auf Seniorenturnieren blicken läßt oder ein paar Golfplätze designt, laden ihn Schreibtischgolfer noch immer gern zu einer Partie auf dem PC ein. Die letzte Variante brachte schon einen Kurs-Editor mit, machte im Zeitalter von »Links LS« jedoch eher einen betagten Eindruck. Höchste Zeit also für die generalüberholte Version »Jack Nicklaus 4«. Perfekt animierte Spieler fügen sich hervorragend in die detaillierte Landschaft ein, bei der sich sogar Bäume in den kristallklaren Gewässern spiegeln. Die Vögel zwitschern, Ihr Caddy läßt launige Sprüche los, und vor jedem Loch gibt es eine kurze Beschreibung. Solche Opulenz hat ihren Preis – selbst zwischen dem Swing und der darauffolgenden Animation verharret der Spieler in einer nervenzehrenden Ladepause. Übersichtsfenster, in denen ein Schlag aus mehreren Perspektiven verfolgt werden kann, gibt es nicht, lediglich einen Blick auf die Bahn aus zehn beziehungsweise 30 Metern Höhe. Der Ball wird dabei in einer weitestgehend Links-LS-kompatiblen Art und Weise geschlagen, und das Bild schaltet kurz vor der Landung auf den Aufschlagpunkt um. Fünf mitgelieferte Kurse mit zehn verschiedenen Spielmodi, darunter jedoch kein Turniermodus mit Preisgeldern, sorgen für Kurzweil. Die Computergegner entpuppen sich als fauler Zauber – es handelt sich nur um vorweg aufgenommene Spieler ohne eigene Intelligenz. Bis zu vier Personen dürfen per Modem, Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten. Herausragend ist und bleibt der beigefügte Golfkurs-Editor, mit dem ohne große Mühe wunderschöne Plätze konstruiert werden können. Dank einfach zu bedienender Werkzeuge setzen Sie unterschiedliche Abschlagpositionen, pflanzen Bäume, legen kleine Seen an und definieren Höhenunterschiede, ohne ein einziges Mal die Anleitung konsultieren zu müssen – im direkten

ROLAND AUSTINAT

Jack Nicklaus 4 muß sich wahrlich nicht vor der Konkurrenz verstecken. Es ist gut spielbar, grafisch voll auf der Höhe der Zeit, und besonders der geniale Editor begeistert. Er ist nicht nur einfach zu handhaben, sondern erlaubt auch ohne langes Handbuchstudium schnell ansprechende Ergebnisse.

Weniger erfreulich ist das Fehlen der Computergegner; wäre doch gerade ein Duell auf eigens erstellten Bahnen sehr reizvoll gewesen. Die mangelnde Perspektivenvielfalt ist ein weiterer Wermutstropfen. Wenn Sie aber eigene Golfplätze anlegen wollen, führt kein Weg an Jack Nicklaus 4 vorbei. Allen anderen empfehle ich Links LS, auch wenn die Luft für diesen Genrepremius langsam dünner wird.



▲ Kinderleicht zu bedienen: der beiiegende Kurs-Editor. (1024 x 768)



Realistisch: Die Spiegelungen im Wasser werden abhängig von der Umgebung berechnet. (1024 x 768)

▲ Für die einen ist es der farbloseste Regenbogen der Welt, für die anderen der Zielstrahl, der beim Anvisieren des Grüns hilft. (640 x 480)



Vergleich sieht Maxis' »SimGolf« dagegen alt aus. Die Kurse der Vorgängerversion lassen sich zudem ins aktuelle Format konvertieren und dann bearbeiten. **Technik-Tip:** Die schnell aufgebaute 16-Bit-Grafik kommt durchaus an Links LS heran, in höheren Auflösungen spielt es sich jedoch aufgrund der langen Ladezeiten bei den Spieleranimationen selbst auf einem Pentium/133 noch recht zäh. Teilweise Abhilfe schafft eine Vollinstallation, die mit satten 150 MByte ordentlich zu Buche schlägt.

Nach dem Einlochen aus dieser Entfernung ist das digitale Ego nicht mehr zu halten.

(Thierry Miguet/ra)

JACK NICKLAUS 4

Hersteller:	Electronic Arts	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	Windows 95	P/133, 24 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Internet), bis vier (an einem PC, per Netzwerk)	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Adventure für Fortgeschrittene

THE LAST EXPRESS

Schwarzfahren kostet beim Münchner Verkehrsverbund sechzig Mark erhöhtes Beförderungsentgelt. Ein Pappensiel im Vergleich zu dem, was Sie erwartet, wenn Sie sich in Bröderbunds Abenteuer-Zugfahrt »The Last Express« von Ihren Verfolgern erwischen lassen.

Hat es Sie auch schon bei vielen Adventures gestört, daß die Charaktere meist bewegungslos wie Ölgötzen herumstehen, wenn Ihr Held ein Szenario betrat? Das Smoking-Car-Team macht damit Schluß. Es bringt in seinem Abenteuerspiel »The Last Express« mittels Echtzeitfaktor gehörig Leben in die Bude, respektive den Waggon. Besagter Waggon hängt nicht an einem x-beliebigen Bummelzug, sondern hinter der Lok vom noblen Orientexpress. Der verläßt Paris zur Zeit der Julikrise 1914, also unmittelbar vor Ausbruch des Ersten Weltkriegs, um nach dreitägiger Fahrt quer durch die Landschaften Europas die türkische Metropole Konstantinopel zu erreichen. Zwar hatten die Spielemacher mit Agatha Christies Krimi laut Aussage nichts am Hut, aber irgendwie scheint dieser Zug zu



Hier sehen Sie das Gros der Passagiere versammelt.



allen Zeiten eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf mordlustere Gesellen auszuüben. Als Sie in der Rolle des Amerikaners Robert Cath das Abteil eines Freundes betreten, finden Sie eben dort blutüberströmt und ziemlich tot am Boden. Erst kurz zuvor hatte er sich an Sie gewandt und dringend um Beistand gebeten. Sie schlüpfen kurzerhand in die Identität des Verstorbenen, um den Mord aufzuklären. Für die perfekte Tarnung müssen Sie zunächst die Leiche von Tyler Whitney verschwinden lassen und sich in sein Jackett zwängen. Wer glaubt, der Held könne dann ungehindert den Luxus des legendären Schienenfahrzeugs

GESCHICHTE UND TRICKTECHNIK

Um den Spieler so richtig ins Geschehen zu ziehen, hat die Crew um Jordan Mechner sich einiges einfallen lassen. Zusätzlich zum authentischen Aussehen des Zuginneren, das detailgetreu von einem ausgedienten, baugleichen Schlafwagen übernommen wurde, ist diese Reise zeitlich in die Vorkriegswirren gelegt. So ergeben sich die Motive und Handlungen der meisten Beteiligten aus der historischen Hintergrundgeschichte. Serbien hatte

bekanntermaßen erheblichen Streit mit Österreich-Ungarn und begann am 25.07.1914 mit der Teilmobilmachung. Klar, daß hier Waffen gebraucht wurden, die prompt im »letzten Expreß« nach Belgien geliefert werden sollen. Vor dem Einkopieren der Spielfiguren wurden Schauspieler via Bluescreen-Verfahren gefilmt, die Schwarzweiß-Bilder anschließend von Grafikern eingefärbt und wie Zeichentrickfiguren animiert. Bei den Aufnahmen haben die Designer streng darauf geachtet, den richtigen Kamerawinkel einzuhalten, um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, er stehe mitten im Geschehen. Die ständige Geräuschkulisse, samt lauter und leiser werdendem Stimmengewirr, verstärkt diesen Eindruck.



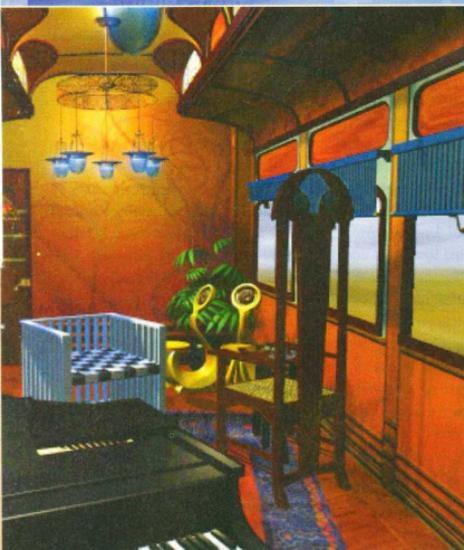
Um die richtigen Kamerawinkel zu erhalten, müssen die Akteure auf schmalen Pfaden wandeln.



▲ Bei der Auswahl der Schauspieler wurde darauf geachtet, daß ihr Äußeres für die Umwandlung in Cartooncharaktere geeignet ist.



Vom Set bis ins Spiel: Filmen, Schwarzweißbild einfärben, animieren.



So komfortabel reist man nur im Privatwagen.

genießen, irrt. Denn einigen der Anwesenden bleibt der Rollentausch nicht unbemerkt. Der gute Tyler scheint mit verschiedenen Passagieren in dubiose Kungeleien verwickelt gewesen zu sein, und so kann sich sein »Double« kaum überlegte Schritte erlauben. Die meisten Reisenden verstehen keinen Spaß, wenn es um ihre Geschäfte geht. Letztere aufzudecken, sowie Zusammenhänge und Beteiligte zu durchschauen, ist jedoch für die Lösung des Mordfalls unabdingbar. Kein leichtes Unterfangen, denn die politischen und wirtschaftlichen Interessenkonflikte jener Vorkriegstage machen auch vor der Waggontüre des Orient-expresses nicht Halt. Jeder Passagier versucht, seine höchst speziellen Ziele möglichst geschickt durchzusetzen; mancher scheut dabei nicht vor Gewalt zurück. Vorsicht ist also angesagt, wenn Sie sich in der Ich-Perspektive klickenderweise durchs

komplett gerenderte Zuginnere bewegen. Da das Spiel in Echtzeit abläuft, gehen die als animierte Zeichnungen, (mehr zur



In wichtigen Situationen wechselt die Perspektive in die dritte Person, beispielsweise bei Tauschgeschäften.



Gar nicht Gentleman-like, aber unvermeidlich: Robert durchsucht fremdes Gepäck.



Robert kann zwar nicht aussteigen, macht aber an Bahnhöfen durchaus so seine Beobachtungen.



In den Kämpfen kommt es auf das richtige Timing beim Klicken an.

Technik (siehe Kasten) einkopierten Reisenden und Schaffner, jeweils der Tageszeit entsprechend, ihren individuellen Tätigkeiten nach. Und zwar unabhängig davon, ob der Held gerade selbst aktiv ist oder still auf seinem Platz sitzt. Sie müssen folglich Ihr Vorgehen danach ausrichten und passende Gelegenheiten zum Handeln nutzen. Keinerlei Mühe macht die Kontaktaufnahme zu Leuten, die Sie vorbehaltlos für Tyler Whitney halten. Zu dieser Gruppe gehört etwa der deutsche Waffenhändler Schmidt oder seine Exzellenz Kronos, der in einem Privatwagen

MARTIN DEPPE

Komisch – obwohl ich stolzer Besitzer einer Bahncard bin, behandeln mich die Schaffner nie mit der ausgesuchten Höflichkeit, die im Orient-expreß anscheinend gang und gäbe war. Vom Interieur ganz zu schweigen: Während ich in heutigen Zügen eher auf zerschlitzten Plastiksesseln sitze, mußte es damals Leder sein. So wird »The Last Express« allein durch seine Ausstattung zum Abenteuer. Leider habe ich nicht die Muße, die vielen Details ausgiebig zu bewundern, denn das Geschehen hält mich zu sehr auf Trab. Wer bereits bei »Harry, hol' schon mal den Wagen«-Derrick Schwierigkeiten hat, der Handlung zu folgen, wird mit dem zügigen Abenteuer schnell verzweifeln. Die vielen Charaktere sorgen für einen sehr verzwickten Plot, und gerade Einsteiger vermissen konkrete Hinweise auf ihr Vorwärtsskommen. Auch haben sich kleinere Ungereimtheiten eingeschlichen. So rufen Sie per Klingelknopf den Schaffner in Ihr Abteil, um ihn von seinem Sitz wegzulocken. Auf dem Gang kommt er Ihnen entgegen und grüßt Sie sogar noch höflich mit Namen – wandert aber fröhlich weiter auf Ihr Abteil zu. Wenn Sie über solche Details hinwegsehen und offen für ein etwas anderes Adventure sind, sollten Sie der Aufforderung »Einsteigen und Türen schließen!« ruhig nachkommen.

Klar zum Entern!

ADMIRAL SEA BATTLES™

PC Gamer
80%
2/97

Strategie auf hoher See
Taktieren · Angreifen · Erobern

**KOMPLETT
IN DEUTSCH**

Best.-Nr. ECD000201K

- ◆ Große Auswahl verschiedener Schiffe, Besatzungen und Waffen
- ◆ 18 unterschiedliche Missionen
- ◆ Spielbar über LAN, Internet, Null-Modem

Exklusiv im Vertrieb von
**KOCH
MEDIA**

MEGA MEDIA
Corporation

ÜBERALL IM FACHHANDEL!

Deutschland: Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160 · Österreich: Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16 · Schweiz: Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Adventure für Profis

HARVEST OF SOULS

Und noch ein (inoffizieller) Nachfolger: »Harvest of Souls« versucht, in die Fußstapfen von »Shivers« zu treten.

Endlich Ferien! Ein Urlaubsziel haben Sie auch schon – ein paar Ihrer Freunde haben eine Band namens »Trip Cyclone« gegründet und dazu noch ein Städtchen namens Cyclone in Arizona entdeckt. Witzige Sache, dachten sie, und machten sich auf, dort ein paar Musikvideos zu drehen. Ein paar Tage später düsen Sie mit Ihrem Motorrad hinterher, um sich die Sache mal anzusehen. Sie staunen nicht schlecht, daß der Zufahrtsweg durch einen Erdrutsch verschüttet worden ist. Gerade mal so schaffen Sie es, den Geröllhaufen zu überwinden. Im Motel, wo Ihre Freunde abgestiegen sind, finden Sie außer dem höchst merkwürdigen Besitzer keine Menschenseele. Ein abendlicher Spaziergang durch die Stadt bestätigt Ihren Verdacht: Niemand lebt mehr in Cyclone, es scheint fast so, als seien alle Bewohner plötzlich vom Erdboden verschluckt worden.

So stimmungsvoll beginnt »Harvest of Souls«, Sieras neustes Gruselabenteuer. Inhältlich hat es mit »Shivers« nichts zu tun, doch wie schon beim Vorgänger ist Ihre Aufgabe zu Beginn noch nicht klar. Erst nach und nach werden die Zusammenhänge deutlich. Zunächst finden Sie heraus, daß eine merkwürdige Person mit einer alten indianischen Maske vor dem Gesicht Ihren Freunden angeboten hat, die Videoaufnahmen zu finanzieren. Etliche der Dorfbewohner sind im Devil's Mouth Canyon verschollen, vor dessen Betreten zahlreiche Warnschilder abraten. Sie wollen natürlich wissen, was los ist, und durchstöbern deswegen auf der Suche nach Hinweisen sämtliche Häuser. Dazu müssen ab und zu Verschiebe- oder Kombinationspuzzles gelöst werden, mit denen die Besitzer ihre Wohnungen gesichert haben. Drinnen finden Sie oft Gegenstände wie Schlüssel, eine Rose oder gar eine Diskette. Die dürfen Sie mitnehmen und nach bewährter Adventure-Manier an anderer Stelle wieder einsetzen.

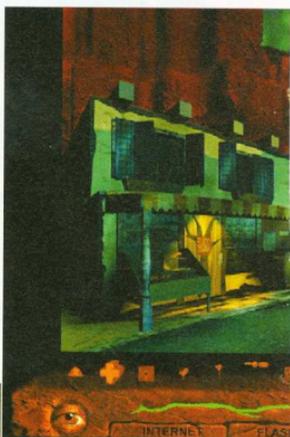
Außerdem gibt es zahlreiche Briefe zu lesen,



Er steckt hinter dem ganzen Schlamassel: Dark Cloud, eine mysteriöse Gestalt mit einer seltsamen Maske.



Eines der leichteren Rätsel: Im Papierkorb der Bank muß eine Botschaft richtig zusammengesetzt werden.



Düster, düster – weil Unbekannte die Reifen Ihres Motorrads zerschnitten haben, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den merkwürdigen Dingen in Cyclone auf den Grund zu gehen. (640x480)

Anrufbeantworter abzuhören oder Musikvideos anzusehen. Ein paar der Aufnahmen von Trip Cyclone

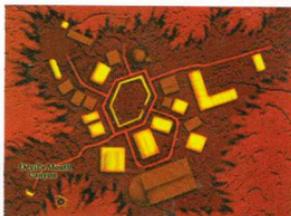
geistern nämlich schon über die Fernsehapparate der Stadt. Sie enthalten angeblich Hinweise zur Lösung von Rätseln. Ärgerlich nur, daß Sie schon nach wenigen Sekunden abbrechen, und Sie anschließend ohne jeglich Vorwarnung in eine völlig andere Ecke der Stadt gebeamt werden.

Wo wir gerade bei den Geistern sind – hinter den düsteren Taten scheint eine Person namens Dark Cloud zu stecken. Er verbirgt sein Gesicht hinter einer alten indianischen Maske. Fast in jedem Haus finden Sie weitere mystische Gegenstände wie versteinerte Rothäute oder heilige Gefäße. Schließlich dämmert es: Cyclone wurde auf einem alten Indianerfriedhof errichtet, und nun fordern die Geister der Väter ihre Ruhe zurück. Alles läuft auf einen großen Showdown zwischen Dark Cloud und Ihnen hinaus. Wenn Sie jedoch nicht aufpassen, erleben Sie den gar nicht mehr – bei Begegnungen mit Mächten wie lebenden Höhlenmalereien wird Ihnen unbarmherzig stets etwas Lebensenergie abgezogen.

Zum Glück kann die immer mal wieder aufgefrischt werden. Eine weiße Engelserscheinung wacht über Ihre Wege und meldet sich ab und zu mit einem nützlichen Hinweis.

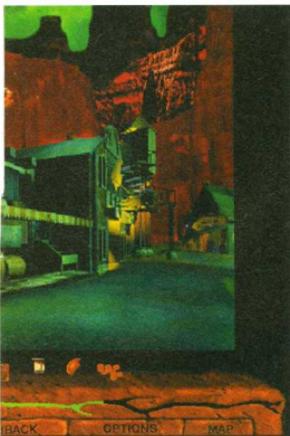
So düster wie die Story ist auch die Grafik, die im Gegensatz zu Shivers nicht mehr nur aus Standbildern besteht. Statt dessen können Sie mit

Friseur Ivan hat ein Faible für China. Wie alle anderen Einwohner ist auch er nicht daheim.



Mit Hilfe dieses Stadtplans bewegen Sie sich zwischen den Gebäuden hin und her.





▲ Ihr Schutzengel hilft Ihnen auf, nachdem Ihnen in der Bibliothek ein Bücherregal auf den Kopf gefallen ist.



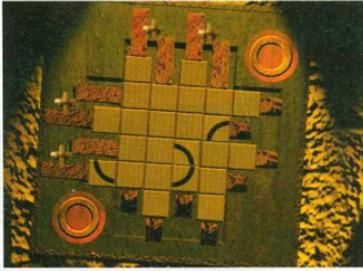
▲ Ob Sheriff Lowe unsere »Win Pleks«-Multimedia-Leserbriefe gegeben hat?



Schön gerendert, nichts dahinter: Hier sehen Sie die Bank von innen.

der Maus ähnlich wie bei QuickTime VR um die eigene Achse rotieren und nach oben oder unten schauen. Ein Klick in die entsprechende Richtung schaltet zum nächsten Panorama um. Akustisch brüstet sich Sierra mit der »Dynamic Panning«-Technologie. Das ist, vereinfacht gesagt, nichts weiter als Klangquellen, die sich passend zu Ihrem jeweiligen Blickwinkel zwischen den Lautsprechern hin- und herbewegen. Theoretisch wären also alle Zutaten für ein stimmungsvolles Abenteuer vorhanden. Doch zwei Dinge machen alle Bemühungen, etwas wie dichte Atmosphäre zu erzeugen, zunichte. Die Puzzles sind teilweise so schwer, daß der Mauszeiger nach ewig langem Rumprobieren verzweifelt zum »Automatisch lösen«

Knopf wandert. Daß dabei die mühsam erarbeiteten Punkte schwinden, stört den gefrusteten Spieler weniger. Ultranervig ist es, wenn man weiß, was man nun tun müßte, aber ein weiteres, mit Menschenverstand nicht zu durchschauendes Rätsel sich einem in den Weg stellt. Auch von Verhältnismäßigkeit haben die Jungs bei Sierra nichts verstanden: So wird Zug um Zug ein ultrafreies Verschiebepuzzle gelöst, doch nach erfolgreicher Beendigung öffnet sich lediglich eine Tür unter einem Mausoleum und man darf einen Blick in das dahinter verborgene Indignergrabmal werfen – toll. Dafür können Sie Puzzles beliebig selbst abwandeln und per E-Mail verschicken oder alternativ anderen Spielern online in einem Chat-Bereich Ihr Leid klagen. Problem Nummer zwei wiegt noch schwerer: Die Handlung kommt einfach nicht in die Gänge. Nach anfänglichem Staunen und Umherschauen reduzieren sich die Aktionen auf das regelmäßige Abhören der Anrufbeantworter und das Absuchen aller Räume nach kleinen Gegenständen. Deutlich fehlen informative Gespräche mit anderen Personen oder einfach eine größere Spielwelt. (ra)



»I don't care if you don't like my puzzles« (Ist mir egal, ob Dir meine Puzzles nicht gefallen), meint Dark Cloud. Da hat er wirklich seherische Fähigkeiten.

ROLAND AUSTINAT

So ein Ärger! Jetzt habe ich mir Harvest of Souls extra an einem Wochenende mit nach Hause genommen, und dann das. Ich hatte mich wirklich auf den Shivers-Nachfolger gefreut, weil mir seinerzeit das Original viel Spaß gemacht hat. Statt dessen beschleicht mich das Gruseln nun wegen ganz anderer Dinge. Und das, obwohl ich bisher allen Rendereien, die von Adventure-Kollegen Moni zu mir flüchteten, freundliches Asyl gewährt habe, wenn die Puzzles für die mangelnden Gespräche mit anderen Charakteren halbwegs entschädigten. Während des Tests hatte ich das Gefühl, ich würde die ersten Folgen einer 20teiligen TV-Serie ansehen, in denen sich die Hauptpersonen ausführlichst vorstellen – nur um dann kurze Zeit später aus dem Drehbuch gestrichen zu werden. Sie tippen von Haus zu Haus, lösen schwerste Puzzles, um hineinzukommen, hören die Anrufbeantworter ab, aber lernen nichts wesentlich Neues. Jammerschade um die tolle Idee, die schöne Grafik und die Geräuschkulisse, die übrigens trotz neuen Soundsystems weniger Eindruck als die von Shivers macht. Es scheint, als wäre die Testphase eines fertigen Spiels neuerdings zum scharfen Ansehen der Master-CD verkommen. So bleibt Harvest of Souls ein Fall für Sammler und hartgesottene Knobelfreunde, die zum einen gut Englisch sprechen, zum anderen starke Nerven haben und eiserne Motivation verspüren, an die Untergrenze des Durchschnitts abzutauchen.

HARVEST OF SOULS

Hersteller:	Sierra	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Benchmark:	1 2 3 4 5
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache:	Englisch
Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt
		Multiplayer:	Durchschnitt
		Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG



HINTER JEDER ECKE LAUERT DER TOD.
BRUTALE DÄMONEN,
DUNKLE HEXENMEISTER, SCHWARZE
MAGIE UND HINTERLISTIGE
KOBOLDE WARTEN
NUR DARAUFG, SIE IN
DIE FÄHNGE ZU BEKOMMEN.
DAS KÖNNTE BÖSE ENDE...
VERDAMMT BÖSE!



ECSTATICA II

ECSTATICA 2 IST DER NACHFOLGER DES REVOLUTIONÄREN SPIELS AUS
DEN ANDREW SPENCER STUDIOS. SUCHEN SIE DIE EINZELTEILE DES
ZERSTÖRTEEN SIEGELS DER ALTEN UND FÜGEN SIE ES WIEDER ZUSAMMEN.
NUR WENN SIE IHREN MUT UND IHR KÖNNEN UNTER BEWEIS STELLEN,
KÖNNEN SIE ECSTATICA ERRETZEN.
DREHBUCH UND REGIE: MARCUS WAGENFÜHR

ECSTATICA 1 JETZT ÜBERALL ZUM SPARPREIS ALS NEON-EDITION ZU HABEN.



PC
CD
ROM

ANDREW
SPENCER
STUDIOS



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

SHADOAN

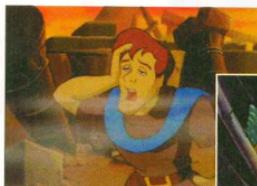
Schöne Zeichentrickfilme gibt es nur auf Cartoon-Network? Mitnichten. Interplay gibt sich allergrößte Mühe, mit einem interaktiven Fantasyfilm die Welt des Gezeichneten auf den Bildschirm zu holen.

Böse Zauberer haben ein rätselhaftes Faible für friedfertige Königreiche. Das ist gemeinhin bekannt. Was sie damit bezwecken, wird uns allen auf ewig unklar bleiben. Schließlich sind stets junge, stolze Recken zur Hand, um widerwärtigen Schwarzmagiern einen Strich durch die Rechnung zu machen.

In Shadoan stellen Sie einen dieser tapferen Kerle dar, und Torlok, ein Zauberer übelster Sorte, ist Ihr Gegenspieler. Er hat mit seinen dunklen Scharen die »Five Kingdoms« erobert und versucht nun, seinen Sieg zu komplettieren.

Ein magisches Amulett, »The Hand« genannt, das eigentlich zum Schutz der Königreiche diente, soll den Erfolg seines Plans sichern. Glücklicherweise hat jedoch Daelon, einstmals größter Magier der fünf Königreiche und Bruder Torloks, selbiges in fünf Teile zerbrochen und in Form mächtiger Artefakte über das Land verstreut. In der Rolle von Lathan versuchen Sie, die verzauberten Gegenstände wieder zusammenzutragen. Drei davon finden Sie schon zu Beginn in Ihrem Inventar, so daß sich die große Hatz auf zwei Artefakte beschränkt. Die Suche läuft in Form eines

70 minütigen Zeichentrickfilms ab, der sich über zwei CDs erstreckt.



Zu Risiken und Nebenwirkungen ...



VOLKER SCHÜTZ

Ich mache keinen Hehl daraus, daß ich Dragon's Lair noch nie gemacht habe. Frustration über Mißerfolge und Freude an neuen Sequenzen stehen einfach in keinem vernünftigen Verhältnis. Eine Sackgasse reißt sich an die andere, und der Spieler soll sich darüber wohl noch freuen. Zugegeben, ganz so extrem wie andere Vertreter dieses Genres, etwa Brain Dead 13 oder auch Space Ace, setzt Shadoan dieses Sisyphus-Prinzip nicht durch.

Das Aufsammeln von Gegenständen macht das Spielgeschehen flexibler und häufiges Abspeichern schont die Spielernerven. Alles in allem ist Shadoan wohl trotzdem nur ein Spiel für hartgesottene Fantasy-Recken.



Die Grafik ist durchaus nett anzusehen, doch kann das wohl nicht das entscheidende Element eines Spiels sein...

An wichtigen Stellen kann der Spieler in die Handlung eingreifen und das Geschehen in diese oder jene Richtung lenken. Auf der Reise durch die einzelnen Schauplätze der fünf Königreiche sammelt Lathan manch nützlichen Gegenstand, der ihm später andernorts weiterhelfen kann. Was sich bis dahin noch nach einem grafisch aufgepeppten Adventure im klassischen Sinne anhört (wie etwa »Full Throttle«, »Baphomets Fluch« oder »Toon-Struck«), erweist sich nach einigen Minuten als eine leicht verbesserte »Dragon's Lair«-Variante. Nicht logisches Denken, sondern Ausprobieren oder gar Auswendiglernen führen bei »Shadoan« zum Ziel. Mitgenommene Gegenstände kann der Spieler nicht nach eigenem Ermessen einsetzen. Statt dessen werden sie automatisch und zu gegebener Zeit eingeblenDET, so daß man sie nur noch anklicken muß. Falsche Entscheidungen jedweder Art führen in der Regel zum nett animierten Bildschirmtot und zum Verlust eines der drei Leben. Dies bedeutet, daß Sie Schlüsselszenen immer wieder durchspielen müssen, bis jeder Handgriff sitzt und der Spielstand sich speichern läßt. Die Trickfilmsequenzen selbst liegen in etwa auf dem Niveau der »Dungeons & Dragons«-Fernsehserie. Warum allerdings jemand Geld für Trickfilmvergnügen ausgeben sollte, das im Privatfernsehen jeden Samstag kostenlos zu haben ist, bleibt uns so unverständlich wie die Vorlieben gewisser Zauberer.

(Volker Schütz/rm)

SHADOAN

Hersteller:	Interplay	Empfohlene Hardware:	
Betriebssystem:	MS-DOS		DX4/100, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark:	1 2 3 4 5
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Software-Versand

Preisliste anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Erstmalig ab Mitte April
Top Titel!
UEFA
Champions League 96/97
Deutsche Version
DM 67,-

CD-ROM

30 Ultra Minigolf	DA w49,99
Battle Ship	DA 59,99
9 - The Last Resort	DA 74,99
Ace Ventura	DA 69,99
Age of Rifles D. Gewehr DV	74,99
AH 64 Gold Edition	DA 79,99
Ar'Warrior II	DA 74,99
Amber	DA 74,99
Amored First	DA 84,99
Asterix & Obelix	DA 49,99
A.T. Gold Edition	DA 84,99
Atomic Bombenmann	DA 69,99
Banzai Bugs	DA 57,99
Baphomet's Fluch	DA 69,99
Battle Isle 3	DA 39,99

CD-ROM

Formel 1 / Psychosis	DV 82,99
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
Fun Compilation enthält DV	79,99
Straf Treck 3	
- Rallye Racing 97	
- PGA Tour Golf 486	
G-Torne	DV 69,99
Guggack 1	DV 74,99
Harvest of Souls	DV 69,99
Hatrick Wins	DV 69,99
Have a Nice Day	DV 59,99
Hell Cops	DA w49,99
Heroes o.M & Magic	DV 74,99
Holiday Island	DV 69,99

Unsere Hit's!

Formel 1 Psychosis
Deutsche Version
DM 82,-

Formel 1 Psychosis
Deutsche Version
DM 82,-

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

Battle Sport DA w49,99
Bazooka Sue DV 79,99
Bingo DV 67,99
Bling DV 44,99
Brightlight DV w69,99
Blast Chamber DV w69,99
Bleifuß 2 DV 54,99
Blinkin Bill DV 29,99
Blue Byte Collec. enth. DV 39,99
- Siedler 1
- History Line 14-18
- League Team 2

Holiday Island DATA DV 19,99
Hugo 4 DV 59,99
Hunter Hunted DV 69,99
Hunter Killer DV w76,99
IM 1 A2 Abrams DV 79,99
Independence Day DV w76,99
Interstate 76 DV 69,99
Iron & Blood DV 74,99
Ironoad DA 49,99
Jack Nicklas 4 DV w76,99
Jagged Alliance 2 DV 74,99
James Bond Collection DV w69,99
Jedi Knight EV w79,99
Just a Power Goo DV 79,99
Kick Off 97 DV 69,99
Kilrath Saga WC 1-3 DV w67,99
KNOX DV 59,99
Larry 7 DV 79,99
Links LS DA 84,99
Links LS Course Coll. 1 DA 89,99
Links LS Course Coll. 2 DA 54,99
Links LS Course Coll. 3 DA 54,99
Lords of Realms 2 DV 79,99
Lords of Realms 2 Data DV w24,99

Extreme Assault
Erstmalig ab Mitte Mai
Vorbestellung empfohlen!
Deutsche Version!
DM x 69,-

Bundesliga Manager 97/98 DV 64,99
Ceasar 2 / Wind 95 DV 54,99
Civilization 2 DV 59,99
Civilization 2 DATA DV 39,99
Civil War General 3 DV 79,99
Comm. & Conq. 1 DV 76,99
Comm. & Conq. 1 SVGA DV 79,99
Comm. & Conquer 2 DV 79,99
Comm. & Conq. 2 Data DV 29,99
Conquest Deluxe DV 49,99
Conquest Earth DV w79,99
Crow City o. Angles DA 74,99
Daggartell DV 69,99
Darklight Conflict DV 76,99
Das schwarze Auge 3 DV 29,99
Daytona USA DV 69,99
Deadlock DV 79,99
Delirium DA w74,99
Der Planer DV 69,99
Descent 1 Undermount. DA w79,99
Distraction Derby 2 DV 74,99
Diablo **DM 69,99**
The Dagger 2 DV 49,99
Die Siedler 2 DV 64,50
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
Discworld 2 DV 79,99
Downfall DV 74,99
Dragon Dice DV 74,99
Dragon Lore 2 DV 69,99
Dragonquest DV 69,99
Dragonkeeper DV 74,99
Estacita 2 DV 74,99
Elisabeth 1 DV 69,99
Evidence DV 79,99
Edhmed DV 74,99
Extreme Assault DV w69,99
F22 Lightning 2 DV 79,99

Magie-Zusammenkunft DV 77,99
Manhattan DV w74,99
Mass Destruction DA w69,99
Master of Orion II DV 79,99
M.A.X. DV 74,99
M.D.K. DV 74,99
Mechwarrior 3/Mechon DV 79,99
Monopoly DV 54,99
Scarab / Win95 DV w76,99
Mutant Programs DA 59,99
Nascar Racing 2 DA 77,99
NBA Jam extreme DA 69,99
NBA Live 97 DV 76,99
Need for Speed 2 DV 76,99
Nemesis DV w79,99
NHL Hockey 97 DV 76,99
Orionburger DV 69,99
Outlaw DA 79,99
Pandemonium DA w79,99
Pandora Akte DV 74,99
Parzer Dragon DV 69,99
Perfect Weapon DV w76,99
Prinbal 97 DA 54,99

Heroes of Light & Magic 2
Deutsche Version **DM 74,-**

Conquest Earth Ca. Mitte Mai
Deutsche Version **DM x 79,-**

X-Wing vs Tie Fighter
Deutsche Anleihe **DM x 74,-**

Estacita 2
Deutsche Version **DM 69,-**

Comanche 3.0
Deutsche Version **DM x 79,-**

Daggerfall
Deutsche Version **DM 69,-**

Star Trek Starfleet Academy
Deutsche Version **DM x 79,-**

Outlaw
Deutsche Anleihe **DM 74,-**

Gravis Game Pad + CD Creatures + CD Martial Racing
Deut. Version **DM 59,-**

Theme Hospital
Deutsche Version **DM 76,-**

Need for Speed II
Deutsche Version **DM 76,-**

Händleranfragen erwünscht!

Fallen Heaven	DA 84,99	POD	DA 74,99
Fallout	DA w74,99	Police Quest SWAT	DA 69,99
Fifa Soccer 97	DV 76,99	Power Chess	DV w89,99
Fifa Soccer Manager	DV w69,99	Privateer 1.0	DA 59,99
Flothenburger	DV 74,99	Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Floyd	DV w79,99	Project Paradis	DV 69,99
Flying Corps	DV 79,99	Pryst	DA w19,99

Dominion
Ersch. Anfang-Mitte Mai!
Deutsche Version **DM 74,-**

CD-ROM

Realm of the Haunting	DV 79,99	Police Quest 4	DV 19,99
Red Assault II	DV 49,99	Pro Pinball the Web	DA 29,99
Red Baron 2	DV 69,99	Ran Soccer	DV 29,99
Risiko	DV 74,99	Ran Trainer 2	DV 29,99
Road Rash	DV 59,99	Rayman	DV 39,99
Saga of Aces	DA 49,99	Red Baron 1	DV w19,99
Scarab / Win95	DA 69,99	Shanghai G. Moments	DA 24,99
Schlechtfahrt	DV 69,99	Shivers	DV 49,99
Secret of Luxor	DV 79,99	Silent Thunder	DV 34,99
Sega Rallye	DV 69,99	Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
Sherlock Holmes 2	DV 76,99	Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Silent Hunter	DV 69,99	Space Hulk 1	DV 39,99
Silent Hunter Data	DV 29,99	Space Hulk 2	DV 39,99
Sim Copler	DA 74,99	Space Quest 6	DV 24,99
Slam Tit - Flipper	DA 49,99	Star Trek 3/Next Gen	DV 39,99
Sonic + Knuckles	DA 49,99	Stonewall	DV 39,99
SSN / Tom Clancy	DV 79,99	Syndicate 2 Wars	DV 39,99
Stadt d. ver. Kinder	DV 79,99	Time Commando	DV 39,99
Star General	DV 69,99	To Shun Den	DV 29,99
Starfleet Academy	DV w79,99	Torres Passage	DV 24,99
Star Panther 2	DV 69,99	Top Gun: Fire at Will	DV 24,99
Terradice	DV w67,99	U.F.O.	DV 29,99
Test Drive: Off Road	DA w64,99	U.S. Navy Fighter	DV 29,99
TEX, 2000 + Mission CD	DV 79,99	Warcraft 1	DA 29,99
TIP: Alloy Bowling	DA w76,99	Warhammer	DV 29,99
The Dig	DV 49,99	War Commander 3	DV 34,99
Theme Hospital	DV 76,99	Worms	DV 29,99
The Fighter	DV 69,99	X-Com terror of. DeepDV	DV 24,99
Time Laps	DV 69,99	X-Wing Compilation	DV 29,99

Wir führen viele verschiedene Spielelösungen ab DM 14,80

Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation u. Nintendo 64

Allis Twin Umschalbox	37,99		
Amos's Schwender	64,99		
Game Pad	69,99		
Gravis Joystick Analog Pro	69,99		
Gravis Game Pad Pro	49,99		
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99		
Gravis Firebird 2	119,99		
Gravis Gripp Pad System	entfällt		
4-Player Game Interface und 2 Pads	mit je 8 Button deutsch	139,99	
Gravis Gripp Pads	4	59,99	
2 Pads je 8 Button		59,99	
Logitech Joystick, Warrior		129,99	
Opt. Soundbaster 16 PMP		149,99	
Opt. Soundbaster 2SPAP		219,99	
Trustmaster Laser 2		incl. Gas u. Brennst. 219,99	
Trustmaster Grand Prix 1-Lenker		preisierte Variante des Formula 2 - Die Fußpedale werden durch zwei Heck am Lenker ersetzt!	169,99

Probleme?
Sie haben Probleme mit der Installation ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insofern werden, bei Konfigurationsproblemen, Call-Party HOTLINE anrufen und nach "Hot Key" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal!
Hotline 02 81-9 52 98-0 ab 15.00

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert nachfreier Versand. **Versand DM 6,90 pro Paket** (bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr). Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!
DV = Spiel und Anleitung deutsch; DA = Anleitung deutsch; EV = vollenglisch
LV = in Vorbereitung; X = Spiel war bei Reklamationsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

ALARMSTUFE X DER ALPTRAUM BEGINNT

Alle Quartale wieder: Nach diesem Motto präsentiert Egmont Interactive den Nachfolger zu »Operation Hurricane«. Das Team Xtreme stürzt sich wagemutig in einen weiteren Kampf um eine saubere Umwelt.

Es gibt sie noch, die wahren Kämpfer für das Gute im Menschen: Das Team Xtreme hat vor kurzem im Science-Adventure »Operation Hurricane« ganze Arbeit geleistet und dem bösen Weatherman das Handwerk gelegt. Eben jener Ex-Bösewicht steigt im Nachfolger »Alarmstufe X – Der Alptraum beginnt...« in die Spitze eines Umweltschutzkonzerns auf, nachdem er Reue gelobt hat. Als neuer Rekrut beim Team Xtreme kommen Ihnen jedoch manche Zweifel, ob es ihm damit wirklich Ernst ist. Denn irgendwie scheint es in den Forschungsanlagen der Gruppe nicht mit rechten Dingen zuzugehen, und einiges deutet auf Sabotage hin. Im Verlauf Ihrer Arbeit bei den Umweltcowboys, die Sie wie gehabt durch vorberechnete Landschaftspanoramen führt, setzen Sie Dinge wie hydroelektrische Anlagen oder Sonnenkollektoren in Stand. Was das ist, und welche Werkzeuge Sie hierzu brauchen, erklären Ihnen meist Ihre Kollegen in kleinen Videosequenzen. Sie spendieren dabei auch Objekte fürs Inventar. Was noch fehlt, suchen Sie sich anschließend selbst zusammen. Auch auf Ihren blechernen Freund, den Info-Roboter, können Sie wie im ersten



Auf der Bohrinself gibt es jede Menge zu tun, um ein Leck zu bekämpfen.



Eine Datenbank mit zahlreichen Infos zu allen möglichen Umweltfragen ist ebenfalls vorhanden.



Auch diesmal erhält das Team Xtreme wieder wichtige Holo-Nachrichten.

Teil zurückgreifen, sobald Sie ihn repariert haben, auch wie im ersten Teil ... Selbstverständlich stellt der kleine Neunmalklug Ihnen erneut seine umfangreiche Datenbank mit jeder Menge Wissen über umweltrelevante Themen zur Verfügung. So lassen sich dann anspruchsvollere Aufgaben wie die Bekämpfung eines Ölteppichs bewältigen. Ihr Ökogleiter bringt Sie ruckzuck dorthin, und auf sich allein gestellt müssen Sie ans Werk. Wer beim Ingangsetzen sogenannter Abdeckungsroboter und Skimmer auf der Bohrinself Probleme hat, kann sich Online-Tipps holen. Das wird vor allem diejenigen freuen, denen unverhofft ein paar explodierende Ölfässer um die Ohren geflogen sind, was unweigerlich zum Game Over führt. Aber da Sie diesmal punktgenau speichern können, sind solche Ereignisse eher zu verschmerzen. (ms)

MONIKA STOSCHEK

Als ich die Ähnlichkeiten zwischen Vorgänger und Neuveröffentlichung in puncto Spieloberfläche und Machart sah, fürchtete ich tatsächlich, der Alptraum, unbedingt klug sein zu müssen, ginge weiter. Doch zumindest anfangs wurden etwas häufiger Video-Belegungen mit anderen Charakteren eingebaut, freilich ohne echte Kommunikationsmöglichkeit. Die Rätsel sind nicht unbedingt anspruchsvoller geworden, trotzdem machen sie mir größeren Spaß. Das Robin-Wood-Gefühl kommt bei der Rettung von Walen vor einer verhängnisvollen Ölpest einfach mehr rüber, als bei der eher windigen Jagd auf den Wetteronkel. Zwar ist die Wortwahl den Personen ganz gut angepaßt, als lippensynchron kann die deutsche Fassung allerdings nicht unbedingt bezeichnet werden. Die eintönig-einfallslose Musik verdient ihren Namen kaum.

Immerhin wurde für eine akzeptable Speicherung der Spielstände gesorgt, so daß nicht mehr ganze Abschnitte erneut absolviert werden müssen. Wer von Abenteuerlernspielen nicht genug bekommt, soll zugreifen, für alle anderen ist das Genre an sich schon ein Alptraum.

ALARMSTUFE X – DER ALPTRAUM BEGINNT ...

Hersteller: Egmont Interactive
Betriebssystem: ab Windows 3.1
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
P/60, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Benchmark: ①②③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Schlecht | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: Gut

PC PLAYER WERTUNG



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

CONNECTIONS

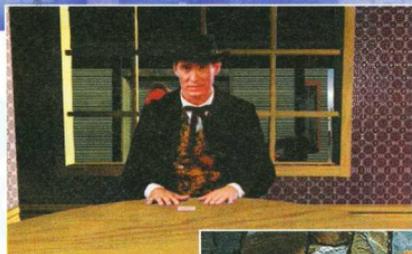
Hierzulande gibt es die Knoff-Hoff-Show, aber spezialisierte Edutainment-Sender sind längst noch nicht so populär wie in den USA. Dort erscheinen sogar Grafikadventures von den Machern solcher Sendungen – wie »Connections« wenig eindrucksvoll beweist.

Das Raum-Zeit-Kontinuum kann einem schon leid tun: Da müht es sich redlich, halbwegs zu funktionieren, und dann kommen ständig irgendwelche Spielermacher, die dringend eine Story für ihr Produkt benötigen. Und schon ist zum x-ten Mal die Ordnung futsch.

Im neuen Grafikadventure »Connections«, das nach der gleichnamigen amerikanischen Fernsehserie mit James Burke benannt ist, sollen Sie das außer Tritt geratene Raum-Zeit-Gefüge reparieren. Hierzu müssen Sie per Mausklick vorberechnete 3D-Welten nach bestimmten Gegenständen absuchen, die eine der maßgeblichen Erfindungen einer Epoche darstellen. Sie werden in der sogenannten »Chain of Connections« unterhalb des Grafikfensters gesammelt. Auf Klick läuft ein Infovideo zu den Kettengliedern, ihrer Bedeutung und Verknüpfung untereinander. Um an diese Objekte zu gelangen, müssen Sie Puzzles lösen. Wie die aussehen, hängt davon ab, welchen der fünf sur-



James Watt persönlich bittet den Spieler um Mithilfe bei Reparaturarbeiten.



Diesem Herrn lüchsen Sie beim Kartenspiel den Autoschlüssel ab.



Die Art Rätsel ist nicht unbedingt neu.



Die Krönung: Sobald eine Kette komplett ist, endet der momentane Level.

realistisch gestalteten Level Sie gerade absolvieren. In einem mittelalterlichen Schloß besorgen Sie sich beispielsweise ein Schwert und begegnen James Watt, während Sie in der Westernstadt geschickt mit Karten und dem Telegraphen umgehen müssen. Wenn Sie die Teile finden und richtig einsetzen, erscheint der als Mentor fungierende Burke in einer Videosequenz. Geläutert durch seine aufbauenden und belehrenden Worte, rätseln Sie weiter. Sind alle acht Verbindungsstücke komplett, geht es in den nächsten Abschnitt. Nicht alle Gegenstände taugen als Kettenglied, manche landen statt dessen zur weiteren Verwendung im Inventar. Wer sich nicht mehr auskennt, darf die Online-Hilfe in Anspruch nehmen. Die Hybrid-CD ist auch Macintosh-tauglich. (ms)

MONIKA STOSCHKE

Pennäler können ein Liedchen davon trällern, wie »interessant« Unterricht bei einem verknöcherten Pauker aussieht. Da wir ja bekanntlich fürs Leben lernen und nicht für die Schule, sind Ansätze zur Modernisierung bei der Vermittlung von Allgemeinwissen natürlich begrüßenswert. Nicht ganz unwichtig für den Lernerfolg ist dann allerdings die Aufbereitung des Ganzen.

Abenteuerlich ist das Lernadventure Connections schon irgendwie, denn selten habe ich so unausgewogene Anforderungen bei den Puzzles erlebt wie hier. Ein Kleinkind fände den Schlüssel unter der Fußmatte, während das fummelige Öffnen einer Safetür selbst Phlegmatiker auf die Palme bringt und zur Bedienung des Oszilloskops fehlt anschließend prompt die Kraft. Choliker werden steuerungsbedingt spätestens beim Versuch zu morsen empört in die Maus beißen. Der tiefere Sinn mancher Verknüpfungen will sich mir nicht immer so ohne weiteres erschließen. Gut, Begegnungen mit James Watt und Galileo Galilei lockern das Ganze ein wenig auf und dienen als Merkhilfe für einige der Infos. Für anhaltenden Spieltrieb mangelt es aber an Motivation. Daran ändern auch die Auftritte von Mr. Burke nichts, die ich überwiegend als eher aufdringlich empfinde.

CONNECTIONS

Hersteller: Discovery Multimedia
Betriebssystem: ab Windows 3.1
Anzahl der Spieler: Einer

Empfohlene Hardware:
Pentium/60, 16 MByte RAM
Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | Spieltiefe: Schlecht | Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht

Durchschnitt

Sehr gut



Adventure für Einsteiger

SPIDERMAN: THE SINISTER SIX

Was macht ein Student, der von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen wird und daraufhin ungeahnte Kräfte entwickelt? Er erkennt sich kurzerhand zum schurkenjagenden Superhelden.

Während dem Verlauf seiner Heldenkariere hat sich »Spiderman« eine Menge Erzfeinde unter den Super-schurken gemacht. Sechs davon schlossen sich zur Vereinigung »The Sinister Six« zusammen und versuchen nun, Spiderman aus dem Verkehr zu ziehen und unter der Leitung von Dr. Octopus die Wetherrschaft zu erlangen. Sie werden in die Lage von Peter Parker alias Spiderman versetzt und müssen versuchen, die Pläne der Bösewichte zu vereiteln. Das gesamte Spiel wird mit vier Techniken in Szene gesetzt: Als Auflockerung und zum Vorantreiben der Story sind Videosequenzen im Angebot, die an die Zeichentrick-Serie angelehnt sind. Ab und an werden Sie in minimalistischen Adventure-Einlagen mit primitiven Puzzles konfrontiert. Da dem Hersteller anscheinend auch die einfachsten Rätsel zu komplex erschienen, bietet ein eingebautes Hilfesystem in drei Stufen Hinweise auf die Lösungen. Der soziale Aspekt des Superheldendaseins kommt in einigen Dialogen zum Ausdruck, deren Verlauf im Multiple-Choice-Verfahren via Mausclick entschieden wird. Als vierter Aspekt sind Actionsequenzen zu bestehen, die von routinierten



In kleinen Actionsequenzen kämpfen Sie gegen die Sinister Six.



Wieder einmal wird Spiderman fälschlicherweise eines Verbrechens angeklagt.

Maus- oder Joystick-Akrobaten schnell gemeistert werden. Dabei sind die Widersacher mit ihren speziellen Eigenschaften vertreten: Mysterio und Hobgoblin werfen Sie mit Bomben, Dr.

Octopus greift mit seinen Fangarmen zu und der Geier versucht, Sie mit seinem Laser zu durchlöchern. Sie wehren sich entweder mit Spinnenfäden, die feindliche Wurfgeschosse zerstören, oder weichen den Angriffen aus. Einfach ist das nicht, da die schrecklich mißratene Steuerung gezielte Positionswechsel scheinbar absichtlich erschwert. Die in insgesamt sechs Stränge aufgeteilte Handlung wird nur fortgeführt, wenn Sie die Actionsequenzen schaffen – was durch die unendlich vielen Versuche erleichtert wird, die Ihnen zur Verfügung stehen. Außerdem können Sie den Schwierigkeitsgrad der Action- und Puzzleanteile auf »leicht« oder »schwer« einstellen. Falls Sie das Spiel nicht am Stück durchspielen wollen, dürfen Sie den Spielstand jederzeit speichern. (af)



Doc Octopus hat im letzten Kampf vor dem Spielende keine Chance.

ALEXANDER FOLKERS

Spiderman ist definitiv mein liebster Superheld, aber dieses Programm wäre besser nie entwickelt worden. Die Story ist interessant und wird durch die stilistisch passenden Videosequenzen schön in Szene gesetzt, das eigentliche Spiel vernichtet aber jeden Funken Spaß. Einige der Anknick-Dialoge sind informativ, aber ohne jeglichen Reiz und im Verlauf komplett vorhersehbar. Die absurden Puzzles mit eingebauter Lösung haben ihren Namen nicht verdient. Als Krönung gehört die Steuerung einiger der Action-Teile eindeutig zu den schlechtesten, die momentan auf dem Spielemarkt zu finden sind.

Aber eines muß ich dem Spiel lassen: In so kurzer Zeit habe ich schon lange kein Produkt mehr durchgespielt. Ganze zwei Stunden saß ich vor dem Bildschirm, bevor das erste Happy End erreicht war. Absolut eingetragene Spinnenfreaks sollten die Packung einmal in die Hand nehmen und sofort wieder zurückstellen – die Verbreitung derartiger Ware sollte meiner Meinung nach unter Strafe gestellt werden.

SPIDERMAN: THE SINISTER SIX

Hersteller:	CDV	Empfohlene Hardware:
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/90, 16 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer	Benchmark: ① ② ③ ④ ⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt	Spieltiefe: Sehr schlecht	Multiplayer: nicht vorh.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Schlecht	Übersetzung: nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

TIME PARADOX

Selten war der Name eines Spiels so treffend: Wer 1997 noch ein Adventure herausbringt, das vor zehn Jahren schon veraltet gewesen wäre, muß einfach einem Zeit-Paradoxon erlegen sein.

Auf der Erde beherrscht ein Regierungsrat den Planeten und die Zeit. Alle wären glücklich und zufrieden, wenn nicht vor wenigen Tagen das Ratsmitglied Morgana Le Fay aus der Versammlung gestürzt wäre. Leider hat die erzürrte Dame eine der wertvollen Zeitmaschinen gestohlen und sich damit zurück an den Anfang der Zeit katapultiert. Wie wir spätestens seit den drei »Zurück in die Zukunft«-Filmen wissen, hat eine Manipulation der Vergangenheit immer Auswirkungen auf die Zukunft. Der hohe Rat fürchtet um seine Diäten und schickt deshalb der fiesen Morgana eine Agentin hinterher. Die laut Handbuch »hübsche Zeitreisende« Kay wird natürlich von Ihnen gesteuert – ein recht zweifelhaftes Vergnügen ...

Noch bevor Sie die Handlung verdaut haben, steht das Blondchen Kay auch schon mitten in der prähistorischen Zeit auf einer Lichtung. Genauso prähistorisch geben sich VGA-Grafik, Steuerung und Sprachausgabe. Nicht, daß sie überhaupt etwas wichtiges zu sagen hätte, aber eine gelangweilte Synchronsprecherin sollte nicht auch noch lispeln, im Stile von »Nein, ich werde nicht durch diesen Bach gehen. Dann werden meine Füße doch naff werden.« Tapfer durchwandern Sie dennoch Bildschirm um Bildschirm. Da Kay dabei eifrig mit Hüftwackeln beschäftigt ist, gestaltet



Was meint Kay eigentlich – das fade Spiel oder die Suppe?

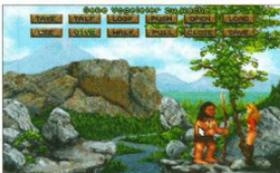


Das »Monster« ist nicht ganz so grauerregend wie die restliche Grafik.

sich das Vorwärtskommen langwierig. Einzusammelnde Dinge unterscheiden sich kaum vom Hintergrund oder sind von Objekten im Vordergrund verdeckt, so daß Sie mit dem Mauszeiger ständig »scannen« müssen.

Aufgenommene Gegenstände können nicht direkt miteinander kombiniert werden. Die unlogischen Rätsel lassen sich häufig nur im Trial-and-error-Verfahren lösen. So versperrt an einer Stelle ein »furchterregendes Monster« (In Wahrheit erinnert es eher an einen Grafikfehler) das Weiterkommen. Sobald Sie jedoch an einer herumhängenden Liäne ziehen, rollt es sich friedlich zusammen und nimmt die Gestalt einer Art Riesenkürbis an – so ein Schalter ist schon praktisch. Bei Gesprächen darf Kay aus bis zu drei Textzeilen die angemessenste auswählen, und schon entwickeln sich faszi-

zierende Dialoge: »Warum bist Du so launisch?« »Bin ich doch gar nicht. Nur montags.« Sind Sie erfolgreich der Steinzeit entkommen, muß Kay durch weitere Epochen wie das Mittelalter oder die Zukunft – immer der bösen Morgana hinterher. (md)



Zwei Welten prallen aufeinander: »Caveman« meets »Barb Wire«.

MARTIN DEPPE

Es ist schon ein böses Omen, wenn ein Spiel bei jedem Neustart die Soundkarte neu angeben haben will. Schlimmer wird es, wenn von »Soundblaster und Nachahmungen« die Rede ist. Dann bleibt mir nichts anderes übrig, als die Zähne zusammen- und nicht in den Tisch zu beißen. Also zitiere ich aus dem Text auf der Packungsrückseite, der mir freundlicher Weise das Wort »Paradox« erklärt: »Eine Darstellung, die absurd oder selbst widersprechend sein mag, aber die wahr sein kann«. Genau das sind die richtigen Worte – treffender wären sie aber in folgender Beschreibung untergebracht: »Die Handlung ist absurd, die Rätsel widersprechen sich selber und das ganze Spiel darf einfach nicht wahr sein«.

Lassen Sie also die Finger von dieser ominösen Zeitreise. Spieler, die sich von Blondinen in knapper Bekleidung Marke »breiter Gürtel« angezogen fühlen, sollten lieber zur weitaus witzigeren »Larry«-Serie greifen. Und wer Zeitreisen mag, ist beim ehrwürdigen »Day of the Tentacle« ebenfalls besser aufgehoben.

TIME PARADOX

Hersteller:	Flair	Empfohlene Hardware:	486 DX, 8 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	MS-DOS	Benchmark:	① ② ③ ④ ⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	Sehr schlecht

PC PLAYER WERTUNG



GEBALLTE RECHENKRAFT

Test: Prozessorenvergleich

Die neuesten Pentium-Prozessoren von Intel und Cyrix lassen sich mit einer kleinen Zusatzelektronik auch in alten Motherboards ihre Muskeln spielen. Daneben ist AMDs jüngster Sproß, der »K6«, mit von der Partie.

Nicht immer ist es sinnvoll, nur wegen eines veralteten Prozessors das ganze System auf den Müll zu kippen. Ob sich der Austausch des altgedienten Rechenknechts gegen einen neuen, leistungsfähigeren rentiert, haben wir anhand von drei Upgrade-Kits untersucht. Ebenfalls dabei: das neue Flaggschiff von AMD, der »K6« mit 233 MHz. Auch wenn er bisher nicht als Upgrade-Version zu haben ist, so interessierte uns doch, ob und inwieweit er die Intel-Prozessoren das Fürchten lehren kann. Ihm stellt sich der Pentium/200-MMX in einem Kit der Firma Topgrade mit der Bezeichnung »Turbo booster 200«. Hinter dem Produktamen »Evergreen 686« von Evergreen Technologies verbirgt sich der seit einiger Zeit erhältliche 6x86/166+ von Cyrix. Auch nicht fehlen durfte der Intel MMX-Overdrive/166. Von den vier Prozessoren ist nur der Cyrix (Evergreen 686) nicht mit dem MMX-Befehlssatz ausgerüstet. Daß die Prozessoren aus dem Hause Intel MMX-Anweisungen beherrschen, ist klar, doch auch der K6 wirbt mit seiner MMX-Fähigkeit. Sehr zum Groll von Intel, denen ein Schutz des Kürzels in den USA erst einmal versagt blieb. In Deutschland hingegen konnten sie sich die Buchstabenkombination als Warenzeichen beim Patentamt eintragen lassen.

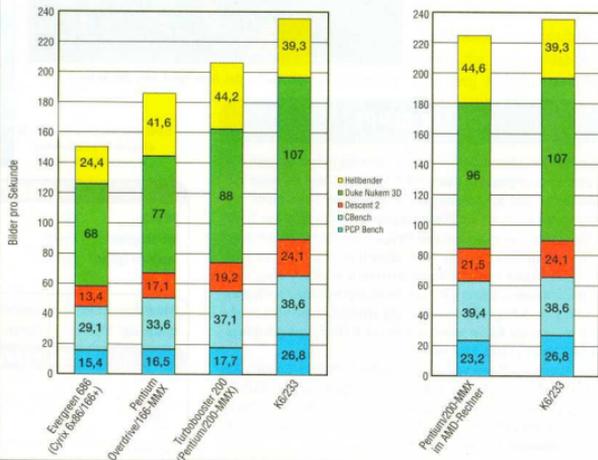
Voraussetzungen für den Betrieb

Das System muß bestimmte Voraussetzungen erfüllen, damit ein neuer Prozessor seinen Dienst antreten kann. Wenn das System nicht mit 66 MHz getaktet wird (etwa bei Boards mit 50 MHz für den Pentium/75), muß sich der Takt per Jumper konfigurieren lassen. Meist ist auch der Multiplikator für den externen Takt über Jumper einstell-

bar. So arbeitet zum Beispiel der Pentium/200-MMX intern mit dem dreieinhalbfachen des externen Taktes. Um dieses Detail kümmern sich jedoch die hier vorgestellten Prozessor-Upgrades selbständig. Eine Spannungsversorgung von 3,3 Volt muß immer sichergestellt sein. Die MMX-Prozessoren von Intel fordern dazu noch eine Spannung von 2,8 Volt für die Recheneinheit. Dadurch läßt sich der Energieverbrauch und damit die Wärmeentwicklung senken, während Schaltungen für den I/O des Prozessors weiterhin die 3,3 Volt benötigen, damit die CPU mit den vorhandenen Chipsätzen zusammenarbeiten kann. Da nur Motherboards, die für MMX-Prozessoren ausgelegt sind, diese unterschiedlichen Spannungen bieten, behelfen sich die Upgrades mit diversen



PC-Player-Benchmark: PROZESSOREN

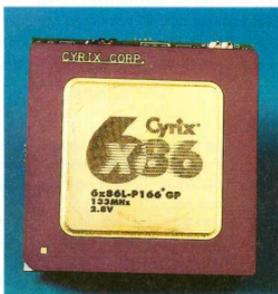


Tricks. Der Turbobooster stellt über ein weiteres Stromkabel und mit Hilfe einer Zwischenplatine die zusätzlich benötigten 2,8 Volt zur Verfügung. Der Overdrive von Intel besorgt dies mit einer Elektronik, die sich auf dem Chipgehäuse befindet. Der Cyrix des Evergreen 686 kommt ohne getrennte Stromversorgung aus. Da der K6 nicht als Upgrade-Prozessor konzipiert wurde, ist er auf ein MMX-Motherboard angewiesen. Für die getestete Version mit 233 MHz werden zwei Spannungen von 3,3 Volt und 3,2 Volt gefordert. Beim K6/166 und K6/200 sind 3,3 Volt und 2,9 Volt bereitzustellen. Ihre Spezifikation läßt jedoch ausreichend Spielraum, um sie in alle Boards verfrachten zu können, die auch für die MMX-Prozessoren von Intel fit sind. Eine Hürde ist dann noch zu nehmen, damit der Prozessor unter Volldampf laufen kann. Das BIOS muß die neue CPU erkennen können und Initialisierungen vornehmen, die sich von den Routinen für die Intels und den K5 von AMD unterscheiden. So bleibt nur zu hoffen, daß zumindest die großen Hersteller MMX-tauglicher Boards wie Gigabyte, Asus oder Elitegroup bald BIOS-Updates herausbringen.

Die einzelnen Upgrade-Kits

Im Evergreen-686-Kit mit dem Cyrix 6x86/166+ sind Prozessor und Kühlkörper getrennt verpackt. Doch um den Kühlkörper aufzusetzen, genügen wenige Handgriffe. Diese sind in allen Einzelheiten auf drei bebilderten Seiten im Handbuch sehr gut erläutert. Ein mitgeliefertes Programm testet das vorhandene BIOS und kann einige Typen sogar per Patch ändern, um sie für das Evergreen-Upgrade anzupassen. Auf unserer Monats-CD befindet sich

Hinter der Bezeichnung Evergreen 686 verbirgt sich der Cyrix 6x86/166+ (hier mit abgeschraubtem Lüfter).



◀ Beim Pentium Overdrive/166-MMX von Intel ist der Lüfter fest mit der CPU verbunden.

ich werde speter mal Fußballer

■ Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche Kinderkreishilfe
Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93

Spendenkonto - Sparkasse Bonn - BLZ 380 500 00

EROTIK auf CD-ROM?

Zu Tiefpreisen?

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

Jetzt kostenlos anfordern!

Tel. 02102-860411
Fax 02102-849711

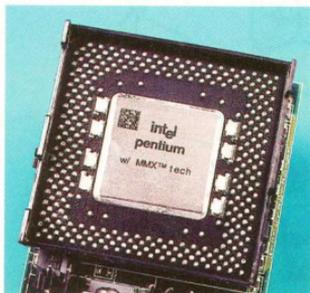
**Versand & Lagerverkauf
dataDisc Entertainment**
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen
Kreditkarten willkommen!

PC-Spiele zu Preisen bei denen Sie abheben!

1.000 Hitos & viel mehr
ANFANGSPEISER 24.12.1995
Tel: 05381/60360 Fax: /60396

CD-ROM	bedeutende Produkte 1	DV	76,90
Air 66 Longbow		DV	76,90
Air Warrior 2		DV	76,90
Baphomet's Fluch		DV	74,90
C & C 2 - Alarichte Rot		DV	78,90
C & C 2 - Gegenangriff Mrs. CD		DV	29,90
Crossed - No Regret		DV	49,90
Daggerfall		DV	74,90
Darklight Conflict		DV	79,90
Deadlock		DV	76,90
Deconstruction Derby 2		DV	74,90
Diablo		DA	76,90
Die Stadt der vert. Kinder		DV	74,90
Discworld 2		DV	79,90
Ecstacy 2		DV	76,90
Extreme Assault *		DV	76,90
Fallen Haven		DV	79,90
F 22 Lightning 2		DV	79,90
Fifa Soccer '97		DV	74,90
Floitemansover		DV	69,90
Fling Corps		DV	79,90
Formel 1 *		DV	79,90
G.Homes		DV	72,90
Have a N.I.C.E. Day		DV	62,90
Hunter Hunted		DV	76,90
Jockey Alliance-Deadly Games		DV	74,90
K.K.N.D.		DV	59,90
Larry 7		DV	76,90
Lords of the Realm 2		DV	76,90
M.A.X.		DV	69,90
Music: The Gathering		DV	74,90
Master of Orion 2		DV	76,90
MDK		DV	76,90
Mechwarrior 2: Mercenaries		DV	79,90
NBA Live '97		DV	72,90
Need for Speed 2 *		DV	79,90
Nemesis		DV	76,90
POD - Planet of Death		DV	72,90
Projector 2 - The Darkening		DV	79,90
Projekt Paradise		DV	69,90
Theme Hospital		DV	76,90
Tomb Raider		DV	69,90
S.T.O.R.M.		DV	62,90
Sichere-Heiße		DV	69,90
Sega Rally		DV	76,90
Sim Copier		DV	76,90
Warezell 2: Exklusiv Edition		DV	69,90
Wing Commander 4		DV	59,90
„Z“ - The Billtop Brothers		DV	69,90
Verkauf: D&D, Nechadnech Data 5.00			

1 bei Druckabholung noch nicht lieferbar. Abbildung möglich
Hilfen und Preisänderungen vorbehalten



Nach Abnahme des Lüfters zeigt sich beim Turbo-booster 200 ein Pentium/200-MMX.

das Testprogramm, mit dem sich feststellen läßt, ob ein Motherboard für das Update geeignet ist. Im Handbuch sind für einige Intel-Boards die Jumperstellungen angegeben, die für den Betrieb des Cyrix anstelle der Original-CPU vorzunehmen sind. Den MMX-Overdrive/166 von Intel bekamen wir leider nur in einer Version ohne Handbuch. Dennoch war er am schnellsten eingebaut. Nachdem feststand, daß die Spannungsversorgung auf 3,3 Volt und der Systemtakt auf 66 MHz eingestellt waren, mußten wir den Chip nur noch in den Sockel stecken. Ein Rummeln an der Stromversorgung des Lüfters war nicht notwendig. Der Turbo-booster 200 schließt die Lücke, die Intel wohl bewußt offen gelassen hat. Während letztere keinen MMX-Overdrive mit 200 MHz anbietet, nimmt Topgrade einfach den herkömmlichen Pentium/200-MMX und setzt ihn auf eine Platine. Diese wird dann



Einfach klasse: Der AMD rechnet schneller als der Intel und ist softwarekompatibel.

in den Prozessorsockel des Motherboards gesteckt. Die Stromversorgung für den Lüfter und die Zusatzelektronik zwackt sich das Upgrade über ein Extrakabel vom Netzteil ab. In den Abmessungen der Platine liegt die einzige Schwierigkeit. Denn sie ragt an zwei Seiten fünf Millimeter über den Sockel hinaus. Auf unserem Motherboard mußten wir einen Kondensator vorsichtig weg biegen, damit das Modul richtig im Sockel saß. Um die Testergebnisse abzurunden, entschlossen wir uns später dazu, noch eine der Upgrade-Module in der AMD-Maschine laufen zu lassen. Dadurch ließ sich abschätzen, inwieweit die unterschiedlichen Hardwarekomponenten der beiden Systeme die

Meßergebnisse beeinflussen. Wir entschieden uns für den Turbo-booster 200 mit seinem Pentium/200-MMX, da er der schnellste Prozessor unter den getesteten Upgrade-Modulen ist.

Messen, was das Zeug hält

Im Kasten »So haben wir getestet« wird erläutert, unter welchen Bedingungen wir die Spiele »Hellbender«, »Duke Nukem 3D« und »Descent 2« dazu Cbench sowie natürlich unser PCbench eingesetzt haben. Der K6 zog allen anderen davon. Unter Duke Nukem gab es in kein Ruckeln mehr. Bei 320 mal 200 Bildpunkten erreichte die Frame-Rate einen Spitzenwert von 107 Bildern pro Sekunde. So eine flüssige Darstellung unseres PCbenchs haben wir vor dem K6 noch nicht gesehen. Nur unter Hellbender mußte er sich den beiden Intel-Prozessoren geschlagen geben, die den AMD in diesem Fall trotz seiner besser ausge-

SO HABEN WIR GETESTET

Die Meßergebnisse für den Vergleichstest der Prozessoren ermittelten wir auf zwei verschiedenen Maschinen. AMD lieferte uns einen Rechner, dessen BIOS mit dem K6 zusammenarbeitet. Ausgestattet war er mit einem PA-201-Motherboard von FIC, 64 MByte SDRAM, 1 MByte Cache sowie einer Matrox Millennium mit 4 MByte RAM. Die drei anderen Prozessoren (Pentium/166-MMX-Overdrive, den Pentium/200-MMX und 6x86/166+) verfrachteten wir in unseren Testrechner. Dieser verfügt über ein ASUS-TP4XE-Board mit 32 MByte



Nicht nur für die Messung der Grafikleistung gut: Mit unserem PC-Bench unter DOS muß jeder Prozessor seine Muskeln spielen lassen.

RAM und eine S386B-Grafikkarte. Um den Unterschied zwischen den beiden Systemen abzuschätzen, haben wir schließlich noch einmal das Pentium/200-MMX-Upgrade von Topgrade anstelle des K6 in die AMD-Maschine eingesetzt.

Wie in unseren bisherigen Messungen bilden fünf Benchmark-Ergebnisse die Gesamt-Performance. Als Spiele-Anwendungen kamen Hellbender, Duke Nukem 3D und Descent 2 zum Zug. Hier ermittelten wir – ohne Direct3D-Unterstützung mit den eingebauten Funktionen – pro Sekunde darstellbaren Bilder. Hellbender startet nach einem Druck auf die »Y«-Taste im Menü-Bildschirm einen Grafiktest. Sämtliche Detailstufen standen dabei auf dem Wert »normal«. Duke Nukem 3D zeigt nach der Eingabe des Cheats »DNRATE« die Frame-Rate an. Wir lasen den Wert ab, der nach dem Absturz des Gleiters angezeigt wird. Hier lag die Auflösung bei 640 mal 480 Bildpunkten. Die Detailstufe stand auf »high«. Gleich nach dem Start des ersten Levels von Descent 2 gaben wir den Cheat »FRAMETIME« ein. Wenn Sie diesen Test auf Ihrer Maschine nachvollziehen wollen, achten Sie darauf, daß der Blick in den Tunnel gerichtet ist. Denn unsere Meßergebnisse beziehen sich auf die Darstellung des Tunnels bei einer Auflösung von 320 mal 200 Pixel. Sollte die Wand zu sehen sein, drücken Sie einfach die »R«-Taste. Die beiden restlichen Benchmarks ergeben sich aus den Meßergebnissen des PCbench für DOS und des Cbench (beide befinden sich wie immer auf unserer CD der PC Player Plus).

TECHNISCHE DATEN

Bezeichnung	Evergreen 686	MMX-Overdrive/166	Turbobooster 200	K6/233
Hersteller	Evergreen Technologies	Intel	Topgrade	AMD
Preis (circa)	530 Mark	800 Mark	1150 Mark	840 Mark
Prozessortyp	Cyrix 6x86/166+	MMX-Overdrive/166	Pentium/200-MMX	K6/233
Takt	150 MHz	166 MHz	200 MHz	233 MHz
Systemtakt	66 MHz	66 MHz	66 MHz	66 MHz
Upgradefähig ab	Pentium/75-Systeme	-	Pentium/75-Systeme	-

Folgende Voraussetzungen müssen auf dem Board konfigurierbar sein:

Spannung	3,3 Volt	3,3 Volt	3,3 Volt	3,3 / 3,2 Volt
----------	----------	----------	----------	----------------

statteten Maschine hinter sich ließ. Der Evergreen 686 bildet das Schlußlicht dieser Treiherie. Seine Werte lassen ihn zwar nicht langsam erscheinen, aber bei rechenintensiven Darstellungen kommt es doch schnell zu ruckeligen Bildfolgen. Dafür kostet das Upgrade auch nur circa 570 Mark. Noch eine Bemerkung zum K6: Nach der tollen Duke-Leistung wollten wir auch wissen, was er in höheren Auflösungen kann. So brachte der AMD bei 640 mal 480 Bildpunkten 42 Bilder pro Sekunde und bei 800 mal 600 Pixel immerhin noch 30 Bilder. Da war einer höheren Detailstufe nicht mehr der Rechner im Weg, sondern die grobe Auflösung der Objekte.

Fazit: Jedem das seine

Kaum haben Sie den neuen Rechner zu Hause ausgepackt, sollen Sie sich nach dem Willen der Hersteller am besten gleich wie-

Rechengeschwindigkeit ist einfach zu gering im Verhältnis zum eingesetzten (Kapital-)Aufwand. Für diejenigen, die einen Pentium/120 oder ein älteres Modell ihr eigen nennen, kann aber ein Prozessortausch sinnvoll sein. Verträgt das Motherboard die Upgrade-Module, muß für hohe Leistung zwar immer noch recht tief in die Tasche gegriffen werden (1150 Mark beispielsweise für den Turbobooster 200). Doch dafür steigt die Rechenleistung wenigstens erheblich an.

Leider steht der K6 im Moment nicht als Upgrade-Prozessor zur Verfügung. Außerdem hat er, genau wie der Cyrix, das Problem, daß manche Spiele den Prozessortyp abfragen und einem Nicht-Intel die Zusammenarbeit verweigern. Zum Glück sind dies seltene Ausnahmen. Bleibt zu hoffen, daß auch die Programmierer allmählich auf die Leistungsfähigkeit der Intel-Konkurrenten aufmerksam werden.

(kw)

Action Feeling

SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuer-tasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kul-head), Kein Speicherverlust durch Ausschalten, 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuer-tasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten), 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuer-tasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kul-head), Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechts-händer geeignet unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuer-tasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechts-händer geeignet. Incl. Windows 95 Treiber. unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuer-tasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

INTERACT
GAME PRODUCTS

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH - Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-8 - Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel!

FRÜHLINGSERWACHEN

Ein neues Spiel erblickt das Licht der Welt, die Kunden stürzen sich darauf, und das Programm dankt es dem Käufer mit hunderten von fiesen Fehlern. Da hilft nur, jeden Monat in diese Rubrik zu schnuppern.

Wenig erbaulich ist ein Fehler in »Diablo«, der sehr schön das übertriebene »Hände weg vom Spielstand«-Syndrom der Programmierer demonstriert. Wer im Multiplayer-Modus am 29. März 1997 noch einen Klasse-Charakter mit vielen nützlichen Gegenständen speicherte, konnte diesen am 30. März 1997 völlig nackt bewundern. Der Gute hatte offenbar über Nacht alles verloren, was er so bei sich trug. Schuld an der Misere: Die Sommerzeit-Umstellung. Offenbar hat da ein Blizzard-Programmierer zu gründlich über die Sommerzeit nachgedacht und einen Bug eingepflanzt, der mit der Zeitumstellung zu tun hat. Dabei wäre es

nicht zu diesem haarsträubenden Fehler gekommen, hätten die Entwickler einfach die Hände in den Schoß gelegt. An der Sommerzeit selbst kann es nämlich nicht liegen, schließlich kann das Programm nicht feststellen, ob es eine Stunde später oder früher gestartet wurde. Allen Diabloisten können wir also nur empfehlen, das Datum von Windows 95 auf einen Tag vor dem 30. März zu stellen, ehe sie ein Spiel starten.



Frohes Erwachen: Nach der Sommerzeit-Umstellung haben Multiplayer-Charaktere in Diablo ihr oben noch sichtbares Inventory verloren.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie den Patch 1.31 für »Master of Orion 2«, den Patch 1.35 für den »Bundesliga Manager 97«, den Patch 1.1 für »Vermeer« und einen Patch für »Risiko«. Außerdem dabei sind verschiedene Patches für »Gunship 2000«, das Sie als Vollversion mit der CD bekommen.

Für die aktuelle Verkaufsversion haben die Programmierer Multiplayer-Charaktere in Diablo ihr oben noch sichtbares Inventory verloren.

ten. Für die aktuelle Verkaufsversion haben die Programmierer Multiplayer-Charaktere in Diablo ihr oben noch sichtbares Inventory verloren.

MDK

Im Handbuch von MDK steht es zwar, es funktioniert aber nicht: Mit der Taste F2 kann man in MDK nicht (!) speichern. Die Taste hat schlichtweg keine Funktion. Vermutlich war diese Speicherfunktion aus Testgründen in einer Vorversion des Spiels enthal-

Mit der Taste F2 kann man bei MDK nicht speichern, die Taste hat keine Funktion. Das Spiel fordert statt dessen nach jedem durchkämpften Level zum Speichern auf.



◀ Wenn Sie bei »Master of Orion 2« eine gegnerische Flotte anklicken und die Liste im Fenster nach unten scrollen, verabschiedet sich das Programm.

TIE Fighter CD

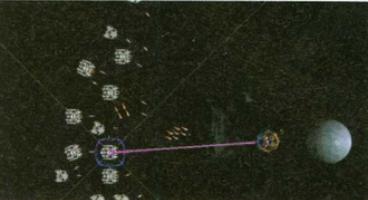
Klein aber fein: Die CD-ROM-Version von »TIE Fighter« läßt sich nur auf Laufwerk »C« installieren. Wenn Sie irgendein anderes Laufwerk wählen, findet das Programm seine Dateien nicht und startet gar nicht erst. Wer also die CD-Version erstanden hat, tut gut daran, auf Laufwerk »C« genügend Platz zu schaffen und das Spiel dort zu installieren.

Master of Orion 2

Klickt man eine gegnerische Flotte an, erscheint ein Fenster, das Informationen über die einzelnen Schiffe zeigt. Bei mehr als neun Schiffen paßt die Liste nicht komplett ins Fenster, so daß gescrollt werden muß. Leider verabschiedet sich das Programm genau in dem Moment sang- und klanglos, wenn man auf den unteren Pfeil klickt. Mit dem neuen Patch auf Version 1.31 (finden Sie auf der aktuellen CD) sollte dieses Problem behoben sein. (hf)

WENN SIE AUCH BETROFFEN SIND

Falls Sie ebenfalls fehlerhafte Spiele gekauft haben oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, sollten Sie sich an uns wenden. Sie erreichen uns per Post unter DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: Bug Report, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen, per Fax unter 089 / 99 115 177 oder per E-Mail unter bugs@pccplayer.mhs.compuserve.com.



PHASER AUF BETÄUBUNG

Test: VIR-One

Der »VIR-One« gleicht eher einem futuristischen Schießprügel als einem Infrarot-Joystick. Trotzdem soll er für ein völlig neues Spielegefühl sorgen.

Mit dem »VIR-One« kommt ein Joystick auf den Markt, der ohne das lästige Kabel zum Rechner funktioniert. Die Daten zur Richtungskontrolle sendet der Stick per Infrarotsignal an die Basisstation. Sie ist ganz einfach an den Game-Port des PCs anzuschließen.



Einen Knüppel zur Steuerung gibt es nicht – man hält das Ding einfach in der Faust. Der VIR-One erkennt die Richtung, indem er seine Lage im Raum ermittelt. Drei Micro-Batterien sorgen für ausreichenden Strom im Mobilteil. Der Spieler kann sich damit bis zu vier Meter vom Empfänger entfernen. Im Digitalmodus lässt sich der Steuerknüppel ebenfalls nutzen. Dafür gibt es vier Richtungs-Pasten auf der Oberseite des Gerätes. Ein dritter Feuerknopf lässt sich dann einsetzen, wenn kein zweiter Joystick angeschlossen ist. So weit, so gut. In der Praxis jedoch zeigten sich arge Schwächen. Während die Steuerung mit einem herkömmlichen Stick teilweise mit Hilfe des Unterarms zu erledigen ist, belastet die Handhabung des VIR-One das Handgelenk. Im Analogmodus liefert der VIR-One den Wert für die volle Auslenkung erst bei einem Winkel von zirka 80°. So kann von einer leichten und einfachen Handhabung keine Rede sein. Auch im Digitalmode konnte der Testkandidat nicht überzeugen, zu sehr ist das Design auf den Analogmode festgelegt. Die Verriegelung für das Batteriefach ist sehr filigran ausgefallen. Während eines Probetausches der Batterien brachen zwei winzige Halterungen, so daß nur mit Hilfe von Tesafilm der Deckel wieder hielt. Selbst wenn der VIR-One nicht rund 200 Mark kosten würde, eine Empfehlung ist er in keinem Fall wert. (kw)

VIR-ONE	
PLUS	● futuristisches Design
MINUS	● zerbrechlicher Batteriedeckel
	● Lenkung im Digitalmode belastet das Handgelenk
	● Auflösung zu grob

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	19, 21, 23, 89
Althoff Computerspiele	95
AOL Bertelsmann ONLINE	2
B.A.T. Cigaretten-Fabriken GmbH	15
Bachler Computer	85
Berg Hard & Software	123
Bischoff & Partner	95
Blue Byte Software	73
BMG Interactive Entert.	75
Bomico	24/25
Call	117
CDV Software	81
CPS Verlag GmbH i. Gr	133
Creative Labs GmbH	69
Cross Computersysteme	91
Datadisk Entertainment	123
DMV Vertrieb	77-80, 155
empire InterActive	33
Franzis Verlag	149
FUNSOFT	8/9
Game It!	42/43
Groß Electronic	93
Hint Shop	65
Interact Europe Jöllenberg	125
Koch Media GmbH	111
Kremer Axel	147
Media Point Vertrieb	38/39
Media World GmbH	51
Micro Fun	149
Microprose	35, 145
MieKro MultiMedia GmbH	137
Multi Media Soft	93
Novalogic Ltd.	141
Oberland Computer	53
OKAY Soft	65
Philip Morris GmbH	67
Psygnosis	115
Ravensburger Interact	63
Rocom	103
Sega Deutschland	134/135
Software 2000	13
Sony Computer	101
Studiengemeinschaft	154
Topware CD-Service	4, 153
Ubi Soft	48/49
Wial Versand Service	56/57

Teilbeilage:

Barclays Bank, Hamburg
Je Computer, Berlin

Keine Panik: Die neue OEM-Version von Windows 95

AKTE B



Planen Sie demnächst einen PC-

Neukauf? Dann aber Obacht, denn möglicherweise kann es passieren, daß auf dem Rechner nicht mehr alle Spiele laufen.

Kleine Ursache, große Wirkung: Microsoft hat mehr oder minder heimlich eine neue Version von Windows 95 auf den Markt gebracht. Die Variante hört auf den schönen Namen »OEM Service Release 2« und trägt die interne Versionsnummer 4.00.1111 beziehungsweise 4.00.950 B. Das Kürzel OEM bedeutet dabei »Original Equipment Manufacturer«, im Klartext wird Windows-95-B also nur in Verbindung mit einem neuen Computer ausgeliefert. Wenn Sie demnächst einen solchen kaufen, stehen die Chancen gut, mit den neuen Fenstern aus Seattle konfrontiert zu werden. Neben zahlreichen Detailverbesserungen gibt es eine radikale Neuheit: Das neue Dateisystem FAT32 ermöglicht die Ansteuerung von Festplatten beziehungsweise Partitionen, die größer als 2 GByte sind. Diesem etwas heiklen Thema widmen wir einen eigenen Kasten. Damit Sie auch sonst, insbesondere spielelechnisch, keine böse Überraschung erleben, haben wir das Experiment gewagt, einen Redaktionsrechner mit dem neuen System infiziert und genauer unter die Lupe genommen.

Direkt verwirrt

Vielen wird es besser gehen, keinem schlechter – DirectX von Microsoft soll auch schnelle Spiele unter Win 95 ermöglichen. Dabei gab es in der Vergangenheit oft leichte Probleme und Bugs in den Treibern, die den beschleunigten Grafikaufbau, Multiplayer-Verbindungen (per Netzwerk, Modem und Internet) oder auch den Sound steuern. Etliche ältere Spiele bauen in ihren Mehrspielerfunktionen noch auf DirectPlay 2.0, das dummerweise nicht mehr zum Nachfolger DirectPlay 3.0 kompatibel ist – die Verbindung und damit das Multiplayer-Match kann nicht zustande. Aus diesem Grund finden Sie übrigens auf unserer Plus-CD stets beide Versionen von DirectX – sollte die neuere Variante



Energie! Die Änderungen des neuen Windows 95 stecken oft im Detail, wie hier in der Systemsteuerung.



Anzeigeformat: Farbtiefe und Bildfrequenz können auch ohne Neustart umgeschaltet werden.



der für DirectInput und DirectPlay völlig. Eine Neuinstallation aller einzelnen Module, zum Beispiel von unserer Plus-CD, bringt jedoch wieder alles auf den neuesten Stand. Netterweise wird endlich der oben erwähnte DirectPlay-Löschfehler ausgegibt: Beide DirectPlay-Varianten können nun gleichzeitig installiert sein und warten in friedlicher Koexistenz auf ihren Einsatz.

Interessenkonflikte

Windows 95 ist Windows 95, oder etwa nicht? Eigentlich sollten alle Spiele, die für das Betriebssystem geschrieben wurden, auch mit allen seinen diversen Geschmacksrichtungen zurechtkommen. Beim interaktiven Enterprise-Abenteuer »Star Trek: Borg« stoppte das Installationsprogramm jedoch mit der lakonischen Meldung, daß wir nicht Windows 95 benutzen würden und deswegen das Programm nicht laufen könne. Solchermaßen beunruhigt, testeten wir einige andere Spiele auf ihre 95-B-Verträglichkeit. Die aktuelle »Command & Conquer Windows 95 Edition« läßt sich ohne Probleme starten, und auch Blü-

die alte überschreiben, können Sie letztere problemlos neu installieren.

Win 95-B hat DirectX 3.0 schon eingebaut, allerdings handelt es sich nicht um die bugbereinigte neueste Version 3.0a. Zudem fehlen aktuelle Treiber



Oldie Pitfall Harry jr. springt im Gegensatz zu Star Trek Borg ohne Probleme durch den Urwald.

zards Rollenspiel-Spektakel »Diablo« läuft anstandslos. Nun wollten wir es wissen und starteten mit dem schon älteren »Pitfall: Das Maya-Abenteuer« eines der ersten Spiele, die speziell für Bill Gates' neues Betriebssystem geschrieben wurden. Auch hier kein Grund zur Beanstandung. Sollte unser Erlebnis mit den Borg eine einmalige Begebenheit gewesen sein? Das wird sich wahrscheinlich nur im Langzeittest zeigen. Fest steht, daß auch ältere DOS-Spiele in Einzelfällen Probleme bereiten können. Denn diese könnten mit einem Kopierschutz versehen sein, der die Position bestimmter Programmteile auf der Festplatte prüft. Wird hier noch mit alten Clusterangaben (siehe Kasten) gerechnet, könnten die eigentlich richtigen Ergebnisse durch die neue FAT-Struktur ins Nirvana gerissen werden. Hier hilft dann auch der reine DOS-Modus nichts mehr. Ebenfalls unverträglich mit der neuen Windows-Variante sind zahlreiche Disk-Editoren und Wartungsprogramme. Zwar geht Symantec mit den »Norton Utilities 2.0« schon einen Schritt in die OEM-Richtung, allerdings ist die Unterstützung von FAT32 bei weitem nicht ausgereift und fehlerfrei – warten Sie besser auf aktuellere Versionen.

Ab auf die Bahn!

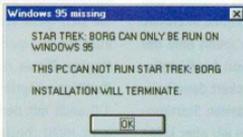
Die Konfiguration des DFÜ-Netzwerks mit der separat zu installierenden Scriptverwaltung (zum Einloggen in Onlinedienste wie CompuServe) leuchtete bislang nur gewieften Benutzern ein. Hier ließ sich Microsoft einige Detailverbesserungen einfallen, durch die Sie schneller zum Spielen oder zum Abschicken von E-Mails ins Internet kommen. Endlich wurden die Verbindungsinformationen aufgenommen. Im Eigenschaften-Kontextmenü erscheint eine neue Karteikarte namens »Script«. Diese enthält alle relevanten Informationen darüber, welche Schritte Windows bei der Einwahl in einen anderen Rechner ausführen soll. Ein alter »Bug« wurde jedoch nicht entfernt: Selbst wenn Sie kein Netzwerk besitzen, sondern sich nur mit einem Rechner per DFÜ-Leitung verbinden wollen, müssen Sie den Client für Microsoft-Netzwerke einbinden. Der dankt es Ihnen mit einem permanenten Symbol auf dem Desktop. Falls Sie den Klienten einfach weglassen, merkt sich das DFÜ-Netzwerk auch bei gutem Zureden nicht mehr Ihr Paßwort, sondern Sie müssen es jedes Mal neu eintippen. Als Bonus sind die Version 3.0 des Internet-Explorers,

komplett mit dem Internet-Assistent und den Mail- und News-Clients von Microsoft auf der CD enthalten. Diese werden, ebenso wie die Installationsprogramme für AOL und CompuServe, automatisch auf Ihren PC kopiert.

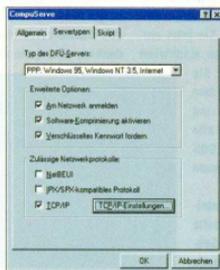
Licht und Schatten

Noch eine Fülle weiterer Kleinigkeiten entdeckten wir bei unseren Streifzügen durch die Ordner und Programme. Die wichtigsten kurz notiert: Die Systemsteuerung erkennt nun auch CPUs von Herstellern wie AMD und steckt sie nicht mehr in die 486er-Schublade. Nach einem Systemabsturz oder einem unvollständigen Ausstieg aus Windows wird beim Hochfahren des PCs automatisch Scandisk geladen, um etwaige Fehler noch vor dem Start der grafischen Oberfläche auszubügeln. Bildschirmauflösung und -farbtiefe lassen sich endlich auch ohne Neubooten umschalten. Sogar die Bildwiederholfrequenz kann per Mausclick gewechselt werden. Sofern Ihr Monitor in der Geräteliste von Windows enthalten ist, lassen Sie ruhig die Einstellung auf »optimal«. Sollte das nicht der Fall sein, konsultieren Sie bitte unbedingt das Monitorhandbuch, bevor Sie die Anzeige mit einer zu hohen Frequenz ärgern oder gar den Bildschirm beschädigen. Auf Wunsch regelt Windows auch den Energiehaushalt Ihres Computers: Sie können einen Shortcut für den Standby-Modus in die Startleiste aufnehmen oder dem Rechner sagen, nach welcher Zeitspanne der Ereignislogische Festplatte und Monitor in den Sparmodus zu schalten sind. Achtung: Wenn Ihr PC nicht explizit für den Energiesparmodus ausgelegt ist oder Sie mitten im 15-MByte-Download aus dem Internet sind, lassen Sie den Schlaf-Modus besser deaktiviert. Die Installation neuer Treiber wurde vereinfacht. Im Geräte-Manager erscheint eine neue Karte namens »Treiber«, mit der Sie entweder eine automatische Suche oder eine gezielte Kopieraktion in Angriff nehmen können.

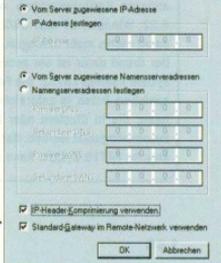
Neben diesen Verbesserungen gibt es allerdings auch ein paar Klöße, die zartbesaitete Anwender zur Verzweiflung treiben können. Nach wie vor werden manche Geräte, darunter das verbreitete Modem »MicroLink TQV 28.8« von Elsa, gelegentlich beim Hochfahren des Rechners als neu entdeckt, obwohl sie schon längst in der Geräteliste eingetragen wurden. Wenn Sie als erfahrener Benutzer daran denken, erst ein älteres DOS (zum Beispiel von



Die Borg können nicht weiter – das Installationsprogramm akzeptiert die neue Windows-Version nicht.



Hinter der Karteikarte mit der Aufschrift »Script« verbirgt sich die gewohnte Scriptverwaltung.

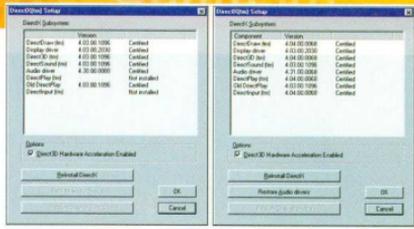


Mit dieser Einstellung steht der Verbindung mit CompuServe nichts mehr im Wege

Ihrem vorigen PC) auf dem neuen Rechner einzurichten und dann darüber Win 95-B zu installieren, klappt das zunächst auch ohne Schwierigkeiten. Später gibt es allerdings immer wieder eine Überraschung: Das sonst problemlose Wechseln zwischen den Systemen per Bootmenü klappt zwar weiterhin, gelegentlich vergrißt Windows aber, die Startdateien wieder umzubenennen oder läßt gar auf geheime Weise die eigene IO.SYS-Datei verschwinden. Wohl dem, der dann eine Boot-Diskette besitzt. Nach dem Hochfahren verpassen Sie in einem solchen Fall von Hand den Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS, MSDOS.SYS, IO.SYS und COMMAND.COM die Endung *.DOS«. Anschließend benennen Sie die fünf Dateien um, die noch die *.W40«-Endung besitzen, und zwar einfach in die oben aufgeführten Dateien (Beispiel: »RENAME MSDOS.W40 MSDOS.SYS«). Alternativ dazu, oder wenn eine der Dateien fehlt, hilft der Befehl »SYS C:«, den Sie von der Bootdiskette von Win 95-B (!) aus aufrufen. Windows meckert dann beim Start zwar, daß es Schwierigkeiten mit verschiedenen Startkonfigurationen geben könnte, in der Praxis konnten wir aber keine Probleme mehr feststellen. Wenn Sie den Meckersatz nicht mehr lesen wollen, installieren Sie einfach Windows neu über die bestehende Fassung – dabei gehen keine Daten verloren.

Neuer PC, neues Glück!

Was bringt die neue OEM-Version von Windows 95? Die Detailverbesserungen machen das tägliche Arbeiten in der bunten Fensterwelt etwas einfacher. Allerdings stammen doch recht viele Ideen aus Programmen wie den Powertoyos oder basieren auf der gezielten Ausmerzung von Designmängeln sowie kleinen und großen Bugs. Eine wirklich große Neuerung ist lediglich das FAT32-Dateisystem, das wir nur unter Vorbehalt empfehlen können – im Moment hält eine geschickte Festplatten-Partitionie-



Vorher und nachher: Eine erneute Installation von DirectX 3.0 füllt die Treiberlisten und läßt das alte DirectPlay unangetastet.

rung die Clustergröße ebenfalls klein, und, viel wichtiger, Ihre Daten bleiben auch für andere Betriebssysteme erkennbar. Falls Sie sich nicht zutrauen, die optimale Konfiguration dafür herauszubekommen, empfehlen wir das Programm »Partition Magic«. Dieses richtet nicht nur ohne Datenverlust vorhandene Partitionen optimal ein, sondern kommt in der aktuellen Version 3.0 auch mit dem FAT32-System zurecht. Es funktioniert übrigens nicht, bestehende FAT16-Partitionen in das neue FAT32-Format zu überführen. Hier hilft nur ein Backup, eine Neuformatierung und ein anschließendes Zurückkopieren der gesicherten Daten. Alles in allem gibt es keinen Grund, neidisch auf die Besitzer eines neuen PCs zu schielen, denn gerade die Probleme mit Spielen sind noch lange nicht ausgiebig erforscht. Spielefans sollten deswegen ins Auge fassen, neben einem neuen Rechner auch ein altes Exemplar von Windows 95 oder, wenn noch erhältlich, DOS 6.22, zu kaufen. Dann können Sie nach einer Festplattenformatierung entweder Win 95B über das alte DOS installieren, oder Sie verlassen sich ausschließlich auf die alte Windows-Version. Diese bietet vielleicht nicht ganz so hohen Komfort wie die neue Ausgabe, dafür gibt es damit praktisch keine Kompatibilitätsprobleme. (ra)

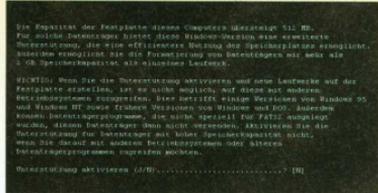
Software

FAT – Ordnung für die Dateien

Nehmen wir an, Sie haben eine Festplatte, die Sie aus Ihrem alten Rechner in den neuen transplantieren möchten. Nehmen wir weiter an, daß mindestens eine der Platten größer als 512 MByte ist. Wenn Sie nun mit Hilfe von Fdisk die Partitionen einrichten wollen, meldet sich das Programm mit der scheinheiligen Frage, ob Sie »eine erweiterte Unterstützung, die eine effizientere Nutzung der Festplatte zuläßt« einrichten wollen. Vorsicht! Wenn Sie jetzt einfach mit »j« (siehe Bild) bestätigen, modifiziert Fdisk Ihre Festplatte derart, daß Sie zwar vom neuen Windows 95 und dem dazugehörigen DOS gelesen und beschrieben werden kann. Doch alle anderen Betriebssysteme wie DOS 6.22, Windows NT oder OS/2 können dann nicht mehr ansprechen. Der Grund dafür ist ein neues Dateisystem namens FAT32. Die Festplatte speichert Daten in zahlreichen Sektoren, die in Clustern oder Gruppen zusammengefaßt werden. Das bislang übliche FAT16-System kann rund 2¹⁶

Cluster ansprechen. Da jeder dieser Gruppen zwischen 4 und 32 KByte groß sein kann, liegt die maximal nutzbare Kapazität der Platten zwischen 256 MByte (4-KB-Cluster) bis hin zu 2 GByte (32-KB-Cluster). Bei größeren Massenspeichern versagt das System. Ein weiteres Problem ist der sogenannte Slack-Faktor, der angibt, wieviel Platz auf der Platte vergeudet wird. Wenn Sie beispielsweise an das Cache-Verzeichnis eines Web-Browsers denken, sind darin viele Dateien gespeichert,

die gerade mal 1 KByte groß sind. Dennoch belegt jede einen Cluster – im Extremfall der 32-KB-Cluster bieten also 31 KByte ungenutzt. Bei nur 100 solcher Dateien (theoretisch nur 100 KByte groß) verschenken Sie somit bereits 3 MByte. Abhilfe schaffen kleinere Partitionen mit entsprechend kleineren Cluster-Größen. Allerdings ist auch bei 8-KByte-Clustern bei 512 MByte still. Hier kommt FAT32 ins Spiel. Satte 2²⁸ (4 Bits sind für andere Zwecke reserviert) Sektorgruppen können damit angesprochen werden. Bis zu 8 GByte nutzbare Kapazität sind diese 4 KByte groß, darüber hinaus 8 KByte. Das klingt recht zukunftsicher, denn es können somit bis zu 2 TByte (1 TeraByte = 1024 GigaByte) große Festplattenmonster angeteuert werden. Der Slack-Faktor reduziert sich also dramatisch, und alles wird gut – wenn bloß nicht die erwähnten Inkompatibilitäten zu den altbewährten Systemen entstehen würden.



Vorsicht – wenn Sie hier schnell mit »j« antworten, kann Datenverlust die Folge sein.

DAS SURFBRETT



Bücher, Tiere, Sensationen – und der Hot Bot hilft Ihnen dabei, unter tausenden von Internetadressen die richtige zu finden.

Grenzenloser Bücherstrom

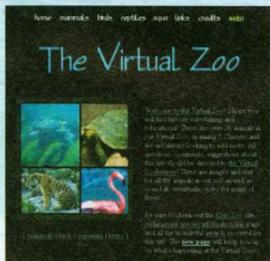
Was haben der Amazonas und »Amazon.com« gemeinsam? Beide rühmen sich, auf diesem Planeten keinen größeren Konkurrenten zu besitzen. Der längste Fluß der Welt ist glücklicherweise nicht auf einer HTML-Seite verewigt, dafür hat der größte Buchladen der Erde ausschließlich im Internet sein Sortiment ausgebreitet. Und das ist nicht gerade klein: Sage und schreibe 2,5 Millionen Bücher lassen sich mit einem Mausklick in den virtuellen Einkaufskorb befördern. Mit einer Kreditkarte bezahlen Sie dank »Secure Server«-Technologie gefahrlos von Deutschland aus Ihre Bestellung. Dabei unterbieten die Preise jede Auslandsecke heimischer Buchläden. Jede Bestellung kostet per

regulärer Post \$4 Porto, dazu kommen \$1,95 Gebühr pro Buch. Letztere holen Sie durch Rabatte wieder heraus, denn Titel, die auf renommierten Bestsellerlisten stehen, werden mit bis zu 40 Prozent Preisnachlaß verkauft. Und es gibt noch mehr Service – so bekommen Sie beispielsweise auf Wunsch Post, wenn das neueste Buch Ihres Lieblingsautors erschienen ist. Für Bücherfans ist Amazon.com der Grund schlechthin, sich ein Modem zu kaufen.

<http://www.amazon.com>

It's Zoo-Time

Viele Kinder wissen schon heute nicht mehr, daß die Milch von Kühen produziert wird und Fische von Haus aus nicht zwangswiese die Form eines panierten Stäbchens besitzen. Wenn zu einem Urlaub auf dem Bauernhof jedoch das Geld fehlt oder es in der Nähe Ihres Wohnortes keinen Tierpark gibt, gönnen Sie sich und gegebenenfalls Ihren Kindern einen Besuch im



Er ist auch bei Regen einen Besuch wert: Der erste digitale Zoo im Internet.

»Virtuellen Zoo«. Säugetiere, Vögel, Reptilien und Fische geben sich in ihrem Internetgehege ein Stelldichein. Knapp 30 Vertreter aus diesen Bereichen warten auf Sie, ständig sollen neue Insassen dazukommen. Neben Texten, Bildern, Tierstimmen und -videos gibt es jede Menge interessanter Links auf weiterführende Seiten. Speziell für Kinder gedacht ist der »Kids Zoo«, in dem Tierbabys bestaunt werden dürfen.

<http://207.71.29.70/zoo/main.html>

Ich will!

Abteilung »Herrlicher Schwachsinn«, den es nur im Internet gibt: Der »Love Calculator« berechnet mit Hilfe geheimer Formeln aus zwei Namen eine Art »Liebesquotienten«. So werden Helmut und Hannelore K. sagenhaft 91 Prozent bescheinigt, während Gerhard S. und Hillu gerade mal 33 Punkte abstauben. Hochinteressant: Wie schneiden die eigenen Eltern oder man selbst mit Freundin beziehungsweise Freund ab? Ganz

Love Calculator results

These are the results of the calculations by Dr. Love:

Petra ♥ Florian
54%

Dr. Love thinks that a relationship between Petra and Florian has a reasonable chance of working out, but on the other hand, it might not. Your relationship may suffer good and bad times. If things might not be working out as you would like them to, do not hesitate to talk about it with the person involved. Spread love together, talk with each other.

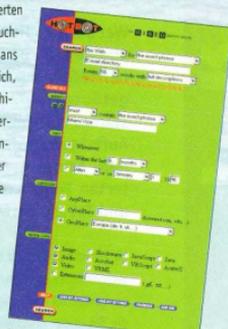
Sapperlot, die beiden Versuchspersonen passen irgendwie zueinander.

hartgesottene Surfer dürfen den Liebesrechner in einer Windows-Variante herunterladen und fortan zur Zeit und Unzeit damit die Kollegen ärgern.

<http://www.xs4all.nl/~kink/love/>

Hot Bot, übernehmen Sie

Tja, wieder einmal etwas per Alta Vista gesucht und satte 600 000 Links als Ergebnis bekommen? Das muß nicht sein – fast unbemerkt hat das WIRED-Magazin in Zusammenarbeit mit den Such-Experten von Inkonti einen eigenen Suchdienst namens »Hot Bot« ans Netz gehängt. Dieser wühlt sich, wie auch andere Suchmaschinen, regelmäßig durchs Internet und speichert die so gefundenen Informationen in einer Datenbank. Mehrere Dinge heben ihn von den Konkurrenten ab: Neben Wörterkombinationen lassen sich ein Datedatum oder sogar der Ort, an dem die Infos gespeichert werden, angeben (nur in Europa, in den USA, einer bestimmten URL o.ä.). Ob nach einem



Er kennt mehr URLs als jeder Internet-Surfer: Mit Hot Bot sucht es sich komfortabel.

Bild, einem Klangobjekt oder anderen Medientypen gesucht wird, bestimmen Sie. Genial: Hot Bot speichert auf Wunsch Ihre Feineinstellungen. Dazu benutzt er entweder eine Cookie-Datei auf der Festplatte Ihres Rechners, oder er weist Ihnen eine eigene URL zu, unter der Hot Bot mit Ihren Einstellungen auf Sie wartet. (ra)

<http://www.hotbot.com>

IN EIGENER SACHE

Unsere Internetseiten (www.pclplayer.de) werden zur Zeit nur sporadisch aktualisiert. Das liegt daran, daß wir im Moment keinen Webmaster haben, der für die Aufbereitung von Artikeln und News verantwortlich ist. Wir sind jedoch dabei, eine Lösung zu finden und werden in der Zwischenzeit immer noch wichtige Dinge wie neueste Versionen unserer Benchmarks dort zur Verfügung stellen. Briefe an die Redaktion erreichen uns nach wie vor unter: leser@pclplayer.mhs.com www.pclplayer.mhs.com www.pclplayer.com. Wir danken für Ihr Verständnis.

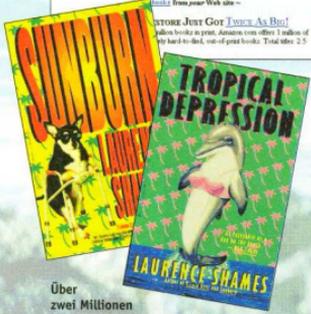
Welcome to Amazon.com Books!

Amazon.com
Enjoy consistently low prices.

Over 2.5 million titles.
Enjoy consistently low prices.

• Via \$1,000 of credits on a \$2K order -
• Bonus on Kindle's Favorites -
• Bonus from your Web site -

STORE JUST GOT TWICE AS BIG!
Add to the list of titles in print. Amazon.com offers 1 million of the best in hard, soft, and graphic books. Titles: 2.5



Über zwei Millionen Titel – da kann Ihr Buchhändler nicht mithalten.

GELUNGENER GEGENANGRIFF

KOMPLETTLÖSUNG:

ALARMSTUFE ROT – GEGENANGRIFF

Wer dachte, die Welt sei nach überstandenem »Red Alert« endlich befriedet, der hat sich sichtlich getäuscht. Der »Gegenangriff« startet mit jeweils acht weiteren Aufträgen sowie vier Bonusmissionen. Grund genug also, gescheiterten Feldherren erneut mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Die glorreichen Generäle Holger Erkens und Rene Roggenbuck haben ihre Kampferfahrungen für Sie zusammengefaßt. Auf der Suche nach allgemeinen Tipps werden Sie in den Ausgaben 02/97 und 03/97 fündig. Zunächst leiten die Alliierten den Gegenangriff ein, im nächsten Heft erhält auch die sowjetische Seite strategische Unterstützung. Wer beim Kampf gegen Riesennamen verzweifelt, darf seine Fühler nach dem letzten Teil unserer Hilfestellung ausstrecken. Diese Bonusmissionen sind zu erreichen, indem man im Hauptmenü oben rechts den Lautsprecher anklickt. Zu den Karten: Das Kürzel »EB« steht für eine eigene, »FB« für eine feindliche Basis. Blaue Linien zeigen Angriffswege oder Marschrouten der Alliierten, die Pfade der Sowjets sind rot markiert. Die Angriffsrouten der Ameisen haben wir gelb eingezeichnet.

DIE ALLIIERTEN MISSIONEN

Mission 1: Zusammenstoß

Das eigene Lager schlagen Sie sofort auf. Sichern Sie sich früh das Erz im Süden Ihrer Basis. Zerstören Sie die Brücken (1), um dem Feind den Angriff zu erschweren. Durch Verminen der beiden Straßen, die im Süden (2) und im Nordwesten (3) aus der Karte herausführen, nimmt man den Lastern jegliche Fluchtmöglichkeit. Nun zielen Ihre Panzer auf den südlichen Teil (4) des

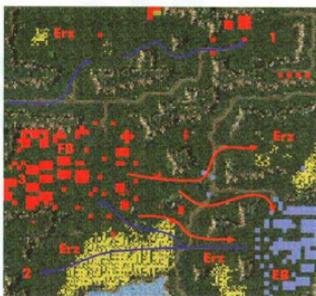


Mission 1: Sobald die beiden Auswege vermint sind, kann kein Lkw mehr entkommen.

feindlichen Camps. Knacken Sie dann die Mauer an der Ostküste der Anlage, um die dahinter liegenden Kraftwerke (5) zu »deaktivieren«. Der Rest der Basis ist jetzt nur noch ein Kinderspiel.

Mission 2: Unter Tage

Aktivieren Sie die Computer (C1-C8), denn damit werden die Abwehranlagen (F1-F8) unschädlich gemacht. Nachdem der Spion die beiden ersten Rechner eingeschaltet hat, infiltriert er die Fahrzeugfabrik bei (3) und macht dem restlichen Trupp durch Einschalten von C3 den Weg gen Osten frei. Ziehen Sie den Agenten nun durch die Räume (4), (5) und (6), wobei die Wachhunde immer den nachrückenden Kameraden überlassen werden. In Raum (7) findet sich Tanya. Säubern Sie mit



Mission 3: Den Flugplatz sollten Sie so früh wie möglich übernehmen.

Ihr den Weg zur Fahrzeugfabrik (8), die der Spion dann einnimmt. Sollte Ihren Truppen die Lebensenergie verloren gehen, können sie bei (2) und (9) »nachtanken«. Hier warten auch weitere Verstärkungen.

Mission 3: Kontrollierte Verbrennung

Erst einmal gilt es, die Kraftwerke im Nordosten zu zerstören. Packen Sie dazu den BMT voll und fahren Sie ihn geradewegs durch die Verteidigungsanlagen nach Westen. Ein paar Schuß auf die Tonnen (1), und schon geht den Spulen der Saft aus. Ihre Basis erbauen Sie in der südöstlichen Ecke der Kampfzone. Nun lautet Ihre Aufgabe, die gegnerische Anlage zu vernichten und dort die Laboratorien (3) einzunehmen. Nachdem die Erzfelder und die Basis gesichert sind, übernehmen Sie den Flugplatz im Südwesten (2). Der Angriff auf das gegnerische Camp erfolgt von Süden, da dort die Kraftwerke stehen. Räumen Sie nun noch die restlichen Gebäude und Einheiten aus dem Weg, und besetzen Sie dann die Labors mit Invasoren.

Mission 4: Griechenland 1 – Stavros

Schicken Sie Stavros mit Tanya an den östlichen Rand und dann nach Norden. Über (1) geht es an dem Mammutpanzer vorbei weiter nach Norden, wo man vor der Basis in südwestlicher Richtung abbiegt. Tanya erhält nun Unterstützung durch fünf Panzer. Diese stellen den

Schlüssel zum Sieg dar, denn sie legen das gesamte Aufgebot, das Ihnen im Nacken sitzt. Heilen Sie Ihre

Mission 2: Durchqueren Sie die Basis von West (1) nach Ost (10).

Truppen rechtzeitig! Die dazu nötigen Kisten finden Sie bei (2), (3) und (4), im Lkw). Die bei (5) abspingenden Fallschirmjäger schalten die Testspule durch Beschuss der Tonnen aus. Die letzte Etappe ist die gegnerische Basis bei (6), die zunächst ihrer Mammutpanzer beraubt wird. Locken Sie die Ungetüme einfach auf die Brücke bei (7), und bringen Sie anschließend die Tonnen südlich davon zur Detonation. Nun bewegt sich eine Ihrer Einheiten von hinten in die Basis und sprengt ein Kraftwerk – wieder mit Hilfe der Tonnen. Für die von Norden her anrückende Panzerverstärkung sollte es jetzt ein Leichten sein, die Basis dem Erdboden gleichzumachen. Zuletzt setzt sich Stavros in den Hubschrauber (8).



◀ Mission 5: Die Evakuierung muß rasch erfolgen, bevor das sowjetische Abrißunternehmen anrückt.



▲ Mission 4: Der Spießrutenlauf durch Athen ist nur mit den Panzerverstärkungen zu bewältigen.

Mission 5: Griechenland 2 – Evakuierung

Retten Sie aus jedem der vier Dörfer (1) mindestens eine Person, die danach auf die Insel (2) im Nordosten zu bringen sind. Errichten Sie die Basis im Osten der Startposition an der Küste. Mit einer neu aufgestellten Panzergruppe werden die Ortschaften geräumt. Sobald das erledigt ist, bauen Sie einen Hafen und ein Landungsboot. Letzteres fährt sofort nach (3), wohin Sie

Mission 6 : Sibirien 1 – Frische Spuren

Sie dienen Konvois K7 – K1 tauchen auf den Einfahrten (1) mit ständig stärker werdenden Eskorten auf. Eine bewegliche Panzerstreitmacht kann sie am einfachsten eliminieren. Hat man den Geleitschutz erst einmal geknackt, muß man mit den Lkws sehr behutsam umgehen, denn jeder hinterläßt nach seinem Ableben eine Atombombe. Vernichten Sie die Brücken (2),

seind die Durchfahrtswege für die Konvois fast abgestellt. Für K1 nimmt Ihre Streitmacht bei (3) Aufstellung, die Kolonnen K2-K4 lassen sich leicht bei (4) aufhalten, Konvoi K5 ist im Engpaß (5) geliefert. Vor-sicht bei Verband K6, ihm müssen Sie in Ihrer Basis auflaufern. Der letzte Konvoi erscheint sehr bald nach K6, stellen Sie deshalb schon vorher einige Einheiten bei (6) auf. Versprengte Laster muß dann der Hubschrauber abfangen.

Mission 7: Sibirien 2 – In der Falle

Fangen Sie die vier Laster ab, welche die Kampzone über die Abfahrten (1) – (3) verlassen wollen, und

AHA, SO GEHT DAS ALSO!

Mit CPS-Komplettlösungen incl. Plänen sind Sie immer der Gewinner!

ACTUELLE TOP-Lösungen je 19,95
 (mit Spielstand für PC)
 Corinn. & Conquer 1 od. 2 (04/97)
 Crusader - No Regain/No Remorse
 Cyberia 1 + 2 = Weltans
 Discworld 1 + 2
 Dragon Lore 1 od. 2 (Teil 2 04/97)
 Gabriel Knight 1 oder 2
 Juggled Alliance 1 oder 2
 King's Quest 7
 Leasure Suit Larry 7
 Die Pandora Akte
 Police Quest - SWAT
 Resident Evil
 Secrets of the Lunor
 Sherlock Holmes 1 + 2
 Star Trek: The Sorcerer 1 oder 2
 Syndicate Wars
 Tomb Raider
 Wizardry Adventure - Nemesis
 Zark - The Nemesis

Lösungen-KLASSIKER je 19,95
 7th Guest
 Beneath a Steel Sky
 Betrayal in Kronos
 Civizil, 2-Fuggler 2 + Stadler 2 + Coeser 2
 die Dig
 Dunsen Master 2
 die Höhlenwelt-Saga
 King's Quest 6
 Lands of Lore 1 od. 2 (Teil 2 04/97)
 Lost Eden, Myst und Necropolis
 Lost in Time 1+2
 Phantasmagoria 1 + 2
 Police Quest 4
 Privater 1+2 + Rebel Assault 1+2
 Return to Zork
 Shadow of the Comet
 Star Trek 1 - 25th Anniversary
 Star Trek Next Gen. - a Final Unity
 Stonekeep
 the Summoning

Lösungen-SAMMELBÄNDE je 25,00
 Alone in the Dark 1 - 3
 Eye of the Beholder 1 - 3
 Goblins 1 - 3
 Inca 1 + 2
 Ishtar 1 - 3
 King's Quest 1 - 5
 Leasure Suit Larry 1 - 6
 Maniac Mansion 1 + 2
 Monkey Island 1 + 2
 Night & Magic 3 - 5
 Police Quest 1 - 5
 Prince of Persia 1 + 2
 Simon the Sorcerer 1 + 2
 Space Quest 1 - 5
 Star Trek 1 + 2
 Ultima 7/1 + Ultima 7/2 + F.o.V.
 Ultima Underworld 1 + 2
 Warcraft 1 + 2
 Wing Commander 3 + 4
 Wizardry 6 + 7

WAS, SO BILLIG?

mehrere hundert weitere Titel in der Preisliste

IBM-PC - CD-ROM	IBM-PC - CD-ROM		
Baphomet's Fluch	69,99	KNOD	64,99
Bundesliga Manager 97 (DK)	68,99	Leasure Suit Larry 2	72,99
Corinn. & Conquer 1 od. 2	79,99	MDA (Win95/2005)	76,99
Corinn. & Conquer Gegenangriff	25,99	Manoah	55,99
Crusaders	64,99	Police Quest - SWAT	69,99
Discworld 2	99,99	Prince of Persia 2	82,99
Diablo	76,99	schwarze Auge 3-Schichten II. Rive	33,99
Discworld 2	76,99	Stadler 2	69,99
F 3 Manager 96	69,99	Siedler 2 Datto Mission	29,99
Flint Sasser 97	75,99	Tomb Raider	66,99
Farmalia 1 Grand Prix 2	83,99	Wizardry 7	76,99
Fuggler 2	47,99	Warcraft 2 Mission	25,99
Hugo 4	65,99	Wing Commander 4	55,99

HIER SPAREN SIE RICHTIG!

- ÜBER 400 Lösungsbücher mit Plänen (je Lösung zu 19,95 lieferbar)
- ÜBER 30 Sammelbände für bis zu 6 Spiele je Band zu 25,00 lieferbar (in Sammelbänden enthaltenen Lösungen bekommen Sie auch einzeln zu 19,95 je Lösung)
- **Spiele** haben wir für Sie messerscharf auf die Mark genau kalkuliert
- **Preislisten** werden je Auftrag nur einmal berechnet (Nachlieferungen zahlen wir!)
- bestellen über das **Internet** geht rund um die Uhr und kostet Sie nur der **Ordnertarif**
- Die aktuelle **Preisliste** gibt's bei jeder Lieferung oder auf Anfrage **kostenlos!**

ACHTUNG - HÄNDLER!

Bitte faxen Sie Ihren Gewerbeschein an (0221) 925 714 40

CPS-VERLAG GmbH
 BÜRGERSTRASSE 8-10 • 50667 KÖLN

VERSAHKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)
 bei Vorkasse per Verechnungsscheck oder Kreditkarte BR 5,95
 bei Versand per Post-Nachnahme DR 9,95
 (Zur Nachnahme kommt die Post zusätzlich DR 3,- Zehnerscheinpaar)

VERLAG GmbH

TELEFON (0221) 925 714 27 mo. - fr. 9-17 Uhr

FAX (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!

INTERNET http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte eindeutig die gewünschte Artikel. Dann tragen Sie bitte unten die benötigten Daten ein und schicken die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

© 1997 CPS-Verlag GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Alle Preise in Angebots und ohne Angabe von Steuern!

AUFTRAGGEBER PP 06/97

NAME, VORNAME _____

STRASSE _____

PLZ ORT _____

TELEFON _____ FAX _____

KREDITKARTE EURO VISA AMEX DINERS VERFAH _____

KARTENNUMMER _____

WOW!



zerstören Sie dann die sowjetische Basis. Ihr Camp sollten Sie direkt am Startpunkt errichten. Sprengen Sie die drei Brücken (4). Es gibt noch einige Furten über das Rinnsal, die gut vermint werden. Bevor Sie so die letzte Furt sperren, zerstören oder übernehmen Sie gleich noch den Flughafen im Osten (5). Auch hier hinterlassen die Lkws Atombomben. Sobald alle gegnerischen Lastwagen die Minen »gefunden« haben, wird ein Hafen errichtet und die See von sowjetischen U-Booten befreit. An der Südküste der Sowjetbasis (6) können Ihre Landungsboote einige Truppen absetzen, die von hinten den Strom abdrehen. Anschließend schlagen Sie frontal zu.

Mission 8: Sibirien 3 – Wildnis

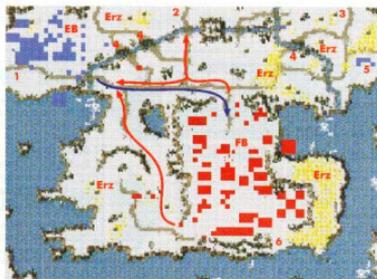
Für dieses Unternehmen stellt man Ihnen zwei Baufahrzeuge zur Verfügung. Das erste errichtet direkt am Startpunkt eine Basis, die durch ihre Ecklage einfach zu schützen ist. Nach einiger Zeit ist das Erz vor der Haustür abgegrast. Bauen Sie dann weiter östlich ein weiteres Camp. Hier bietet sich die Gelegenheit, feindliche Erzsammler zu jagen, denn die Ernter sind weit von ihrer Basis entfernt und Unterstützungen trudeln deshalb nur spärlich ein. Nach einiger Zeit erfolgreicher Jagd geht Ihrem

Gegner das Geld aus, und er ist leichtes Futter für einen Frontalangriff. Eine Kiste mit Ressourcen findet sich übrigens, wenn Sie die Ölförderanlage bei (1) zerstören.

DIE BONUSMISSION

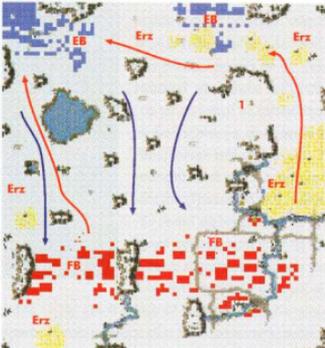
1. Bonusmission

Als erstes wird der Ranger einmal außen um das Spielfeld gejagt. Den Außenposten betreten Sie erst, wenn der Countdown schon läuft. So können anrückende Ameisen später frühzeitig per Radar geortet werden. Setzen Sie die Basis sofort komplett in stand. Das Geld dazu ist unter den Ölfässern (1, 2) verborgen. Danach ist es am sichersten, sich in der Festung einzugeln.



Mission 7: Auf einen Überraschungsangriff von See her ist Ihr sowjetischer Gegner nicht eingerichtet.

Mission 6: Die Konvois dürfen ihren Bestimmungsort nicht erreichen.



Mission 8: In der Entscheidungsschlacht drehen Sie Ihrem Gegner am besten den Geldhahn zu.

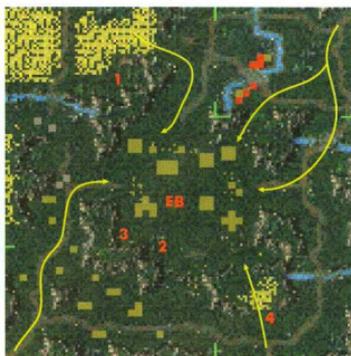
Vor jeder Öffnung bilden Schützen zusammen mit Rangern und Bunkern eine Reihe, dahinter plazieren sich Grenadiere. Investieren Sie vor allem in Schützen. Bauen Sie außerdem einen Mechanobot, und halten Sie die Bunker in Schuß. Bei akutem Geldmangel lassen sich sinnlose Betonmauerstücke in der Südwestecke (3), Silo, Werkstatt, Radar oder ein Kraftwerk verkaufen. Ernter und Raffinerie dürfen nicht verloren gehen. Durch die Verteidigung der Engstelle (4) können riskales Mineralien gesammelt und weitere Mauerstücke verkauft werden.

2. Bonusmission

Aus zwei Siedlungen (1, 2) ist je mindestens ein Einwohner auf die Insel (3) zu evakuieren. Außerdem müssen alle Brücken zu den Ameisen (4, 5, 6) gesprengt werden. Sobald die ersten vier Panzer bereit sind, steht ein Vorstoß nach (7) an. Hier liegt ein Ameisennest nebst drei Geldkisten. Der Dollarseng wird sofort in zwei BMTs und weitere Panzer investiert. Damit lassen sich die Routen zu den Siedlungen freikämpfen. Zerstören Sie alle dabei entdeckten Brücken. Die BMTs

Einer der erfolgreichsten
Videospiel-Helden
aller Zeiten kehrt zurück!

Und diesmal ...



Bonusmission 1: Der Außenposten ist 30 Minuten zu halten.



ab. Auf dem See (9) leistet ein Zerstörer als Späher und Fernkämpfer gute Dienste. Bilden Sie große Gruppen aus Schützen mit je einem Mechaniker. Ihnen folgen Rak-Zeros und ein BMT mit einem mutigen Kammerjäger an Bord. Langsam rückt man so von (1) aus vor. Ranger erkunden die Landschaft und locken aufgescheuchte Insekten zu den Schützen. Entdeckte Nester werden freikämpft, dann legt ein Spezialist am Eingang Gas

Bonusmission 3: Ihre Spezialisten müssen alle sieben Ameisen-nester aus-räumen.



▲ Bonusmission 2: Evakuieren Sie je einen Einwohner aus den beiden Dörfern im Osten und Nordosten.

bringen die Zivilisten zu einem bereitstehenden Landungsboot (8), mit dem sie zur Insel übersetzen. Auf dem Eiland steht auch eine Reparaturkiste bereit.

3. Bonusmission

Die gesuchten Nester finden sich an den Punkten (1) bis (7). Zu Beginn sichern Sie die eigene Basis gut gegen die beiden Flußübergänge (8) hin mit Bunkern

locken. Bei (4) vertreiben wir die Krabblar aus einer verlassen Basis der Sowjets. Wird sie übernommen, dürfen Sie Bomben, Fallschirmjäger, Yaks und schwere Panzer bauen. Von dort schwenkt man nach Süden um und säubert den Rest der Karte.

4. Bonusmission

Unser Trupp startet bei (1) und bahnt sich einen Weg zu Schalter (2), um eine Teslaquelle (3) zu aktivieren. Bei (4) wird der Generator angeworfen. Mit (F) markierte Kisten verstärken die Feuerkraft einer Einheit, mit (P) gekennzeichnete verbessern die Panzerung. Es lohnt sich, beides zuerst bei Stavros zu steigern. Zwei Kisten werden für den später auftauchenden Panzer aufgehoben. Der Durchgang (5) ist durch Gerümpel verbarriadiert. Erreicht man Raum (6), erscheint dort kurze Zeit später eine Ameisenpatrouille. Vor ihr flüchten unsere Einheiten schnell zu einem Kontrollpult (7), das den Raum mit Gift flutet. Wird Punkt (8) passiert, erscheint bei (6) ein Mammutpanzer zur Unterstützung. Weiter beißt man sich bis zur Brutkammer der Ameisenkönigin (9) durch. Sie kann sich zwar nicht bewegen, wirft aber mit Blüten um sich. (md)



Bonusmission 4: Im Ameisenbau müssen Sie gnadenlos zuschlagen.



Jetzt auf deinem PC:



SONIC & KNUCKLES

hotline: 040 / 227 09 61 • <http://www.sega-europe.com>

SEGA PC

TAKTIKTIPS: SONIC & KNUCKLES



BLAUER BLITZ

Nicht ohne Grund hat »Sonic & Knuckles« von uns einen Gold Player bekommen: Zwölf umfangreiche Levels mit jeweils zwei großen Gegnern sowie verschiedenen Zwischengegnern fordern einiges an Können vom Jump-and-run-Fan. Wir zeigen, wie Sie alle Bösewichte besiegen.

Das Joypad glühte drei Tage lang, aber es ist geschafft: Sonic hat alle Endgegner besiegt. Wir gönnen uns aber nicht nur selbststüchtig den Abspann dieses Klassikers, sondern beschreiben Ihnen, welche Taktiken die verschiedenen Rivalen benutzen und wie Sie sie am einfachsten ausschalten können. Auf jeden Fall sollten Sie die Variante »Sonic 3 und Knuckles« spielen. Nur dann wird Ihr Fortkommen auch in den sieben Zonen von »Sonic und Knuckles« gespeichert. Die Missionen haben wir zwar allesamt mit dem blauen Rennigel gespielt. Sie können aber genauso gut auch Tails oder Knuckles auf die Reise schicken. Das ändert zwar den Level-Aufbau, nicht aber die Endgegner. Auf der CD-ROM dieser Ausgabe finden Sie im Verzeichnis

Sonic 3, Zone 1, Act 1: Der erste Endgegner spuckt Flammen, ist aber leicht zu knacken.



Sonic 3, Zone 1, Act 2: Robotnik verschanzt sich hier hinter einem Wasservorhang. Vorsicht vor dem linken Abgrund.

»TIPS/SONIC3K« verschiedene Spielstände von »Sonic & Knuckles«. Mit diesen wählen Sie die diversen Zonen der beiden Spiele direkt an. Jeder Spielstand bietet Ihnen 99 Leben und 99 Continues.

Sonic 3: Angel Island Zone

Act 1: Den ersten Endgegner in Sonic 3 haben Sie schon kurz kennengelernt, als dieser mit seinen Bomben die Landschaft in Brand steckte. Hüpfen Sie einfach ein paar mal auf ihn drauf, aber Vorsicht vor seinem Flammenwerfer.

Act 2: Hier treffen Sie das erste mal direkt auf Dr. Robotnik. Warten Sie, bis er aus dem Wasserfall aufgetaucht ist und mit dem Flammenwerfer zweimal geschossen hat. Hopsen Sie über die Flammenschleife und anschließend gegen Robotniks Fahrzeug. Hüten Sie sich aber vor dem linken Abgrund. Wenn Sonic dort hineinfällt, müssen Sie die Szene wiederholen.

Sonic 3: Hydraulic Zone

Act 1: Dieser Gegner ist eigentlich recht einfach zu knacken, denn Sonic muß ihn nur viermal treffen. Der

Bösewicht saust einmal von rechts oben und einmal von links oben auf Sonic zu – springen Sie einfach über ihn drüber. Danach positionieren sich der Fiesling in der Mitte. Sobald die um ihn herum schwirrenden Kugeln stillstehen, hüpfen Sie von unten gegen ihn. Danach verwirbelt der Halunke das Wasser, so

daß er Sonic wie in einer Waschmaschine herum-schleudert. Mehrere Sprünge aus dem Wasser halten Sonic von dem gefährlichen Wirbel fern.

Act 2: Auch Robotnik taucht hier mit einer Wirbel-Maschine auf, schmeißt aber zusätzlich Wassergranaten. Lassen Sie sich von der Fontäne in die Luft schleudern und springen von oben auf Robotnik. Alternativ

Sonic 3, Zone 3, Act 2: Tails hilft Ihnen bei diesen Freiflugversuchen.



Sonic 3, Zone 2, Act 1: Über diesen Gegner müssen Sie einfach zweimal drüberspringen. Dann hüpfen Sie von unten gegen ihn.



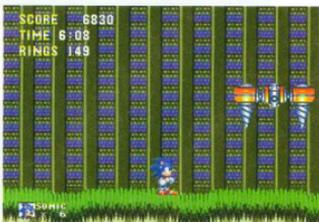
Sonic 3, Zone 2, Act 2: Achtung vor den Wasserbomben. Attackieren Sie das Heck des Flugapparats, wenn Robotnik das Wasser nicht mehr verwirbelt.

können Sie warten, bis Robotnik den Wasserwirbel deaktiviert. Dann kann Sonic auf das Heck seines Fahrzeugs springen. Lassen Sie sich nicht vom Strudel erfassen, da dieser Sonic unweigerlich in den Propeller zieht.

Sonic 3: Marble Garden Zone

Act 1: Am Ende von Act 1 fährt ein Bohrer in die Decke und läßt Geröll herabregnen, dem Sonic rechtzeitig ausweichen muß. Danach stößt die Maschine ruckartig auf die Stelle nieder, an der Sonic zuletzt stand. Nach fünf Hüpfen auf die Oberseite des Bohrers ist der Bösewicht jedoch geschafft.

Act 2: Robotnik kommt zum Schluß des Levels ebenfalls mit einem Bohrgerät und zerstört kurzerhand die ganze Welt. Da Sonic keinen Grund mehr unter den



Sonic 3, Zone 3, Act 1: Dieser Roboter läßt Geröll herabregnen, dem Sie ausweichen müssen.





Sonic 3, Zone 6, Act 1: Nicht gegen die Arme springen, sondern nur gegen den Feind.



Sonic 3, Zone 6, Act 2: In der zweiten Phase des Endkampfes springen Sie dem Fluggerät auf den Kopf.

Kristalle links und drei rechts herab, so daß Sonic der vorhersehbaren Formation relativ einfach ausweichen kann. Erst wenn keine Kristalle sich mehr um den Gegner drehen, haben Sie die Chance für einen Treffer.

Act 2: Robotniks Gefährt spuckt geflorene Gaswolken, vor denen Sonic sich in Acht nehmen muß. Springen



Sonic & Knuckles, Zone 1, Act 1: Hüten Sie sich vor den Holzschelten, und springen Sie dem Gegner auf den Kopf.



Sonic & Knuckles, Zone 1, Act 2: Immer hinterher, aber nicht in die Stacheln ...



Sonic 3, Zone 6, Act 2: Sie müssen der Kugel ausweichen und im richtigen Moment Robotnik angreifen.

Sie auf die Plattform unter dem Gefährt, um Robotnik von unten zu attackieren. Leider ist der Rhythmus der Gaswolken nicht gleichmäßig.

Sonic 3: Launch Base Zone

Act 1: Dieser Gegner läßt zwei Arme mit Stachelkugeln um sich kreisen. Treffen Sie den Gegner und wenn möglich nicht die Arme.

Act 2: Der Kampf gegen Robotnik teilt sich in zwei Phasen auf. Zunächst stellt sich Robotnik auf eine Klippe am rechten Bildschirmrand. Darunter öffnet sich von Zeit zu Zeit eine Rampe, aus der eine schwarze Kugel hervorschnellt. Springen Sie auf die Rampe, sobald sie sich zeigt, und hüpfen Sie sofort erneut in die Luft, um nicht von der Kugel getroffen zu werden. Nach diesem Manöver haben Sie einen Moment Zeit, um Robotnik zu treffen. In der zweiten Phase müssen Sie einen Flugapparat Robotniks besiegen, der Laserstrahlen verschleßt. Springen Sie auf das Gerät, ohne die kreisförmigen Stachelkugeln zu streifen. Die einzelnen Abschnitte des Flugapparats zerbröseln.



Sonic & Knuckles, Zone 2, Act 1: Hauptsache, er haut sich selber ordentlich auf den Kopf.



Sonic & Knuckles, Zone 2, Act 2: Weichen Sie hier dem breiten Laserstrahl von der Decke aus.

Sonic & Knuckles: Mushroom Hill

Act 1: Der Roboter im ersten Act holt einfach nur Baumstämme ab. Attackieren Sie ihn, wenn gerade keine Holzstücke durch die Gegend sausen. Nach wenigen Treffern ist er erledigt.

Act 2: Robotnik flüchtet sich hier ins Gehölz, zwischen dem Stachelkugeln gespannt sind. Springen Sie über die Kugeln. In einem günstigen

Moment greifen Sie das Fluggerät von unten an. Passen Sie aber auf, nicht in die Flamme zu geraten.

Sonic & Knuckles: Flying Battery Zone

Act 1: Der Endgegner sieht zunächst aus wie einer der Käfige, in dem Robotnik die armen Tiere gefangen hält. Sobald Sie den Auslöser aktivieren, wachsen ihm Arme, die nach Sonic schlagen. Bleiben Sie auf seinem Kopf stehen und beobachten Sie seine Augen. Wenn diese blinken, schlägt er kurz darauf zu. Hüpfen Sie nun von seinem Kopf, und er trifft sich selbst. Nach wenigen Treffern löst er sich in seine Bestandteile auf.

Act 2: Zunächst wird Sonic hier zwischen zwei Lichtbarrieren eingefangen. Eine Laserkanone an der Decke schießt dabei auf ihn. Nach jedem Schuß rücken die Lichtbarrieren etwas dichter zusammen. Weichen Sie der Kanone im allerletzten Moment aus – nach einigen Schüssen explodieren die Barrieren. Danach müssen Sie so schnell wie möglich nach oben (vergessen Sie nicht, an der Ampel zu speichern), da die Plattform unaufhaltsam aufsteigt.

Sollten Sie sich hier verlaufen, wird Sonic in einer Ecke zerquetscht. Im Freien wartet Robotnik mit einem feuerspeienden Gefährt, das sich an der Plattform festhält. Springen Sie zwischen die beiden Greifarme und sofort wieder davon. Das



Sonic & Knuckles, Zone 2, Act 2: Wenn Robotnik zweimal Feuer gespuckt hat, kreist er um die Plattform.



Sonic & Knuckles, Zone 3, Act 1: Diesen Gegner gilt es links in den Treibsand zu locken.



Sonic & Knuckles, Zone 3, Act 2: Die Sphinx treffen Sie nur am Kopf, wenn Sie gerade einen Schritt getan hat.

Gefährlich spuckt dann Feuer. Nach zwei Hüpfen kreist Robotnik um die Plattform und Sie können jetzt seinen Kopf angreifen.

Sonic & Knuckles: Sandopolis Zone

Act 1: Diesen Gegner können Sie bearbeiten, so viel Sie wollen: Sonic verliert die Ringe, sonst wird nichts passieren. Locken Sie den Knächt statt dessen in den Treibsand am linken Bildrand.

Act 2: An dieser Stelle wartet ein sehr kniffliger Gegner, den Sie nur mit viel Übung erledigen werden. Robotnik taucht mit einer Roboter-Sphinx auf und rückt schrittweise von rechts nach links vor. Greifen Sie die Sphinx am Kopf an, sobald diese einen Schritt getan hat. Für einen kurzen Moment öffnet sich dann der

Sonic & Knuckles, Zone 4, Act 1: Den Schüssen der Kugeln müssen Sie einfach ausweichen ...



... dann erscheint eine Roboterhand, deren Mittelfinger Sie treffen müssen.



Sonic & Knuckles, Zone 5: Nach dem Kampf mit Knuckles klagt Robotnik den Kristall.

Schädel und Sie können den dahinter verborgenen Robotnik bekämpfen.

Sonic & Knuckles: Lava Reef Zone

Act 1: Beim Showdown des ersten Acts wartet eine Roboterhand auf Sie, der Sie später noch einmal begegnen werden. Weichen Sie zunächst den Schüssen der beiden Metallkugeln aus (die linke schießt immer zuerst). Dann taucht eine Roboterhand auf, die Sonic zu zerquetschen droht. Laufen Sie an den linken Bildrand und warten Sie, bis die Hand Ihnen folgt. Flitzen Sie dann zurück nach rechts. Die Hand folgt wiederum, bleibt aber auf halbem Weg stehen und schlägt auf den Boden. Hüpfen Sie jetzt auf den mittleren Finger.

Act 2: Sie müssen unbedingt den Flammenschield erwischen. Am Boden wartet nämlich ein Lavasee mit einigen wenigen sicheren Inseln auf Sonic. Robotnik taucht mit einem Fahrzeug aus der heißen Brühe auf und wirft

mit Minen. Der Boden kippt in Richtung Robotnik, und Inseln sowie Minen rutschen auf ihn zu. Springen Sie von Insel zu Insel, und treten Sie nicht auf die Minen. Diese machen sich nützlich



Sonic & Knuckles, Zone 5: Kurzes Intermezzo mit Knuckles. Hüpfen Sie ihm einfach auf den Schädel.

und explodieren dann im richtigen Moment an Robotniks Fahrzeug.

Sonic & Knuckles: Hidden Palace

In dieser Zone kommt es zu einem kurzen Intermezzo mit Knuckles. Springen Sie ihm ein paar mal auf den Kopf. Nach dem Kampf stiehlt Robotnik den Kristall von Knuckles. Dieser sieht nun endlich ein, daß nicht Sonic, sondern Robotnik der Bösewicht ist.

Sonic & Knuckles: Sky Sanctuary

Mit Hilfe von Knuckles gelangen Sie in diese Zone, die aus nur einem einzigen Act besteht. Dafür müssen Sie gleich dreimal gegen den bösen Metal-Sonic kämpfen. Mit unseren Tips sicher kein Problem.

Kampf 1: Der erste Kampf ist knifflig. Hüpfen Sie auf die Plattform links oder rechts, und lassen Sie sich möglichst nicht von der schwingenden Kugel erwischen. Falls Sie doch getroffen werden (was uns fast immer passierte), sammeln Sie so schnell wie möglich wenigstens einen der herumfliegenden Ringe ein.



Sonic & Knuckles, Zone 6, Kampf 1: Springen Sie auf die Plattform und weichen Sie möglichst der schwingenden Kugel aus.

Kampf 2: Der Sonic-Roboter hat immer noch nicht genug. Er bewegt sich mit seinen rotierenden Metall-eiern bedrohlich auf Sie zu. Hüpfen Sie zweimal über ihn drüber und stellen sich anschließend ganz links oder rechts in die Ecke. Wenn die Eier nur noch waagrecht rotieren, können Sie von unten gegen den Roboter springen. Ein Ei löst sich und verwandelt sich in einen fliegenden Roboter. Lassen Sie diese mit einem behetzten Sprung platzen. Das Spielchen beginnt von vorne, bis alle Eier zerstört wurden. Danach schießt der Roboter mit Laserstrahlen auf Sie, allerdings müssen Sie ihn jetzt nur noch ein einziges Mal treffen.

Kampf 3: Der Roboter tritt jetzt ohne Hilfsmittel gegen Sie an. Sie können

Sonic & Knuckles, Zone 4, Act 2: Hauptsache, Sie haben den Feuerschild.



Sonic & Knuckles, Zone 6, Kampf 2: Hopfen Sie zweimal über den Roboter und gehen Sie ihn dann von unten an.



Sonic & Knuckles, Zone 6, Kampf 3: Der Roboter ist nur vorne am Kopf empfindlich.

ihn lediglich vorne am Kopf treffen und das auch nur dann, während er aufrecht steht. Wenn er sich in eine Stachelkugel verwandelt, kann Sonic ihm nichts anhaben. Wenn er Ihnen den Rücken zukehrt sprintet er rückwärts auf Sie zu. Als Stachelkugel hüpfert er über den Boden oder fliegt in einer geraden Linie von links nach rechts (oder umgekehrt) über den Bildschirm. Weichen Sie ihm mit einem Hüpfen aus und warten Sie, bis er sich wieder aufrecht hinstellt.

Sonic & Knuckles: Death Egg Zone

Act 1: Diesen Gegner muß man in zwei Phasen bekämpfen. In der ersten kreisen Metallkugeln um das Auge. Wenn die Kugeln auf den Boden fallen, nehmen Sie Anlauf, springen gegen das Auge und lenken sofort wieder in die entgegengesetzte Richtung. Nur so treffen Sie das Auge und weichen den explodierenden

Kugeln aus. Wiederholen Sie die Angriffstaktik so lange, bis keine Kugeln mehr übrig sind.

In der zweiten Phase müssen Sie auf eine der beiden stacheligen Plattformen springen und wiederum das Auge angreifen. Bleiben Sie nach einem Treffer auf der Plattform stehen, auch wenn diese rasend schnell rotiert. Sobald sich das Auge wieder beruhigt hat, wiederholen Sie den Vorgang.

Act 2: Bei diesem Gegner nutzen Sie aus, daß Sie dank des Fahrstuhls auf dem Kopf stehend an der Decke entlanglaufen können. Der Gegner spuckt gelegentlich stachelige Viecher aus. Wenn Sie nun den Fahrstuhl benutzen und damit die Gravitation umkehren, fällt ihm das Viehzeug auf den Kopf.

Das große Finale

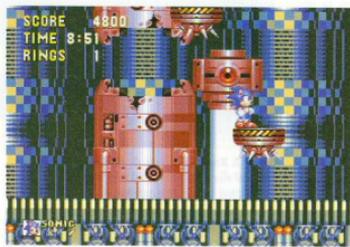
Bevor Sonic nach dem vorausgegangenen Kampf Robotnik erwischen kann, flüchtet dieser in einen

Finger. Wenn Sie den Finger dreimal getroffen haben, ist er zerstört. Mit dieser Methode müssen Sie nacheinander alle Finger vernichten.

Wenn Sie das geschafft haben, kommt die wirklich schwierige Phase: Robotnik jagt Sonic von links und spuckt Flammen, die über den Boden sausen. Springen Sie über die Feuersbrunst und hüpfen Sie gegen den Flammenwerfer des Roboters. Das aktiviert eine Laserwaffe. Setzen Sie im richtigen Moment über den Strahl hinweg, was man nach einiger Zeit im Gefühl hat. Jetzt haben Sie einen Moment Zeit, bevor sich die Laser-Öffnung wieder schließt. Laufen Sie dem Roboter entgegen und greifen Sie Laserwaffe an; das ist der einzige wunde Punkt des Roboters. Das wiederholen Sie solange, bis der Roboter ausgeschaltet ist.

Jetzt können auch Sie sich beruhigt zurücklehnen, das Joypad Joypad sein lassen und den Abspann genießen.

(hf)



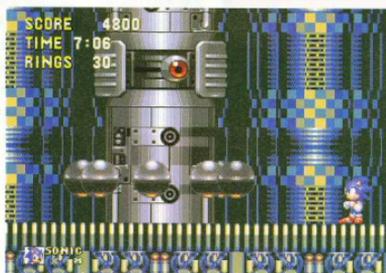
Sonic & Knuckles, Zone 7, Act 1: Auf die Plattform stellen und von unten gegen das Auge hüpfen.



Sonic und Knuckles, Endkampf: Jeden Finger des Riesenroboters müssen Sie dreimal bearbeiten.



Sonic & Knuckles, Zone 7, Act 2: Dank des Fahrstuhls fallen die Stachelkäfer dem Gegner auf den Kopf.



Sonic & Knuckles, Zone 7, Act 1: Springen Sie das Auge an, wenn die Kugeln auf dem Boden rotieren.



Sonic und Knuckles, Endkampf: Danach wird es schwierig. Weichen Sie der Flamme aus und springen Sie den Roboter an. Hüpfen Sie dann über den Laserstrahl und hupsen Sie beherrzt gegen die Laser-Waffe.

COMANCHE[®] 3



COMING SOON



Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.

Tel: 02408-9400 • Fax: 02408-940111

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland über Fa. Kingsoft, Aachen.

<http://www.novalogic.com>

VOXEL
SPACE 2

NOVA



LOGIC

überlegene

KOMPLETTLÖSUNG: KKND – Teil 2

ÜBERLEBENDE

Kaum sind die Survivors aus dem Untergrund gekrabbelt, da machen ihnen auch schon die verseuchten, eklig anzuschauenden Mutanten die Hölle heiß. Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zeigen wir Ihnen daher, wie Sie sich an der Erdoberfläche behaupten können.

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe beim Kampf gegen die Survivors unter die Arme gegriffen haben, schlagen wir uns diesmal auf deren Seite. Beachten Sie auch die allgemeinen Tips im ersten Teil, die für beide Parteien gelten.

Die Missionen 4 bis 15

Da die ersten drei Aufträge als »Aufwärmphase« dienen und keine großen Probleme bereiten, beginnen wir mit der vierten Mission. Zu den Karten selbst: »FB« steht für eine feindliche Basis, »EB« für eine eigene. Mit »(EB)« bezeichnen wir eine Basis, die erst noch aufgebaut oder erreicht werden muß. Blaue Linien stellen unsere eigenen Wegstrecken, rote die des Gegners dar. »ÖL« markiert günstig gelegene Quellen. Zu den Zahlenangaben finden sich Erläuterungen im Text.

Mission 4 – Rescue the Scout

Ein eigener Scout – Sie werden später noch öfter mit ihm zu tun haben – ist von seinen Linien abgeschnitten. Der arme Kerl wartet am nordwestlichen Kartenrand. Brechen Sie daher in östlicher, dann in nördlicher Richtung auf und folgen Sie dem Straßenverlauf. Im Nordosten liegt eine Brücke, hinter der Ihr Kommando links abbiegt. Sobald der Späher gefunden ist, geht es den gleichen Weg zurück – das Zielgebiet ist durch ein Kreuz markiert. Vermeiden Sie auf Hin- und Rückweg unnötige Kämpfe, sondern erledigen Sie die Gegner im Vorbeifahren oder durch Überrollen.

Mission 5 – Toll Gate

Die Mutanten unterhalten im Südwesten eine Basis, die vor allem durch eine Ölquelle im Südosten versorgt wird. Riegeln Sie Ihr eigenes Camp vor allem nach Süden hin ab – von dort kommen die meisten Attacken. Aber auch im Norden finden sich einige Feindtruppen, die Sie mit mehreren Einheiten möglichst früh ausschalten sollten. Ist dies geschehen, kann Ihre Verteidigung sich nach Süden hin konzentrieren. Haben Sie genug Truppen und Erfahrung gesammelt, bricht ein Teil Ihrer schnelleren Kämpen auf, um sich die kleine Basis mit dem Bohrtrum im Südosten vorzuknöpfen. Schalten Sie zuerst die beiden Abwehrtürme aus. Die von Westen her anrollenden Tanker liefern gute Trainingsmöglichkeiten. Nun können die Verteidiger getrost weiter nach Süden marschieren, wo eine Straße in die Feindbasis führt. Auch hier sichern Abwehrtürme die gegnerische Ölversorgung. Sind sie ausgeschaltet, ziehen Ihre Truppen im Südosten zu den übrigen Angreifern und erledigen mit diesen gemeinsam den Rest.

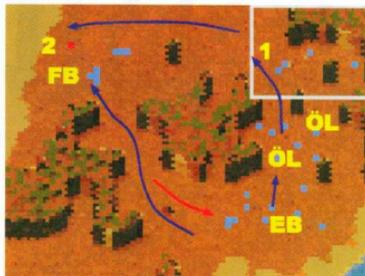
Mission 6 – Exterminate the Village

Die Mutanten haben leichtsinnigerweise eines ihrer Lager für kurze Zeit unbewacht gelassen. Das ist natürlich eine günstige Gelegenheit für einen schnellen Schlag ins Kontor. Schicken Sie Ihre Mannen also sofort nach Norden, wo sie dem Verlauf der Schlucht folgen. Die wenigen Mutanten auf dem Weg werden einfach überrannt. Im Camp selbst bekommen Sie es mit Geschütztürmen zu tun – schalten Sie diese zuerst aus. Schnellere Einheiten kümmern sich dann um die vier Bohrtürme nordwest- und nordöstlich der Basis. Die Infanteristen zerstören indessen Gebäude

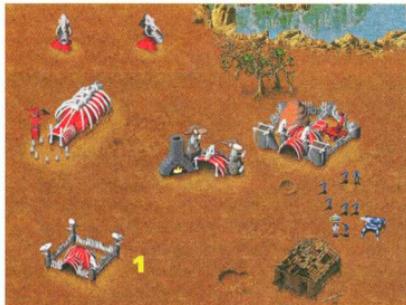
im südlicheren Teil der Anlage, um einen kürzeren Rückweg zu haben. Ein weißer Pfeil taucht auf, sobald alle Bauwerke zu Kleinholz verarbeitet sind. Brechen Sie dann schleunigst zum Ausgangspunkt auf, denn schon bald sind Mutanten auf Ihren Fersen.

Mission 7 – Protect the Convoy

Ein eigener Konvoi tuckert gemächlich von Ost nach West auf seine Zielbasis zu. Sie sind für seine Sicherheit verantwortlich – mindestens vier der sechs Tanker müssen den Bestimmungsort erreichen. Klar, daß die Mutanten sich einen so fetten Brocken nur ungern entgehen lassen. Zunächst machen Ihnen nur kleinere Angriffe der Widerlinge zu schaffen, die alle von vorne auf Ihre Schützlinge zukommen. Südwestlich der verlassenen Mine können Sie sich einen Roboter zur Hilfe holen. Sobald die Straße durch eine Schlucht führt, wird es brenzlig: Von allen Seiten stürmen Mutanten auf Sie ein! Aus dem Dorf beiderseits der Straße greifen vor allem Infanteristen an – versuchen Sie, diese zu überrollen. Von vorne und hinten machen Ihnen hingegen Fahrzeuge zu schaffen. Notfalls lassen sich die Tanker blockieren und so verlangsamen, um Zeit zu gewinnen.



Mission 8: Schneiden Sie den Mutanten zuerst ihren lebenswichtigen Ölanschub ab.



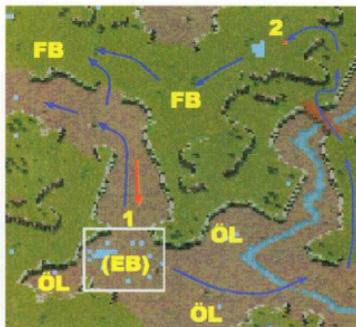
Mission 9: Im Gefängnis (1) darbt ein Kommandant.

Mission 8 – Back to the Beach

Die Mutanten sollen von der Karte gefegt werden. Diese planen aber das gleiche mit Ihnen – von Westen her stürmen Gegner auf die Survivobasis ein. Ihre Truppen sollten daher in diese Richtung sichern. Öl findet sich im Norden; dringen Sie aber zunächst nicht weiter als bis zur Quelle vor. Nördlich des ersten Vorkommens liegt ein weiteres. Sobald Ihnen genug Truppen zur Verfügung stehen, macht sich ein Teil auf den Weg nach Norden, um dort den feindlichen Bohrturm (1) zu zerstören. Anschließend schwenken Ihre Soldaten nach Westen. Erledigen Sie hier die Raffinerie (2) der Mutanten, die dann auf Ihr Camp zusteuern und von den Verteidigern aufgegeben werden. Der Rest ist nur noch Formsache.

Mission 9 – Rescue the Commander

Typisch Offizier: Da schafft es doch tatsächlich ein Kommandant, sich von den Mutanten gefangennehmen zu lassen! Und wieder einmal sind Sie es, der den Mann herauspauken darf. Anschließend sollen auch noch alle Mutanten beseitigt werden. Brechen Sie mit Ihren Kämpfern nach Osten auf. Ein schnelles Fahrzeug fährt nach Westen, wo ein Roboter in seinem Bunker wartet. Beide folgen dem Haupttrupp, der im Osten ein eigenes Hauptquartier findet. Dahinter liegt ein weiterer Bunker mit 1000 Einheiten Öl. Investieren Sie das gesamte Kapital in die bestmöglichen Infanteristen. Südlich des eigenen Bauwerkes befindet sich eine Brücke, die durch einen Turm gesichert ist. Schalten Sie ihn aus, um hinter der Brücke eine Raffinerie der Mutanten zu zerstören. Hier können Ihre Soldaten mit den Tankern und eventuell anrollenden neuen Bohrturmfahrzeugen Kampferfahrung sammeln. Die Basis des Gegners liegt weiter im Westen. Lassen Sie nur einige Infanteristen zur Verteidigung der eigenen Kaserne zurück. Der Hauptteil Ihrer Kämpfer folgt ebenfalls dem Weg über die Brücke und stößt zur ersten Armee, um dann gemeinsam zuzuschlagen. Meiden Sie unbedingt die drei Geschütztürme nördlich der Feindanlage. Der gesuchte Offizier ist im Gefängnis (1) im Zentrum



Mission 10:
Die Schlucht
nördlich Ihres
Camps ist
unbedingt zu
sichern.

eingekerkert. Wird das Gebäude zerstört, kommt der Kommandant frei – warten Sie damit aber bis zum Schluß. Die Infanteristen erhalten immer wieder Gelegenheit, sich selbst zu heilen, um als letztes die drei Verteidigungstürme zu bekämpfen. Erst dann befreien Ihre Truppen den Inhaftierten.

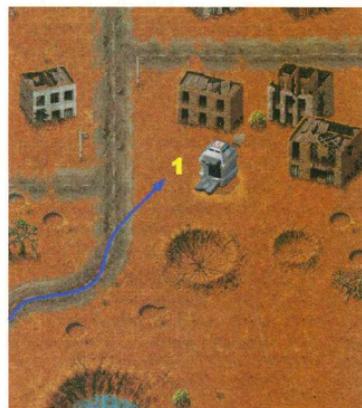
Mission 10 – Occupation Force

Auch bei diesem Auftrag sind alle Mutanten zu vernichten. Rücken Sie mit Ihrer Armee ein Stück nach Norden, um südlich des Engpasses ein Camp aufzubauen. Öl findet sich im Westen und wird in Truppen und Abwehrtürme investiert, um die Schlucht (1) abzusperren. Da die Mutanten überwiegend mit Infanterie attackieren, empfehlen sich hier Raketentürme; außerdem sollten eigene Fahrzeuge die Stoppelhopper übernehmen. Ist die erste Ölquelle fast versiegt, dringen Ihre Mannen weiter nach Osten vor. Sichern Sie hier den Flußübergang, damit der Ölnachschub nicht in Gefahr gerät. Im Nordosten unterhält der Feind Bohrtürme und Raffinerien (2), die nur von wenigen Gefechtsstützen verteidigt werden. Knöpfen Sie sich die Gebäude vor, um dann mit weiteren Einheiten weiter nach Westen zu marschieren. Gleichzeitig stoßen Ihre bisherigen Verteidiger nach Norden vor und rücken dem Gegner ebenfalls auf den Pelz.

Mission 11 – Give me Liberty

Ein weiterer Vernichtungsauftrag. Als erstes muß eine schnelle Einheit den Roboterbunker (1) erreichen und mit dem Blechkameraden zur Hauptstreitmacht zurückkehren. Die ist mittlerweile nicht untätig, sondern schlägt ein Stück nordöstlich der Ausgangsposition Ihre Zelte auf. Verteidigen Sie Ihren Komplex vor allem nach Norden hin. Die beiden Ölquellen im Süden sind relativ schnell versiegt – dann sollten Bohrtürme über den beiden ergiebigen Vorkommen bei (2) errichtet werden. Da der Weg zu den Raffinerien sehr weit ist, müssen Sie viele Tanker bauen. Maximal vier Raffinerien gleichzeitig sind erlaubt – notfalls lassen sich ungun-

stig gelegene aber zerstören. Bei (3) unterhalten die Mutanten einen Bohrturm. Wenn Sie ihn angreifen, stürmt der Gegner sofort mit Massen von Truppen an



Mission 11:
Im Bunker
(1) wartet
ein hilfreicher
Roboter.



Mission 11:
Der Gegner
hat sich ganz
im Norden
eingeeigelt.



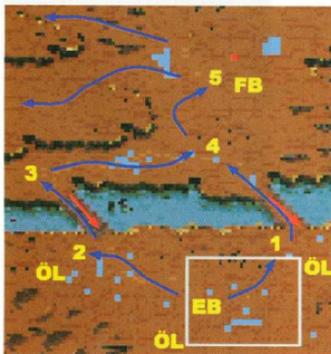
– überlegen Sie es sich also gut! Ihr Widersacher hat seine Basis ganz im Norden und hebt seine Kampftruppen bei (4) aus. Die Mutantenanlage ist über die gesamte Kartenbreite mit Rotationskanonen abgeriegelt, so daß ein Durchbruch nur schwer möglich ist. Daher sollten Sie sich auf eine Stelle konzentrieren und bei (4) zuschlagen. Zerstören Sie nach seinen Truppen und Türmen auch die Bohranlagen und Raffinerien des Gegners, um dann nach Osten weiterzuziehen und endgültig reinen Tisch zu machen.

Mission 12 – Surgical Strike

Ein Häuptling der Mutanten ist zu beseitigen. Die Zielperson befindet sich im Südwesten bei einer Klannhale. Ihr kleiner Einsatztrupp besteht aus nur fünf Infanteristen – rücken Sie daher vorsichtig mit ihnen nach Süden vor. Am Fluß biegen die Kanonen nach Westen ab und überqueren das Gewässer an der Furt. Gönnen Sie den Soldaten immer wieder Verschnaufpausen, um erlittene Verletzungen zu kurieren. Südlich des Flusses liegt die kleine Mutantenbasis, wo bei (1) Ihr ahnungsloses Opfer steht.

Mission 13 – Hold the Bridge

Ihre kleine, südlich eines Flusses gelegene Basis ist das Ziel angreifender Mutanten aus dem Norden. Verteidi-



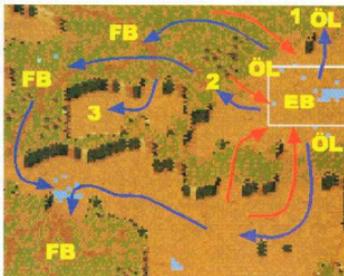
Mission 13: Verteidigen Sie unbedingt beide Brücken, um dann selbst zuzuschlagen.

Mission 14: Halten Sie für eine halbe Stunde die Stellung.

gen Sie die beiden Brücken, die den einzigen Zugang zu Ihrer Anlage bieten, um dann selbst zuzuschlagen und den Feind vollständig zu eliminieren. Beordern Sie sofort beide Techniker zu den Raketentürmen (1, 2), die als erstes von den Mutanten angegriffen werden. Sind die Ölquellen bei den Brücken mit Bohrtürmen ausgestattet, dürfen Sie hier neue Geschütze installieren. Weitere Techniker werden rekrutiert, um erlittene Schäden sofort beheben zu können. Investieren Sie das üppig vorhandene Öl vor allem in Scharfschützen und mobile Autokanonen, die den anstürmenden Feind schon aus großer Entfernung beharken. Sobald die östliche Brücke ausreichend gesichert ist, rücken die übrigen Soldaten über die westliche nach Norden vor. Schalten Sie hier die beiden Türme (3) des Gegners aus, um dann die herbeirrollenden Tanker zu zerstören. Ist der Gegenangriff abgewehrt, kann Ihr Angriffsstrupp bis zur zweiten Brücke vorrücken und sich bei (4) mit den restlichen Kämpfern zusammenschließen. Per Luftangriff lassen sich die Truppenansammlungen der Mutanten bei (5) stark dezimieren – anschließend schlägt Ihre Armee zu und erledigt den Rest.

Mission 14 – The Rout / Retreat

Bei dieser Mission müssen Sie sich eine halbe Stunde lang gegen anrennende Mutanten zu Wehr setzen. Zunächst sichern Sie Ihren Bohrturm (1), der das erste Ziel der Angreifer ist. Rechnen Sie mit Angrif-



Mission 15: Die letzte Schlacht um die Vorherrschaft.

Mission 12: Der Mutantenhauptling (1) soll eliminiert werden.



fen von (2), (3) und (4) her. Der Gegner verfügt über keine Basis, sondern erhält neue Truppen automatisch vom Kartenrand her. Klären Sie daher möglichst weit auf, um anrollende Feinde rechtzeitig zu entdecken. Einige Mutanten sind bereits im Gebiet postiert, stellen aber keine große Gefahr dar. Setzen Sie überwiegend auf hochwertige Infanterie, die nicht ständig repariert werden muß. Von (3) aus dringt ein kleiner Trupp nach Norden vor, um dann nach Westen zu den Verteidigern bei (2) zu stoßen. Halten Sie dann beide Stellungen, bis die Mission nach Ablauf der halben Stunde automatisch endet.

Mission 15 – Besiegt

Das letzte Gefecht gegen die Mutanten steht bevor. Ihr Gegner verfügt über zwei Basen, die unabhängig voneinander operieren. Verteidigen Sie Ihre eigene Anlage nach Westen und Süden hin. Öl läßt sich aus der zweiten Quelle bei (1) fördern. Investieren Sie es wiederum überwiegend in Scharfschützen und Raketenwerfer. Während ein Teil Ihrer Armee weiter den Süden sichert, rückt der zweite (etwa gleich starke) nach Westen bis (2) vor. Sobald hier größere Gegnerkontingente in Sichtweite sind, werden sie aus der Luft bombardiert. Den Rest erledigen die Bodentruppen. Nun schalten die Soldaten noch die restlichen Gebäude und den Bohrturm (3) aus. Anschließend geht es zurück zur eigenen Anlage, um sich mit den Verteidigern zusammenschließen – lediglich eine kleine Abteilung zieht weiter Richtung Süden. Schicken Sie die

gesamten Truppen in Ihrer Basis gen Westen, um auch dem zweiten Mutantencamp auf den Pelz zu rücken. Weitere Luftangriffe erleichtern den endgültigen Sieg erheblich. Ist der letzte Mutant beseitigt, gehört die Erde wieder Ihnen – die »überlebenden« tragen ihren Namen zu Recht. (md)

Die Macht liegt in Ihren Händen.

MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT® VON MICROPROSE. DAS BELIEBTESTE, MILLIARDEN MAL VERKAUFTE STRATEGIESPIEL DER WELT WIRD JETZT AUF IHREM PC LEBENDIG. ÜBERLISTEN SIE DEN TEUFELISCHEN ARZAKON. BEGIEGEN SIE DIE GILDEN DER FÜNF MAGIER UND RETTEN SIE DIE LETZTEN MAGISCHEN QUELLEN DER WELT. IM DUELL MIT DEN ZAUBERERN UND IM KAMPF GEGEN FURCHTERREGENDE UNGEHEUER ERREICHEN SIE DAS UNERREICHBARE: SIE BEFREIEN SHANDALAR AUS DER MACHT DER DUNKELHEIT. DIE SPANNENDE EINFÜHRUNG, DAS EINFACHE INTERFACE UND DIE AUSFÜHRLICHEN HILFEN ERLEICHTERN DEM NEUEN SPIELER DEN EINSTIEG. DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG WARTET JEDOCHE AUF DEN ERFAHRENEN SPIELER. KAUFEN, GEWINNEN ODER FINDEN SIE DIE RICHTIGEN KARTEN FÜR IHR KILLER-DECK. SPIELEN SIE MIT DEN

ÜBERWÄLTIGENDEN KARTEN AUS DER MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT-FOURTH EDITION™ ANTIQUITIES® UND ARABIAN NIGHTS®. LASSEN SIE SICH VON BISHER NIE VERÖFFENTLICHTEN, SPEZIELL FÜR IHREN PC

MAGIC
Die Zusammenkunft

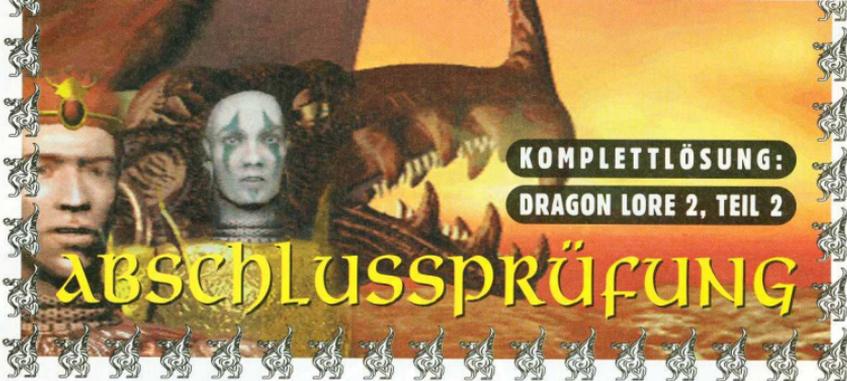
ENTWORFENEN KARTEN
VERFÜHREN. ERLIEGEN
SIE DER WELT DER MAGIE!



MICRO PROSE

JETZT
KOMPLETT
DEUTSCH

Magic: Die Zusammenkunft® 1997 Wizards of the Coast, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Wizards of the Coast und Magic: Die Zusammenkunft, Antiquities und Arabian Nights sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Fourth Edition ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast. Illustrationen: Jacky MicroProse Software Inc. ist ein eingetragenes Warenzeichen. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



KOMPLETTLÖSUNG:
DRAGON LORE 2, TEIL 2

ABSCHLUSSPRÜFUNG

Nur noch wenige Spielstunden trennen Werner von Wallenroth vom Beweis seiner adligen Herkunft. Doch das ist bei weitem nicht sein größtes Problem.

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir hilfsbedürftige »Dragonlore«-Krieger im Kampf um Ruhm und Ehre unterstützt. Im zweiten und letzten Teil unserer Komplettlösung führen Sie Werner von Wallenroth zu seiner wohlverdienten Auszeichnung als Hüter des Tals. Falls Sie über Ihr häufiges vorzeitiges Ableben so verzweifelt sind, daß Sie auch zu unfeinen Mitteln greifen: Ein Hex-Editor erleichtert Ihnen das Leben. Laden Sie den entsprechenden Spielstand (zum Beispiel c:\dllore2\game\dllore_01.sav) mit dem Editor, und verändern Sie die folgenden Werte:

Adresse	Wirkung
0270	Geldstücke
0258	Lebensenergie
0264	Max. Lebensenergie
025c	Stärke
0268	Max. Stärke
0260	Magiepunkte
026c	Max. Magiepunkte

Vorbereitung auf Cennmar

Wir machen dort weiter, wo der adlige Werner im ersten Teil aufgehört hat: im Tempel der Rubinpriester, von denen er gerade eine Steintafel bekam. Bevor Sie sich



Hinterhältig: Der vermeintliche Arthus entpuppt sich als gestirgter Zauberer. Nutzen Sie den Anti-Magie-Stein!



Mitten in der Nacht erreicht uns die dringende Aufforderung, die Gräfin von Nixensee sofort aufzusuchen.

Gegenstand	Preis	Nutzen
Gegenmittel für 1000 Gebrechen	30 Draks	Regeneriert Stärke
Koffer für 25 Objekte	20 Draks	Vergrößert das Inventory
Lebensmixture	20 Draks	+50 Lebenspunkte
Ruhemixture	15 Draks	+50 Stärke
Zauberpulver	16 Draks	+30 Magiepunkte

dem Training widmen, statten Sie dem Brunnengeist einen Besuch ab. Denken Sie daran, daß er nur nachts erscheint. Das dankbare Gespenst hinterläßt nach seinem Verschwinden einen **Anti-Magie-Stein**, der flugs in unsere Taschen wandert.

Nun stolzieren Sie ins »Drachenheim« (die Kneipe aus dem ersten Teil). Dort sprechen wir mit Hellaeyna, die uns noch einmal ihre Unterstützung beim Training garan-



Ezürnen Sie niemals einen Drachen – Maraach verlangt eine respektvolle Behandlung.

tieren. Einen Tisch weiter sitzt Klein-Peter. Erfüllen Sie ihm seinen Wunsch, Ihnen fortan als Knappe dienen zu dürfen. Schließlich plaudern wir noch mit dem Wirt Copentott, der uns für ein paar Draken ein reichhaltiges Essen serviert und ein Zimmer für die Nacht überläßt.

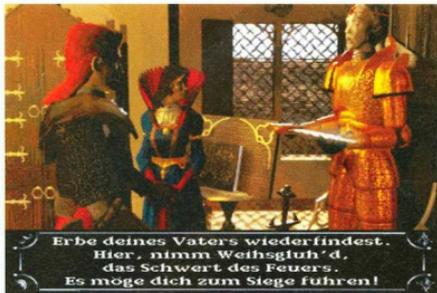
Am nächsten Morgen hat Werner endlich Gelegenheit, seine Fertigkeiten im Lanzenkampf zu verbessern. Reden Sie mit Hellaeyna, um ihr anschließend in einem freundschaftlichen Kampf gegenüberzustehen. Nach Trainingsende finden wir uns in der Vorhalle wieder.

Ohne die richtige Ausrüstung hat Werner keine Chance. Beim Alchimisten Dihcar (er wohnt im Haus mit den blauen Fenstern) werden Sie in dieser Hinsicht gut bedient.

Zu Tisch bei der Lady Melichande

In der nächsten Zeit verbringen Sie Ihre Tage beim Training und die Nächte in der Gaststube. Schließlich werden Sie eines Nachts aus diesem Zyklus herausgerissen. Die dringende Nachricht trudelt ein, daß die Dame Melichande Ihre Gesellschaft wünscht. Gehen Sie deshalb zur weißen Tür, vor der ein Wachmann postiert ist. Nachdem Sie ihm von der eben erhaltenen Einladung berichtet haben, läßt er Sie passieren (vorher Spielstand speichern).

Auf die Frage der Adelsfrau hin zeigen wir ihr den Feuerring, der uns als echten von Wallenroth ausweist. Plötzlich betritt der Drachenfürst Arthus den Raum, beschimpft Werner mit tiefer Stimme und verwan-



Wehsguld' ist trotz seiner etwas seltsamen Rechtschreibung ein solides und unentbehrliches Schwert.

delt sich daraufhin in einen Dämon. Benutzen Sie den Anti-Magie-Stein, um die Geistererscheinungen abzuwehren. Im weiteren Kampfeschehen sollten Sie sämtliche vorhandenen Lebens- und Ruhemixturen einsetzen.

Die Wiege der Sonne

Nach dem bestandenen Zweikampf verschwindet die Kreatur spurlos, nicht jedoch die Dame Melichande: Von ihr bekommen Sie einen **Heiltrank**. Außerdem erhalten wir nun einen weiteren Beweis unserer adeligen Herkunft: Die Edelmae outet sich nämlich als Werners Mutter. Sie gibt Ihnen eine Steinplatte, die mit dem Exemplar des Helsehers zusammengesetzt wird. Das Ergebnis kombiniert man mit dem Feuerring.

Urglücklich findet sich Werner von Wallenroth an einem völlig anderen Ort wieder, dem man die Wiege der Sonne nennt. Dort trifft er endlich auf den Drachen Maraech. Dem weisen Schuppentier sollten Sie äußerst respektvoll gegenüberstehen. Werden Sie als würdiger Nachfolger Ihres Vaters Alex angesehen, händigt man Ihnen den **Kristallian** aus. Dieser Zauberstein ist ein Symbol für das Gute und das Leben auf dieser Welt. Sein Gegenstück, der Adamoster, befindet sich jedoch nicht mehr an seinem Platz. Werner bekommt folgerichtig den Auftrag, das fehlende Stück wiederzubeschaffen.

In der Stadt besuchen Sie aber zunächst Ihre Mutter. Von ihr bekommen Sie 100 Draks, während Fürst Arthus Ihnen sogar das Feuerschwert überreicht. Gehen Sie anschließend



Da macht der Priester aber Augen: Der Kristallian verkörpert alles Gute dieser Welt.

zum Alchimisten Dihar, damit er den Kristallian auf magische Fähigkeiten hin überprüft. Sein Rat lautet dann, die Hilfe der Rubinpriester zu erbitten. Schließlich ist Ihnen klar, daß der Stein im Labyrinth der Vergessenen zu finden sein muß (siehe den ersten Teil der Komplettlösung).



Auf der Suche nach dem Adamoster müssen Sie häufig von Ihrem Lesezauber Gebrauch machen.

SOFTWARE & VIDEO SCHULE

internet:
http://www.medicabus.de/games

CUTE & CRAZY
2 CDs
3000 Fotos

Nach zahlreichen Veröffentlichungen z.B. im PLAYGIRL, ADVOCATE MEN oder vielen anderen Magazinen präsentieren wir die neue Photo-CD mit Arbeiten des bekannten Fotografen **Jose Arroyo**. Die Foto-CD für PC, Mac & CDi plus Bonus-CD-ROM für PC! Jetzt nur **59,90 DM** Versand! DM 8,-

Wir führen ein umfangreiches Angebot an CD-ROM und Video! Fordern Sie doch unsere unteren kostenlosen Farbprospekte an.

Axel Kremer Software
Eymesse 116 - 41460 Steina
Tel.: 02131 - 91 13 17
Fax: 02131 - 91 13 18
t-online: med2009

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Kleinanzeigen

Biete Software

MAGIC - Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 -
91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger,
da ab 2ter Lieferung per Rechnung!
Preisliste kostenlos! [G]

Die Chance für alle...
Wir verkaufen für Sie Ihre ausgedienten PC-Spiele und Programme, natürlich auch alle Konsolenspiele
Testen Sie uns:
Kostenlose Infoseite unter
0 63 21/1 25 94 [G]

Software, Videospiele und Zubehör äußerst preisgünstig viele Neuheiten, Preisliste kostenlos anfordern von Rene Romminger, Postfach 810410 • 30504 Hannover, Tel: 05 11/8 44 13 70 [G] Händleranfragen willkommen Fax: 05 11/57 95 49

Golf Perfect, Golfsimulator für 25 DM, Al Unser, JR. Arcade Racing für 20 DM und Christal Caliburn, Flipper für 20 DM (Alle Spiele auf CD-ROM) Telefon: 02 11/71 42 36

Biete Spiele

Neue und gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenlose Liste anfordern! Für je 35,- DM auf CD gebracht: Sicherungskopien/ Daten/Foto-, Dia-Einsparungen. CD-Markenrohlinge: 9,50 DM und weniger
Tel./Fax: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94 [G]

PC Spiele megagünstig!
Klassiker und aktuelle Tophits!
Kostenlose Preisliste unter Tel. oder Fax: 0 56 51/4 09 03 [G]

Verschiedenes

Erfolgreiches, kleineres Unternehmen möchte in den Verkauf von PC-Spielen einsteigen. Suchen jemanden mit Spielerfahrung, der hart arbeiten möchte. Teilhaberschaft für den Spielbereich wird geboten. Raum Stuttgart, Esslingen, Goppingen. Tel. 0 70 23/7 12 47
Martin Feucht (montags und dienstags 19-20 Uhr) [G]

Suchen für prof. PC-Spiele, gute Grafiker mit Animationserfahrung. Tel. 0 20 41/2 87 29
Stefan Marcinek, ab 18 Uhr.

PC-Spiele, Hardware, neu & gebraucht superpreiswert! Kostenlose Liste anfordern! Auf CD gebracht: Sicherungskopien/ Daten & Einsparungen aller Art (Fotos, Dias), sowie CD-Brennrohlinge sehr preiswert!
H. Dietrich, Stegerwaldstraße 57 12277 Berlin,
Telefon: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94 [G]

PC-Games/Lösungshilfen in T-Online unter: "LÜ#"

Über 1000 Lösungen & Trainer. Gratisliste: C. Dafl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg [G]

An- und Verkauf von PC-Spielen, auch Tausch suche u.a. MS-Flightsimulator 6.0 + Add On's habe NHL 97, FIFA 97, MDK, KKN und ca. 30 weitere Spiele. Tel. 0 21 54/36 62



Im Turnier von Cenmar kommt es vor allem auf die richtige Lanzen- und Morochwahl an.



Oh weh, die arme Hellaeynae liegt im Sterben. Mit dem Kristallian rettet Werner ihr das Leben.

Allerdings muß man den Adamoster nicht unbedingt finden, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Alternativ dazu können Sie die verbleibenden Tage bis zum Turnier auch mit Training verbringen. Echte Abenteuer lassen sich die Herausforderung natürlich nicht entgehen. Mit Wasserflasche, Lebenselixier (aus Dihcars Laden), Laterne und Spiegel (beide aus dem Geschäft im Brunnenhof) ausgerüstet, betreten wir den Geheimgang. In der dritten Etage drücken Sie die farbigen Steine der Statuen hinein. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Lauf der Jahreszeiten.

Jahreszeit	Steinfarbe
Frühling	Grün
Sommer	Gelb
Herbst	Rot
Winter	Weiß

In der ersten Halle (Herbst) drücken Sie demnach erst den roten, anschließend den weißen, grünen und als letzten den gelben Stein. Durch die Westtür gelangt man in den zweiten Raum (Winter), wo man entsprechend mit der Farbe Weiß beginnt. Nach ein paar Schritten in nördlicher Richtung kommen wir zu einem Springbrunnen, in den wir etwas Wasser aus der Feldflasche gießen. Ein Geheimgang öffnet sich – der Adamoster ist endlich gefunden.

Leider wird der Zauberstein von einem Golem bewacht, der sich als äußerst harter Brocken erweist. Ohne Einsatz von Magie (Feuerschwert- und Schwächezauber) sieht so mancher Wallenroth alt aus.

Das Turnier von Cenmar

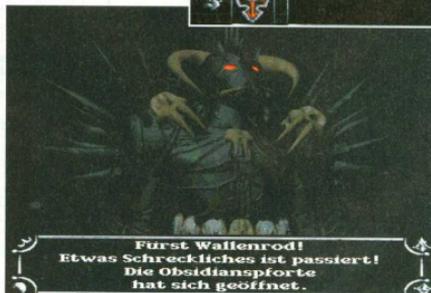
Schließlich ist es soweit: Zum zweiten Mal sollen Sie Ihr Können im Turnierreiten unter Beweis stellen. Auch Drachenfürst Arthus ist diesmal mit von der Partie. Um den nächsten Gegner zu bestimmen, schnappt man sich in der Vorhalle das entsprechende Zepter von der Wand. Im Waffenraum nehmen Sie einen Schild sowie die Lanze Ihres Vertrauens und wählen bei Klein-Peter das gewünschte Reittier (Moroch) aus. Der Feuerbalsam bringt Ihre Kondition wieder auf Vordermann. Die folgende Liste verrät die jeweils optimale Bewaffnung, um Ihren Widersachern auf dem Feld der Ehre den Gar aus zu machen.

Gegner	Lanze	Moroch
Arthur	klassisch	schnell
Tochmar	klassisch	stark
Rollon	klassisch	stark
Strauptisch	schwer	stark
Hellaeynae	leicht	schnell
Cariachand	leicht	stark
Tanathya	leicht	stark

Der Wettstreit in der Arena von Cenmar nimmt allerdings ein unerwartetes Ende: Hellaeynae wird vom Schurken Cariachand zu Boden gestreckt und liegt im Sterben. Mit der heilenden Magie des Kristallian können Sie ihr jedoch das Leben retten – vorausgesetzt, Sie bringen sie schnell genug zur Anwendung.



Im abschließenden Kampf gegen Cariachand sind Sie ohne Lebenselixier aufgeschmissen.



Fürst Wallenrod!
Etwas Schreckliches ist passiert!
Die Obsidianspalte hat sich geöffnet.

Happy End mit trüben Aussichten: Diakonov schlägt zurück.

► Aufrüstung auf 3D

Ich bin im Besitz einer Matrox Milenium mit 2 MByte RAM und möchte auch bei der 3D-Leistung auf der Höhe der Zeit sein. Ist es nun besser, sich eine Add-on-Karte (wie zum Beispiel die Voodoo 3Dfx oder die PowerVR) zu kaufen, oder auf die Matrox Mystique umzustellen?

(Thomas Müller)

Nachdem Sie schon eine Millenium im Rechner haben, lohnt sich der Umstieg auf die Mystique nicht. Die PowerVR unterstützt wie die Mystique leider einige 3D-Funktionen (so zum Beispiel die bilineare Filterung) nicht. In Ihrem Fall kommt für den 3D-Betrieb die zusätzliche Voodoo 3Dfx also am ehesten in Betracht.

► Verschiedene DirectX-Versionen

1. Kann ich die neue DirectX-Version 3.0 von eurer Heft-CD einfach über mein vorhandenes DirectX installieren?
2. Werden die vorhandenen Treiber des alten DirectX ersetzt und gelöscht oder sind sie weiterhin aktiv?
3. Was für Funktionen haben die Felder »Restore Audio Drivers« und »Restore Display Drivers« beim DirectX-Setup im Windows-Deinstallationsmenü?

(Dietmar Adelmann)



So meldet sich die Installation von DirectX, Version 3.0, wenn bereits die Version 2.0 vorhanden ist.

den bleiben die alten Treiber unter der Bezeichnung »Old DirectX« erhalten.

Da die zur Zeit erhältlichen Spiele sich noch meist auf die DirectX-Version 2.0 stützen, legen wir auf jeder Monats-CD zur Sicherheit beide Versionen ab.

Die »Restore«-Funktionen sollen, wie die Bezeichnung erahnen lässt, die vorherigen Treiber wieder zum Zuge bringen. Doch wie wir aus eigener Erfahrung wissen, hat das Ganze zumindest bei den Grafiktreibern einen Pferdefuß: Es werden nämlich nicht die ursprünglich verwendeten, speziellen Treiber des Grafikkarten-Herstellers, sondern ärgerlicherweise die Standardtreiber von Windows aktiviert – und damit büßt das System meist Geschwindigkeit und Fähigkeiten der Grafikkarte ein.



► Platte kaputt?

Auch die PC-Player-Redakteure bleiben nicht von hartnäckigen Hardwarefehlern verschont. Nach einem Umbau begrüßte uns die Meldung »HARDDISK BOOT FAILURE – PLEASE INSERT SYSTEM DISK UND PRESS ANY KEY«. So begann ein längerer Kampf. Als erstes drückten wir die Stromversorgung der Platte und das Kabel zum Controller fest – ohne Erfolg. Auch im BIOS war die Platte richtig eingetragen – also wieder Fehlanzeige. Nach dem Booten über Diskette stand die

Festplatte zum Lesen und Beschreiben bereit, daher suchten wir sie nach Viren ab. Auch das brachte uns nicht weiter. Wieder per Bootdiskette überprüfen wir die Partitionierungsdaten und den sogenannten Boot-Record – abermals ohne Ergebnis. Die Platte bootete auf anderen Systemen ohne Murren. Als auch ein Controllertausch nichts half, legten wir einen Tag Denkpause ein. Schließlich wechselten wir das einzige Teil aus, das wir noch nicht geprüft hatten: das Kabel zum Controller. Mit einem anderen Kabel bootete das System wie gewohnt. (aus der Redaktion)



Erst wenn man den Klemmbügel abnimmt, sind die drei gerissenen Leitungen erkennbar.

Erst nachdem wir die Klemmen vom Kabel gelöst hatten, bemerkten wir, daß an einem Kabelende durch das häufige Abziehen insgesamt drei Leitungen gerissen waren (an Pin 38, 39 und 40). Während der fehlende Kontakt bei zwei der Leitungen nicht sonderlich ins Gewicht fällt, stellt sich Pin 39 als besonders wichtig heraus. Hierüber selektiert das System nämlich, welcher Datenträger angesprochen werden soll. Mangels Kontakt war die erste Festplatte futsch, also auch kein Booten mehr möglich. Nur wenn von Diskette gestartet wird, sucht DOS dann nach weiteren Platten. Auf diese Weise fand es die Festplatte und trug sie auch wieder als »C:« ein.

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«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:

ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

TRAINERFREUDEN

Allen Prognosen nach heißt es in einem Monat »Anstoß« für den zweiten Teil des erfolgreichen Fußballmanagers aus deutschen Ländern. Wir sind vor allem auf die versprochenen Spielszenen gespannt, die per Motion-capturing eingebaut wurden. Ob der umfangreiche Wirtschaftsteil ebenso gelungen ist, sagen wir Ihnen nach dem Abpfiff unserer Testsaion.



Anstoß 2: Schöner als viele Fußball-Sportspiele.

ÜBERFLIEGER IM NETZ

Leider hat uns »X-Wing vs. TIE-Fighters« nicht rechtzeitig für diese Ausgabe erreicht, doch der Test in PC Player 7/97 ist so sicher wie die neue Filmlintrilogie von Krieg der Sterne. Freuen Sie sich auf einen kritischen Test des Weltraum-spektakels, das Netzwerkspieler ebenso ansprechen soll wie Solopiloten.



Terratec EWS64XL: Besser als Klassenprimus Soundblaster 64 Gold?

COMPUTERSOUND DER EXTRAKLASSE

Terratecs »EWS64XL« ist mehr als nur eine beliebige Soundkarte. Das Audio-Board bietet fast alle Feinassen, die PC-Musiker sich wünschen können: 64stimmiger Vavetable-Synthesizer mit 6 MByte Sample-RAM, für alle Quellen getrennt einsetzbarer Effektprozessor, Sample-Frequenz bis 48 kHz und 20 Bit Auflösung. Ob Terratec am Thron von Creative wackeln kann, erfahren Sie in vier Wochen.



Terracide:
In alter
»Descent«-
Manier auf
Drohnen-
jagd.

SUBCULTURE UND TERRACIDE

Nachdem Bullfrogs »Creation« im Entwicklungsstadium auf den Meeresgrund gesunken ist, warten wir gespannt auf neues Material zu Critterions Unterwasser-Spiel »Subculture«. An »Descent«-Freunde richtet sich das rasante »Terracide« mit engen Tunnels und transparenten Explosionen: Inner- und außerhalb von Raumschiffen gehen Sie auf die Jagd nach Roboterdrohnen.

HERR DER GALAXIE

Mehr als nur ein weiteres »SimCity« im All: »Imperium Galactica« von GTI wartet mit umfangreichen taktischen Raumkämpfen auf. Währenddessen halten die Daheimgebliebenen ihre Kolonien in Schuß. Der Ausgang einzelner Missionen wirkt sich auf den folgenden Handlungsablauf aus. Das Weltraumstrategiespiel trudelte in der Redaktion ein, als wir gerade die letzten Seiten des Hefts zum Layout brachten – nächste Ausgabe gibt es dafür einen um so ausführlicheren Test.



Imperium
Galactica:
So grün kann
eine Groß-
stadt sein.

PC
PLAYER
PC
PLAYER

7/97

VORSCHAU

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

PC PLAYER
7/97
erscheint am
4. Juni*

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr!
Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

ALARM IM MITTELALTER

Abteilung Features, die Sie nicht in unserem Test lesen (aber auch nicht im Spiel finden): Ginge es nach dem Media Point Journal 2/97, das unser Leser Felix Seliger aufmerksam studiert hat, dann hätten wir Ihnen in unserem Test zu unserem Alarmstufe Rot ein paar Dinge vor- enthalten.



Command & Conquer Alarmstufe Rot

Es herrschen Gewalt und Intrigen. 1 - 4 Ritter können über Nullmodem ihre Burg gegen Angreifer verteidigen, die Gunst des Königs erlangen oder selbst König werden.

DM 89,99

Ritter in Alarmstufe Rot? Burgen!?!?

Fachsimpelei

Fachmagazine heißen so, weil sie vom Fach sind – dachten wir. Ein Fachlexikon in einem Fachmagazin, das Fachausdrücke erläutert, sollte vor Fachkenntnis nur so strotzen. Aber sehen Sie selbst:

Echtzeitstrategiespiele

Eine besondere Art der Strategiespiele. Der Computer berechnet seine Aktion meist aufgrund des Verhaltens des Spielers, er erhält also vom Programmierer nicht viele Vorgaben. Man spricht hier von Echtzeitberechnung.

Stilis MS-SpielDOSE



Große Momente der EDV:
Microsoft lizenziert das Verfahren, Versprechen anstelle von Produkten zu vermarkten, an wichtige Regierungen der Welt.

DAS BIZARRE FOTO DES MONATS

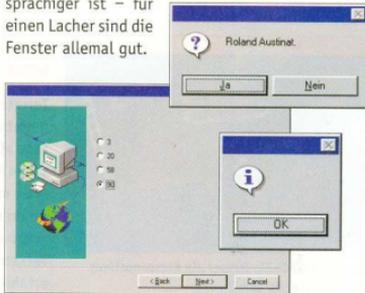
Merchandising, das Ausschichten eines bekannten Produktes bis zum Überdruß, wird in den USA schon seit Jahren mehr oder minder erfolgreich betrieben. Dabei machen die Marketingstrategen vor nichts halt: Auf den Webseiten eines Videospieffans fanden wir diese Anzeige für Donkey-Kong-Frühstücksflocken (werden jedoch nicht mehr hergestellt). Schade, daß es so etwas heute nicht mehr gibt, denn die Variationsmöglichkeiten wären grenzenlos. Kleine »Grand Prix 2«-Autos oder »Red Alert«-Fahrzeuge in der Cornflakes-Schachtel, die schönsten Monster aus »Unreal« im Crunchies-Karton, das wären doch mal Goodies, auf die die Welt gewartet hat.



Breakfast at Mario's – Donkey-Kong-Frühstücksflocken sorgen für leuchtende Kinderaugen.

Installieren leichtgemacht

Abt. Fenster, die Sie (hoffentlich) nicht zu Gesicht bekommen: Nicht immer weiß der wackere Spieltester, was das neueste Testmuster bei der Installation von ihm will. »SimPark« schoß dabei den Vogel mit den bizarrsten Meldungen ab, allerdings handelte es sich auch um die englische Vorabversion. Hoffen wir, daß die deutsche Fassung ein wenig gesprächiger ist – für einen Lacher sind die Fenster allemal gut.



Zen und die Kunst des Fensteröffnens: Nicht alle Fragen des SimPark-Installers sind sofort verständlich.

Das Jahr 2140- Die letzte Entscheidung!

HIGHTECH-KRIEGSFÜHRUNG IM 22. JAHRHUNDERT

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 50 SPANNENDE MISSIONEN
- NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 6 SPIELER
- BILDSCHIRMAUFLÖSUNG 640*480 PIXEL ODER 800*600 PIXEL IN 65.000 FARBEN
- STEREO-SOUNDTRACK IN CD-QUALITÄT
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- UMFANGREICHES, DEUTSCHES HANDBUCH



EARTH 2140

PC CD-ROM-STRATEGIC ACTION-GAME

TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika bilden die »UCS«; die »ED« umfaßt Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf entbrennt, der finale Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Gewinner geben!



Den kompletten Soundtrack zu EARTH 2140 erhalten
Sie auf Audio-CD im gutorsortierten Fachhandel.

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Wir suchen PC Player-Leser, die PC-Profi werden wollen:

Machen Sie jetzt Ihren PC-Führerschein

Mit SGD-Fernkursen vom Anfänger zum Profi – leicht erlernbar, für jeden geeignet – zu Hause, in Ihrer Freizeit

Sie setzen sich an Ihren Computer – wir machen Sie zum PC-Profi. Mit Informatik-Fernkursen der Studiengemeinschaft Darmstadt. Unser Angebot: leicht verständliches Lehrmaterial und eine individuelle Betreuung durch Ihren Fernlehrer.

Sie haben den PC – wir die PC-Kurse

Praktische PC-Kenntnisse bringen Sie voran und machen Spaß – im Beruf genauso wie am PC zu Hause. Bei der Studiengemeinschaft Darmstadt finden Sie alle aktuellen Kurse für Ihren Erfolg.

Alle SGD-Kurse sind von der Staatlichen Zentralstelle für Fernunterricht geprüft und zugelassen.

Sichern Sie sich noch heute Ihren Aufstieg, Erfolg und Spaß – mit einem aktuellen PC-Kurs. Fordern Sie deshalb sofort Ihr kostenloses Informationspaket mit dem untenstehenden Gratis-Gutschein an.

<p>756 PC-Praxis-Kurs Werden Sie Profi! Erwerben Sie den PC-Führerschein.</p> <p>NEU!</p>	<p>754 Internet-Führerschein Gestalten Sie Ihre eigene Homepage. Gewinnen Sie Freunde und Geschäftspartner.</p> <p>NEU!</p>
<p>757 PC-Betreuer/in SGD Gefragte Frachtkraft. Kompetent in allen PC-Fragen.</p>	<p>755 Online und Multimedia Ihr leichter Einstieg in Internet, T-Online und Multimedia.</p> <p>NEU!</p>
<p>740 EDV-Grundkurs Fundierte EDV-Kenntnisse werden immer wichtiger.</p>	<p>759 Grafik-Design am PC Gestalten Sie Ihre Ideen am PC mit Corel Draw und PageMaker.</p> <p>NEU!</p>
<p>750 Programmierer/in SGD Mit aktuellen Programmiersprachen Anwendersoftware entwickeln.</p>	<p>752 Organisationsprogrammierer/in SGD Ein gutbezahlter Aufstiegsberuf.</p>
<p>753 Grundkurs Wirtschaftsinformatik Breites Basiswissen in allen Bereichen.</p>	<p>743 C/C++-Programmierer/in SGD Eine zukunftsweisende Programmierung für technische Anwendungen.</p>
<p>758 PC-Fachverkäufer/in SGD PC-Kenntnisse und Verkaufsknow-how.</p> <p>NEU!</p>	<p>552 Netzwerkbetreuer/in mit Telekommunikation. Neuer Aufstiegsberuf.</p> <p>NEU!</p>

So wird's gemacht:

Sie wählen aus den neben aufgeführten Kursen die Lehrgänge Ihrer Wahl aus und tragen die Nummer(n) in den Gratis-Gutschein ein. Dann füllen Sie den Rest des Gutscheins aus, schneiden ihn aus und senden ihn ohne Porto an die SGD. Schneller geht es, wenn Sie uns anrufen, faxen oder per Internet.

GRATIS-GUTSCHEIN

JA, ich will mich näher informieren. Ich erwarte das kostenlose Informationspaket in den nächsten Tagen. Ohne jede Verpflichtung für mich. Ich brauche auch nichts zurückzuschicken. Ich interessiere mich für folgende Kurse:

Bitte Kursnummern hier eintragen:



Name Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort Telefon

Beruf Geburtsdatum 64205

CG 03/97

Entgelt zahlt die SGD für Sie!



Gratis für Sie!

551
Mikroprozessor-Testbank
Hardware-Aufbau und Programmierung, speziell für die technische Anwendung.

NEU!

Antwort

Studiengemeinschaft Darmstadt
Postfach 10 01 64
64201 Darmstadt

Persönliche Beratung
Tel. 0 61 57/80 66
Mo.-Do.: 9-20 Uhr. Fr.: 9-17 Uhr
Fax 0 61 57/8 06 11
T-Online: SGD#
Internet: <http://www.sgd.de>

Für Besucher: Ostendstr. 3, 64319 Pfungstadt.



Studiengemeinschaft Darmstadt