POWER PLAY

DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50

MAGNA MEDIA

12/95 DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZ

Power Play gibt´s auch mit CD-ROM für 12,80 Mark

Wing Commander IV

Das 10-Millionen-Dollar-Ding: Weltraum-Spektakel auf 7 CDs

Worms

Im Land der Raketenwürmer

Caesar 2

Sim Rom: Keiner baut feiner als der Lateiner



> Albion: Ambermoon im All

> DAS Interview: Making of Warcraft 2

> Plus: NHL ´96 > Steel Panthers > Wetlands

12
4 391054 206507

Farb-Desktop-Drucker sind auch nicht mehr das, was sie mal waren.

Stimmt, die sind jetzt sogar zum Mitnehmen leicht.



Bi-Druckkopf-System für exzellente Farb- und S/W-Drucke

Integrierter automatischer Einzelblatteinzug für 30 Seiten

Smoothing-Funktion (entspricht 720 x 360 dpi)

Bis zu 4 Seiten pro Minute

Viel Komfort dank Tintensensor und LCD-Anzeige

BJC-70: Der Farb-Desktop-Drucker zum Mitnehmen.



In Weiß oder Anthrazit gibt der BJC-70 auf jedem Schreibtisch eine gute Figur ab. Ein weiterer Augenschmaus sind seine Ausdrucke. Dank des Bubble-Jet-Farbdruckkopfes für exzellente Ausdrucke. Tauschen Sie ihn gegen den Schwarz-Druckkopf aus, verwandeln Sie den reinrassigen Farbdrucker in einen erstklassigen Schwarz-Weiß-Drucker. Und weil das Ganze nur rund 1,4 kg leicht ist, können Sie per optionalem Akku Druck machen, wo Sie wollen. Zu einem erstaunlich günstigen Preis.

A little bit more? Wählen Sie die Canon Infoline für Musterausdrucke und Prospekte: (0 21 51) 34 95 66.

Canon

MAN VERSTEHT SICH BESSER

Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60; Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774

Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld, Telefon: 0 21 51/34 95 66, Telefax: 0 21 51/34 95 99

SCHUSTER + PARTNER

Canon Inc.

Zum günstigen Preis Jägerschnitzel fettig und heiß

Der Redakteur von Welt ernährt sich mittags kalorien- und gesundheitsbewußt...

Angeblich soll es ja irgendwo noch Leute geben, die zwar einen PC aber noch kein CD-ROM-Laufwerk besitzen. Tatsächlich? Kann man sich im Zeitalter der mehrere CDs umfassenden Interactive Movies fast nicht vorstellen! Windows 95 von Diskette installiert, das ist ja eine Strafe! Na gut, manche behaupten, Windows 95 sei sowieso eine Strafe – egal, ob von Diskette oder CD, aber wie spielt jemand Computerspiele, wenn er kein CD-Laufwerk besitzt? Und vor allem: Wie zieht er sich unsere fast schon geniale Power-Play-CD rein?

Diesen Monat beispielsweise haben wir mit dem Redaktionsvideo endlich einen oft geäußerten Leserwunsch verwirklicht – der bei unserer Tante Thea, ihres Zeichens Termindrükker vom Dienst, zu wiederholt unkontrolliertem Anschwellen ihres Stimmpegels führte. Kein Wunder: Plötzlich witterten Redakteure, die bisher brav und unerkannt ihre Arbeit an der Tastatur verrichtet hatten, die Chance ihres Lebens: "Hunderttausende werden dieses Video sehen! Endlich entdeckt werden!" Von regelmäßiger Arbeit konnte ab diesem Zeitpunkt keine Rede mehr sein, ebensowenig von der möglichst raschen Abgabe längst überfälliger Artikel. Um bei der Wahrheit zu bleiben: Es war so, daß die Mannschaft unter tumultartigem Getöse die Treppe runterpolterte, geschlossen in ein nahegelegenes Restaurant ausrückte, um dort die Aufnahmen zu "Power Play Gourmet" in den Kasten zu bringen. Was leider nicht auf dem Video rüberkommt, sind die Jägerschnitzel, die immer so riesig sind, daß sie höchstwahrscheinlich wirklich vom Jäger stammen. Die Szenen, die sich beim Gelage abspielten, sind zwar unbeschreiblich – aber abspielbar – auf unserer CD.

Übrigens: für kreative Drehbuch-Anregungen zukünftiger Meisterwerke auf Video bzw. CD sind wir immer dankbar!



Das leichte Mittagsmenü (aus dem Originalvideo): "Borstenvieh und Schweinespeck – mein idealer Lebenszweck"



Sascha: Heldenbrust dank eiserner Herbalife-Diät



Frank "Kennt hier einer Helnwein?": Messer, Gabel, Schere, Licht, sind für Redakteure nicht

Eure Power-Eater

[News & Preview]

006 **News-Mix**
Was Computerspieler sonst noch interessiert

014 **Music Central '96**
Absolutes Muß: 93 MByte Musik und Stars

016 **Cinemania '96**
Noch ein Muß: Die Welt des Films auf CD-ROM

018 **Power Play Online**
Was wir so in unseren Online-Diensten treiben

022 **Die Welt der Online-Spiele**
Gewinnt immer mehr Anhänger: Das Online-Spiel

024 **Interplay Story**
Woran Interplay gerade arbeitet

028 **Blizzard**
Ein junges Label mit Zukunft

030 **Beavis and Butthed**
Abenteuer auf der nach unten offenen Intelligenz-Skala

032 **Wing Commander IV**
Was man mit echten Sets alles machen kann...

036 **Quake**
id Soft goes Walhalla

038 **Hexen**
Fantasy-Flair im 3D-Actionlager

040 **Virtual Karts**
Auf Schumis Spuren...

042 **Bermuda Syndrom**
Action-Adventure-Mix

044 **Grand Prix Manager**
Wirtschafts-Sim im Racing-Look

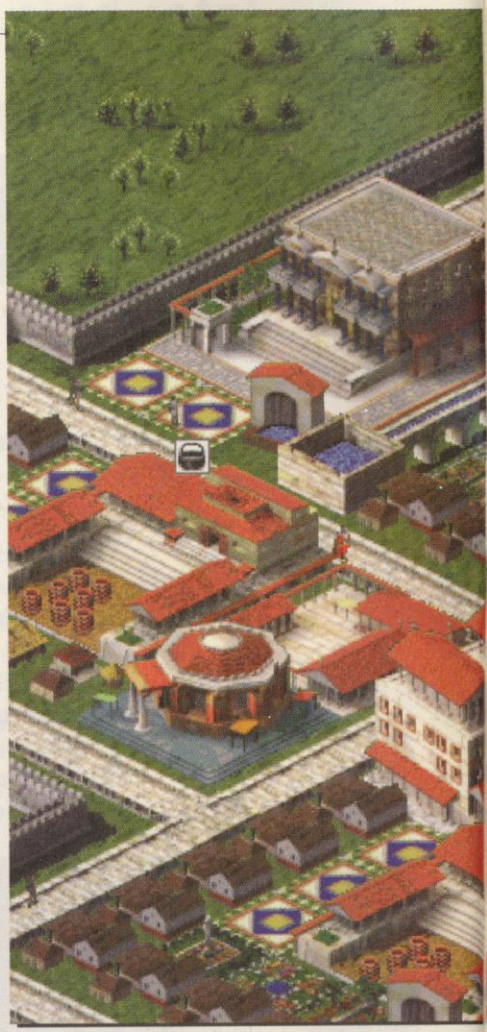
046 **Colony Wars 2492**
Strategie mit Techno-Feeling

048 **Gender Wars**
Da freut sich Alice Schwarzer!

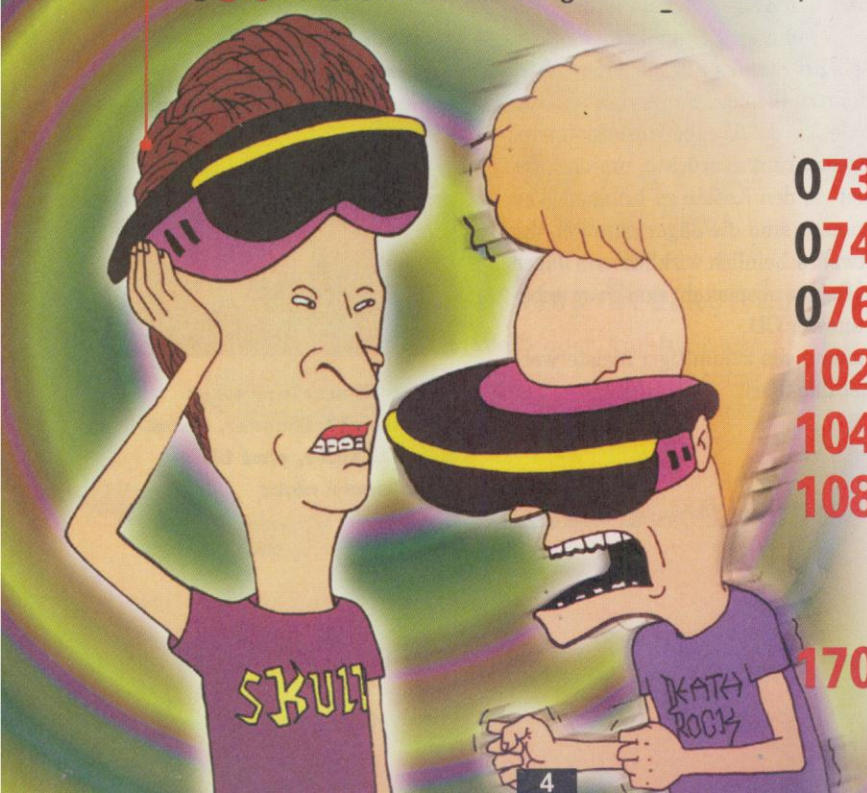
049 **Kingdom O'Magic**
Fantasy-Klischees auf die Schippe genommen

054 **Knight's Chase**
Alone-in-the-Dark-Engine mit neuer Story





Veni, vidi, vici: Auch wer kein großes Latinum hat, wird an den strategischen Anfor-derungen von Caesar 2 seine helle Freude haben.



[support]

073 **Support-Inhalt**
Alle Tips & Tricks im Überblick

074 **3D-Spiele - die neue Wirklichkeit?**
3D und Hardware – worauf müßt Ihr achten?

076 **Hilfe!**
Lösungen zu vielen Spielen

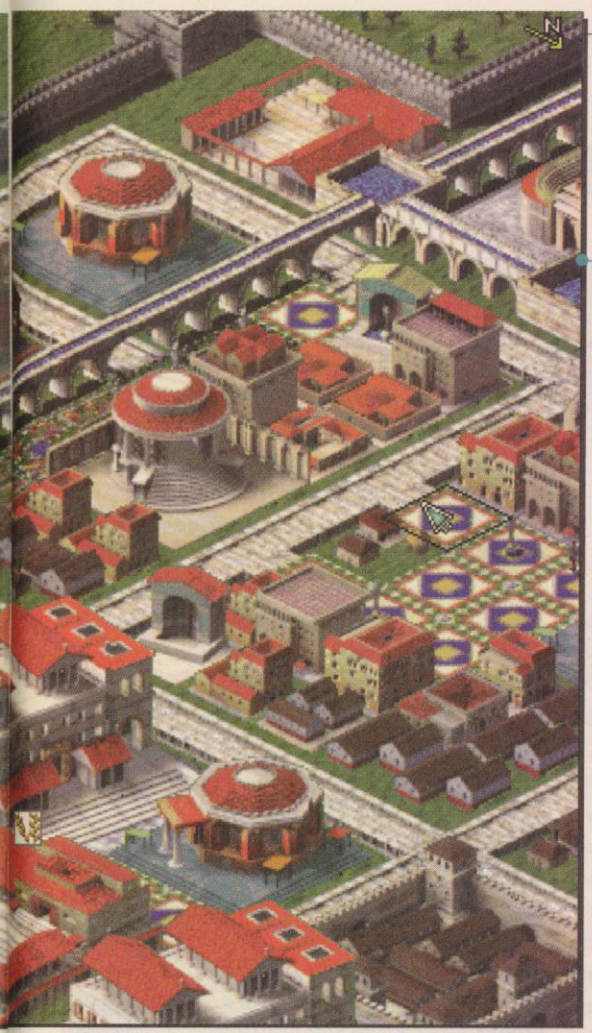
102 **Hexerei**
Michaels Tricks mit dem Hex-Editor

104 **Erste Hilfe**
Schnellverband für Hardware-Wehwehchen

108 **Powerpost**
Leser fragen, wir antworten (meistens)

[wettbewerbe]

170 **Gewinnen**
20 coole Sonnenbrillen für „Bleifuß"-Fans









[thema]

028 **Die Blizzard-Story**
Firmen-Kurzportrait

172 **Blizzard**
Interview mit Blizzard-Boß Allan Aldham

178 **Das neue Team**
Die Power-Play-Crew stellt sich vor

[rubriken]

003 **Editorial**

050 **Infos zur CD**

057 **So werten wir**

107 **Inserenten**

168 **Power-Data**

169 **Alle einer Meinung?**

182 **Impressum**

Gewinnen
Wer will coole Augengläser?

[test]

062 **3D Ultra Pinball**

066 **Albion**

064 **Al Unser Jr. Arcade Racing**

058 **Archibald Applebrooks...**

070 **Caesar 2**

118 **Capitalism**

140 **Carrier Strike Force**

156 **Chewy**

121 **Clearing House**

122 **Command Aces of the Deep**

124 **D-Day**

126 **Endorfun**

130 **Frankenstein**

120 **Fury**

132 **Millennia**

036 **NBA Jam**

113 **NHL 96**

142 **Panic in the Park**

144 **PGA Tour '96**

146 **Qwirks**

148 **Sensible World of Soccer**

152 **Silent Steel**

114 **Steel Panthers**

154 **Sim Isle**

128 **The 5th Musketeer**

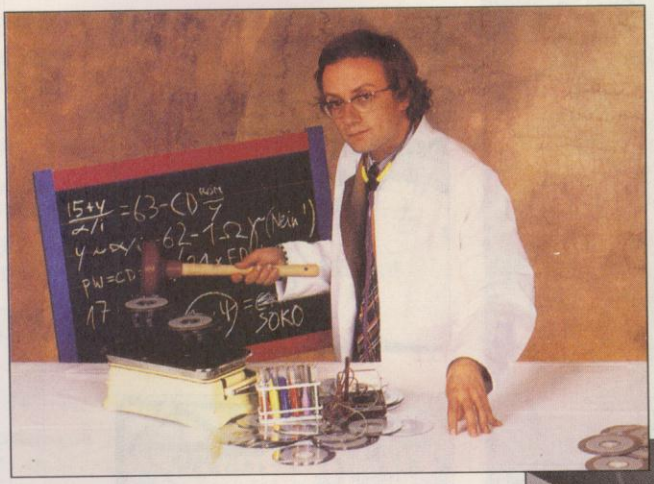
158 **Wetlands**

160 **Whoop**

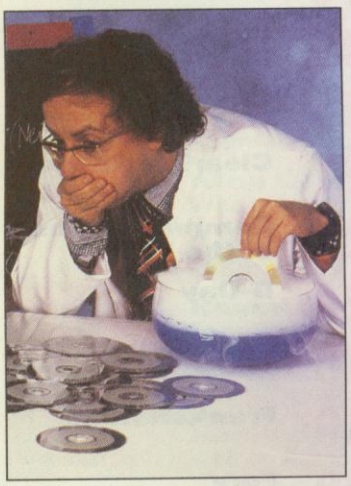
162 **Witchaven**

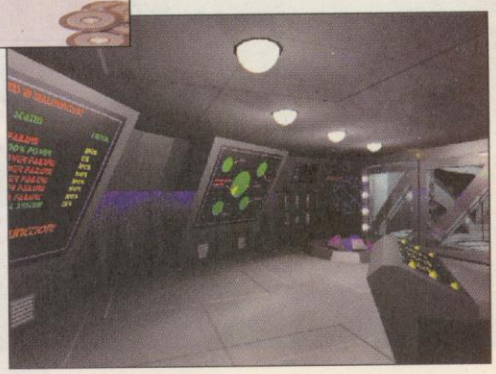
164 **Worms**

Wigalds Welt



Forscherdrang im unerschrockenen Selbstversuch: Hoffentlich ist nicht die Qualität des Spiels für die allergische Reaktion verantwortlich (links unten). Boning bei der Darlegung seiner bahnbrechenden Theorie (links).





Einen PR-Gag erlaubt sich NBG für "Terra 6 – Mission Super I.Q.": Unter dem Motto "Spiele, die die Welt nicht braucht" wirbt "RTL Samstag-Nacht"-Star Wigald Boning für das SF-Render-Adventure mit Rubiks-Cube-Einlage. Besucher der Computer '95 können Wigald am 11. November am Stand von NBG zu jeder vollen Stunde bei seinem Life-Test des Spiels über die Schulter schauen. *us*

Viertuell

Viertuell
Hersteller
Sony Music
Preis
ca. 60 Mark
Erscheinung geplant
November '95

Wer kennt sie nicht, die Fantastischen Vier? Fans sprechen liebevoll nur noch von den Fantas, und inzwischen (Viva sei Dank!) machen sie es sich auch in den kommerziellen Hitlisten gemütlich. Seit kurzem gibt's das neue Album "Lauschgift" mitsamt Hitsingle "Sie ist weg", und jetzt haben die Sprechgesangs-Meister aus dem Schwabenländle auch noch eine CD-ROM rausgebracht. Anders als zu diversen anderen deutschen Kapellen (etwa den widderlischen BAP) paßt das auch: Regelmäßig geben sich die Bandmitglieder in irgendwelchen CompuServe-Foren die Ehre, und speziell von Smudo ist bekannt, daß er gelegentlich das Mikro aus der Hand legt und zum PC-Joystick greift. Besonders LucasArts-Adventures scheinen es ihm angetan zu haben.



Wie von den Fantastischen Vier gewohnt, gibt es auch in "Viertuell" jede Menge spacige Artworks

Auf "viertuell" – den Namen schlug übrigens ein Online-Fan vor – findet Ihr alles, was das HipHopper-Herz begehrt: Alle Videos, jede Menge Musik, Filmschnipsel aus der früheren Fanta-Sendung auf Premiere, Fotos, Texte...

Viertuell verläßt die üblichen Pfade der Musik-CD-Rom und bietet eine schwarzweiß durchgestylte Oberfläche, die vom Fanta-Fan durchsucht werden muß: Verschiedene Objekte können kombiniert werden und erlauben erst dann den Zugriff auf die tieferen Ebenen der CD. Im Archiv kann gezielt nach F4-Objekten, der Bandgeschichte und allen Personen im Dunstkreis der Band geforscht werden.

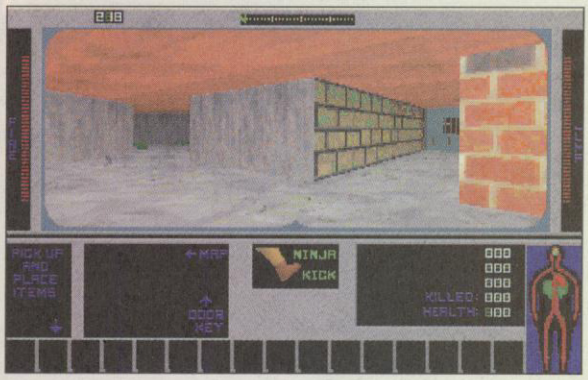
Richtige Fanta-Fans werden sich "viertuell" sowieso holen, und auch alle anderen dürften an der interessant aufgemachten Scheibe ihre Freude haben. Voraussetzung: Windows 3.1/95 und ordentliche Computerboxen, damit der Sound auch so richtig voll digital-dröhnend aus den Lautsprechern dringen kann. *ste*

3D - Game Creation System

Ihr sitzt traurig vor Eurem PC und weint leise in Euch hinein, weil die böse BPS Euer Lieblings-3D-Ballerspiel indiziert oder gar verboten hat? Dann naht jetzt Rettung, denn mit dem "3D-Game Creation System" von "Pie in the Sky Software" seid Ihr in der Lage, Euer eigenes Spiel zu konstruieren.

Im Lieferumfang von 3D-GCS ist alles, was man für die Entwicklung eines Spiels braucht. Mittelpunkt ist eine recht einfach zu bedienende CAD-Oberfläche, in der die Level gebaut werden. Eine umfangreiche Grafikbibliothek stellt vorgefertigte Wände, Gegner, Gegenstände usw. zur Verfügung. Dasselbe gilt für Soundeffekte und Musik. Außerdem können natürlich alle Daten je nach Belieben verändert oder importiert werden. Eure selbst erstellten Spiele könnt Ihr dann ohne Probleme an Freunde und Bekannte weitergeben, sie sind auch ohne das Hauptprogramm lauffähig.

Mit 3D-GCS konstruierte Spiele mögen zwar nicht ganz so gut aussehen wie die aktuellen Veröffentlichungen der Profis, aber mit etwas Phantasie lassen sich sehr ansehnliche Level bauen. Das besondere Highlight des komplett deutschsprachigen Programmpakets aber ist das Handbuch: Es erklärt nicht nur die eigentlichen Programmfunktionen, sondern bietet eine umfassende und sehr gut lesbare Einführung in grundlegende Funktionsweisen des 3D-Programmierens und des Level-Designs. Wer vom Programmieren noch keine Ahnung hat, aber bereit ist, sich ein wenig in die Materie einzuarbeiten, findet hier eine tolle Einstiegshilfe. *ste*



3D-Game Creation System
Hersteller
Pie in the Sky
Preis
ca. 100 Mark

Perfect General 2
Scenario & Campaign Editor

Wohnzimmerfeldherren, die nach dem Durchspielen der vorgefertigten "Perfect General 2"-Missionen noch Machthunger verspüren, können jetzt mit dem neu erschienenen "Scenario & Campaign Editor" von QQP eigene digitale Kriege entwerfen. Das Programm bietet die Möglichkeit, durch Plazieren von Landschaftselementen, Eisenbahnen, Städten usw. komplett neue Szenariokarten zu kreieren, diese mit Freund- und Feindeinheiten zu versehen, die Wetterbedingungen zu bestimmen und schließlich mehrere Schlachten zu Campaigns zusammenzufassen. Wer möchte, kann dazu noch entsprechend markige Missionsbeschreibungen zum Besten geben. Der Editor ist nur in Zusammenhang mit dem Hauptprogramm lauffähig. Sämtliche Bildschirmtexte und das Handbuch sind in Englisch gehalten. *us*

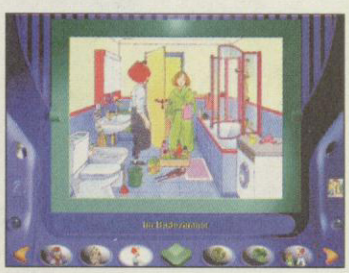
Perfect General 2 - Scenario & Campaign Editor
Hersteller
QQP
Preis
ca. 80 Mark

BENEFIZ

Dem Aufbau eines Kinderdorfes für Opfer des Tschernobyl-Unglücks kommt ein Projekt des gemeinnützigen "Only 4 Kids"-Vereins zugute. Unter der Schirmherrschaft des Bundesumweltministeriums und des "WISO"-Magazins ist eine Multimedia-Edutainment-CD-ROM mit dem Namen "Maxi & Prof. Rebus" entstanden.

Das Produkt läuft unter Windows und wendet sich an 8-14jährige. Neben einer Sammlung kleinerer Denk- und Konzentrationsspiele lauern unter der leicht zu bedienenden, mit Grafiken im Kinderbuch-Stil illustrierten Oberfläche auch einige lehrreiche Videodateien zu Umweltthemen wie z.B. der Verlandung des Aralsees oder Energiesparmaßnahmen. Inklusive Porto und Versand kostet Euch der Spaß 45,95 Mark, wovon allein 30 Mark dem guten Zweck dienen. Käufer können also gleich in doppelter Hinsicht ein gutes Gewissen haben... *us*

Bezugsquelle:
ONLY 4 KIDS e.V.
Schatzmeister Axel Schürhoff
Emilstr. 26
42289 Wuppertal



Prof. Rebus philosophiert über Wasserverschwendung

Maxi & Prof. Rebus
Hersteller
Only 4 Kids e. V.
Preis
ca. 40 Mark

Vielleicht haben Sie bald M

Vielleicht liegen Sie



HOTLINE 040/39 1113 - INTERNET www.vie.co.uk/vie

Jetzt im Handel!

Komplett in deutsch. Mit digitalisierter deutscher Sprachausgabe.

PC CD-ROM

Das Ziel: die *Weltherrschaft*. Der Schlüssel: eine *Pflanze*. Befehligen Sie die Armeen aus intelligenten Cyborgs auf ihren Missionen dieser bahnbrechenden *Echtzeitsimulation*. Das reicht Ihnen noch nicht? Dann stellen Sie sich dem Kampf *Mann gegen Mann* über Modem oder Netzwerk. Falls Sie nicht genug Leute

COMMAND & CONQUER IST EIN MARKENZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS INC. © WESTWOOD STUDIOS INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN

acht über die gesamte Erde.
auch bald drunter.



kennen oder zuwenig Hirnschmalz für eine *gute Strategie* haben, beobachten Sie doch Goldfische. Oder sticken Sie Tischdeckchen, *elende Spaßbremse.*

COMMAND & CONQUER

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

©1995 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON VIRGIN ENTERPRISES LTD.

Computer '95

Computer '95
Köln Messegelände
10. bis 12. Nov. 1995
Eintritt:
15 bis 20 Mark
Info:
08642/899953

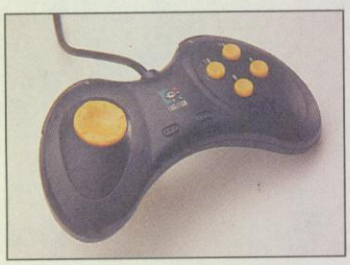
Vom 10. bis 12. November 1995 öffnet die Computer '95 auf dem Kölner Messegelände ihre Tore. Wie schon in den vergangenen beiden Jahren steht wieder der Endverbraucher im Mittelpunkt der Veranstaltung. Von 9 bis 18 Uhr täglich präsentieren und verkaufen 200 bis 250 Aussteller auf knapp 19 000 qm die neuesten Entwicklungen rund um PCs, Amigas und Spielkonsolen. Selbstverständlich ist auch das Power Play-Team mit einem Stand auf der Messe vertreten: Ihr findet uns in Halle 11 am Stand D34-42/E35-43. Der Eintrittspreis beträgt für Schüler/Studenten 15 Mark, für Erwachsene 20 Mark.

Für Fragen, die die Computer '95 betreffen, haben die Veranstalter eine Telefon-Hotline unter der Nummer 08642/899953 eingerichtet.



Die Prominenz gibt sich auf der Computer '95 die Klinke in die Hand

Logitech



WingMan Light
Hersteller
Logitech
Preis
ca. 50 Mark

ThunderPad
Hersteller
Logitech
Preis
ca. 40 Mark

Und irgendwann übernehmen sie dann die Macht auf diesem Planeten ... Die Familie der Joysticks hat wieder einmal Nachwuchs bekommen. Immerhin sind die neuen Eingabegeräte diesmal von Logitech und dürften damit auf breiteres Interesse stoßen: Der WingMan Light ist zwar preislich unter den bereits bekannten Joysticks von Logitech angesiedelt, hat aber den gleichen handlichen Griff. Außerdem ist er einer der wenigen Joysticks im PC-Lager, der einen automatischen Feuerknopf hat, mit dem der Spieler zwischen automatischem und manuellem Feuer hin- und herschalten kann.

Mit dem ThunderPad will Logitech dem weitverbreiteten und altbewährten Gamepad von Gravis Konkurrenz machen. Ursprünglich stammt das Konzept der Pads von den Standardeingabemedien für Spielkonsolen und wurde von Gravis für PC-Spieler adaptiert. Das ThunderPad sieht schicker aus und liegt besser in der Hand als die Konkurrenz. Außerdem hat es an der Front zwei Dauerfeuer-Tasten. Interessierte sollten sich das neue ThunderPad ruhig mal genauer anschauen! *ste*



Oben: WingMan Light für Simulationen
Links: ThunderPad für Actionspiele

Abgefahren

Micro Machines 2 Special Edition
Hersteller
Codemasters
Preis
ca. 100 Mark
Erscheinung geplant
November '95

Hat der kleine Bruder Eure heißgeliebte Matchbox-Sammlung auf dem Flohmarkt zum Schleuderpreis verscherbelt? Wurde Euer Lieblings-Siku unter den zarten Elfenfüßen der fettleibigen Verwandtschaft gnadenlos zermalmt? Macht nichts: Codemasters verspricht uns für seine demnächst erscheinende "Micro Machines 2 Special Edition" 100 frische Strecken, neue Grafik inklusive SGI-Animationen, sowie einen Strecken-Editor für selbstgebastelte Multiplayer-Verfolgungsjagden um Aktenkoffer, Kaffeetassen und Kloschüsseln. Damit auch grafisch alles wie geschmiert läuft, sind satte 60 Bilder pro Sekunde angekündigt. *us*

Tricky Quiky Wettbewerb

Der Hauptgewinner unseres "Tricky Quiky"-Gewinnspiels aus Ausgabe 08/95 ist der zehnjährige Benjamin Bräcklein aus Königstein im Taunus. Firma Nestlé ließ den strahlenden Sieger in Kakaopulver und Frühstücksflocken aufwiegen, was Benjamin dank seines Kampfgewichtes von 33,5 kg eine langfristige Versorgung mit süßen Leckereien garantiert. Zudem durfte er sich einige Artikel aus dem Nesquik-FanShop aussuchen. Benjamin ist ein großer Fan des Tricky Quiky-Jump´n´Runs und wartet schon voller Vorfreude auf eine eventuelle Fortsetzung des erfolgreichen Werbespiels. Diesbezüglich gibt es allerdings keine Planungen bei Nestlé. *us*

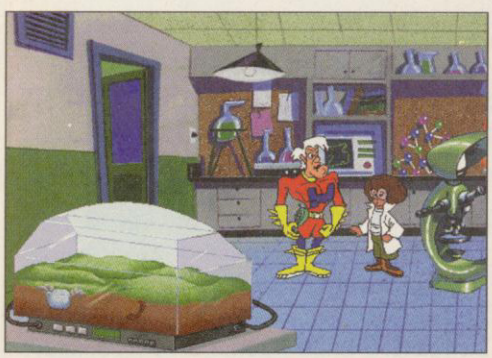
Hier noch einmal die Bezugsquelle für das Tricky Quiky:
Firma Nestlé
Kennwort: Tricky Quiky Game
20557 Hamburg (10 DM + NN)
Telefonische Bestellungen unter
040-23654123 (13 DM +NN)

Tricky Quiky Game
Hersteller
Nestlé
Preis
ca. 10 Mark

Wohlerzogen

Microsoft hat mit seiner "Home"-Produktlinie den Trend gesetzt, jetzt drängt der zweite Büroriese ins gewinnträchtige Consumer Software-Segment: IBM kommt mit drei speziell auf Kinder zugeschnittenen Edutainment-Produkten für Windows auf den Markt. Es handelt sich um "The Adventures of Hyperman", "Kid Riffs" sowie "Peter and the Wolf".

"The Adventures of Hyperman" ist ein relativ leicht lösbares Point&Click-Adventure für Kinder ab sieben Jahre, dessen Puzzles dazu dienen, den Kids bestimmte naturwissenschaftliche Vorgänge, wie z.B. die Hebelgesetze, auf spielerische Weise näherzubringen. Titelheld Hyperman jagt zusammen mit seiner kopflastigen Assistentin Emma den entflohenen Erzbösewicht Entrope und dessen Schatten Kidd Chaos. Als Belohnung für bewältigte Rätsel gibt es kurze Zeichentrickfilmchen á la Don Bluth ("Dragon's Lair", "Space Ace").



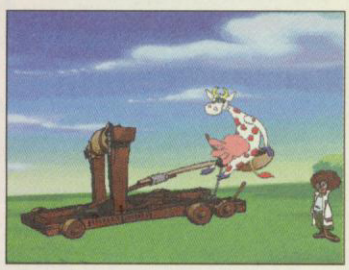
Den kleinen Musikus spricht "Kid Riffs" an, das den Einstieg in die Welt der Musik erleichtern soll. Es läßt den Benutzer von der Percussion bis zur Melodiestimme vollständig eigene Stücke komponieren, optional sorgt der Computer für die Begleitung. Eine Wavetable-Soundkarte vorausgesetzt, reproduziert das Programm realistisch sämtliche Orchesterinstrumente von der Tuba bis zum Piccolo. Notfalls reicht auch eine Soundblaster-kompatible aus, allerdings tönt es dann dank FM-Synthese recht künstlich.



Peter and the Wolf: Auf der Bühne treibt der digitale Peter seine Späße

Der dritte Anwärter auf die Gunst des Kunden, "Peter and the Wolf", ist eine multimediale Umsetzung des gleichnamigen klassischen Orchesterwerkes von Sergej Prokofjew. Über ein Hauptmenü in Form eines Opernsaals klickt sich der geneigte Sprößling im zielgruppenfähigen Alter von drei bis acht Jahren durch diverse Animationssequenzen, Hörbeispiele der einzelnen Instrumente in CD-Qualität und zwei Minispielchen. Laut Herstellerangaben fördert "Peter and the Wolf" das Verständnis für klassische Musik und die Fähigkeit, diverse Instrumente zu identifizieren.

Alle hier vorgestellten Programme sind bislang nur auf Englisch erhältlich. *us*



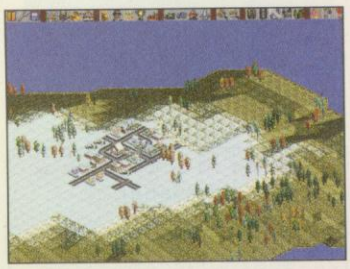
Hyperman demonstriert seine geniale "Cowmaflage".



Die PC-Tastatur bringt bei Kid Riffs klassische Instrumente zum Klingen.

The Adventures of Hyperman
Kid Riffs
Peter and the Wolf
Hersteller
IBM
Preis
auf Anfrage

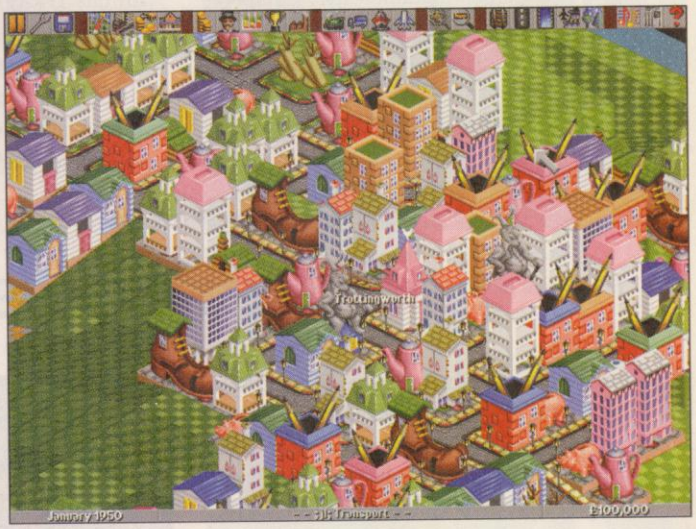
Transport Tycoon Deluxe



Eis und Schnee erschweren in der subarktischen Klimazone das Wirtschaften

Transport Tycoon Deluxe
Hersteller
Microprose
Preis
ca. 120 Mark
Erscheinung geplant
November '95

Adam Locke, einer der Begründer des wirtschaftlichen Liberalismus, hätte seine helle Freude an der aufgewerteten Version des Transport Tycoon von Microprose gehabt. Die Konkurrenz wird einfach am Aktienmarkt aufgekauft, taktische Grundstückserwerbungen sind ebenso möglich wie das Ausloten der eigenen Strategie am menschlichen Gegenüber, das per Modem oder Netzwerk ins Spiel einsteigen kann. Satte vier grafisch und spielerisch verschiedene Spielwelten (gemäßigt, subtropisch, arktisch, Toyworld) mit jeweils bis zu 20 vorgefertigten Szenarien, lassen den aufstrebenden Jungunternehmer in Euch wach werden. Jede Welt bringt dabei ihre eigenen Industriezweige mit: Bonbonfabriken in der Toyworld, Gummiplantagen in den Subtropen usw. Wer sich zuvor das Hauptprogramm und den World Editor separat zugelegt hat, darf sich jetzt in den Allerwertesteten beißen, denn Transport Tycoon Deluxe kommt inklusive Editor. *us*



Alles so schön bunt hier: Werdet zum Bonbon-Baron in der legomäßigen Toyworld

IR-Tastatur

SWK-8630
Hersteller
Sejin
Preis
ca. 200 Mark
Vertrieb durch:
Batavia
M. Sawatzky,
Tel. 08546/19-0

Technik-Freaks sowie alle, die gerne mit anderen gemeinsam spielen, werden sich über die Infrarot-Tastatur von Sejin freuen: Kein Gefummel mehr mit dem Tastaturkabel und der Rechner kann auch aus einer Entfernung von ein paar Metern noch problemlos bedient werden. Der Anschluß ist denkbar einfach: Altes Tastaturkabel aus dem PC-Gehäuse raus, Kabel des IR-Empfängers rein, IR-Empfänger auf Monitor, bei der Tastatur noch die Batterien eingelegt und schon kann's losgehen. Der Empfänger selbst wird vom PC mitversorgt. Keine Treiber, keine Schrauben.

Momentan gibt es das ganze nur in der speziell für Spiele eher ungeeigneten, da zu eng layouteten Notebook-Version, ab Anfang '96 wird aber auch eine kabellose große Standard-PC-Tastatur angeboten. *ste*



VERMISCHTES

• LucasArts liefert sein abgedrehtes Comic-Roadmovie-Adventure "Vollgas" jetzt in einer komplett deutschen Version aus.

• Eine Preissenkung gibt es für "Breach 3" von Impressions. Der neue Preis beträgt 49,95 Mark.

• Warner bündelt seine Kräfte: TWI und WIE fusionieren zu Time Warner Interactive.

• Acclaim schluckt die bekannten Konsolenentwickler Probe Entertainment und Sculptured Software und wächst damit um insgesamt 250 hochqualifizierte Mitarbeiter.

• Die interACTIV Multimedia-Akademie ist die erste privatwirtschaftliche Einrichtung im Bereich der Multimedia-Bildung und bietet Lehrgänge z.B. für Multimedia-Programmierer, -Konzeptionisten, -Autoren oder -Produzenten an. Infos über: interACTIV Multimedia-Akademie, Am Seemoser Horn 20, 88045 Friedrichshafen.

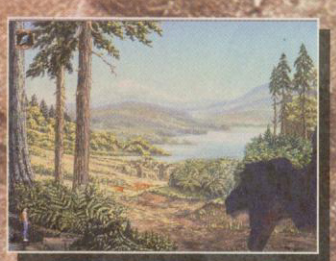
BERMUDA SYNDROME

EINE NEUE DIMENSION DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschosssen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...

... letzter Eintrag Pilot J.J.Thompson ...
(Peterson Air Base Atlanta)...19.6.1942...








Windows 95 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Deutschland

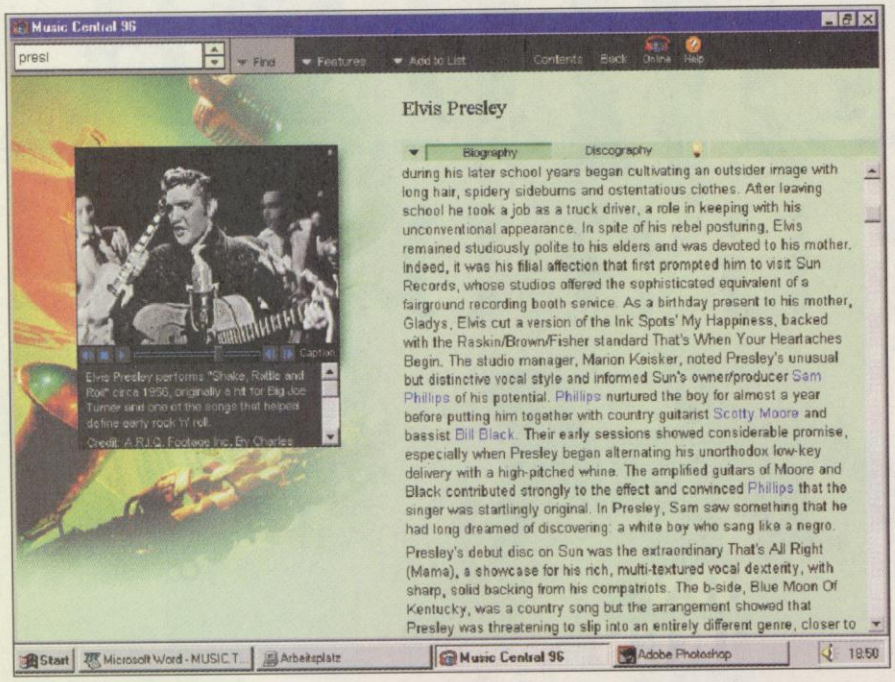
- Über 250 Einzelszenen, gespickt mit vielen Rätseln
- Vier große Welten:
Dinosaurierwelt · Unterwasserwelt · Höhlenwelt · Die vergessene Stadt
- über 70 Feinde, in feinstem 3D gerendert
- aufwendig gestaltete Zwischensequenzen
- orchestraler Soundtrack
- Internet: http://www.musicpark.com

FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1

ADVENTURE SOFT
Label of Musicpark Entertainment, Berlin

BMG INTERACTIVE Entertainment

Music Central '96



Der King lebt: Elvis Presley schwingt das Becken und malträtiert dazu die Klampfe

Was dem Cineasten sein Cinemania ist, das soll nach dem Willen von Bill Gates ab 1996 "Music Central" für den Musikliebhaber sein. Auf 593 MByte informiert die Microsoft-Entwicklung relativ umfassend und kompetent über nahezu alle bedeutenden und weniger bedeutenden Alben und Stars der Unterhaltungsmusik seit Beginn des Jahrhunderts. Sämtliche Genres von Pop und Rock über Jazz bis zum Gospel werden dabei abgedeckt.

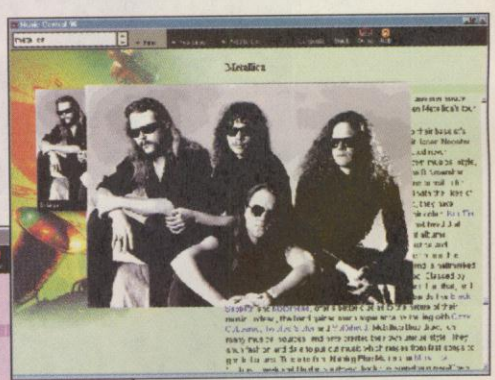
Das Programm ist sowohl von der Optik als auch von der Bedienung her an das von Cinemania gewohnte Bild angelehnt: Sucht Ihr eine bestimmte Band, ein Album oder einen Song, tippt Ihr einfach den entsprechenden Namen ein. Einen Moment später erscheint eine Liste mit den gefundenen Einträgen. Ein Klick auf den gewünschten Titel genügt, und schon spuckt "Music Central '96" mehr oder minder aussagekräftige Informationen aus. Um den richtigen Eintrag zu finden, braucht Ihr meist nur ein Fragment des Titels zu kennen, da grundsätzlich alle Titel, die die eingegebene Buchstabenfolge enthalten, angezeigt werden. Suchfilter für Genre, Label, Entstehungsjahrzehnt eines Albums oder Kritikerbewertung auf einer Skala von ein bis fünf Sternen helfen dabei, das Feld der in Frage kommenden Artikel einzugrenzen.

Ein netter Gag, vergleichbar mit den Filmvorschlägen in Cinemania, ist die Vorschlagsfunktion für Musiker bzw. Gruppen: In einem zweigeteilten Fenster gebt Ihr links Eure Lieblingsgruppe ein. Rechts listet das Programm dann diverse Künstler auf, die dem Musikstil Eures Favoriten nahekommen. Über einen Schieberegler läßt sich einstellen, ob der Computer bei der Auswahl der Alternativen eher penibel oder locker vorgehen soll.

Die nackten Zahlen sprechen eine beeindruckende Sprache: "Music Central '96" enthält Informationen zu über 80000 Alben, davon 54000 inklusive Trackliste und 7500 mit ausführlicher Kritik, 3733 Abbildungen von Albumcovers, 172 minutenlange Songclips, 51 Videoausschnitte sowie 28000 Gruppen bzw. Einzelmusiker oder Produzenten, 19915 Discographien, etwa 8000 Biographien und fast 2000 Portraits.

Genau wie das Schwesterschiff Cinemania, wird auch "Music Central '96" über das Microsoft Network oder das Internet im Umfang erweiterbar sein, um in der schnellebigen Musikbranche nicht an Aktualität zu verlieren. *us*







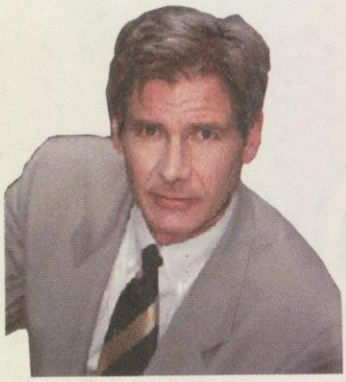
Oben: Würden Sie diesen sympathischen Herren einen Gebrauchtwagen abkaufen?

Links: Eins der zahlreichen Cover-Artworks, die in Music Central integriert sind

Music Central '96
Hersteller
Microsoft
Preis
ca. 150 Mark
Erscheinung geplant
Dezember '95


wild
power
Tobacco
JAVAANSE JONGENS

Cinemania '96



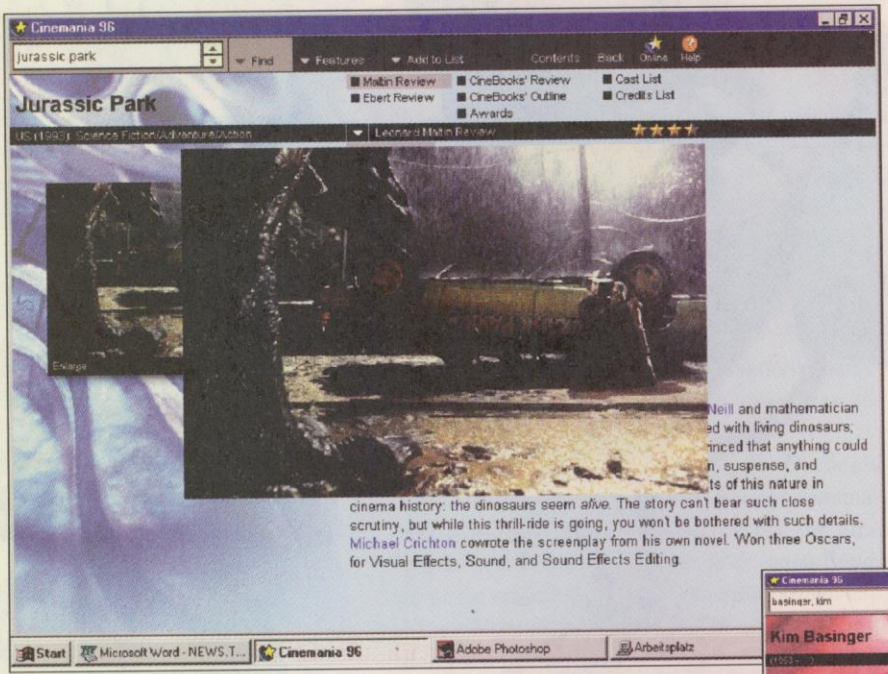
Welcher Film gewann 1974 den Oscar für die beste weibliche Nebenrolle? Wodurch wurde der Schauspieler Antonio Banderas bekannt? Diese und ähnliche Fragen beantwortet in nunmehr dritter Auflage Cinemania, Microsofts Multimedia-Zugpferd.

Auf einer randvollen CD-ROM beinhaltet die 96er Edition der Windows-Filmdatenbank selbstverständlich die Kritiken aller bedeutenden Kinopremieren des vergangenen Jahres, womit sich die Zahl der beleuchteten Leinwand- und Mattscheibenkunstwerke um knapp 700 auf exakt 20 356 steigert. Des weiteren wurden 4362 Biographien, 141 Soundtrack-Ausschnitte, 23 Filmclips, 1168 Szenenfotos und 178 Dialoge implementiert. Die Microsoftler beließen es aber nicht bei einem simplen Jahres-Update, sondern nahmen auch hier und da Detailverbesserungen vor: Die letztes Jahr dominierenden Schwarzweiß-Portraits in den Biographien wurden teilweise durch farbige ersetzt, mit je einem Bild für die frühen und die späteren Jahre ihres Schaffens sind jahrzehntelang etablierte Mimen vertreten und Querverweise erlauben es Euch, von der Biographie eines Schauspielers oder Regisseurs ausgehend, sämtliche Szenenfotos und Filmclips zu betrachten, die in Bezug zu ihm stehen. Dem europäischen Verständnis von einem guten Film wird mit der Tatsache Tribut gezollt, daß neben den Preisträgern des Oscars und kleinerer amerikanischer Filmpreise auch die des Filmfestivals in Cannes Erwähnung finden. Die ohnehin schon sehr umfangreichen Suchfunktionen sind noch feiner geworden. So orientiert sich der Suchfilter für Filmqualität jetzt nicht mehr nur an der Maltin-Kritik, sondern unterscheidet zwischen den Bewertungen aller vier im Programm zu Wort kommenden Filmkenner.

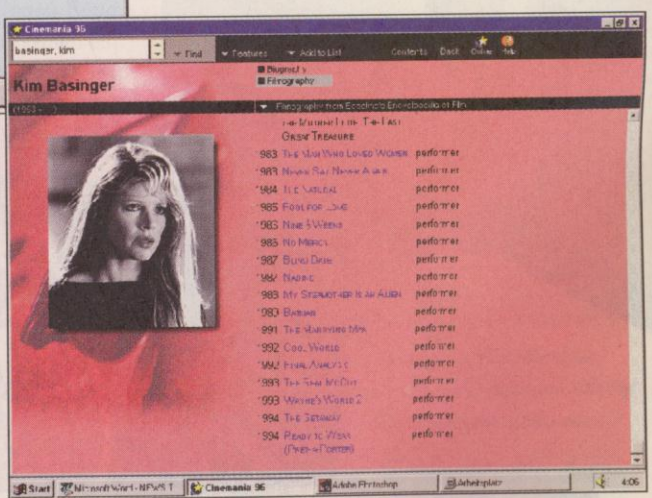


Cinemania ist teilweise aktueller als die deutschen Kinos

Interessant ist die neu hinzugekommene Download-Möglichkeit für Kritiken der aktuellsten Streifen. Direkt aus dem Programm kann die Datenbank via Internet oder Microsoft Network auf den letzten Stand gebracht werden. So löst sich einer der wenigen Schwachpunkte der Vorgängerversionen in Luft auf. Des weiteren gibt es im MSN auch ein Diskussionsforum, in dem Cineasten Gleichgesinnte finden. Cinemania ist für jeden Computerbesitzer ein absolutes Muß, der sich auch nur entfernt für das Medium Film interessiert. *us*



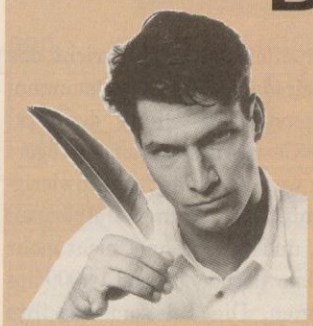
Optisch imposante Szenen sind oft in Form eines Standbilds, seltener mit einem Video im Briefmarken-AVI-Format verewigt



Hier Kim Basingers gesammelte Werke. Ein Klick auf einen blau unterlegten Titel führt zum entsprechenden Spielfilm.

Cinemania '96
Hersteller
Microsoft
Preis
ca. 150 Mark
Erscheinung geplant
Dezember '95

Der kleine Klugscheißer



Es waren einmal ein paar Halunken, die gaben sich am Hofe des Kaisers als Schneider aus und versprachen, dem Fürsten eine prächtige Robe anzufertigen. Sie dachten jedoch nicht daran, die kostbaren Stoffe, Goldfäden und Pelze wirklich zu verarbeiten, sondern ließen sie verschwinden. Wenn jemand kam, um den Fortgang der Arbeiten zu prüfen, lobten die Gauner den edlen Schnitt, die Leichtigkeit des Gewebes und die feinen Nähte und schalten jeden einen Banausen, der auf den leeren Kleiderständern nichts zu erkennen vermochte. Als der Kaiser sich in seiner neuen Robe unters Volk begab, schien niemand zu bemerken, daß der Fürst splitternackt unter seinem Baldachin einherschritt – niemand, bis auf ein kleines Mädchen, das rief, "der hat ja gar nichts an!"...

Nun, die Schneider von heute kommen aus der Softwareindustrie, die neuen Kleider heißen "Multimedia" und der betrogene Kaiser ist nicht einmal König, auch wenn man ihn gerne so betitelt – der arme Kunde. Nehmen wir z. B. mal den Interactive Movie: Was ein rechter Interaktiv-Film sein will, traut sich nicht mehr unter vier CDs in die Packung, sieben Silberlinge sind schon eher State of the Art. Was bekommt man geboten? Ruckelnde Grafik, zum Heulen schlechte Synchronisation, amateurhaft agierende "Schauspieler", ein Storyboard, das einem das Wasser in die Augen treibt – bei der Konkurrenz hätte "Der Angriff der Killertomaten" den Oscar für die besten Special-Effects erhalten. Also gut: keine Macht den Pauschalurteilen, aber die neuen Kleider sind ihr Geld im Schnitt noch nicht wert. Die wenigen professionell produzierten Ausnahmen wie "Wing IV" bestätigen die Regel – und selbst da ist noch nicht raus, ob die investierten Dollarmillionen durch verkaufte Stückzahlen wieder eingespielt werden. Der Interactive Movie überzeugt deswegen nicht, weil er technisch gesehen noch im Stummfilm-Zeitalter steckt. Quasi über Nacht rennen ehemalige Programmierer im Filmstudio herum und spielen Regisseur. Computerspezialisten, die sonst vor dem Bildschirm brüteten, koordinieren nun eine Produktions-Maschinerie, die auch in Hollywood nur wenige wirklich beherrschen. So schnell wie möglich will man das Handwerkszeug der Traumfabrik benutzen und übersieht dabei, daß Hollywood selbst seine Grenzen erreicht hat: Noch perfektere Illusionen sind mit der konventionellen Trickkiste nicht mehr bezahlbar. Und vor allem: Was nützen tolle Bilder, wenn Spieltiefe und Spielspaß auf der Strecke bleiben?

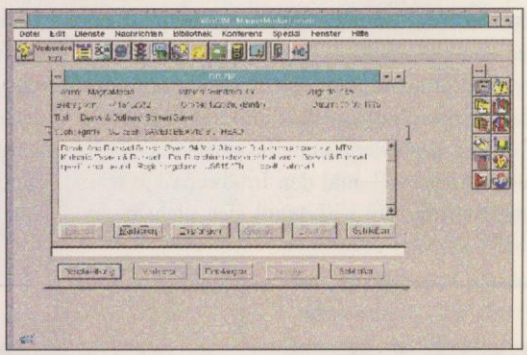
{evolution}



Power Play Online

Auch in diesem Monat berichten wir wieder aktuell aus den Brandungen der elektronischen Bits und Bytes. Auf dem heißen Draht bewegt sich einiges!

Beherrschendes Thema in der "SPIELE.GER" des **FidoNet** war im letzten Monat ganz klar der Dune-Clone "Command & Conquer". Erschien das Spiel vielen Hobbystrategen anfänglich noch sehr schwierig, hatten die ersten Profis es bereits nach einem Wochenende durchgespielt. Die unter Mailbox-Besuchern offensichtlich nur schwer nachvollziehbare Indizierung von "Dark Forces" ließ erneut heiße Diskussionen über Sinn oder Unsinn von Spieleverboten und die Einstufung nach Altergruppen aufflammen. Ein heißes Eisen ist offenbar auch "Crusader - No Remorse". Während die einen die entschärfte deutsche Version begrüßen, fühlen sich andere Spiele-Freaks im FidoNet langsam ernsthaft in ihrer "Spielfreiheit" beschnitten und sehen die Altersbeschränkungen schon fast als mehr oder weniger willkürliche Einschränkung von Grundrechten. Weniger kontrovers, aber umso informativer, ging es die letzten Wochen in unserem "Power Play"-Bereich in CompuServe zu. Besonderes Schmankerl: Die elektronische Lösungs-Hotline. Teilnehmer können hier Fragen und Probleme zu aktuellen (oder auch älteren) Spielen loswerden. Die Spiele-Experten Andreas Wonisch und Siggi Waskow helfen engagiert mit nützlichen Tips, notwendigen Patches oder gleich mit Komplettlösungen weiter. Sieht man von den normalen, inzwischen sehr günstigen CompuServe-Gebühren einmal ab, ist dieser Helpline-Service für Euch kostenlos. Obacht! Ganz frisch sind die Spiele-News in unserem Forum, die jede Woche zusammengestellt und veröffentlicht werden. Wer sich ausgedehnte und zeitraubende Streifzüge durch diverse WWW-Seiten, CIS-Foren und Mailboxen ersparen möchte, erfährt in unseren Spiele-News alles Wissenswerte der letzten Tage. Ein richtiger Knüller war unsere Vorab-Trial-Version von "Hexen", die wir als einziges deutsches CIS-Forum zum Download angeboten hatten (leider konnten wir das Demo nicht auf die CD nehmen, da der Hersteller bisher nur eine Freigabe zum Download erteilt hat).



Lange war es angekündigt, geklappt hat es dennoch nicht: Bundesweite 14.400bps-Zugänge für Telekom Online (BTX, Datex-J) gab es nun doch nicht bis Ende Oktober, sondern sie wurden auf unbestimmte Zeit verschoben. Hier ein Ausschnitt aus einer öffentlichen Nachricht des BTX-Magazin-Chefredakteurs Claus Baumann: "Die flächendeckende Umstellung der Btx-Zugänge auf hohe Geschwindigkeiten verzögert sich laut Telekom wegen technischer Schwierigkeiten. Die gesamte Zeitplanung sei über den Haufen geworfen, und man rechnet nicht mehr damit, in diesem Jahr flächendeckend 14.000 bps anbieten zu können. Die Telekom hat ihre Umbaupläne vorläufig auf Eis gelegt, bis die Probleme, die in Frankfurt, München und Nürnberg auftraten, behoben sind. O-Ton: 'Es ist derzeit noch nicht abzusehen, wann mit der Umstellung fortgefahren werden kann. Wir möchten die Kunden nicht noch weiter verärgern." Tip von uns: Der Umstieg auf ISDN ist schon dann eine Überlegung wert, wenn Ihr online überdurchschnittlich aktiv seid, denn mit ISDN bekommt Ihr flächendeckend 64.000bps beim Zugang zu Telekom Online – und er Zugang zum Internet (über BTX Plus mit ISDN) macht dann erst richtig Spaß. Bis April 1996 gibt es von der Telekom übrigens noch Förderungen in Höhe von 300 und 700 Mark, wenn Ihr Euch bis dahin für ISDN entscheidet. Da nun auch CompuServe fünf bundesweite ISDN-Zugänge angekündigt hat, ist ISDN auch für private Datenreisende eine interessante Alternative.

Auch CompuServe hat aufgeschoben, nämlich den Termin für die Veröffentlichung des WinCIM 2.0. Der bunte Online-Navigator soll nun bis Ende November für alle zu haben sein – zumindestens in der englischen Version. Mit WinCIM 2.0 könnt Ihr Internet und CIS gleichzeitig nutzen, sprich, während Ihr im Power-Play-Bereich Spiele-Infos verschlingt, könnt Ihr die WWW-Seiten von Sierra herunterladen – und das nur mit einer Verbindung! Weil hohe Versionsnummern so schön sind, wird ein 32-Bit-WinCIM für Windows 95 und NT unter dem Versions-Level 3.0 Ende des Jahres oder Anfang kommenden Jahres zu haben sein. Auch interessant: In Kürze wird jeder CIS-Teilnehmer seine eigene World-Wide-Web-Seite kostenlos anbieten können. CompuServe wird – vermutlich auch noch dieses Jahr – mit dem "WebWizard" ein DTP-ähnliches Programm für diesen Zweck kostenlos zur Verfügung stellen.

Michael Vondung

FIDONET

Erinnert Ihr Euch noch an die Unklarheiten mit unserem FidoNet-Engagement? Fido-Koordination und Power-Play konnten sich einigen: Solange wir in der Adresse einen "normalen" Namen verwenden, ist alles in Ordnung, "Power Play" hingegen gilt als kommerzielle Werbung und ist laut "Fido Policy" nicht gestattet. Ganz nachvollziehbar erscheint uns das Werbeargument zwar nicht, aber wir passen uns den Gepflogenheiten natürlich an...

So erreicht Ihr uns

CompuServe:
GO MAGNA
oder direkt 72662, 2045

Internet:
72662.2045@ compuserve.com

FidoNet:
M. Vondung 2:244/1550.10

Datex-J und BTXplus:
0260299116-9215

Switchboard BBS
06173/9359-35 oder
06173/9359-48

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

Schlechte Zeiten für Schweine...



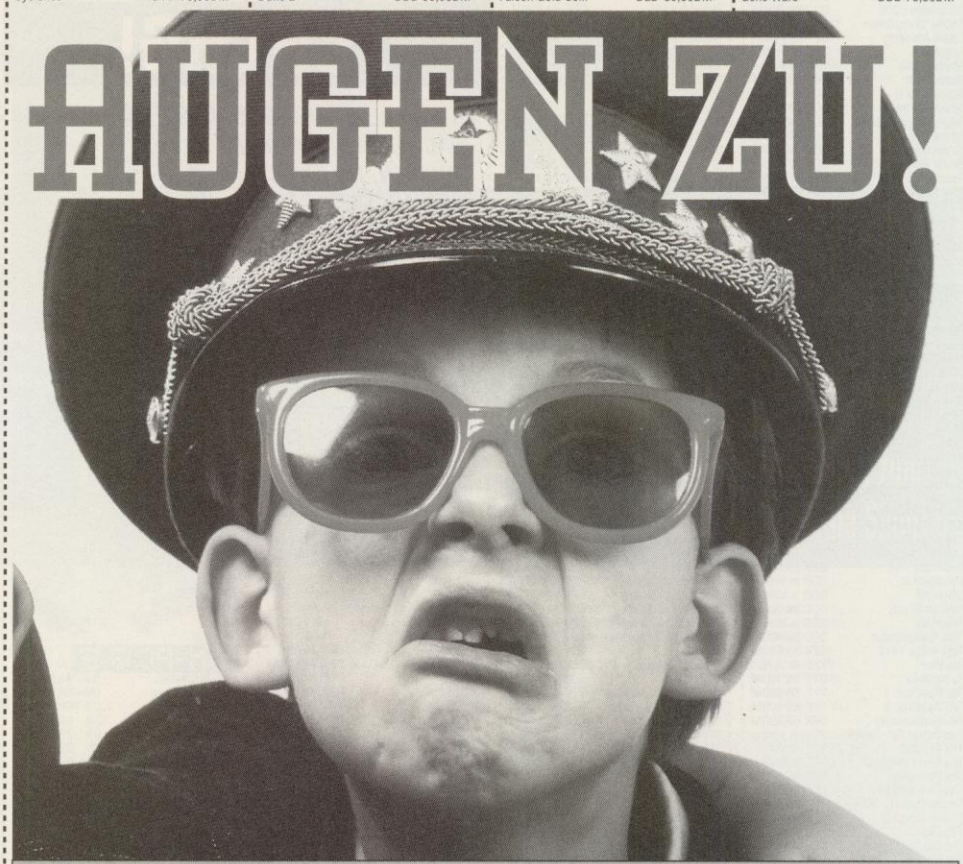
Jetzt beginnt die heiße Jahreszeit mit den schärfsten Neuheiten!!

NEWS

3 Seiten prallvoll mit Angeboten:

CD-ROM

7 th Guest	DA	24,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	89,90DM
11 th Hour	DEE	89,90DM*
11 th Hour Limited	DEE	89,90DM*
1942+F-14+Wings o.G.	DTE	54,90DM
1942-European Air War	DEE	in Vorb.
3D Atlas WIN 95	DE?	89,90DM*
3D Ultra Pinball	???	in Vorb.
Absolute Zero	DD?	89,90DM*
Aces Collection	DEX	69,90DM
Aces of the Deep	DDD	84,90DM
-SVGA Enhanced	DDD	79,90DM
Aces over Europe	DDX	9,90DM
Aces over Mountains	???	in Vorb.
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Pack	EEX	19,90DM*
Action Soccer	DDD	74,90DM
Addams Family Pinball	???	69,90DM*
Adv. Tactical Fighters	???	in Vorb.
Aegis-Guardian of F.	DDD	94,90DM
Aftershock	DE?	in Vorb.
Agile Warrior: F111X	D??	in Vorb.
AH 640 Longbow	DDD	84,90DM*
Air Havoc Controller	DDE	74,90DM
Air Power	DDD	74,90DM
Air Superiority	D??	in Vorb.
Al-Quadim	DDX	74,90DM
Albion	DDD	in Vorb.
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	69,90DM
Alien Logic	DEE	39,90DM
Alien Odyssey	???	69,90DM*
Alien Trilogy	???	in Vorb.
Alienbreed 3	DEE	64,90DM
Aliens	DE?	74,90DM*
Allied General WIN95	???	in Vorb.
Alone in the Dark	DDD	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DDD	64,90DM
Alone in the Dark 3	DDD	84,90DM
Amerika 1861-1865	DDX	84,90DM
Anvil of Dawn	???	in Vorb.
Apache Longbow	DD?	79,90DM
Arcade Classic	???	69,90DM*
Arcade Pool+Overdrive	DE?	39,90DM*
Archangel	DE?	in Vorb.
Archibald Applebrooks	DDD	in Vorb.
Archon Ultra	DDX	74,90DM
Are you afraid of the D.	DEE	64,90DM
Armored Fist	DEE	69,90DM
Armored Fist	DDD	84,90DM
Around Hollywood	DDD	39,90DM
Ascendancy	DDD	84,90DM
Assault Riggs	???	79,90DM*
Asterix	DDD	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	DDX	59,90DM
Atari Action Pack 2	EEE	in Vorb.
Atlas	DD?	54,90DM
Aufschwung Ost	DDD	69,90DM
Award Winners Gold	DEX	69,90DM
Award Winners Plat.	DTX	69,90DM
Awful Green Things	DEE	in Vorb.
Aztec: Empire of Blood	???	in Vorb.
B-17 Flying Fortress	DEX	39,90DM*
Batman Forever	D??	in Vorb.
Battle Isle 2 Pack	DDD	74,90DM
Battle Isle 3 WIN	DDD	84,90DM
Battle Bugs	DDD	44,90DM
Battle Race	DE?	69,90DM*
Bazooka Sue	DD?	in Vorb.
Beavis and Butthead	???	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DDE	24,90DM
Berlin Connection	DD?	in Vorb.
Bermuda Syndom	DDD	in Vorb.
Bernhard Langer Golf	DDD	in Vorb.
Betrayal at Krondor	DDE	79,90DM
Big Red Racing	???	in Vorb.
Biing	DDD	69,90DM*
Bioforge	DDD	69,90DM
-Mission CD	DDD	44,90DM*
Bitmap Brothers Comp.	DEX	59,90DM
Bleifuss	DDD	54,90DM
Blind Date WIN	DDD	in Vorb.
Bloodwings	EEE	84,90DM
Bob Dylan Highway 61	EEE	84,90DM
Body Slam Wrestling	DE?	in Vorb.
Braindead 13	DEE	in Vorb.
Brett Hull Hockey	DEE	79,90DM
Bricks, Blocks & Clocks	DEX	in Vorb.
Bundesl. M. 3 Supporter	DDX	49,90DM
Burger Queen	DDD	in Vorb.
Burried in Time	DDD	79,90DM
Burn: Cycle	DDD	79,90DM
Burning Steel	DDX	64,90DM
Burning Steel 2	DDX	39,90DM
Burning Steel 3	EEE	84,90DM
Buzz Aldrin	DEX	24,90DM
Caesar 2	D??	79,90DM
Caribbean Disaster	DDD	84,90DM*
Celebrity Poker WIN	DEE	in Vorb.
Championship Man. 2	DDD	89,90DM*
Chaos Control	DDD	79,90DM
Chaos Engine	DEE	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	EEE	39,90DM
Chessmaster 5000	???	in Vorb.
Chewy-Flucht von F5	DDD	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DDX	39,90DM
Chronomaster	???	74,90DM*
Civilization	DDX	39,90DM
Civilization 2000	DDD	in Vorb.
CivNet (WIN)	DD?	84,90DM*
Clayfighter 2	EEE	79,90DM*
Clearing House	DD?	69,90DM
Colonization	DDX	89,90DM
Comanche Comp.	DDE	74,90DM
Comanche vs. Werewolf	EEE	69,90DM
Comanche vs. Werewolf	DDD	in Vorb.
Combat Air Patrol	DEE	64,90DM
Combat Classics III	DTX	69,90DM
Command & Conquer	DDD	89,90DM
Command & Conquer	EEE	89,90DM
Command & Conquer II	DDD	89,90DM*
Command: Aces of Deep	DDD	79,90DM
Commodore Action Pack	EEE	in Vorb.
Congo	???	in Vorb.
Connect	DDD	in Vorb.
Conquest of the New W.	D??	89,90DM*
Conspiracy	DDE	24,90DM
Cranberries	???	49,90DM*
Creature Shock	DDD	89,90DM
Crusade	DDD	84,90DM
Crusader	DDD	79,90DM*
Cyberbikes	D??	in Vorb.
Cyberia	DDD	79,90DM
Cyberia 2	???	in Vorb.
Cyber Judas	DEE	in Vorb.
Cybermage	DDD	79,90DM*
Cyberspeed (WIN95)	DDD	in Vorb.
Cyclones	D??	79,90DM*
Cyber Judas	D??	in Vorb.
Cyberwar	DDD	99,90DM
Daedalus Encounter	DDD	89,90DM
Damnesia	DE?	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DE?	74,90DM*
Darker	DE?	79,90DM
Dark Sun II	DEE	39,90DM
Dark Universe	DDX	79,90DM
Das Amt	DDX	94,90DM
Das schwarze Auge	DDX	44,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 2	DDD	79,90DM
-Audio-CD		24,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 3	DDD	in Vorb.
David Bowie-Jump	DEE	34,90DM
Dawn of Darkness	???	in Vorb.
Dawn Patrol	DDX	29,90DM
Day of the Tentacle	DDD	34,90DM
Death Keep	???	in Vorb.
Delphine Classic Coll.	DEX	54,90DM
Der Druidenzirkel	DDD	in Vorb.
Der Meister	DDD	59,90DM
Der Patrizier	DDX	44,90DM
Der Planer 2	DDD	in Vorb.
Der Reeder	DDX	79,90DM
Descent	DEX	79,90DM
Desert Str.+Jungle Str.	EEX	49,90DM
Destruction Derby	???	89,90DM*
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Fugger 2	DDD	in Vorb.
Die Verrückte Rallye	DDD	44,90DM
-mit Gamepad	DDD	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DDD	84,90DM
Die Saga von Nietom	DDD	49,90DM
Die Siedler 2	DDD	in Vorb.
Digital Dreamware	???	44,90DM*
Dime City	DD?	79,90DM*
Directors Lab	DDD	64,90DM
Dirt Racer	DE?	in Vorb.
Dinopark Tycoon	D??	in Vorb.
Discworld	DDE	84,90DM
Discworld	DDD	79,90DM*
Dogfight	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	64,90DM
Dominus	DEX	29,90DM
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Dragon Lore	DDD	39,90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dreamweb	DEE	29,90DM
Druid	???	in Vorb.
Dune 2	DDD	39,90DM
Dungeon Keeper	DDD	84,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	89,90DM
EA Sports Rugby	DEE	79,90DM
Earth Siege	DDD	84,90DM
-Mission CD	DDD	49,90DM
Earth Siege II	???	in Vorb.
Earth Worm Jim WIN95	DDD	in Vorb.
Ecstatica	DEE	84,90DM
Eine kurze Geschichte...	DDD	84,90DM
Elder Scolls 2	???	in Vorb.
Eleventh Hour	DEE	89,90DM*
-Limited	DEE	89,90DM*
Elite 3	DDE	39,90DM
Elisabeth I	DDD	in Vorb.
Empire Deluxe	DDX	74,90DM
Empire 2	EEE	in Vorb.
Entomorph	DEE	74,90DM*
Erben der Erde	DDD	84,90DM
Escalation	???	in Vorb.
Espionage WIN95	DDD	in Vorb.
Extractors	DEE	59,90DM
Extreme Pinball	DEE	74,90DM*
Eye of the Beh. Triol.	DDX	94,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
1942+F-14+Wings o.G.	DTE	54,90DM
F-15 Strike Eagle III	DEX	39,90DM
Fade to Black	DDD	84,90DM
Falcon 3.0	DEX	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	89,90DM
Fantasy Fest	EEX	39,90DM
Fantasy General	DEE	in Vorb.
Fast Attack	???	in Vorb.
Fatal Racing	DDD	in Vorb.
Fields of Glory	DEX	39,90DM
Fifa '95+PGA +F1GP	DTT	64,90DM
FIFA Soccer '96	DDD	79,90DM*
Fighter Duel	???	69,90DM*
Flight Commander 2	DDE	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DDD	79,90DM
Flight Unlimited	DDX	89,90DM
Flugsimulator 5.1	EEE	79,90DM
Flugsimulator 5.1	DD?	114,90DM
-British Isles	D??	49,90DM
-Las Vegas	D??	64,90DM
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
F1GP+Fifa '95+PGA	DTT	64,90DM
Formula I Grand Prix	DEX	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DDD	99,90DM*
Frankenstein	???	in Vorb.
Freddy Pharkas	DEE	44,90DM
Freddy Pharkas	DDD	79,90DM*
Fritz 1	DDX	44,90DM
Fun & 'Games	???	54,90DM
Future Dimension	DDX	64,90DM
Fuzzy World	D??	39,90DM
FX Fighter	DEE	74,90DM
Gabriel Knight	DDE	49,90DM
Gabriel Knight 2	???	in Vorb.
Gene Wars	DDD	79,90DM*
Goblins 1 und 2	DDX	24,90DM
Golden 7	DTX	89,90DM
Golden 10	DTX	84,90DM
Grandest Fleet	DEX	69,90DM
Grand Prix Manager	DDD	99,90DM*
Great Naval Battles III	EEE	79,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of the Gods	DDD	79,90DM
Hand of Fate	DDE	39,90DM
Hardball 4	DEE	79,90DM
Hardline (Scavenger)	???	in Vorb.
Harrier Jumpjet	DEX	39,90DM
Harvester	DD?	in Vorb.
Hattrick	DDX	79,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.
Hell+Crusader	DDT	79,90DM
Heroes of Might & M.	EEE	in Vorb.
Heroes of Might & M.	DDD	in Vorb.
Hidden Below	DEX	29,90DM
Hi-Octane	DDX	39,90DM
High Seas Trader	DDX	69,90DM
Hollywood Pictures	DDX	79,90DM
Hoops	DE?	in Vorb.
Hugo 3	DDD	74,90DM*
Ice & Fire	???	69,90DM*
Inca	DDD	24,90DM
Inca Collection	DDD	69,90DM
Indy Car Racing	DEE	24,90DM
Indy Car II	???	79,90DM*
Indestructibles	DDD	in Vorb.
Inferno	DDD	99,90DM
Int. Tennis Open	DDD	74,90DM
Iron Angel	DDD	in Vorb.
Iron Assault	DDD	74,90DM
Ishar Triologie	DDX	44,90DM
Island Casino	???	69,90DM
Jagged Alliance	DEE	74,90DM
Jagged Alliance	DDD	89,90DM
Jetfighter 3	???	in Vorb.
Jewels of the Oracle	DDD	84,90DM
John Madden '96	DEE	79,90DM*
Joy of Sex	EEE	69,90DM
Judge Dread	???	in Vorb.
Jungle Str.+Desert Str.	EEE	49,90DM
Jutland	DD?	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DDX	59,90DM
Kingdoms of Germany	DDX	69,90DM
Kingdom-the Far reach.	DEE	89,90DM
Kingpin	DEX	29,90DM
Kings Quest Collect.	DTX	84,90DM
Kings Quest 6	DDX	24,90DM
Kings Quest 7	DDD	84,90DM
Klik´n´Play	DDX	84,90DM
Klik´n´Play Gamepack	DDX	69,90DM
Knights of Xentar	DDD	94,90DM
Krypton Egg	DD?	44,90DM
Labyrinth of Time	DEX	29,90DM
Lands of Lore	DDT	34,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.
Larry 6	DDX	84,90DM
Larry Collection	DEX	84,90DM
Last Dynasty	DDD	79,90DM
Legend of Kyrandia 2	DDE	34,90DM
Legend of Kyrandia 3	DDE	79,90DM
Legions	DE?	in Vorb.
Leisure Suit Larry Coll.	DEX	84,90DM
Lemmings Windows	DEX	49,90DM
Lemmings 3	DEE	69,90DM
Lemmings 3D	DE?	in Vorb.
Links 386 Pro	DEE	64,90DM
-Banff	EEE	49,90DM
-Belfry	EEE	49,90DM
-Castle Pines	EEE	49,90DM
-Devils Island	EEE	49,90DM
-Prairie Dunes	EEE	49,90DM
-Riviera	EEE	49,90DM
-Troon North	EEE	49,90DM
Lion	???	69,90DM*
Little Big Adventure	DDD	69,90DM
Little Big Adventure 2	DDD	in Vorb.
Live Action Football	DEE	79,90DM
Locus	???	89,90DM*
Lode Runner	DDX	79,90DM
Lollypop	DDX	69,90DM
Lords of Midnight	DD?	89,90DM
Lords of the Realm	DDD	69,90DM
Lost Admiral 2	DEE	in Vorb.
Lost Eden	DDD	79,90DM
Lost in Time	DDX	24,90DM
Lost in Town	DD?	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DD?	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	84,90DM
Lucas Arts Top Adv.	DDX	79,90DM
Machiavelli-The Prince	DDX	89,90DM
Mad News	DDX	69,90DM
Mad TV 2	DD?	in Vorb.
Magic Carpet Plus	DDE	49,90DM
Magic Carpet II	DDD	79,90DM
Magic the Gath. WIN95	DDD	in Vorb.
Maniac Mansion 2	DDD	34,90DM
Marco Polo	DE?	64,90DM
Marine Fighters	DDE	44,90DM
Master of Magic	DDE	89,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Master of Xenos	DDD	in Vorb.
Maximum Roadkill	???	in Vorb.
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
-Mission CD	DDD	in Vorb.
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.
-WIN95	DDD	in Vorb.



Jetzt auf drei Seiten über 1.100 wahnsinnige Angebote!

Der Bundeskontrollminister warnt vor zuviel ungezügeltem Spaß und grenzenlosen Abenteuern am Bildschirm.

Und wieder haben wir keine Mühen gescheut, die neusten HOT SHOTS vom Weltmarkt für Sie einzukaufen.



Archiv-Foto: The Softsale-Shuttle

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

SHOPS







SOFTSALE NEU IN BONN

EIN HARTER SCHLAG!

...FÜR ALLE, DIE DEMNÄCHST NACH BERLIN UMZIEHEN MÜSSEN. NO PANIC – WIR ARBEITEN DRAN!



Master of Magic	DDE	89,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Megapak 3	DET	79,90DM
Mega Race	DEE	39,90DM
Menzoberanzan	DEE	39,90DM
Metal Marines	EE?	in Vorb.
Metal Storm	???	in Vorb.
Millenia	???	in Vorb.
Micro Machines 2	DEX	69,90DM
-Special Edition	DEX	in Vorb.
Mission Critical	DEE	79,90DM
Mirage	EEE	89,90DM
Monopoly	DDD	69,90DM
Monsterized	DDD	in Vorb.*
Monthy Pythons CwoT	EEE	79,90DM
Mortal Coil	D??	64,90DM
MTV's Club Dead	DEE	49,90DM
Myst	DDD	69,90DM
NASCAR Racing	DEE	79,90DM
-Track Pack	DEX	39,90DM
-Plus	DET	99,90DM*
-WIN 95	DDD	in Vorb.*
NBA Jam Tournament	D??	89,90DM*
NBA Live '95	DEE	69,90DM
NBA Live '96	DEE	in Vorb.
NCAA Basketball 2	D??	in Vorb.
Need for Speed	DDD	79,90DM
Networks	DDD	84,90DM
NHL Hockey '94	DEE	29,90DM
NHL Hockey '95	DEE	79,90DM
NHL Hockey '96	DDD	79,90DM
Noctropolis	DDE	29,90DM
Novastorm	DEE	79,90DM
Oldtimer	DDX	49,90DM
One must fall	DDE	69,90DM
Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	39,90DM
Outpost Pinball	D??	69,90DM
Panzer General	DEE	59,90DM
Panzer Gen. 2 WIN95	EEE	in Vorb.
Panzer Gen. 2 WIN95	DDD	in Vorb.
Paparazzi	EEE	79,90DM
Pax Imperia WIN	DDD	in Vorb.
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
Perfect General 2	DEE	79,90DM
Petko	DDD	69,90DM*
Peter Gabriel Xplora	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf '96	DEE	79,90DM
PGA +F1GP+ Fifa '95	DTT	64,90DM
PGA Tour Golf WIN	DDX	29,90DM
Phantasmagoria	DDD	84,90DM*
Phantasmagoria	EEE	84,90DM
Pinball Dreams Del.	DEX	74,90DM
Pinball Fantasies Del.	DEX	74,90DM
Pinball Illusions	DEX	69,90DM
Pinball Mania	DEX	64,90DM
Pinball Wizard 2000	DEX	69,90DM*
Pinball World	DEX	in Vorb.
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pittall WIN95	DDD	79,90DM
Pole Position	DDD	in Vorb.
Police Quest 4	DDE	84,90DM
Police Quest Collection	DE?	84,90DM*
Police Quest SWAT	???	in Vorb.
Pool Champion WIN95	???	69,90DM*
Populous 2/Powerm.	DEX	29,90DM
Power, Corruption & Lies	???	64,90DM
Powerflight	DEX	69,90DM
Powerhouse	DDD	64,90DM
Powerslide	DE?	in Vorb.
Power Up !	DEX	69,90DM
Primal Rage	DEE	79,90DM
Prince of Persia Coll.	DEX	in Vorb.
Prince Symbol	EEE	84,90DM
Prisoner of Ice	DDD	84,90DM
Privateer	DEE	29,90DM
Privateer/Strike C.	DEE	84,90DM
Project Paradise	DEE	79,90DM*
Pro Pinball	???	in Vorb.
Prototype	DDX	79,90DM
Psycho Pinball	DDX	74,90DM
Pyrotechnica	DEX	54,90DM
Q-POP	DDD	69,90DM
Quantum G. 2 (Vortex)	DEE	79,90DM
Ran Soccer	DDD	in Vorb.
Ran Trainer	DDD	94,90DM
Ran Trainer 2	DDD	in Vorb.
Ravenloft	DDD	69,90DM
Ravenloft II	DEE	39,90DM
Raven Project	DDD	74,90DM*
Rayman	DEE	In Vorb.
Rebel Assault	DDT	34,90DM
Rebel Assault 2	EEE	69,90DM*
Rebel Assault 2	DDD	84,90DM*
Red Ghost	DDD	in Vorb.
Renegade	DEE	39,90DM
-Mission CD	DEE	in Vorb.
Retribution	DEE	39,90DM
Reunion	DDX	74,90DM
Revolution X	D??	89,90DM*
Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
Ring der Nibelungen	DE?	64,90DM*
Rings of Medusa Gold	DDX	79,90DM
Ripper	DEE	in Vorb.
Rise of the Robots	DDE	84,90DM
Rivers of Dawn	DE?	in Vorb.
Road Rash	???	in Vorb.
Road Warrior	???	in Vorb.
Robinsons Requiem	DDD	79,90DM
Saga of Aces	DEX	69,90DM
Sam & Max	DDD	99,90DM
Sato City	DE?	in Vorb.
Schleichfahrt	DDD	in Vorb.
Sens.World of Soccer	DD?	69,90DM*
Sensible Golf	DE?	64,90DM
Shadowcaster	DEE	29,90DM
Shanghai Great M.	DDD	79,90DM*
Shannara	DEE	79,90DM*
Shellshock	???	79,90DM*
Sherrington Fox	DE?	in Vorb.
Shine	DDD	in Vorb.
Shockwave WIN 95	DDD	79,90DM*
Silent Hunter	DE?	74,90DM*
Silent Steel	???	in Vorb.
Silverload	DDD	69,90DM
Sim City	DDD	24,90DM
Sim City 2000 WIN95	DDX	in Vorb.
Sim City 2000 Coll.	DDX	94,90DM*
-WIN	DDX	99,90DM*
Sim Isle	EEE	79,90DM
Sim Isle	DDD	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DDD	29,90DM
Simon the Sorcerer 2	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	in Vorb.
Sim Tower	DEX	74,90DM
Sim Tower	DDX	79,90DM*
Sim Town	DDD	69,90DM*
Skaphander	DDD	64,90DM
Skins Golf at Bighorn	DE?	89,90DM
Skyrealms of Jorune	DEE	39,90DM
Slipstream 5000	DDD	69,90DM
Soccer Compilation	DDD	in Vorb.
Space Academy	DE?	in Vorb.
Space Ace	???	in Vorb.
Space Bucks	???	in Vorb.
Space Hulk	DDD	29,90DM
Space Hulk II	DDD	in Vorb.
Space Marines	DDD	79,90DM*
Space Quest Collect.	DDX	84,90DM
Space Quest 4	DDX	24,90DM
Space Quest 6	DDD	79,90DM
Space Ship Warlock	DDD	in Vorb.
Spectre VR WIN	DEE	in Vorb.
SSN 21 Seawolf	DDE	29,90DM
St. Thomas	D??	49,90DM*
Star Control 3	???	in Vorb.
Star Trek	DDD	29,90DM
Star Trek Interactive	EEE	79,90DM
Star Trek Judg. R. Enh.	EEE	89,90DM*
Star Trek Final Unity	DDE	99,90DM
Star Trek Final Unity	EEE	89,90DM
-Limited Edtition	EEE	109,90DM
Star Trek Deep Space 9	???	in Vorb.
Star Trek Generations	DDD	in Vorb.
Star Trek Klingon	EEE	in Vorb.
Star Trek Omnipedia	EEE	79,90DM
Steel Panthers	DEE	in Vorb.
Stonekeep	DD?	99,90DM*
Street Fighter 2	DEX	19,90DM
Strike Commander	DEE	29,90DM
Strike C./Privateer	DEE	84,90DM
SU-27 Flanker	DEE	74,90DM*
Subwar 2050	DDX	39,90DM
Sukhoi SU 27	???	in Vorb.
Super Karts	DEX	89,90DM
-Plus	DEX	49,90DM
Super Pushover	???	in Vorb.
Super Streetfighter 2 T.	DEE	39,90DM
Sword of Xeen	???	in Vorb.
Symbol (Prince)	EEE	84,90DM
Syndicate Plus	DDX	29,90DM
Syndicate II	DDD	in Vorb.
Synergist	DDD	in Vorb.
System Shock	DDD	29,90DM
Talisman	DDD	in Vorb.
Tank Commander	DDD	89,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Tek War	???	in Vorb.
Temptation	DTT	89,90DM
Ten Pack Vol. 1	???	69,90DM
Ten Pack Vol. 2	???	69,90DM
Terminal Velocity	DEX	69,90DM
Terminator Fut. Shock	???	in Vorb.
TFX EF2000	???	in Vorb.
The Beast Within	???	in Vorb.
The Darkening	DDD	in Vorb.
The Hive WIN95	DDD	in Vorb.
Theme Park+T. Tycoon	DDT	54,90DM
Theme Hospital	DDD	in Vorb.
The Dig	EEE	69,90DM*
The Dig	DDD	84,90DM*
The Horde	DDD	29,90DM
The Riddle of Master Lu	EEE	in Vorb.
The Riddle of Master Lu	DDD	in Vorb.
The Scroll	DDD	59,90DM
The Vortex (OG 2)	DEE	79,90DM
The War College	???	in Vorb.
Thexder	???	in Vorb.
This means War ! WIN	DDD	84,90DM*
Thunderhawk 2	???	79,90DM*
Thunderscape	DE?	in Vorb.
Tie Fighter	EEE	69,90DM*
Tie Fighter	DDD	84,90DM*
Tilt	DE?	54,90DM
Tiny Troops	DE?	in Vorb.
Tir Na Nog	DE?	in Vorb.
Toonstruck	DE?	in Vorb.
Top Gun	DEE	99,90DM*
Torins Passage	???	in Vorb.
Tower	DEE	in Vorb.
Tower Assault	DEE	64,90DM
T. Tycoon+Theme Park	DDT	54,90DM
Transport Tycoon Del.	DDD	84,90DM*
Trial by Magic	DE?	in Vorb.
Trick or Treat	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst WIN '95	DE?	in Vorb.
Trivial Pursuit	???	79,90DM*
Tuneland	DDD	69,90DM
Turrican 2	DE?	in Vorb.
UEFA Chmapion League	???	69,90DM
UFO	DDX	39,90DM
UFO+Master of Orion	DTX	69,90DM
Ultima 7 Compilation	DEX	29,90DM
Ultima Underworld 1+2	DEX	29,90DM
Under a killing Moon	DDE	69,90DM
Universal Warrior	DE?	in Vorb.
US Navy Fighters Gold	DDE	84,90DM
-Marine Fighters	DDE	44,90DM
Urmels Filmstudio	DDD	79,90DM
USS Ticonderoga	DDE	79,90DM
-WIN 95	DDE	in Vorb.
Vid Grid	???	54,90DM
Vikings WIN	???	in Vorb.
Vinyl Goddess fr. Mars	DEE	39,90DM
Vital Light	D??	in Vorb.
Virtua Chess	DDX	84,90DM
Virtual Karts	DDD	99,90DM*
Virtual Pool	DEX	89,90DM
Virtuoso	DE?	in Vorb.
Vollgas	DDD	84,90DM
Vollgas	DEE	69,90DM
Voodoo Lounge	???	54,90DM*
Wacky Wheels	DEX	54,90DM
Warcraft	DEE	79,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM*
Wargame Bundle	EEE	in Vorb.
Warhammer	DEE	in Vorb.
Warlords 2 Deluxe	EE?	74,90DM
Warplanes 2	EE?	in Vorb.
Warriors	DDE	79,90DM
Waterworld Action	DD?	89,90DM*
Waterworld Strategy	DD?	89,90DM*
Werewolf vs. Comanche	DDD	in Vorb.
Werewolf vs. Comanche	EEE	69,90DM
Westwood Compilation	DDX	79,90DM
Wetlands	DDD	in Vorb.
Whales Voyage II	DDD	79,90DM
-WIN	DDD	79,90DM
Willi Lembkes Manager	???	64,90DM
Wing Comm. Armada	DEX	29,90DM
-Windowsversion	DEX	69,90DM*
Wing Commander II	DEE	29,90DM
Wing Commander III	DDD	79,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM*
Wing Commander 4 Lim.	DDD	in Vorb.
Wings of Glory	DDE	29,90DM
Wings o.G.+1942+F-14	DTE	54,90DM
Wipe Out	???	89,90DM*
Wizardry 6+7	DDX	39,90DM
Wolf	DDX	74,90DM
Wolf-The Simulation	???	69,90DM
Wolfsbane	DE?	in Vorb.
Woodruff	DDD	79,90DM
Worms	DDD	in Vorb.
Wrath of Earth	DE?	54,90DM
WWF Raw	???	in Vorb.
X-COM	DDE	89,90DM
X-Fighters US	DDD	84,90DM*
X-Wing Collection	DET	69,90DM
X-Wing Collection	DDT	79,90DM*
Z	DEE	in Vorb.
Zeppelin	DDD	69,90DM
Zombie Dinos	???	in Vorb.
Zone Raiders	???	in Vorb.
Zoop	DDX	in Vorb.

IBM-PC 3,5"

A-Train Classics	DV	44,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Armored Fist	DV	39,90DM
Award Winners Plat.	DA	69,90DM
Battlechess 4000 SVGA	DA	34,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga Man. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribbean Desaster	DV	79,90DM*
Civilization	DV	39,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Dangerous Streets	DA	14,90DM
Dark Sun 2	DA	29,90DM
Das Dschungelbuch	DV	64,90DM*
Dawn Patrol	DV	29,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Dominus	DA	19,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM
Ecstatica	DV	39,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
F-14 Fleet Def. Plus	DA	29,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	84,90DM
Flugsimulator 5.1	EA	69,90DM
-British Isles	EA	49,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Fritz 3	DV	69,90DM
Gobliins 3	DV	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Angel	DV	in Vorb.
König der Löwen	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	49,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
-Banff SVGA	EA	44,90DM
-Belfry SVGA	EA	44,90DM
-Bighorn SVGA	EA	44,90DM
-Castle P. SVGA	EA	44,90DM
-Devils Island SVGA	EA	44,90DM
-Firestone SVGA	EA	44,90DM
-Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
-Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
-Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
-Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
-Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
-Riviera	EA	44,90DM
Lords of Power	DA	59,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Mad News+Extrablatt	DV	49,90DM
Menzoberanzan	DA	29,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Pinb. Dreams+Fant.	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM
Pinball Mania	DA	49,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Rüsselsheim	DV	69,90DM
Sceamball	DA	49,90DM
Sensible Golf	DA	64,90DM*
Sensible World of Socc.	DV	64,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	79,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	49,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM
Software Manager	DV	29,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screensaver	DV	59,90DM
System Shock	DV	29,90DM
The Horde	DV	19,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tiny Troops	DA	59,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Ufo	DV	39,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
Worms	DV	in Vorb.
X-Wing Collection	DV	69,90DM
Z	DA	69,90DM*
Zeppelin	DV	39,90DM

JOYSTICKS GRAVIS PC

Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	39,90DM
Firebird	119,90DM
Phoenix	179,90DM

JOYSTICKS CH-PRODUCTS

F-16 Combat Stick	in Vorb.
F-16 Fighter Stick	in Vorb.
F-16 Flight Stick	in Vorb.
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pedals	in Vorb.
Pro Throttle	in Vorb.
Pro-Pedals	189,90DM
Trackball BUS	in Vorb.
Trackball Pro	in Vorb.
Trackball Pro PS 2	in Vorb.
Trottle	in Vorb.
Virtual Pilot Pro	189,90DM

Nicht vergessen,
die geilsten Geschenke sind die kleinen Überraschungen, die man in den Rechner schieben kann!





Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

JOYSTICKS LOGITECH

Cyberman	169,90DM
Wingman	64,90DM
Wingman Extreme	89,90DM
Wingman Light	49,90DM
Thunderpad	34,90DM

LAUTSPRECHER

SV 740 2x5 Watt, Netzteil	34,90DM
SBC 610 2x10 Watt, Netzteil	69,90DM
SBC 625 2x20 Watt, Netzteil	84,90DM
SBC 630 2x35 Watt, Netzteil	154,90DM
SBC 660 2x50 Watt, Netzteil	99,90DM
SBC 690 2x100 Watt, Netzteil	299,90DM

JOYSTICKS THRUSTMASTER

ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	119,90DM
FLCS F-16 Flight	239,90DM
Formula T 1	249,90DM
PFCS Flight Pro	219,90DM
RCS Paddles	219,90DM
TQS F-16 Weapon Control	269,90DM*
WCS Mark 2	189,90DM

Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Eco Quest 1	13,90DM
Eco Quest 2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1	13,90DM
Elvira 2	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eternam	13,90DM
Eye of the Beholder	13,90DM
Eye of the Beholder 2	13,90DM
Eye of the Beholder 3	13,90DM
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2	13,90DM
Gobliins 3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall	13,90DM
Heimdall 2	13,90DM
Hell - englisch -	13,90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM

Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Vollgas	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

AMIGA

A-Train Classics	DV	39,90DM
Approach Trainer	DA	64,90DM
Award Winners Plat.	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Behind the Iron Gate	DV	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	19,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bitmap Brothers Coll.	DA	14,90DM
Bloodnet	DV	29,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribean Desaster	DV	69,90DM*

Software Manager	DV	69,90DM
Strategy Masters	DA	19,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Super Street Fighter 2	DA	54,90DM
Theme Park	DV	29,90DM
Tiny Troops	DA	49,90DM*
Top Gear 2	DA	49,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM
Turbo Trax	DA	54,90DM
Turrican 3	EA	14,90DM
UFO	DV	39,90DM
Virocop	DA	54,90DM
Whales Voyage 2	DV	69,90DM
Willi Lembkes Manager	DV	59,90DM*
Wing Commander 1	DV	39,90DM
Worms	DA	49,90DM*
Z	??	59,90DM*

JOYSTCK GRAVIS AMIGA

Switch	29,90DM

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country	144,90DM

Yoshis Island	119,90DM

ACTION REPLAY SUPER NINTENDO

Action Replay 3	84,90DM

SONY PLAYSTATION

Playstation	589,90DM
Controller	54,90DM
Memory Card	44,90DM
Mouse	54,90DM
HF-Adapter	44,90DM
Euro-Scart-Kabel	69,90DM
Link-Kabel	44,90DM
Multi Tap	in Vorb.
Specialized ASCII Pad	64,90DM
Specialized ASCII Stick	109,90DM
neGcon	89,90DM
Aftermath	99,90DM*
Air Combat	89,90DM
Alien Trilogy	99,90DM*
Assault Riggs	89,90DM*
Battle Arena Toshinden	89,90DM
Blades of Rage	in Vorb.

Kileak the Blood	89,90DM
Krazy Ivan	89,90DM*
Lemmings 3D	89,90DM
Lost Vikings 2	99,90DM*
NBA Jam TE	99,90DM
NFL Quarterback Club	89,90DM*
NHL '96	84,90DM*
Novastorm	89,90DM
Panzer General	in Vorb.
PGA Tour Golf '96	84,90DM*
Philosoma	89,90DM*
Road Rash	84,90DM*
Rapid Reload	89,90DM
Revolution X	89,90DM*
Ridge Racer	99,90DM
Rock´n´Roll Racing 2	in Vorb.
Shellshock	79,90DM*
Shockwave Assault	84,90DM*
Starblade Alpha	89,90DM*
Streetfighter-The Movie	99,90DM
Tekken	in Vorb.
Theme Park	84,90DM*
Thunderhawk 2	79,90DM*
Twisted Metal	89,90DM*
UFO	79,90DM*
Viewpoint	84,90DM*
Virtual Snooker	in Vorb.
VR Baseball	99,90DM*
Warhawk	89,90DM*
Waterworld Action	99,90DM*
Wing Commander 3	99,90DM*



XL Action Control	59,90DM

CD-ROM LAUFWERK

Mitsumi FX 400 Quad-Speed	299,90DM

ACTION REPLAY PC

PC Action Replay	159,90DM

MOUSEPADS

Hattrick	9,90DM
Star Trek N. G. Crew	16,90DM
Star Trek Enterprise Next G.	16,90DM
Star Trek Kirk/Picard	16,90DM
Star Trek Kühner Flug	16,90DM
Star Trek Planeten (groß)	18,90DM
Star Trek Raumstation	16,90DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

Abandoned Places 1	13,90DM
Abandoned Places 2	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Amberstar	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Buck Rogers 2	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Buried in Time	13,90DM*
Challenge of the 5 Realms	13,90DM
Command & Conquer	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Conspiracy	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Darkseed	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serpents	13,90DM
Day of the Tentacle	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM

Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Jagged Alliance	13,90DM
Kings Quest 5	13,90DM
Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend	13,90DM
Legend 2	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 1, 5 und 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Mechwarrior 2	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1	13,90DM
Monkey Island 2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13,90DM
Police Quest 3 und 4	13,90DM
Prisoner of Ice	13,90DM
Prophecy of the Shadow	13,90DM
Quest for Glory 3	13,90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Red Hell	13,90DM
Return of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld	13,90DM
Ringworld 2	13,90DM
Sam & Max	13,90DM
Shadow of the Comet	13,90DM
Shadowcaster	13,90DM
Sherlock Holmes	13,90DM
Shining in the Darkness (MD)	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Space Quest 4 und 5	13,90DM
Space Quest 6	13,90DM
Spirit of Adventure	13,90DM
Star Trek 1 und 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
The Scroll	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	13,90DM

Championship Man. 2	DV	in Vorb.
Chaos Engine	DA	14,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	39,90DM
Colonization	DV	69,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	39,90DM
-Profidiskette	DV	39,90DM
Der Meister	DV	54,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	84,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Eishockey Manager	DV	39,90DM
Elfmania	DA	14,90DM
Erben der Erde	DV	54,90DM
F-1 Championship	DA	54,90DM
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	29,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight of Amazon Queen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Formula 1 W. Ch.-ship	DA	54,90DM
Goal	DV	14,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	39,90DM
Hollywood Pictures	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Intern. Sensible Soccer	DA	14,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Treasures of Infoc.	EA	24,90DM
Lost Vikings	DV	39,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
Lure of the Temptress	DV	14,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Missiles over Xerion	DA	9,90DM
Nascar Challenge	DA	19,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Primal Rage	DA	in Vorb.
Ran Trainer	DV	74,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DV	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	14,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
S.U.B.	DV	54,90DM*
Sensible Golf	DA	49,90DM
Sensible World of Socc.	DV	64,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	19,90DM
Soccer Compilation	DV	in Vorb.

Donkey Kong Country 2	149,90DM*	
Fifa Soccer '96	99,90DM*	
Illusions of Time	119,90DM	
John Madden Football '96	99,90DM*	
Mario All Stars	69,90DM	
NBA Live '96	99,90DM*	
NHL Hockey '96	99,90DM*	
Secret of Mana	119,90DM	
Super Mario Kart	69,90DM	
Super Turrican 2	134,90DM	
Theme Park	134,90DM*	

Casper	in Vorb.
Cyberia	99,90DM*
Cybersled	89,90DM
Destruction Derby	99,90DM
Discworld	89,90DM
Extreme Games	89,90DM*
FIFA Soccer '96	84,90DM*
Forgotten Realms	in Vorb.
Hi Octane	84,90DM*
John Madden '96	84,90DM*
Jumping Flash	89,90DM

Wipe Out	99,90DM*
WWF Wrestlemania	99,90DM*

ACTION REPLAY PLAYSTATION

Action Replay 2	59,90DM

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Telefon:
(05021) 910 416
Fax:
(05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

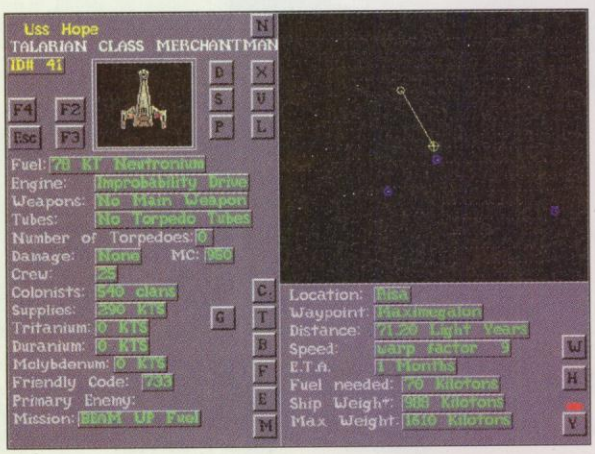
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Die Welt ONLINE-

Was liegt näher, als per Modem Gleichgesinnte kennenzulernen, wenn sonst weit und breit kein Mitspieler aufzutreiben ist?

Wer schon mal versucht hat, fünf bis zehn Leute zu einem Spielabend zusammenzutrommeln, der dürfte sich gefühlt haben wie ein Flohbändiger – ganz abgesehen von Bergen leerer Flaschen, überquellenden Aschenbechern und Chips auf dem Teppich. Viel cooler ist es, sich im Cyberspace zum Spiel zu treffen.

Man unterscheidet grundsätzlich zwei Varianten: Online- und Offline-Spiele. Online-Spiele setzen voraus, daß Ihr die gesamte Spielzeit in einem "Spielraum" anwesend, also per Modem miteinander verbunden seid. Solche virtuellen Räume bieten alle nennenswerten Mailboxen und Online-Dienste. Man trifft sich mehr oder weniger zufällig. Offline-Spiele dagegen sind vom Spielkonzept komplexer als Online-Spiele und setzen meist einen festen Kreis an Teilnehmern und einen fest definierten Spielbeginn voraus. Dazu gibt es einen Spielleiter, bei dem sich alle Teilnehmer anmelden. Danach arbeitet Ihr Euch Zuhause in aller Ruhe in die Spielregeln ein, überlegt Euren Spielzug und geht erst danach wieder online, um den Zug an den Spielleiter zu übertragen. Offline-Spiele lassen sich direkt mit **Postspielen** vergleichen – mit dem Unterschied, daß Spielzüge eben nicht per Briefpost verschickt werden, sondern elektronisch. Im folgenden stellen wir, stellvertretend für die viel größere Szene, einige beliebte Varianten von On- und Offline-Spielen vor.



VGA-Planets

POSTSPIELE

Postspiele haben in hierzulande einen kleinen Fankreis und sind die Vorläufer der Offline-Spiele. Auch hier gibt es sehr komplexe Spielsysteme, die ein gemeinsamer Spielleiter koordiniert. Einzelne Spielzüge werden per Brief an den Leiter verschickt. Postspiele laufen über viele Wochen und Monate.

VGA-Planets

VGA-Planets ist ein Science-fiction-Strategie Offline-Spiel, an dem bis zu elf Spieler teilnehmen können. Jeder Spieler verkörpert den Befehlshaber einer Rasse, die auf dem Sprung ist, die Galaxis (500 Planeten) zu erobern. Jede Rasse hat verschiedene Vorteile, beispielsweise besitzt die Föderation ein Schiff, mit dem sie Planeten auf Temperatur bringen kann, um ein schnelleres Wachstum der Kolonisten zu erreichen. Andere legen riesige Web-Minenfelder, in denen sich feindliche Schiffe verfangen und Treibstoff verlieren. Zu Beginn seid Ihr stolzer Herrscher über einen Planeten, eine Basis und zwei Raumschiffe und müßt versuchen, durch geschickte Expansion und Verhandlungsgeschick ein möglichst großes Gebiet zu okkupieren. Solltet Ihr an Grenzen stoßen, an denen schon eine andere Rasse erste Kolonien gegründet hat, greift Ihr zu militärischen Mitteln. Ihr könnt riesige Schlachtschiffe bauen und die offene Konfrontation suchen, oder heimtückisch Minen legen und andere Schiffe oder Planeten ausrauben. Im Spiel stecken sehr viele taktische Möglichkeiten, und es ist ein Genuß für jeden Strategen. Wer "Spaceward HO" und "Master of Orion" mag, der wird VGA-Planets lieben.

Fantasy Soccer Manager

"Fantasy Soccer" ist ein Offline-Fußballmanager, angereichert mit ein paar Fantasy-Elementen. Als Mitspieler seid Ihr Manager und Trainer in einer Person, mit der Aufgabe, Euren Verein in die 1. Liga zu bringen und dort die Meisterschaft zu erlangen. Jeder Spieler gehört einer von vier Rassen an, die alle unterschiedliche Attribute aufweisen. Der Geschicklichkeitswert gibt Auskunft darüber, wie sich der Spieler beim Torschuß und in den Zweikämpfen verhält, die Intelligenzdaten zeigen, wie sinnvoll er Pässe spielt. Es gibt noch andere Werte wie Stärke, Ausdauer, Schnelligkeit, Motivation und Verfassung.

Außerdem besitzt jeder Spieler noch individuelle Eigenheiten, z.B. Ballverliebtheit und Paßvermögen. Vor jedem Spieltag habt Ihr die Aufgabe, eine Mannschaft aufzustellen, Eintrittspreise für Heimspiele festzulegen, auf dem Transfermark oder an der Wettbörse tätig zu werden oder eine Übernachtungsmöglichkeit für Euer Team zu bestimmen. Diese reicht von der Übernachtung im Freien bis zu einem Luxushotel und ist natürlich eine Kostenfrage. Neben den normalen Spieltagen kann man auch einen Pokal einbauen, in dem dann Mannschaften aller Ligen gegeneinander antreten. Auch eine Art UEFA-Pokal mit anderen Mailboxen wäre denkbar. Die Meister jeder Box spielen dann überregional in einer Art Champions League gegeneinander.

der -SPIELE

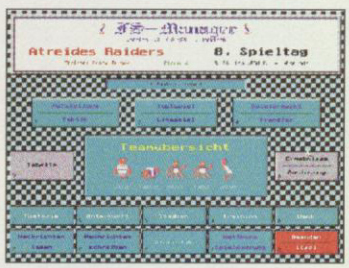
Tradewars 2002

Ein schon wahrhaft legendärer Klassiker und berüchtigter Telefoneinheiten-Killer unter den Online-Spielen ist eine Mischung aus einem strategischen Rollenspiel mit Wirtschaftsaspekten und einem kleinen Schuß Adventure. Ihr verkörpert einen frischgebackenen Raumschiff-Commander, der in einen unfreundlichen Sektor des Universums geschickt wird. Ihr beginnt mit einem mehr schlecht als recht ausgerüstetem Schiff und es befindet sich immerhin ein Planet in Eurem Besitz. Dem Spieler stehen pro Tag ca. 250 Aktionen (je nach Einstellungen des Spielleiters) zur Verfügung. Es gibt kein festgelegtes Spielziel, das heißt eine Partie kann theoretisch unendlich lange dauern. Jede Bewegung in einen anderen Sektor oder jedes Andocken an einem Raumhafen verbraucht einen Aktionspunkt. Wenn Ihr keine Aktionspunkte mehr zur Verfügung habt, könnt Ihr erst am nächsten Tag weiterspielen. Jetzt gilt es erst mal, das Anfangskapital von nur mageren 300 MC zu vermehren. Hierzu gibt es natürlich nur eine Möglichkeit: den geschickten Handel. Im Tradewars-Universum existieren drei unterschiedliche Handelsgüter: Stahl, organische Stoffe und High-Tech-Ausrüstung. Ihr müßt mit diesen drei Produkten geschickt zwischen den verschiedenen Raumhäfen handeln, um Geld zu verdienen. Damit könnt Ihr Euch dann ein besseres Schiff und eine bessere Ausrüstung kaufen oder Euren Planeten ausbauen, so daß Ihr selbst diese Rohstoffe produzieren könnt. Euer Schiff rüstet Ihr mit Tarnschirmgeneratoren, Planeten-Scannern, Sonden, Minen und Fightern aus, um Euren Gegner das Fürchten zu lehren. Später schlagt Ihr Euch entweder auf die gute oder böse Seite.
Entscheidet Ihr Euch für erstere, wird Euch die Föderation ein besseres Schiff zur Verfügung stellen, entscheidet Ihr Euch für die böse, könnt Ihr später im Verlauf des Spiels Raumhäfen ausrauben und unbeliebte Mitspieler um die Ecke bringen. Je nach Gesinnung werden NPCs (Non-Player-Characters) auf Euch reagieren. Tradewars 2002 ist sicher eines der besten Online-Spiele, allerdings wird Eure Telefonrechnung bald enorme Ausmaße annehmen, da man für das Spiel pro Tag im Schnitt 45 bis 60 Minuten braucht und jeden Tag spielen muß, um von anderen Spielern nicht gnadenlos ausgelöscht zu werden. Außerdem ist Tradewars ein textorientiertes Spiel – wer hübsche Grafiken und Soundblaster-Musik erleben will, der ist mit einem Offline-Spiel besser bedient.

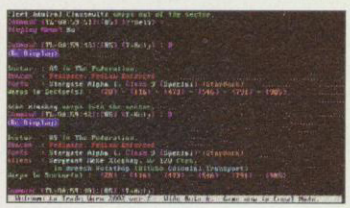
Legend of the Red Dragon

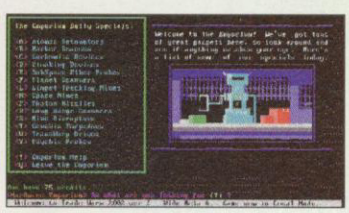
In der Welt dieses Online-Spiels lebt ein schrecklicher Drache, der kleine unschuldige Kinder entführt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Helden, der versuchen muß, die Kinder zu befreien und den Drachen zu töten. Zu diesem Zweck könnt Ihr Euch Waffen und Rüstungen kaufen, im Wald garstige Monster bekämpfen, Turnierkämpfe gegen andere Spieler austragen und um die Hand einer schönen Jungfrau anhalten. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch entweder für einen Magier, einen Dieb oder einen Krieger. Je nach Wahl habt Ihr später im Spiel verschiedene Vorteile. Wie auch in "Tradewars" begrenzen Aktionspunkte die täglichen Handlungsmöglichkeiten. Besiegt Ihr Monster, steigt Euer Ansehen und Euer Kapital wächst. In der Schänke lauscht Ihr dem Gesang des Barden und unterhaltet Euch mit dem Wirt. Hier könnt Ihr interessante Informationen aufschnappen, die Euch z.B. Wege in eine Magierschule weisen. "Legend of the Red Dragon" ist ein Vertreter für ein eher schlichtes Online-Spiel, die vielen Zufälle, die immer wieder eingestreut werden, lassen es aber trotzdem nicht langweilig werden. Wer zwischendurch mal schnell ein nettes kleines Spiel wagen und zudem noch etwas für Rollenspiele übrig hat, ist bei "Legend of the Red Dragon" genau richtig.

Frank Stuber/hu

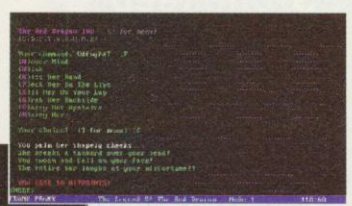


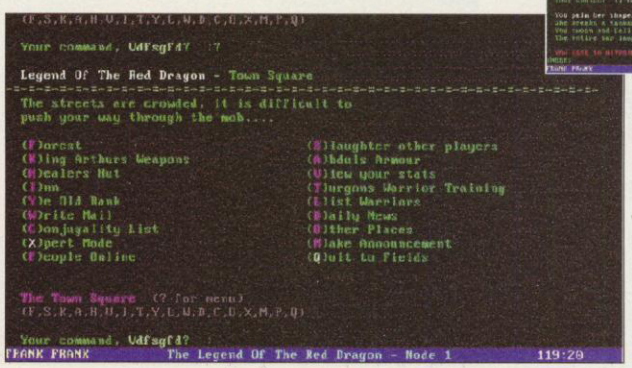
Fantasy Soccer Manager





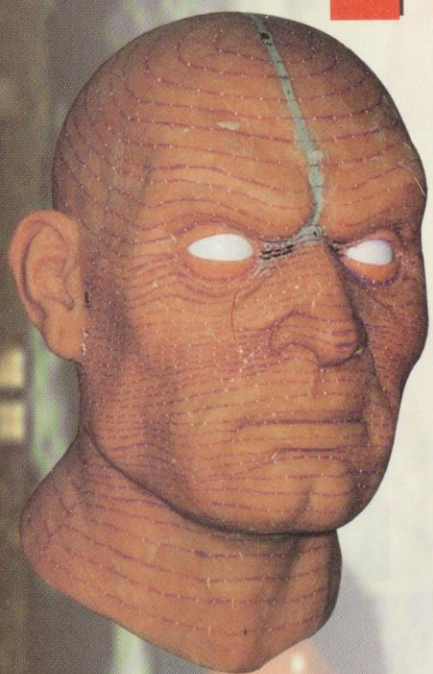
Tradewars 2002





Legend of the Red Dragon

INTERP



Die Plastilin-Modelle der Charakterköpfe in "Stonekeep" werden mit Scannerarmen abgetastet und per Silicon-Graphics Software ins Spiel gebracht

Neben dem langerwarteten "Stonekeep" und dem bereits in dieser Ausgabe getesteten "Frankenstein" haben Interplays Designer noch einige gewichtige Titel in der Mache.



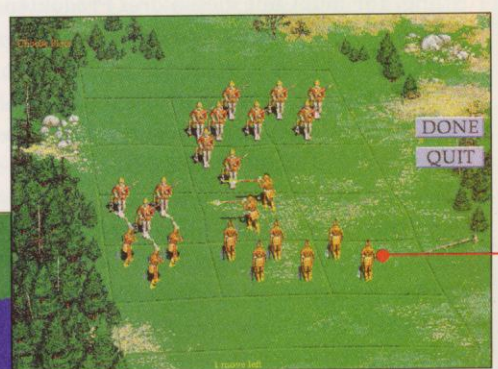
Die Welt in meinen Händen: Der Oberbösewicht von "Stonekeep" verhöhnt Euch

Stonekeep

Jetzt im November soll es soweit sein: Das Rollenspiel-Monster "Stonekeep", das fünf Jahre Produktionszeit verschlang, wird auf die Dungeon-Fans losgelassen. In Vorfreude lud Interplay Journalisten aus ganz Europa zum Probespielen ein. Die gewonnenen Eindrücke könnt Ihr mit dem auf dem CD-ROM dieser Ausgabe enthaltenen "Stonekeep"-Demo nachvollziehen. In einem Rundgang durch die Firmengebäude konnte wir uns einen Eindruck davon verschaffen, wie fieberhaft jede der verschiedenen Abteilungen an diesem Projekt gearbeitet hat. Charles Deenen und Brian Luzietti spielen begeistert Kompositionen vor, wobei jede Rasse im Spiel ihre eigene "Erkennungsmelodie" hat. Nicht nur, daß sich die Musik mit der jeweiligen Spielsituation verändert, auch sollen in verschiedenen Gesangspartien Hinweise auf den weiteren Spielverlauf gegeben werden. Insgesamt werden 80 Minuten Musik enthalten sein, 80 Charaktere werden im Abenteuer mit Euch sprechen. Von diesen Personen werden sich sieben anbieten, Euch zu begleiten, jedoch könnt Ihr nur drei Leute in Eure Paty aufnehmen. Chefgrafiker Rob Nesler belehrt uns, daß die 25 Monsterarten mit 80-140 Frames pro Charakter animiert wurden, wobei man mit Autodesks 3D-Studio und Alias' Decree gearbeitet hat. Die Dungeons wurden mit Stratovision erschaffen, einer Mac-Software, die zu Beginn der Arbeiten zu "Stonekeep", den sich damals noch in den Kinderschuhen befindlichen Alias-Programmen vorzuziehen war. Sollte das fertige Programm den erwarteten Erfolg einheimsen können, plant man bei Interplay eine Fortsetzung.

Conquest Of The New World

Als eine Mischung zwischen dem Spielsystem des Brettspiels "Source Of The Nile" und eine Art "Colonization" mit etwas leichterem Zugang, läßt sich "Conquest Of The New World" am ehesten umschreiben. Das Programm, das serielles-, Modem- und Netzwerkspiel unterstützt, wartet mit den verschiedensten Szenarien auf. Darin könnt Ihr entweder eine der großen Entdeckernationen wie Spanien, Portugal, Holland, Frankreich oder Großbritannien übernehmen oder im "Historical Szenario" die Rolle der geplagten **indianischen Ureinwohner** spielen. Wer's nicht ganz so kriegerisch mag, kann auch versuchen, im rein auf den Handel beschränkten "Tra-





In "Conquest Of The New World" wird á la "Civilization" gesiedelt (links), aber auch kriegerischen Auseinandersetzungen in einem speziellen Kampfmodus ins Auge geschaut (oben)

LAY STORY





Die entscheidende Verbesserung von "Descent 2" gegenüber dem Vorgänger ist die neue SVGA-Option

der-Szenario" zu überleben. Da es keine Schwierigkeitsgrade gibt, kann man die Gewichtung der Features Diplomatie, Kampf, Handel und Erforschung vor dem Spiel festlegen. Neben einem hilfreichen Tutorial soll vor allem das "idiotensichere" Interface dafür sorgen, daß auch Genre-Neulinge und Handbuchmuffel in "Conquest" eine faire Chance erhalten, sich die neue Welt zueigen zu machen. Wie im Vorbild hat das Mutterland einen nicht unerheblichen Einfluß auf Eure Kolonien, doch der Zeitpunkt der Separation will vorsichtig gewählt sein. Interessant wird "Conquest" vor allem durch den Kampfbildschirm, auf dem Ihr Infanterie, Kavallerie und Artillerie auf schachähnlichen Feldern verteilt, mit dem Ziel, das "Heimquadrat" des Gegners einzunehmen. Hierbei entscheiden neben den Führungsqualitäten des Anführers auch die Erfahrungspunkte der Einheiten. Beim Erkunden können sich auch die Schiffe untereinander bekämpfen, allerdings nur in Algorithmen ohne Combat-Bildschirm. Musik wird es außer in den Menüs nicht geben, dafür aber zahlreiche Ambiente-Sounds, vergleichbar mit der Atmosphäre von Bullfrogs "Powermonger".

Descent 2 — Counterstrike

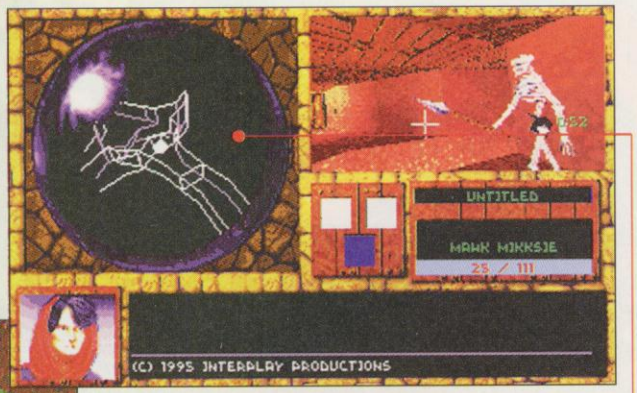
Auch beim zweiten Teil des Erfolgsprogramms "Descent", diesmal mit dem Untertitel "Counterstrike" versehen, setzt man wieder auf die Popularitätsgarantie einer Shareware-Fassung. Die Vollversion wartet neben noch fieseren Gegnern mit zehn neuen Waffen (darunter eine Kanone, die von den Wänden abprallende Elasto-Granaten verschießt), einer Afterburner-Funktion, einem Energy-To-Shield-Converter und zahlreichen Power-Ups auf. Die Level-Strukturen sollen komplexer werden, zusätzlich zum normalen Spielverlauf in einem Soloplayer-Spiel wird die Netzwerkoption einige weitere Spielvarianten wie "Capture The Flag" bieten. Auch grafisch hat sich einiges getan: Die verbesserten Frame-Raten garantieren vor allem in Kombination mit einer der unterstützten 3D-Chip-Grafikkarten ein noch rasanteres Spiel. Gekonnt werdet Ihr durch Wasserfälle fliegen und bedrohlichen Lavamassen entkommen. Das Licht Eurer Scheinwerfer wird einen Helligkeits-Effekt auf alle damit angestrahlten Objekte und Flächen haben. Neben der obligatorischen Missile-Kamera werdet Ihr im Team-Modus auch auf die Kameraperspektiven Eurer Mitstreiter umschalten können. Den letzten grafischen Feinschliff verleiht "Descent 2 — Counterstrike" eine Super-VGA-Option. Damit die 360-Grad-Hatz durch die engen Gänge noch aufregender wird, haben diesmal die Bands "Type O'Negative" und "Skinny Puppy" eigens für das Spiel komponierte Songs zur Untermalung beigesteuert.



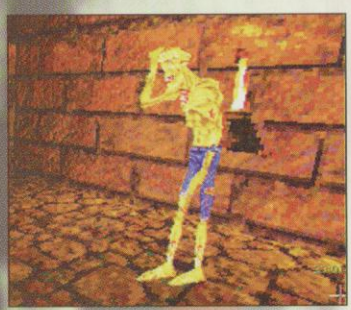
Descent To Undermountain

Eine völlig neue Abteilung bei Interplay widmet sich ausschließlich der Umsetzung von Papier- zu Computerspielen, hier besonders von Spielen aus der beliebten "Forgotten Realms"-Reihe des

"Descent To Undermountain" präsentiert ein actionlastiges TSR-Rollenspiel-Szenario mit der leicht modifizierten Engine von "Descent"







jüngst verpflichteten Vertragspartners TSR. Eine eigenartige Kombination aus dem "Forgotten Realms"-Szenario und der futuristischen "Descent"-3D-Engine bietet "Descent To Undermountain: The Flame Sword Of Loth". Storymäßig dreht sich alles um das im Titel des Spiels erwähnte Schwert, das mit seinem ungeheuren Chaos-Potential in der Lage ist, unsere bisher gekannte Realität zu zerstören. Um das zu verhindern, macht Ihr Euch heldenhaft auf die Dimensionsreise nach Undermountain. Das Action-Spiel vereint sowohl Rollenspielelemente mit sich entwickelnden Charakteren als auch die Konversationen, Fallen und Puzzles eines Adventures in seinem für ein solches Programm ungewöhnlichen Erscheinungsbild. Dank der flexiblen Engine könnt Ihr um alle Gegenstände und Personen herumlaufen und mit dem geeigneten Zauberspruch auch fliegen. Von den zahlreichen im Spiel vorkommenden Rassen könnt Ihr selbst einen Charakter aus dem Volk der Menschen, Zwerge, Halblinge, Elfen und Dunkelelfen übernehmen. In den Netzwerk- und Online-Modi fegt Ihr sogar in Partys von bis zu vier Leuten durch die neben Waterdeep gelegene Undermountain-Welt. Dort begegnen Euch an die 25 verschiedene Monster-Typen, die mit bis zu jeweils 200 Polygonen und **Bitmap-Texturen** zum Leben erweckt wurden. Dies hat den Vorteil, daß diese Monster desto besser aussehen, je näher Ihr an sie herankommt. Eine "Descent"-ähnliche **Automap** wird Euch bei der Orientierung unterstützen.

Titel
Stonekeep
Erscheinung geplant
November '95
Titel
Conquest Of The New World
Erscheinung geplant
Januar '96
Titel
Descent 2: Counterstrike
Erscheinung geplant
1. Quartal '96
Titel
Descent To Undermountain
Erscheinung geplant
1. Quartal '96
Titel
Dragon Dice
Erscheinung geplant
Dezember '95
Titel
Blood & Magic
Erscheinung geplant
März '96

Dragon Dice

Das Vorbild für dieses TSR-Computerspiel ist erst im August in den USA veröffentlicht worden: Mit einem Aufbau-System, ähnlich den "Magic"-Kartensets, gibt man diesem Spielprinzip die Möglichkeit, ständig über das Grundmodell hinaus weiter zu wachsen. Die Idee ist ebenso simpel wie genial: Würfelsets stellen die Truppen in dieser Art Strategiespiel dar. Jeder Würfel hat Symbole statt Zahlen auf seinen Seiten, jedes Symbol steht für eine andere Angriffs- oder Verteidigungsart oder einen anderen Zauberspruch. In der Computerspielvariante von "Dragon Dice" kämpfen animierte Elfen, Goblins, Zwerge, Menschen, Monster und Skelette um die Vorherrschaft. Zunächst wird eine 18-köpfige Armee ausgesucht. Im Auswürfeln gegen den Gegner werden Truppenstärken festgelegt und die Aufstellung vorgenommen. Wenn sich die gegnerischen Armeen gegenüber stehen, erscheint ein riesenhafter Arm und rollt die Würfel über den Bildschirm. Je nach den dort erscheinenden Symbolen wird jetzt angegriffen oder zurückgezogen. Eine besondere Bedrohung



Alea iacta est: Taktisches Kräftemessen der Monsterrassen in "Dragon Dice"

sind die Drachen, unberechenbare Wesen, die nur eine sehr seltene Würfelkombination bezwingen kann. Dann sind diese Bestien die stärkste Waffe, über die ein Spieler verfügt.

Blood & Magic

Nur einen sehr flüchtigen Eindruck konnten wir uns vom TSR-Spiel "Blood & Magic" verschaffen, das sich noch in einem relativ frühen Stadium befindet. Aus vier verschiedenen, episch langen Geschichten, wählt man eine aus und steuert fortan seine Party aus einer Sicht von schräg oben. Neben der detaillierten Grafik sind es vor allem die sehr aufwendigen Storyboards, die dieses eher untypische Rollenspiel von anderen Produkten dieses Genres abheben wird. Bei allem Ernst und einer gewaltigen Spieltiefe, wird auch ein kräftiger Schuß Humor versprochen. *fh*



Ansprechende Grafik bei maximaler Story und Umfang: Das Epos "Blood & Magic"

INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

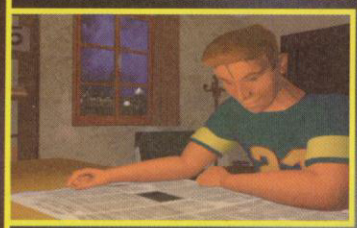
Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

TIME GATE

Chapter One

KNIGHT'S CHASE

Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimlichen Begegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14.Jahrhundert. Warum verfolgt Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangenheit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?



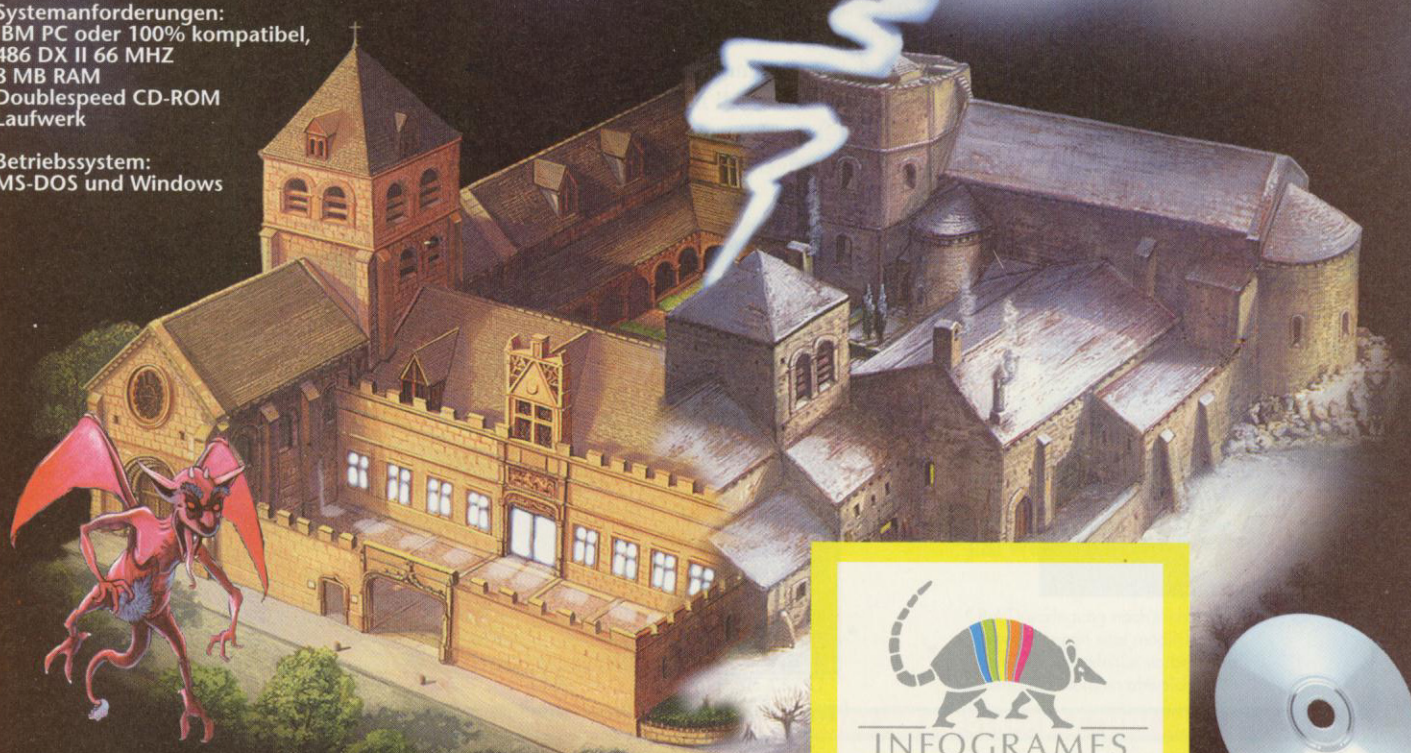


Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr 1329, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden *3D-Mappings und Gourandshading* begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit *Intelligent Movement* in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!



Systemanforderungen:
IBM PC oder 100% kompatibel,
486 DX II 66 MHZ
8 MB RAM
Doublespeed CD-ROM Laufwerk

Betriebssystem:
MS-DOS und Windows



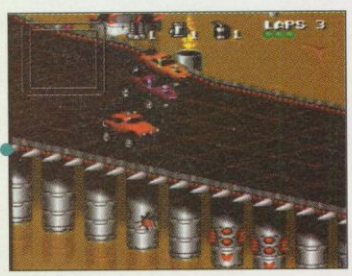
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

CD-ROM

Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5b · 50670 Köln

Die BLIZ

Die kleine Softwarefirma Blizzard produziert seit etwa fünf Jahren erfolgreiche Computer- und Videospiele – und überläßt die "Drecksarbeit" anderen...

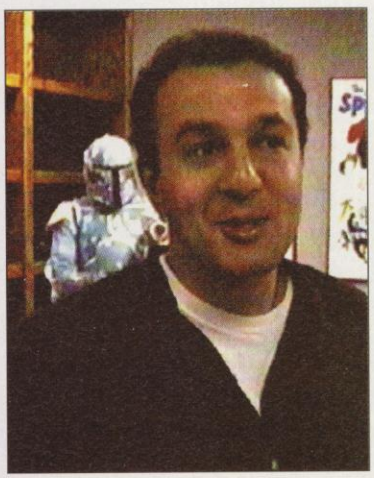


ERFOLGE

Das actionbetonte Rennspiel **Rock´n Roll Racing** erschien nur für Konsolen, hier die Super-Nintendo-Version, und wurde im Auftrag für Interplay programmiert. Die erste Eigenproduktion war **The Lost Vikings**, ein lustiges Action-Adventure mit Strategieanteil, in dem Ihr drei Wikinger dirigieren konntet, deren Fähigkeiten sich ergänzten.



Wenn man von Los Angeles downtown auf dem Freeway 110 Richtung Süden fährt, erreicht man Torrance, nur wenige Meilen von South Central entfernt, der härtesten und gefährlichsten Gegend von Los Angeles. In einem der grenzenlosen Gewerbegebiete, die sich nahtlos mit Wohnvierteln und wieder mit endlosen Gewerbeflächen abwechseln, liegt das Firmenzentrum von Davidson Associates Inc. Davidson hatte bis dahin noch nicht übermäßig viel mit Spielen am Hut: Die Firma wurde vor allem durch ihre interaktiven Lernprogramme groß, dem "Mathe Blaster" z. B. Doch seit kurzem interessieren sich die krawattentragenden Herren in dem repräsentativen Gebäude auch sehr für Spiele: Davidson hat Blizzard gekauft, das kleine Spielelabel, das Hits wie "Rock'n Roll Racing" oder "The Lost Vikings" für Interplay entwickelte. Blizzard-Firmengründer Allen Aldham beschäftigt sich schon seit dem 14. Lebensjahr mehr oder weniger professionell mit Spielen: Damals testete er Spiele für Interplay und entwickelte schon Ideen für eigene Spiele. Als er 15 war,



Allen Aldham

"Jeder einzelne Angestellte dieser Firma ist ein fanatischer Gameplayer."

wurde seine erste Spielidee unter dem Activision-Label veröffentlicht: Es war "The Demon's Forge", ein 2D-Adventure mit einem Grafikfenster und vier Zeilen Text darunter. Man konnte Dinge eingeben wie "sprich mit Hund", "öffne Tür" oder "nimm Gegenstand" – nicht sehr eindrucksvoll für heute. Nach seinem College-Abschluß als Informatiker gründete Allen mit 21 Jahren seine eigene Firma, zusammen mit seinen Studienkollegen Michael Morhaime und Frank Pearce. Damals hieß Blizzard noch "Silicon and Synapse", und die Arbeit bestand vor allem darin, Spiele im Auftrag von Interplay und Davidson auf Mac, Amiga oder PC zu konvertieren. Das war 1991. Zwischendrin (nämlich etwa sechs Monate) nannte sich die Crew auch mal "Chaos Studios", aber es kam nur ein Produkt unter diesem Label zustande. Alle drei Gründer waren jung, hatten keine Familien, keine Verpflichtungen, dafür aber den Kopf voller Ideen, und konnten es sich so leisten, mit einem nahezu nicht vorhandenen Budget loszulegen. Sie wollten das Ding direkt nach dem College durchziehen. Falls es nicht geklappt hätte, wollten sie



Warcraft 1 begeisterte vor allem die US-Computerspieler

ZARD Story

sich "normale" Jobs bei Apple Microsoft oder oder IBM besorgen. Nach einem Jahr hatte man jedoch die Finanzen für kreativeres Arbeiten zusammen, es kamen die ersten Grafiker.
Mittlerweile hat Blizzard 44 Mitarbeiter — davon nur eine Frau. Allen betont, daß sich die Truppe ausschließlich aus fanatischen Hardcore-Gamers zusammensetzt, die alles spielen, was derzeit auf den Markt kommt. Man sei seine eigene Zielgruppe, und könne da gar nicht viel falsch machen, denn wenn die eigenen Produkte dem ganzen Team gefielen, würden sie auch vom Markt angenommen. Jeden Monat gibt es ein großes Meeting, und da präsentieren die einzelnen Entwicklergruppen, woran sie gerade arbeiten und setzen sich der Kritik der Kollegen aus. Blizzard kann es sich leisten, seine 44 Köpfe ausschließlich kreativ einzusetzen. Durch die Zusammenarbeit mit Davidson muß sich keiner der fanatischen Spielefreaks mit so schrecklichen Dingen wie Buchhaltung, Marketing oder Distribution beschäftigen. Es gibt nur Musiker, Grafiker und Programmierer. Trotzdem erscheinen alle Spiele unter dem Blizzard-Label und die Firma ist komplett unabhängig. Das einzige Problem, das hin und wieder auftaucht, ist die Terminkoordination: Ein wilder Haufen von Spieleentwicklern, deren Chef sie immer wieder ermutigt, komplette Entwicklungsphasenüber den Haufen zuwerfen, hat natürlich Probleme, ein Ende zu finden. Wir haben damit weniger Probleme — wer jetzt noch mehr interessante Details aus der Blizzard-Geschichte lesen möchte, und vor allem auch etwas über die aktuellen Spieleprojekte erfahren will, der sollte Brenda Garnos Interview auf Seite 172 lesen... *hu*

"Hier gibt´s ausschließlich Programmierer, Grafiker und Musiker. Alles andere macht Davidson."

IBM CD ROM

3D Lemmings	89,95
A IV Networks	87,95
Across the Rhine	97,95
Apache Longbow	79,95
Ascendancy	84,95
Battle Isle 3	84,95
Buried in Time	67,95
CivNet	*
Command & Conquer	87,95
Crusade	87,95
Crusader: No Remorse	84,95
Evil Eye of Balor	*
Fade to Black	84,95
Flight Unlimited	87,95
Formula One GP 2	*
Frankenstein	89,95
Gender Wars	*
Hi-Octane	87,95
Kingdom O´Magic	*
Last Dynasty	87,95
Lords of Midnight	89,95
Mech Warrior 2	87,95
Mirage	87,95
Myst	74,95
NBA Jam Tournament	*
NBA Live ´95	89,95
Paparazzi	*
PGA Golf 96	79,95
Phantasmagoria	89,95
Pinball Illusions	59,95
Pole Position	*
Powerhouse	67,95
Primal Rage	84,95
Rugby World Cup	*
Shanghai-Great Moments	*
Sim Tower	79,95
Simon the Sorcerer 2	84,95
Slipstream 5000	67,95
Space Marines	*
Space Quest 6	79,95

IBM CD ROM

Star Trek-A Final Unity	97,95
Stone Prophet	79,95
Stonekeep	84,95
TFX: EF 2000	*
Terminal Velocity	64,95
Warcraft 2	*
Waterworld	*
Werewolf vs Comanche 2.0	79,95
Whale´s Voyage 2	84,95
Wing Commander 3	99,95

P R E I S H I T S

Privateer	29,95
Syndicate Plus	29,95
Shadow Caster	29,95
Strike Commander	29,95
SSN-21 Seawolf	29,95

FUN LAND

TW Datentechnik GmbH
Netzwerklösungen

Apollopassage 28
46483 Wesel

Versand:
Telefon (02 81) 3 38 50-0

HARDWARE

Diamond Plus Pentium 90 Tower, 8MB, PCI, HD 850MB Spea Mirage P64 2MB	2649,00
Diamond Plus Pentium 100 Tower, 8MB, PCI, HD 1,26GB Spea Mirage P64 2MB	2999,00
Diamond Plus Pentium 120 Tower, 8MB, PCI, HD 1,26GB Spea V7 Mirage P64 2MB	3399,00

Wir führen auch AT&T Rechner.

Alle Rechner incl. Betriebssystem und 1 Jahr Gewährleistung.
Andere Konfigurationen auf Anfrage.

Monitor Sony 15SF	849,95
Monitor Sony 17SF	1599,95
Monitor Belinea 43,2 cm	999,95
Matrox Millenium 2MB	569,00
Miro 20 2SD Video 2MB PCI	299,95
Joystick Gravis Pro	54,95
Joystick Gravis Advanced	42,95
Lautsprecher aktiv 120 Watt PMPO	84,95

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen sind möglich.
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen.

NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN · NEU AM NIEDERRHEIN

BEAVIS and In Virtual

Abenteuer auf der nach unten offenen Intelligenz-Skala



Beavis & Butthead in Virtual Stupidity
Hersteller
Viacom New Media
Erscheinung geplant
Dezember '95
Bilder auf

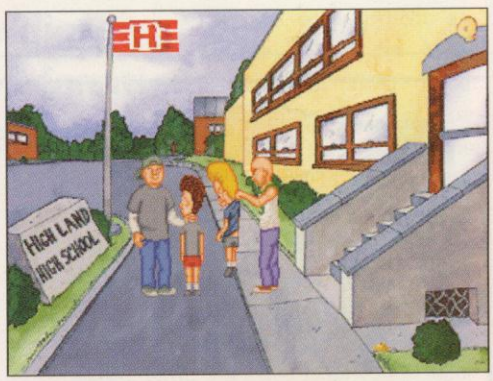


I want my MTV... B & B machen gerade 'ne Party (offensichtlich)

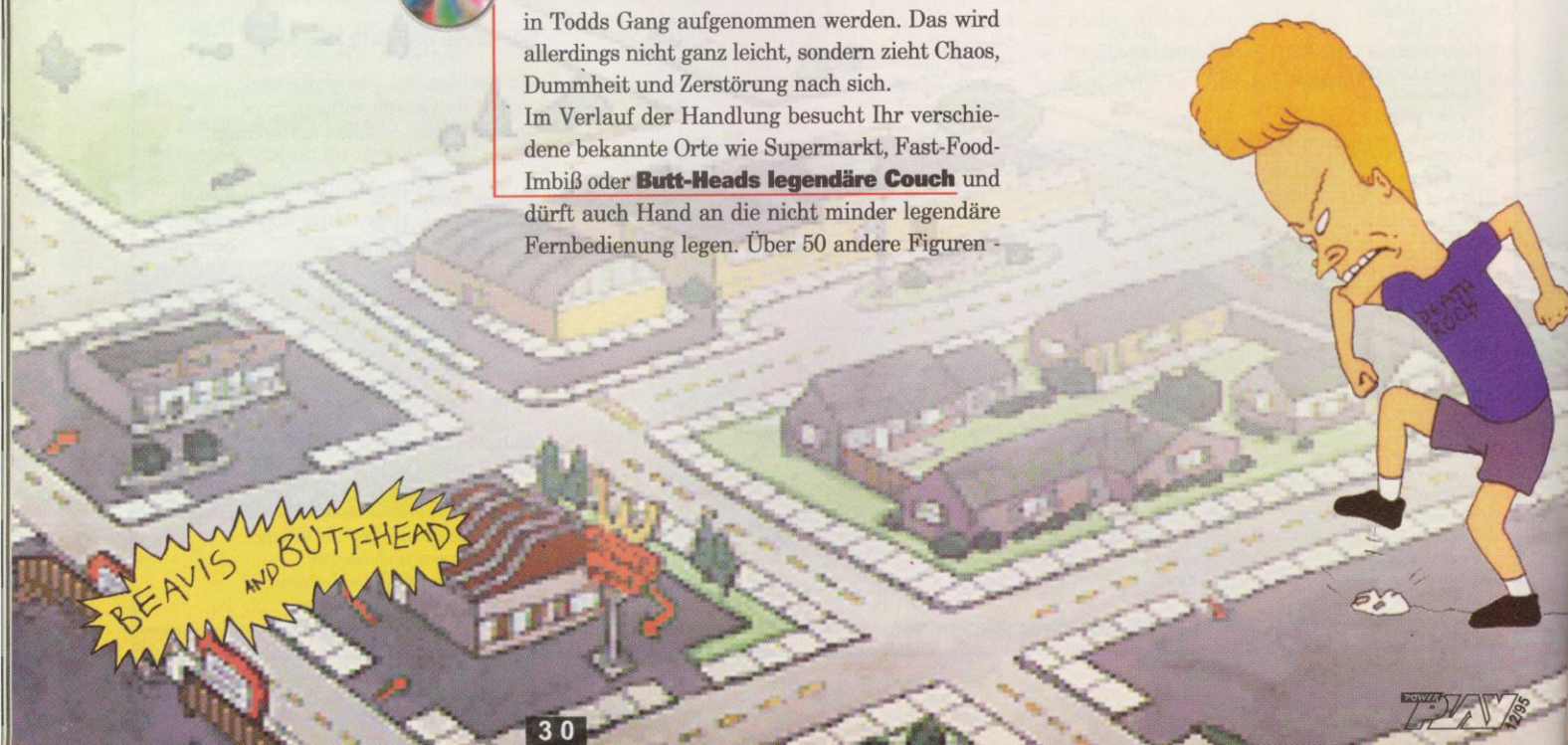
Eltern, rettet Eure Kinder: Dreht die Sicherung zum Computer des Nachwuchses raus, gebt ein Paßwort im Rechner-Setup ein, oder - falls alles nichts hilft – verscherbelt das Teil auf dem nächsten Flohmarkt! Denn sollte sich demnächst im Laufwerk der lieben Kleinen die Beavis & Butt-Head-CD drehen, dürfte der völlige Niedergang der Familie nur noch eine Sache von Tagen sein...

Entgegen allen Erwartungen wird Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity kein Interactive Movie, sondern ein richtig schönes, klassisches Adventure: Die beiden kleinen Sofafurzer wollen in Todds Gang aufgenommen werden. Das wird allerdings nicht ganz leicht, sondern zieht Chaos, Dummheit und Zerstörung nach sich.

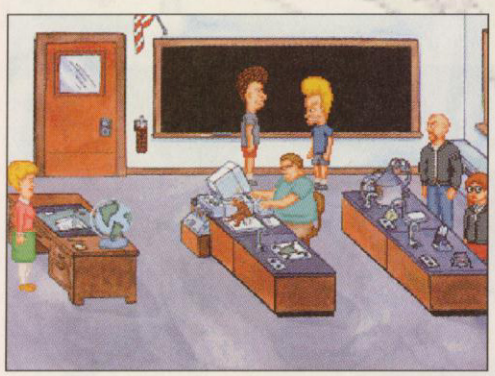
Im Verlauf der Handlung besucht Ihr verschiedene bekannte Orte wie Supermarkt, Fast-Food-Imbiß oder **Butt-Heads legendäre Couch** und dürft auch Hand an die nicht minder legendäre Fernbedienung legen. Über 50 andere Figuren -



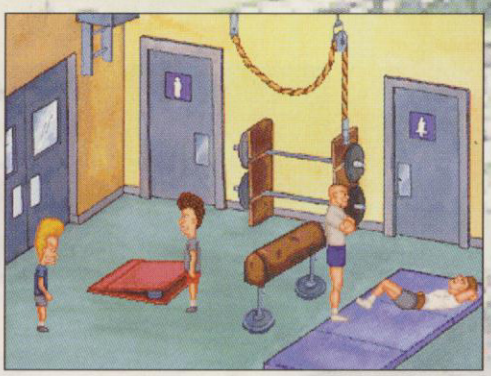
B & B im Plausch mit Schulkameraden



BUTTHEAD
Stupidity



Hehe, school sucks, hehe: Beavis & Butt-Head planen die Flucht



Horrortrip in der Turnhalle: Sport, der Schrecken aller Couch-Potatoes

Fans der Serie werden die meisten kennen – kommen im Spiel vor: Vom diktatorischen Sportlehrer über den leicht debilen Schulrektor bis hin zu Todd, dem Idol aller Halbstarken.

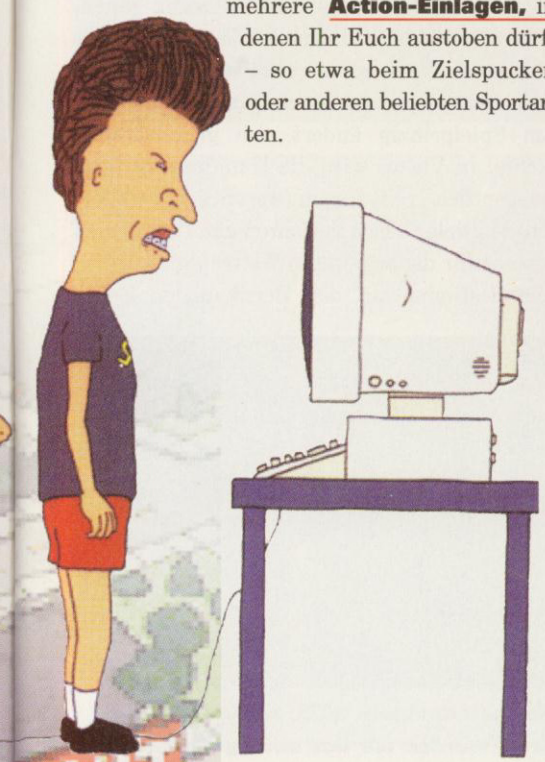
Beavis & Butt-Head wird komplett mit den üblichen Icons gesteuert, die auf Druck der rechten Maustaste eingeblendet werden. Die Hosentaschen der beiden Jungs dienen als Inventory, in die Ihr alles ablegt, über das einer der beiden stolpert – was ziemlich oft vorkommt.

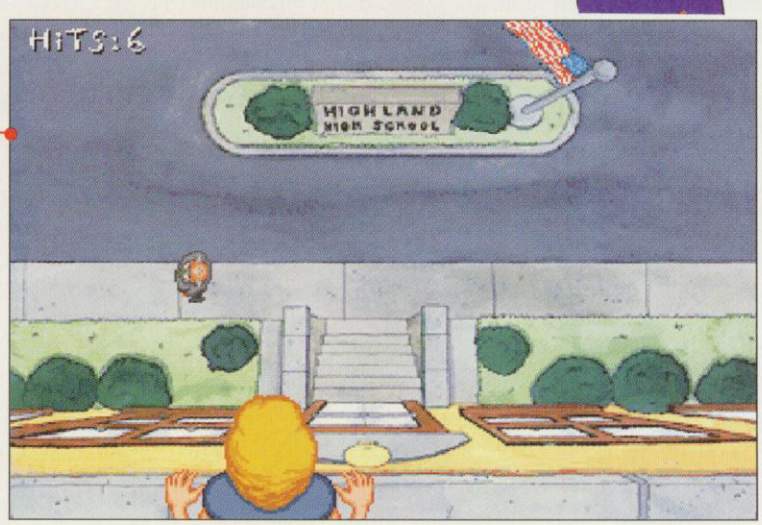
Außerdem gibt's zur Auflockerung zwischendurch mehrere **Action-Einlagen,** in denen Ihr Euch austoben dürft – so etwa beim Zielspucken oder anderen beliebten Sportarten.

Grafik und Sprachausgabe werden identisch mit der aus MTV bekannten amerikanischen Kultserie sein; kein Wunder, wirken am Spiel doch die Originalzeichner und -sprecher mit. Auch der typische Humor soll voll rüberkommen, glücklicherweise wird das Spiel nicht entschärft, um es familientauglicher zu machen.

Ob Beavis & Butt-Head als Adventure-Helden soviel bieten wie auf dem TV-Schirm, und ob es sich lohnt den Rechner anzuschmeißen, erfahrt Ihr demnächst in diesem Heft. Beavis & Butt-Head in Virtual Stupidity soll noch vor Jahresende erscheinen. Bis dahin werden wir uns noch gedulden müssen. Aber wozu gibt's denn MTV, täglich um halb elf...

ste

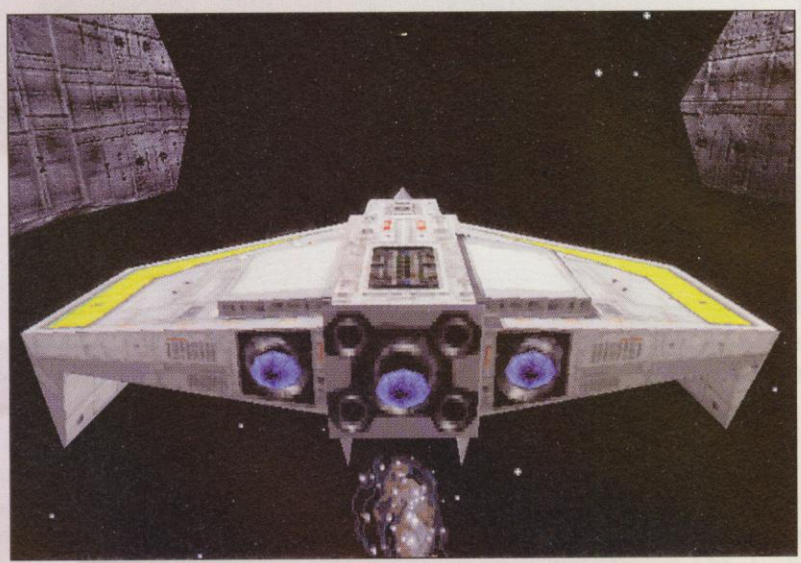




Alles Gute kommt von oben...

Wing COMM The Price

Pussy-Cat ade! Der vierte Teil der Space-Opera spielt vornehmlich nahe der Erde.



Auf geht's: Eine leicht verbesserte Version der Hellcat verläßt den Hangar in Richtung erstem Nav-Point

TERRAN CONFED

Was für Trekkies Föderation und Sternenflotte, ist für den Wing Commander-Piloten die Terran Confederation. Inzwischen gibt es sogar schon eine private "Confed"-Homepage im World-WideWeb, also eine Art virtuelles UN-Hauptquartier der Zukunft.



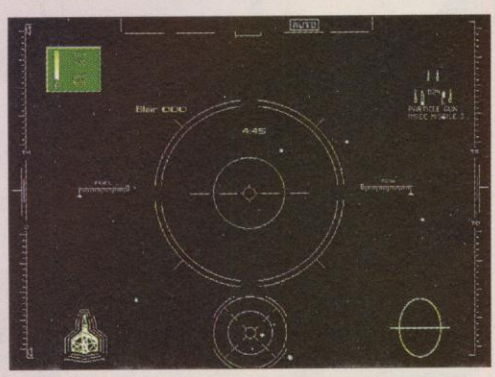
Die schön aufgemachten Seiten bieten vor allem ScreenShots, Demos, Patches und sonstige Infos zu allen bisher erschienen Wing Commander-Folgen. Wer auf das Internet zugreifen kann, sollte sich das ganze unbedingt mal anschauen unter: http://cray-ymp.acm.stuorg.vt.edu/~bryantpe/underground

Der lange, blutige Krieg zwischen der Menschheit und den Kilrathi ist gewonnen, Colonel Christopher Blair hat sich auf seinem Heimatplaneten zur Ruhe gesetzt und freut sich auf ein gemütliches Leben als Farmer. Er weiß nicht, daß Lichtjahre entfernt ein Konföderationsschiff auf Forschungsmission von unbekannten Angreifern zerstört wird... Admiral Tolwyn beordert Col. Blair zurück in den aktiven Dienst, um gemeinsam mit Maniac (!) Licht in diese Angelegenheit zu bringen.

Aber das ist noch nicht alles: Bürgerkriege und Unruhen breiten sich in den Randgebieten der **Terran Confederation** aus, die Föderation droht zu zersplittern! Will die mysteriöse Rebellenorganisation "Black Lance" die Macht an sich reißen? Welchem dunklen Geheimnis war das Forschungsschiff auf der Spur? Und was treiben eigentlich die Überlebenden der Kilrathi?

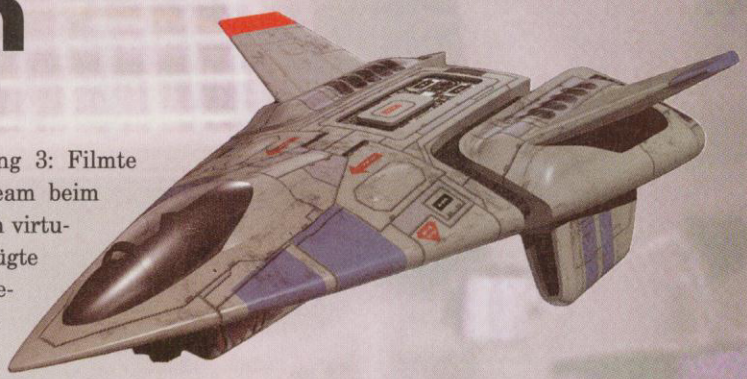
Soweit die Hintergrundstory zu Wing Commander IV – The Price Of Freedom, mehr verrät Produzent Origin noch nicht. Neugierige können ab Anfang Dezember selbst zum Joystick greifen und der Sache auf den Grund gehen, denn pünktlich zur nahenden Weihnachtszeit bringen die Texaner den vierten Teil des Kult-Computerspiels auf unsere Monitore.

Am Spielprinzip ändert sich grundsätzlich nichts: In Videos wird die Handlung erzählt, gelegentlich greift Ihr im (wesentlich erweiterten) Multiple-Choice-Verfahren ein. Dazwischen besteht Ihr die bekannten Weltraummissionen und bestimmt mit den Bordkanonen Eures



Das neu designte HUD, an den großen Kreis werden wir uns auch gewöhnen

ANDER IV of Freedom



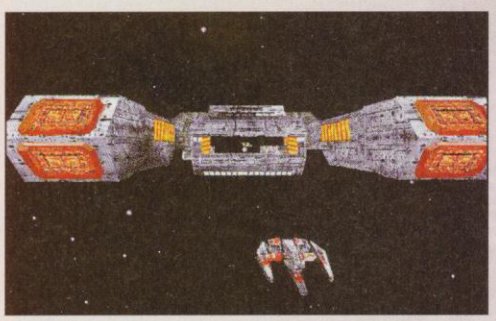
Kampfjägers das Schicksal der Menschheit.
Premiere für Wing Commander-Fans: Wer den Vorgänger auf seinem Rechner schnell genug zum laufen brachte, wird sich diesmal für den Nachfolger keine neue Hardware anschaffen müssen. Die Space-Engine bleibt bis auf Kleinigkeiten unverändert: Das Weltall ist endlich richtig schwarz (vielen Spielern war das dunkelblau des Vorgängers nicht dunkel genug) und die Gegner-AI wurde verfeinert. Feindliche Raumschiffe kooperieren besser untereinander, nehmen Euch schneller in die Zange und sind in den höheren Schwierigkeitsstufen aggressiver. Ansonsten spendiert Origin uns neue Head-Up-Displays, Raumschiffe und Waffen.
Die Algorithmen zum Abspielen der Filmsequenzen wurden deutlich optimiert und erreichen jetzt Videoqualität – kein "Rauschen" mehr auf dem Bildschirm. Auch sonst sind sie wesentlich besser als in Wing 3: Filmte Chris Roberts' Team beim Vorgänger noch im virtuellen Studio und fügte dann computerberechnete Hintergründe ein, wurde diesmal an richtigen Sets vor **echter Ausstattung** gedreht. Klingt zwar weniger cool, aber das Ergebnis wirkt deutlich lebendiger. Endlich gibt es ordentliche Kameraschwenks und -fahrten, nicht nur die statisch-feste Perspektive des Vorgängers. Geschätzte 10 Mio Dollar soll Wing 3 gekostet haben. Am Line-Up der Schauspieler hat sich nichts Wesentliches geändert, die Stars Mark Hamill, John Rhy-Davies, Malcolm McDowell und Tom "Maniac" Wilson sind wieder dabei, nur in den Nebenrollen gibt es neue Gesichter. ste







Größter Unterschied zum Vorgänger: Die Filme wurden vor echten Kulissen gedreht. Unten: Wie entkam dieser Mann dem Nexus?



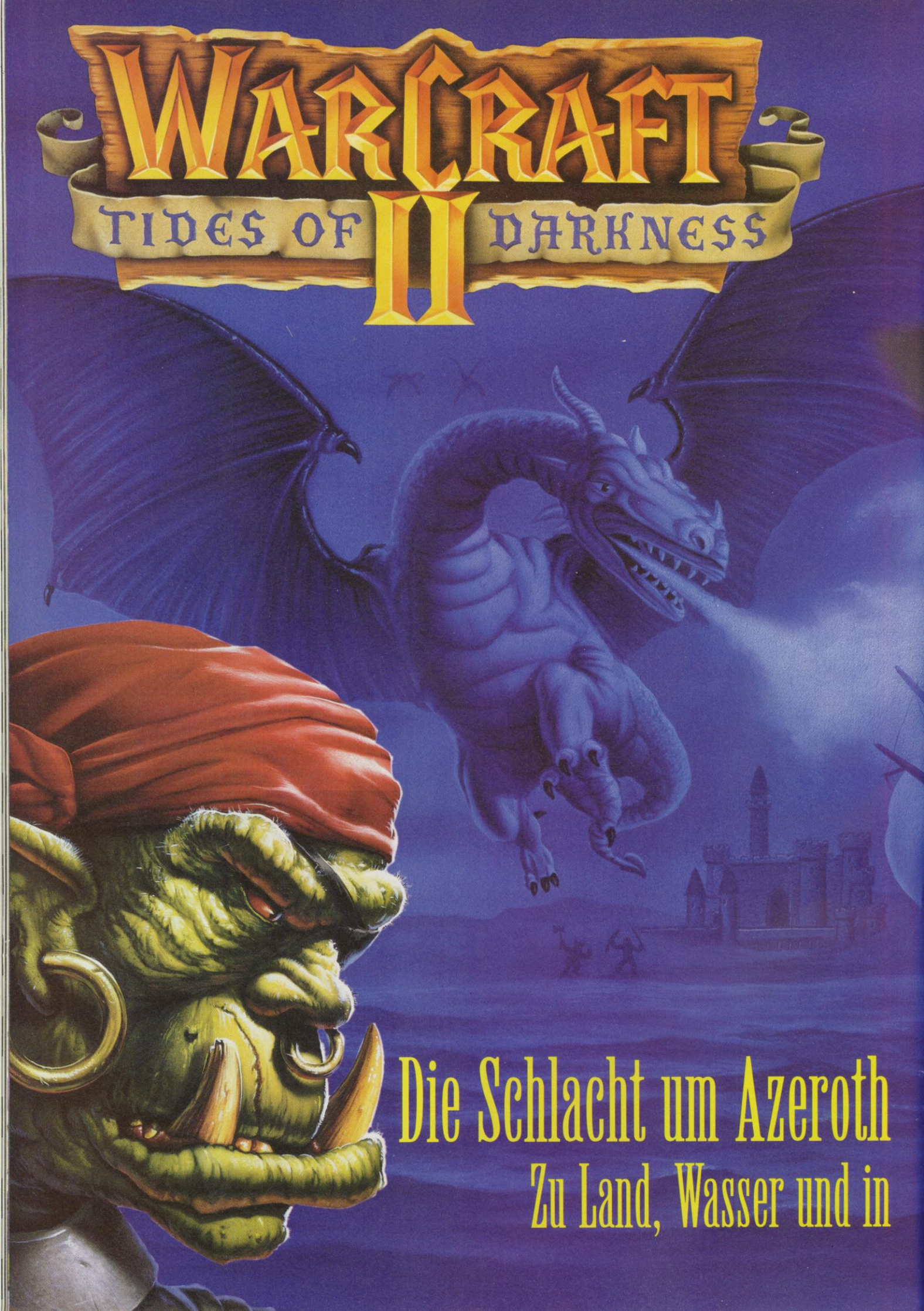




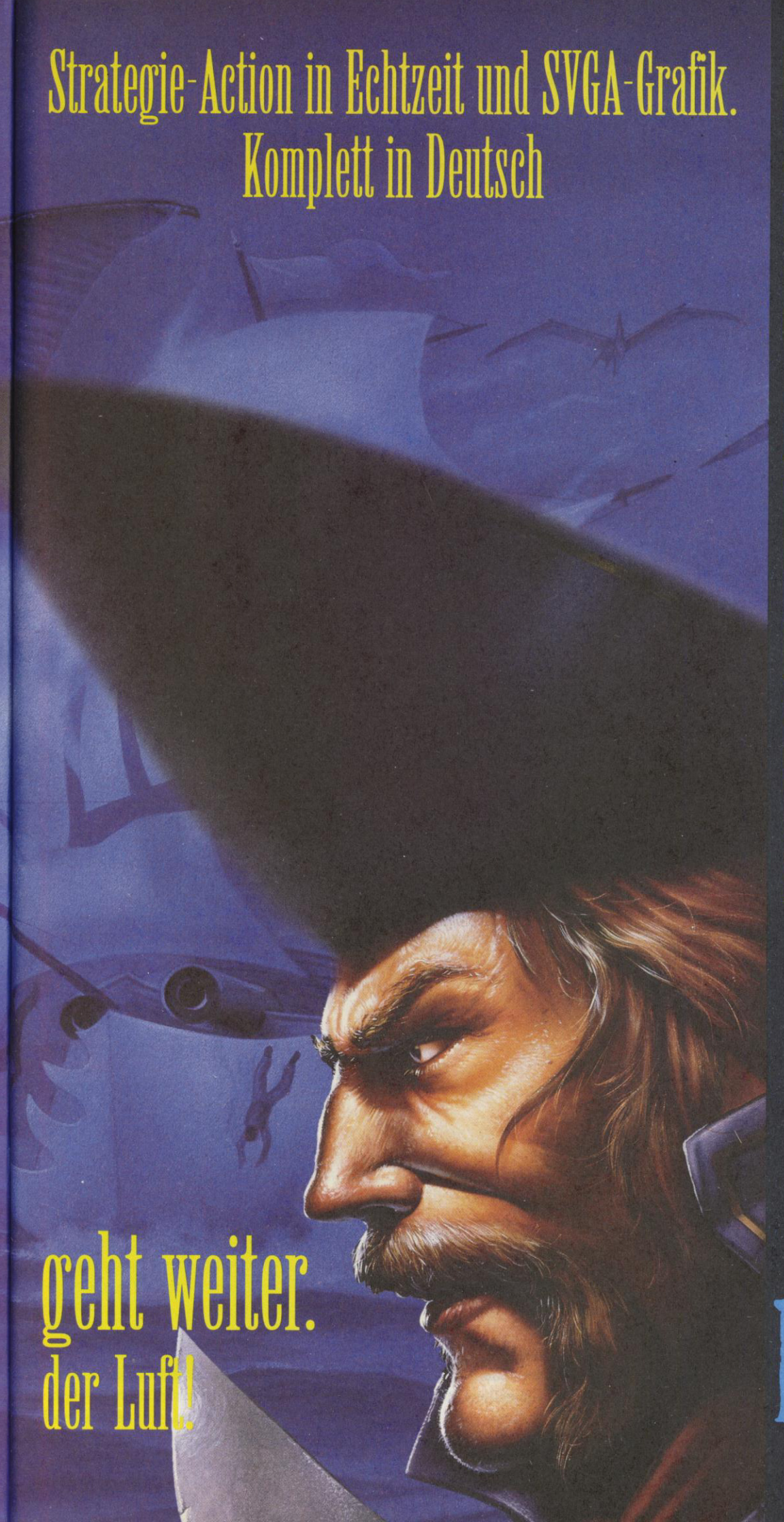
Die Großkampfschiffe wurden von außen und innen deutlich renoviert

Wing Commander IV
Hersteller
Origin
Erscheinung geplant
Dezember '95

Bilder auf


WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS
Die Schlacht um Azeroth
Zu Land, Wasser und in

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik. Komplett in Deutsch











Ab November
auf CD-ROM.

Läuft unter
DOS, Win 3.1 und Win 95.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

geht weiter. der Luft!

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

E-Mail: blzzrdent@aol.com



QUAKE

ids Walhalla-Expedition

Jay Wilburs Götterdämmerung: Nordmann Thor schlägt sich durch düstere Fantasy-Gemäuer



Hinter diesem Torbogen könnte das nächste Ungetüm lauern



Lichtquellen werfen Schatten auf die texturierten Wände

Quake
Hersteller
id Software
Erscheinung geplant
steht noch nicht fest

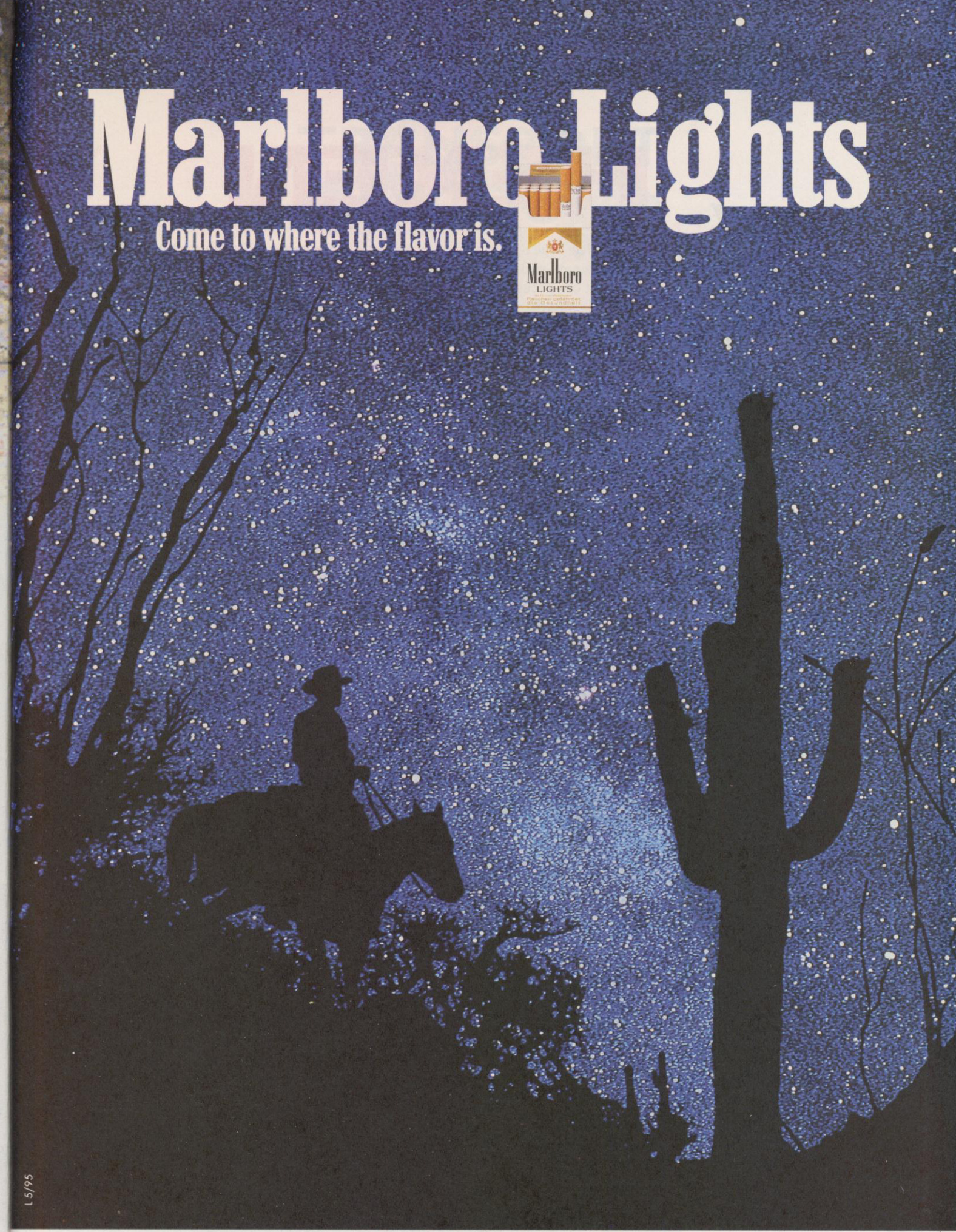
Bilder auf



Derzeit schwirren die ersten Schnappschüsse zu "Quake", dem Nachfolger des berühmtberüchtigten id-Knallers, durch die Datennetze. Statt in Alien-verseuchten Raumstationen schwingt unser Held, der Wikingergott Thor, dieses Mal in gotischen Kathedralen und mittelalterlichen Burgen den Hammer.

Die (unbestätigte) Feature-Liste des Hoffnungsträgers liest sich atemberaubend: So gibt es jetzt Hires-Unterstützung mit bis zu 70 Frames pro Sekunde, **präzise definierte Lichtquellen** inklusive Schattenwurf, ein echtes dreidimensionales Leveldesign, das auch schräge Wände und Decken zuläßt, sowie einen Multiplayer-Modus, durch den sich mehr als bisher vier Spieler gemeinsam vergnügen können. Um einen besseren Durchblick zu haben, muß man nicht mehr nur starr geradeaus gucken, sondern hat nun auch den Blick nach oben und unten frei.
Der absolute Clou ist die Umstellung von zwei- auf dreidimensionale Darstellung der Gegner. Nach "Bioforge"-Manier bestehen sämtliche Wesen und Objekte nicht aus schlichten Sprites, sondern aus texturierten Vektorobjekten. Die dadurch erzielte Beweglichkeit nutzt das Programm, um beispielsweise am Abgrund stehende Monster taumeln oder sie im Verwundungsfall in Abhängigkeit vom getroffenen Körperteil zusammenzucken zu lassen.

Beibehalten wird das erfolgreiche Shareware-Vertriebskonzept der Vorgänger, so daß die ersten Level wieder kostenlos angespielt werden können. Ebenso möchte id den Spielern die Möglichkeit einräumen, eigene Level zu designen. Inwiefern die angekündigten Superlative der Wahrheit entsprechen oder nur Bestandteil eines gigantischen Hypes sind, wird wohl erst ein Test der endgültigen Version zeigen können – man erinnere sich an die Hicolor-Gerüchte bezüglich früherer id-Produkte ... übrigens gibt id-Chef Jay Wilbur als Erscheinungstermin nur noch ein genervtes "... sobald es fertig ist" von sich, bis Jahresende werden wir uns mindestens noch gedulden müssen. *us*



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

HEXEN



Raven Software will mit "Hexen" Fantasy-Flair ins Actionlager bringen

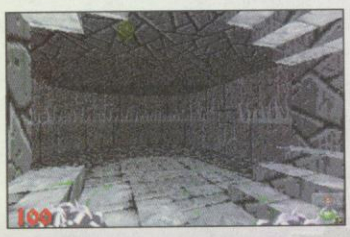
Wieviele neue Spiele lassen sich aus einer einzigen Grafik-Engine quetschen? id Software zeigt uns in Zusammenarbeit mit den Entwicklern von Raven, daß es nicht nur auf Technik ankommt, sondern vor allem darauf, sie gekonnt einzusetzen. Wer Hexen sieht, wird sich verdächtig an manch anderes bekannte Spiel erinnert fühlen: Ihr seht die Landschaft in gewohnter 3D-Perspektive aus der Sicht des Helden und macht mehr oder weniger alles platt, was Euch in die Quere kommt. Manchmal gibt's zwar ein Puzzle-Light, Schema "Wo ist der nächste Schalter?", sonst ist aber vor allem Action angesagt. Auf eine Rahmenhandlung oder gar ein Intro wird vollkommen verzichtet.

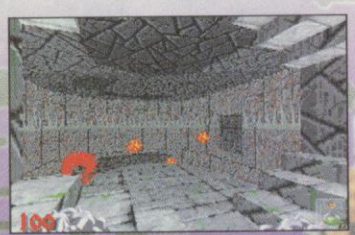
Klingt zwar altbacken, aber Hexen bietet dennoch einige interessante Neuerungen. So könnt Ihr – für ein Actionspiel dieser Art eher unüblich – zwischen drei **verschiedenen Helden** wählen: Kämpfer, Zauberer oder Magier stehen Euch zur Verfügung. Das ist nicht nur Kosmetik, sondern wirkt sich direkt auf das Spiel aus. Jede Figur hat völlig anderes Kriegswerkzeug und andere Fähigkeiten. So hat der Kämpfer vor allem Nahkampfwaffen, ist dafür aber nur schwer zu verletzen, während ein Magier zwar Schwierigkeiten hat, einen freundlichen Monsterklaps auf den Hintern zu überleben, dafür aber mit seinen Fernwaffen die Gegner aus der Distanz angreifen kann.

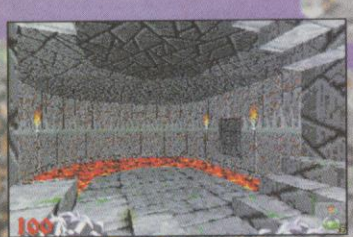
Die weiteren Neuerungen betreffen vor allem die Sparte Effekthascherei: Eingeschlagene Fenster bersten jetzt schön laut mit standesgemäßem Klirrfaktor, auf Eis kommen die Bewegungen Eures Helden ins Rutschen, bei Erdbeben fallen Katakomben in sich zusammen, und ganze Räume sind plötzlich mit glühender Lava gefüllt. Statt nacheinander abzusuchenden Levels gibt es jetzt eine Art "Zentralebene", von der aus die anderen Gebiete erforscht werden. Bei Bedarf könnt Ihr per Teleporter jederzeit in diese Zentralebene zurückkehren.

Das Ambiente erinnert stark an Rollenspiele, Eure Gegner sind dementsprechend auch verschiedene Monster aus der Fantasy-Bereich, vom zweiköpfigen Ork bis zum Moor-Ungeheuer.

Wie andere Spiele dieser Art, bietet auch Hexen einen Mehrspielermodus via (Null-) Modem oder Netzwerk für bis zu vier Spieler. Hexen erscheint auf jeden Fall vor Monatsende, eine für id Software-Verhältnisse relativ kurze Demoversion wird es aber schon früher geben. *ste*







Hier füllt sich unter großem Getöse ein Raum mit Lava, zusätzlich wird mit Feuerbällen auf Euch geschossen





Mit dem richtigen Helden könnt Ihr auch einige sehr wirkungsvolle Fernwaffen benutzen

Hexen
Hersteller
id Software/ Raven Software
Erscheinung geplant
November '95

TRANSPORT TYCOON DELUXE

Kontroll-Freaks aufgepaßt: Weltherrschaft für jedermann!



"...Riesig & brillant" PC FORMAT

Ein Spiel, das den Größenwahn in uns allen anspricht!

Neue Features in *Transport Tycoon Deluxe*:

- Vier "Klimazonen" mit zahllosen Spielumgebungen
- Netzwerk-Option
- Neue Fahrzeuge
- Firmenübernahmen

SO URTEILEN DIE SPIELEKRITIKER ÜBER TRANSPORT TYCOON

PC FORMAT 90% · PC HOME 93% · PC GAMES 93% · PC GAMER 91%

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM MICROPROSE

SPECTRUM HOLOBYTE - MICROPROSE WORLD WIDE WEB SITE: http://www.microprose.com





Eine typische Kartbahn inklusive Strohballenbarrikaden

VIRTUAL KARTS

Schmeißt die Rasenmäher an, Microprose schwenkt die Startflagge für seine Go-Kart-Umsetzung

Virtual Karts
Hersteller
Microprose
Erscheinung geplant
Ende '95

Bilder auf



Besonders schön gelungen sind die sehr plastisch wirkenden Häusertexturen

Das Europa-Motodrom in Kerpen – nicht nur die "Geburtsstätte" Michael Schumachers als Rennfahrer, sondern seit dessen ersten Formel-1-Erfolgen auch Wallfahrtsort für Tausende Motorsportbegeisterte. Dank des neuerdings zweifachen Formel-1-Weltmeisters schwimmt der Rennsport in Deutschland auf einer nicht verebbenden Woge der Euphorie. Just zu diesem Zeitpunkt schickt Microprose mit F1GP 2, Grandprix Manager und eben Virtual Karts gleich drei Vollgas-Titel ins heiße Weihnachtsrennen. Den Virtual-Karts-Machern geht es weniger um eine schraubengenaue Simulation der Mini-Flitzer, sondern vielmehr um gute Spielbarkeit und röhrende Renn-Action auf zehn rasanten Rundkursen. Darunter befinden sich neben authentischen Kart-Pisten wie dem McDonald Raceway oder Martel International auch **fiktive Jagden durch die Innenstädte** von New Orleans, Baltimore, San Francisco und New York. Der Traum jedes Kart-Fahrers geht mit der Teilnahme am Elkhart Grand Prix in Erfüllung, der jährlich im Motorsport-Bundesstaat Indiana ausgetragen wird.

Auf der Hatz nach Sekundenbruchteilen kann zwischen verschiedenen Chassis, Motoren und Reifen gewählt werden. Wahlfreiheit besteht ebenso bei der Kameraperspektive, aus der Ihr die in hochauflösender Grafik dargestellten, mit Texturen und Gouraud-Shading veredelten Vektor-Boliden betrachtet. Entspannt zurückgelehnt genießt Ihr Kopf-an-Kopf-Rennen und spannende Verfolgungsjagden in der Wiederholung. Wer mit einem Netzwerk gesegnet ist, darf sich auf packende Büro-Duelle gefaßt machen. Die Virtual Karts-CD-ROM enthält sowohl eine DOS- als auch eine speziell programmierte Windows 95-Version des Spiels. *us*

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH

Das Original

Artikel	3,5"	CD	Artikel	3,5"	CD	Artikel	3,5"	CD
1944 Across the Rhine	-	109,95	Gabriel Knight 2	-	99,95*	Star Trek - Interactive Guide	-	99,95
3D Lemmings	-	89,95*	Gene Wars	-	99,95*	Star Trek - Omnipedia	-	99,95
Advanced Tactical Fighters	-	i.V.	Hardball 5	-	99,95	Steel Panthers	-	89,95
Alien Odyssey	-	i.V.	Harvester	-	99,95*	Stonekeep	-	99,95*
Aliens	-	99,95*	Heart of Darkness	-	99,95*	SU-27 Flanker	-	89,95*
Allied General	-	89,95*	Heroes of Might & Magic	-	99,95	Terminal Velocity (Vollversion)	89,95	89,95
Apache-Longbow	-	89,95	Indy Car Racing 2.0	-	i.V.	TFX 2000	-	89,95*
Ascandancy	-	89,95	Jagged Alliance	-	99,95	The Dig	-	89,95*
Azarael's Tear	-	i.V.	Kings Quest 7 (Windows)	-	99,95	The Hive	-	99,95*
Aztec: Empires of Blood	-	99,95*	Knights of Xentar	-	99,95	Theme Hospital	-	89,95*
Battle Isle 3	-	99,95	Lands of Lore 2	-	i.V.	Theme Park	89,95	89,95
Battlecruiser 3000	i.V.	i.V.	Larry Deluxe (1-6)	-	99,95	This Means War	-	99,95*
Battlegrond Ardennes	-	99,95*	Legend of Kyrandia 3	-	89,95	Thunder Scape	89,95*	89,95
Bazooka Sue	89,95*	89,95*	Little Big Adventure	-	99,95	Tie Fighter	79,95	89,95*
Biing!	89,95	79,95	Lost Eden	-	89,95	Tie Fighter Data	39,95	-
Bleifuß (Screamer)	-	i.V.	Mad TV 2	-	89,95*	Top Gun: Fire at Will	-	99,95*
Blood Bowl	89,95	89,95	Magic Carpet inkl. Data	-	99,95	Uratsukidoji: Perfect Collection	-	99,95*
Bundesliga Manager 3	89,95	-	Magic Carpet 2	-	99,95	US Navy Fighters	-	99,95
Bundesliga M. 3 Supporter	59,95	59,95	Magic the Gathering	-	89,95*	US Navy Fighter Data	-	49,95
Caesar 2	-	89,95*	Master of Magic	99,95	99,95	Vollgas (Full Throttle)	-	89,95
Caribbean Disaster	89,95*	89,95*	Mechwarrior 2	-	99,95	Warcraft	99,95	99,95
CiviNet	-	99,95*	Menzoberranzan	89,95	89,95	Warcraft 2	-	89,95*
Clockwerx	i.V.	i.V.	Micro Machines 2	79,95	79,95	Warlords 2 Deluxe	-	89,95
Command & Conquer	-	99,95	Millenia	-	89,95*	Waterworld Action	-	89,95*
Conqueror	-	89,95*	Miracle	-	99,95*	Waterworld Strategy	-	89,95*
Conquest of the New World	-	89,95*	Mordor: Depths of Dejenol	-	i.V.	Weird War III	-	99,95*
Crusade	-	89,95	Myst	-	99,95	Werewolf vs. Comanche	-	89,95
Crusader: No Remorse	-	99,95	Nascar Racing	89,95	89,95	Wetlands	-	89,95*
Cybermage	-	99,95*	Nascar Racing Trackpack	59,95	59,95	Wing Commander 3	-	119,95
D-Day	-	99,95	Navy Strike	99,95*	99,95*	Wing Commander 4	-	i.V.
D-Info	-	49,95	NBA Live '96	-	99,95*	Witchhaven	-	99,95
Damocles	-	89,95*	Need for Speed	-	89,95	Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
			NHL Hockey '96	-	89,95	Worms	-	i.V.
Das Hexagonkartell	-	i.V.	Nibelungen	89,95*	99,95*	X-Wing	99,95	79,95
Death Gate	-	89,95	Outpost Odyssey 3D Pinball	-	i.V.			
Der Druidenzirkel	-	89,95*	Panzer General	39,95	89,95	**Günstig bis fast geschenkt! Nur solange Vorrat reicht! Am besten gleich anrufen!**		
Destruction Derby	-	i.V.	Perfect General II	-	99,95			
Die Siedler 2	-	89,95*	PGA Golf '96	-	99,95			
Discworld	79,95	89,95	Phantasmagoria	-	109,95	Battle Isle 2 incl. Data	-	89,95
Druid Daemonds of the mind	-	99,95*	Pinball Illusions	69,95	69,95	Beneath a Steel Sky	19,95	-
DSA 2 - Sternenschweif	89,95	89,95	Pole Position	-	89,95*	Colonisation	59,95	59,95
Dungeonkeeper	-	99,95*	Police Quest: SWAT	-	99,95*	Eye of Beholder 1-3	-	49,95
Dungeonmaster 2	99,95	99,95	Prisoner of Ice	-	99,95	Falcon 3.0 Gold incl. aller Datas	-	59,95
Elisabeth	-	89,95*	Ravenloft II (Stone Prophet)	-	89,95	NHL Hockey '94	-	29,95
Empire 2	-	99,95	Rebel Assault 2	-	i.V.	Panzer General	39,95	-
Entomorph	-	89,95*	Shanara	-	i.V.	Rebel Assault	-	39,95
Evil Eye of Balor	-	i.V.	Silent Hunter	-	89,95*	Space Hulk	-	29,95
Exploration	-	89,95*	Sim Isle	89,95*	89,95	Star Crusador	39,95	39,95
Fade to Black	-	99,95	Sim Tower	89,95	89,95	Strike Commander	-	29,95
FIFA Soccer '96	-	99,95*	Sim Town	-	89,95	Syndicate	-	29,95
Flight Unlimited	-	99,95	Simon the Sorcerer 2	89,95	89,95	Transport Tycoon	59,95	59,95
Formula One GP 2	-	99,95*	Space Marines	-	i.V.	Transport Tycoon Editor	39,95	-
Frankenstein	-	99,95*	Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95	Ultima 7 Compilation	-	29,95
Front Page Sports Football'95	-	99,95	Space Quest 6	-	99,95	Ultima Underworld 1 + 2	-	29,95
Full Throttle (Vollgas)	-	89,95	Star Trek - „A Final Unity"	-	99,95	Wings of Glory	-	59,95
FX-Fighter	-	99,95	Star Trek - Collectors Edition	-	99,95	X-Com	-	59,95

Die aufgeführten Artikel stellen nur einen kleinen Auszug aus unserem Sortiment dar.



TOP HIT *auf CD*
Warcraft II
„Tides of Darkness"
89,95* DM



TOP HIT *auf CD*
Magic The Gathering
89,95* DM

Fordern Sie unsere Preisliste und den umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

- Berlins einzige wahre Dimension für Video- und Computergames!
- Über 5000 lieferbare Artikel!
- Berlins größtes Lager!
- Heute bestellt – gestern geliefert!
- Himmlische Preise und göttlicher Service!
- Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen!
- Soundkarten und Joysticks!
- UPS-Versand!

AMERICAN EXPRESS · VISA · EUROCARD · MasterCard

Laden Berlin

Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin
030/694 48 62 *(nur Ladentelefon)*
100 m vom U-Bhf. Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

Fax-Line:
030 / 694 42 56

10–18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:
030 / 694 60 43

Spieleneuheiten am laufenden Band:
030 / 694 60 45

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,– DM mehr, Sicherheitskarton +3,– DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,– DM Versandkosten. Der Versand erfolgt nach Eurer Wahl entweder mit Post oder mit UPS!. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 17.10.95. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Preisknaller
(solange Vorrat reicht)

7th Guest	24,95
Campaign	19,95
Dawn Patrol	29,95
Desert+Jungle Str.	44,95
Dune 2	29,95
Flight of the Intruder	19,95
Harpoon	19,95
High Command	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Patriot	19,95
Populous2/Powerm.	29,95
Return to Zork	29,95
Silent Service 2	19,95
Sim City enhanced	19,95
Simon t. Sorcerer 1	29,95
Space Shuttle	19,95
Stunt Driver	19,95
Syndicate plus	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
Walls of Rome	19,95
War in the Gulf	19,95
Worlds of Legend	19,95

Game It!

☎ 0831/511 67-0
Telefax 0831/511 67-1
Compuserve 100106,3111
✉ Game It! - 87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Bleifuss*	49,95
Command&Conquer	79,95
FIFA Soccer*	79,95
Indy Car Racing 2*	67,95
NBA Live 96*	a.A.
Panzer General 2*	69,95
Pole Position*	79,95
RAN Soccer*	69,95
The Dig* e./dt.	69,95 / 79,95
Worms*	a.A.

Spiel des Monats:
Warcraft 2* 69,95

Wir vertreiben keine „Erotik" und keine indizierten Spiele!

3D Lemmings	**89,95**	NBA Jam Tourn.*	84,95	Wing Commander 3	89,95
11th Hour*	84,95	NBA Live 95	79,95	Worms*	a.A.
A 4 Networks	84,95	**NBA Live 96***	**a.A.**	**X-COM dt.**	**69,95**
Across the Rhine	89,95	**Need for Speed**	**84,95**	**Z***	**64,95**
Action Soccer	67,95	NHL Hockey 96	79,95	**GOLF**	
Air Havoc Controller	64,95	Panzer General	64,95	Sensible Golf	59,95
Air Power*	74,95	Panzer General 2*	69,95	PGA Tour Golf 96	79,95
Alien Odysee*	69,95	**Perfect General 2**	**69,95**	Links 386 + 2 Plätze	59,95
Amerika / Civil War	69,95	Phantasmagoria	79,95	**Links Golfplätze:**	
Apache Longbow	69,95	**Pinball Illusions**	**59,95**	Belfry	49,95
Ascendancy	**74,95**	Pitfall Win95	79,95	Castle Pines	49,95
Battle Isle 3	**74,95**	Pole Position*	79,95	Devil's Island	49,95
Berlin Connection*	89,95	Psycho Pinball	64,95	Dunes Country Club	49,95
Biing*	64,95	**RAN Trainer 2***	**69,95**	Firestone	49,95
Bioforge	79,95	RAN Soccer*	69,95	Prairie Dune	49,95
Bleifuss*	49,95	Raven Project*	74,95	Riviera	49,95
Burn Cycle	**74,95**	Ravenloft 2	69,95	**Flugsims**	
Civilisation Net*	**79,95**	**Riddle of Master Lu***	**84,95**	*Liste „Flugsims" anfordern*	
Command & Conquer	79,95	**Ring der Nibelungen***	**59,95**	Flight unlimited	79,95
Crusade	79,95	Shanghai Great Mom.	79,95	Flugsimulator 5.1 e	79,95
Crusader	89,95	Shannara	74,95	FS 5 Scen. Designer	64,95
Daedalus Encounter	**79,95**	**Silent Hunter**	**74,95**	FS 5 Flight Shop*	79,95
Der Planer 2	**72,95**	Silent Steel	99,95	RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Der Seelenturm*	69,95	Sim City 2000 Collect.	82,95	Europe 1	54,95
Descent JEWEL Case	59,95	**Sim Isle**	**69,95**	Nord-/Ostsee, HH	44,95
Discworld	79,95	Simon the Sorcerer 2	72,95	Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Dungeon Master 2	82,95	Space Marines	79,95	Frankfurt, Hessen	44,95
Earthworm Jim 2 +1*	a.A.	Space Quest 6	74,95	Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Elisabeth 1*	a.A.	**5 x Star Trek**		Süddeutschland	44,95
Entomorph*	69,95	25th Anniversary	69,95	Südwestdeutschland	44,95
Fade to Black	89,95	Next Generation e.	79,95	Multimedia München 2	49,95
FIFA Soccer*	79,95	Next Generation dt.	89,95	New York	44,95
Formula One GP 2*	a.A.	Omnipedia e.	74,95	Hong Kong	44,95
Full Throttle e.	62,95	Technical Manual e.	69,95	**Hardware**	
Harvester*	89,95	Steel Panthers*	74,95	*Liste „Zubehör" anfordern*	
Hattrick (Ikarion)	74,95	Sternenschweif	69,95	**Joysticks**	
Heroes o Might&Magic	79,95	SU 27	74,95	CH Flightstick	79,95
Hi Octane	79,95	The Dig* e.	69,95	CH Flightstick Pro	139,95
Indy Car Racing 2*	67,95	The Dig* dt.	79,95	CH Jetstick	99,95
Jagged Alliance dA.	69,95	This means War!*	84,95	CH Virtual Pilot	149,95
Jagged Alliance dt.	84,95	Thunderscape	74,95	CH Pedals	99,95
King's Quest 7	59,95	Ticonderoga Win95	74,95	Sidewinder + Fury3	119,95
Kingdoms of Germany	49,95	TV Karriere	39,95	Gravis Gamepad	34,95
Mad News	64,95	US Navy Fight. Plus	89,95	Gravis Analog	39,95
Mad TV 2*	**74,95**	US Navy Fight. Data	39,95	Gravis Analog Pro	49,95
Magic Carpet Plus	84,95	Vollgas dt.	77,95	Gravis Firebird	99,95
Magic Carpet 2	**89,95**	Warcraft	74,95	Gravis Phoenix	159,95
Mechwarrior 2 dt.	**69,95**	Warcraft 2*	69,95	**Soundkarten**	
Metal Lords*	**79,95**	Warhammer*	74,95	Ultrasound ACE	169,95
Micro Machines 2	64,95	Warlords 2 Deluxe	74,95	Ultrasound MAX	279,95
Master of Orion	**a.A.**	Werewolf/Comanche*	69,95	SB 16 VE IDE	169,95
Myst dt.	64,95	Westwood Compilat.	74,95	SB AWE 32 VE	319,95

Preise beziehen sich meist auf die deutsche Version incl. Eilservice
Viele Titel auch in 3,5" lieferbar - Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95

Preise Stand 13.10.95 - * = noch nicht verfügbar am 13.10.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Nachnahmeversand: DM 10,90 + 3,- NN-Gebühr, **Vorkasse / Scheck** DM 7,90, jeweils ab DM 250,- frei

BERMUDA SYNDROME

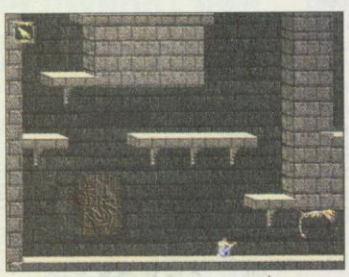
Auf eine geheimnisvolle Insel im Bermuda-Dreieck entführt Euch das neue Berliner Label Century Interactiv.



Fast so schön wie im Jurassic Park







Jack im Kampf mit Rieseninsekten in einer der Höhlen

Das Jahr: 1942. Der Ort: direkt über dem Bermuda-Dreieck. Unterwegs in geheimer Mission, wird der US-Bomber "Dirty Sally 42" von deutschen Jägern abgeschossen. Der Pilot Jack J. Thompson widersetzt sich dem Befehl, abzuspringen und schafft es im Alleingang, die schwer beschädigte Maschine zu retten. Geblendet durch einen seltsamen weißen Blitz schließt er die Augen und findet sich nach klassischer Bruchlandung auf einer Insel wieder. Aber irgend etwas stimmt nicht ...

Soweit die Vorgeschichte zu Bermuda Syndrome. Im weiteren Spielverlauf steuert Ihr die Spielfigur Thompson über eine geheimnisvolle Welt, in der sich Kreaturen aus verschiedenen Epochen der Erdgeschichte ein gemütliches Tête-à-Tête geben. Natürlich muß Thompson nicht nur sein eigenes Leben und das der hübschen (und halbnackten) Prinzessin Nathalia retten, sondern auch ein dunkle Geheimnis lüften, das über der Insel liegt.

Bermuda Syndrome ist ein Action-Adventure, in dem Ihr den Helden Thompson von der Seite steuert, ähnlich wie Jump'n'Runs der "Pitfall"- oder "Flashback"-Klasse. Die wunderschönen Landschaften, vor denen Ihr Euch bewegt, wurden zuerst in Öl gemalt und dann hochaufgelöst eingescannt. Alle Personen und Monster – in erster Linie diverse **Dinosaurier** – sind Animationen ausgewiesener Trickfilmspezialisten, von denen einige jahrelang in den Disney-Studios ihre Sporen verdient haben. Das Ergebnis sieht deutlich besser aus, als die von anderen Firmen bevorzugten Motion-Capturing-Systeme.

Programmiert wurde Bermuda Syndrome von der Berliner Newcomer-Firma Century Interactive. Das Spiel läuft nur unter Windows 3.1 bzw. Windows 95 und erscheint auf zwei CD-ROMs. In der uns vorliegenden Betaversion liefen die butterweichen Animationen – dank eigens für das Spiel entwickelter VGA-Schnittstelle – auch auf einem etwas älteren 486er trotz Windows noch flüssig.

Bermuda Syndrome ist grafisch beeindruckend, und auch Rätsel- und Spielspaß scheinen mithalten zu können. Genaues erfahrt Ihr voraussichtlich schon in der nächsten Power Play! *ste*

Bermuda Syndrome
Hersteller
Century Interactive
Erscheinung geplant
November '95
Demo auf

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Atlas Windows 95	A	99,99*
3D Lemmings	**V**	**89,99**
3D Ultra Pinball	A	74,99
11th Hour	A	89,99*
11th Hour Limited Edition	A	89,99*
Absolute Zero	V	89,99*
Aces Collection	A	69,99
Aces of the Deep	V	79,99
Across the Rhine (1944)	V	94,99
Action Soccer	V	74,99
After Dark (Screen Saver)	A	69,99
AH 640 Longbow	V	84,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Air Power	V	74,99
Alien Legacy	A	69,99
Alien Olympics	V	59,99
Aliens	V	74,99*
Alone in the Dark 3	V	84,99
America 1861 - Civil War	V	84,99
Archibald Applebrook	V	74,99*
Ascendancy	**V**	**84,99**
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99*
Atlas	V	69,99
Award Winners Gold	A	69,99
Award Winners Platinum	A	69,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Beast (WIN 95)	**V**	**79,99**
Battle Race	A	69,99*
Battle Isle 3 WIN	**V**	**84,99**
Berlin Connection	V	79,99*
Biing!	**V**	**69,99**
Bioforge Mission Disk	V	44,99*
Bioforge Gold	V	84,99*
Bleifuß	A	59,99*
Bloodwings	E	84,99
Brett Hull Hockey 95	A	79,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	79,99
Burning Steel 3	A	84,99
Burn Cycle	**V**	**79,99**
Caribbean Disaster	**V**	**84,99**
Caesar 2	**V**	**79,99**
CivNet	**V**	**89,99**
Championship Manager 2	V	89,99*
Chaos Control	V	79,99
Chewy - Flucht von F5	V	74,99*
Clearing House	V	69,99
Cobra Powerpack	A	35,99
Comanche+Data+Gravis Analog Pro	V	99,99
Combat Classics 3	A	69,99
Command & Conquer (Dune 3)	**V**	**89,99**
Command & Conquer	**E**	**89,99**
Command & Conquer 2	V	89,99*
Comand:Aces of the Deep	V	79,99
Conquest of the New World	A	89,99*
Crusade	V	84,99
Crusader No Remorse	**V**	**79,99**
Cybermage-Darklight Awakening	V	79,99*
D - Info Telefonverzeichnis	**V**	**44,99**
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Das Schwarze Auge Teil 2 - Lösungsbuch	V	79,99
	V	24,99
Der blaue Planet 2000	V	74,99
Der Kapitalist	**V**	**79,99***
Der kleine Fritz	**V**	**44,99**
Der Meister	V	59,99
Der Patrizier	V	44,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je 12,99

Der Reeder	V	79,99
Der Talismann	V	74,99*
Desert Strike / Jungle Strike	A	49,99
Dime City	V	79,99*
Discworld	V	79,99*
Dschungelbuch	**V**	**45,99**
Dungeon Keeper	V	84,99*
Dungeon Master 2+Komplettlösung	V	99,99
Earth Command	A	74,99*
Earth Siege	V	84,99
Earth Siege- Mission CD	V	49,99
Ecstatica	A	84,99
Eine kurze Geschichte....	V	84,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	74,99*
Elite 3 - First Encounter	V	79,99
Erben der Erde	V	84,99
Extractors	A	59,99
Extreme Pinball	E	74,99*
Eye of the Beholder Trilogy	V	94,99
Fade to Black	**V**	**84,99**
Fifa Soccer 96	V	79,99*
Flight of Amazon Queen	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
FS5 Designer	V	69,99
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 European 1	V	59,99
FS5 Flightshop	A	????
FS5 Hong Kong	V	49,99
FS5 Scenary Deutschland Nord	A	49,99
FS5 Kanarische Inseln	A	59,99
Flightsimulator 5.1	V	134,99
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Full Throttle (Vollgas)	**V**	**84,99**
Futur Dimension	V	59,99
Fußball WM Lexikon 1930-1994	V	39,99
Fußball Bayern München	V	49,99
Fußball Borussia Dortmund	V	49,99
Fußball Werder Bremen	V	49,99
Fußball Borussia Mönchen Gladbach	V	49,99
Fußball 1.FC Kaiserslautern	V	49,99
FX Fighter	A	79,99
Gene Wars	V	79,99*
Grand Prix Manager	V	84,99*
Great Naval Battles 3	A	79,99
Hammer of the Gods	V	79,99
Hardball 4	A	79,99
Hattrick	V	79,99
Hell + Star Crusader	V	79,99
Hereos of Might & Magic	E	74,99*
Hereos of Might & Magic	V	79,99*
Hexen	V	89,99*
High Seas Traders	V	69,99
Hollymotion N.M.(WIN)	V	45,99
Hugo	V	74,99*
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Innocent 2	A	69,99*
International Tennis Open	V	79,99
Iron Cross	E	79,99*
Jagged Alliance	**V**	**89,99**
Jet Strike	E	54,99
Jewel of the Oracle	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Ishar Trilogie	V	49,99
Jutland	V	119,99*
Kaiser Deluxe	V	59,99
Kind of Magic 4	A	39,99
Kingdoms of Germany	V	69,99
King´s Quest 7	V	84,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	84,99
Klik´n Play	V	84,99
Klik ´n´Play Gamepack	V	69,99
Kyrandia 3	V	79,99
Lands of Lore 2	V	i.Vorb.
Last Dynasty	V	79,99
Legions	A	79,99
Leisure Suit Larry 6	V	79,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)	A	84,99
Links 386 Pro&Harbour Town&Belfry	A	59,99
Links 386 Data CD´s je	E	49,99
Lollypop	A	39,99
Lords of Midnight	V	89,99
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	79,99
Lost in Town	V	i.Vorb.
Lothar Matthäus 2	V	i.Vorb.
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)	V	109,99
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)	A	84,99
Lucas Arts Top Adventures (Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)	V	79,99
Mad News incl. Extrablatt	V	69,99
Magic Carpet Plus (+.Hidden Worlds)	V	84,99
Magic Carpet II	**V**	**79,99**
Marco Polo	**A**	**74,99**
Mechwarrior 2	**V**	**79,99**
Mega Pack 2	E	74,99
Mega Pack 3 (Novastorm, Lemmings, TFX, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, Journeyman Pr...)	**A**	**77,99**
Micro Machines 2	A	69,99
Mirage	E	87,99*
Mortal Coil	V	69,99*
Myst	V	69,99
NASCAR Racing	A	79,99
Nascar Track Pack	A	39,99
Navy Strike	A	99,99*
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	**A**	**79,99**
Network, A - IV	V	84,99
Knights of Xentar	V	89,99
NHL Hockey ´95	A	79,99
NHL Hockey ´96	**V**	**79,99**
Nights of Xentar	V	89,99
Panzer General 2 (WIN 95)	V	74,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	E	74,99*
Perfect General 2	**A**	**79,99**
Pinball Wizzard 2000	V	69,99*
Pinball Illusions	A	69,99
Pitfall (Win 95)	V	84,99
PGA Tour Golf ´96	**V**	**79,99**
Phantasmagoria (7 CD´s!)	**V**	**89,99**
Phoenix Fighter	E	87,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania für Windows	A	59,99
Pinball Wizard 2000	A	69,99*
Pole Position	V	89,99*
Police Quest Collection	A	84,99*
Pool Champion (WIN 95)	A	69,99*
Power Flight (F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)	A	69,99
Powerhouse	V	59,99
Powerslide	A	i.Vorb.
Primal Rage	A	79,99
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	69,99*
PsiMaster	V	89,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Psycho Detective		i.Vorb.
Quest for Glory 4	V	79,99*
Rebell Assault 2	V	84,99*
Rebell Assault 2	E	69,99*
Revolution X	A	89,99*
Ring der Nibelungen	A	74,99*
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Sensible Golf	**A**	**64,99**
Sensible World of Soccer	A	79,99*
Shanghai Great Moments	**V**	**79,99**
Shockwave Win 95	V	79,99*
Silent Hunter	A	79,99*
Silent Steel	V	121,99
Silverload	V	69,99
Sim City 2000 Collection (URK+Scenarios 1+Bonus Städte London,Venedig,Sydney)	V	94,99
Sim Isle	E	84,99
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Sim Tower	A	74,99

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Bioforge	V	69,99
Hi Octane	V	49,99
Little Big Adventure	V	69,99
Magic Carpet + Data Hidden World	V	59,99
NBA Live 95 (Basketball)	A	69,99
Panzer General	A	49,99
Star Trek N. G. Special Edition	E	99,99
Wing Commander 3	V	79,99

Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	**V**	**87,99**
Skins Golf at Big Horn	A	89,99
Slipstream 5000	V	69,99
Space Marines	E	79,99*
Space Quest Anthologie (1-5)	A	79,99
Space Quest 6	**V**	**79,99**
Star Trek: Next Generation	V	99,99
Star Trek Judgement Rides Enhanced	E	89,99*
Star Trek Omnipedia-Enzoclopydia	E	79,99
Star Trek Omnipedia Special Edition	E	169,99
Star Trek Technical Manual	E	79,99
Steel Panthers	V	74,99*
Stonekeep	V	99,99*
Street Fighter 2	A	19,99
Striker 96	A	89,99*
SU - 27 Sukhoi	A	74,99*
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99
Tank Commander	V	89,99
Terminal Velocity	A	69,99
The Dig	E	69,99*
The Dig	V	84,99*
The Incredible Machine 2	A	i.Vorb*
This means War !	V	84,99*
Thunderscape	A	74,99*
Tie Fighter	E	69,99*
Tilt	A	74,99*
Tiny Troops	A	69,99*
Top Gun : „Fire at will„	V	99,99*
Total Distertion	E	74,99*
Tower	A	79,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon Deluxe	V	84,99*
Tuneland	V	69,99
Unnecessary Roughness 95	A	79,99
US Navy Fighter Gold	**V**	**84,99**
US Navy Fight. Data-Marine Fighters	V	44,99
USS Ticonderoga	A	74,99
Virtual Karts	V	99,99*
Virtual Pool	A	89,99
Voodoo Lounge	V	54,99*
Vortex (Quantum Gate 2)	A	79,99
Wacky Wheels	A	54,99
Warcraft 2	**V**	**79,99**
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Waterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Werewolf vs. Comanche (Update + Netzwerkfähig)	E	74,99
Whales Voyage´s II	V	79,99
Will Lembkes Fußballmanager	V	69,99*
Wing Commander 4	V	99,99*
Wing Commander 4 Special Edition?		i.Vorb.
Witchaven	**A**	**69,99**
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
X-Fighter US	V	84,99*
X-Wing Collection	A	69,99
X-Wing Collection	V	79,99*
Z	V	74,99*
Zephyr	V	79,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A	24,99
Aces over Europe	V	9,99*
Alien Logic	A	35,99
Alone in the Dark 1	V	35,99
Alone in the Dark 1 & 2	V	59,99
Battle Isle 2 incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Burning Steel 1	V	35,99
Burning Steel 2	V	29,99
Buzz Aldrin´s Race into Space	A	24,99
Chessmaster 4000 Turbo	A	35,99
Civilisation	A	35,99
Colonization	V	39,99
Cyberwar	A	39,99
Dark Sun 2	A	35,99
Das schwarze Auge 1	V	39,99
Dawn Patrol	A	29,99*
Day of Tentacle	V	39,99
Die total verrückte Rally	V	39,99
Die total verrückte Rally m. Gamepad	V	54,99
Doppelpaß incl. Kicker Abo	V	49,99
Dragon Lore	A	35,99
Dragonsphere	A	35,99
Dreamweb	**A**	**29,99**
Dune 2	V	39,99
F 14 Fleet Def./1942/Wings of Glory	**A/V**	**54,99**
Falcon 3.0	A	39,99
Fantasy Fest	E	39,99
Fifa 95/PGA Tour Golf/Formula One	**A/V**	**59,99**
Gobliins 1 plus 2	V	24,99*
Hurra Deutschland	V	29,99
Hollywood Pictures	V	69,99
Inca 1	V	24,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kings Quest 6	V	24,99*
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Labyrinth of Time (EA Classic)	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lost in Time	V	24,99*
Magic Carpet	**V**	**39,99**
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	**V**	**29,99**
Master of Orion	A	35,99
Master of Orion und Ufo	A	69,99
Menzoberanzan	A	35,99
NHL Hockey 94 (EA Classic)	**A**	**29,99**
Noctropolis (EA Classic)	A	29,99
PGA Tour Golf Windows (EA Classic)	**V**	**29,99**
Pirates Gold	A	35,99
Populous 2/Powermonger EA Classic	A	29,99
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Rebell Assault	V	39,99
Renegade	A	35,99
Sim City Enhanced	V	24,99
Simon the Sorcerer	V	29,99
Shadowcaster (EA Classic)	A	29,99
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
SSN Seawolf (EA Classic)	V	29,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strike Commander (EA Classic)	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Syndicate Plus (EAClasscic inkl. Data)	V	29,99
System Shock (EA Classic)	**V**	**29,99**
Task Force 1942	A	35,99
The Grandest Fleet	A	35,99
Tornado	A	35,99
Transport Tycoon/Theme Park	**A/V**	**54,99**
Ufo	A	35,99
Ultima 7 Compilation (EA Classic)	A	29,99
Ultima Underworld 1+2 (EA Classic)	A	29,99
Wing Armada (EA Classic)	**A**	**29,99**
Wing Commander 2 (EA Classic)	A	29,99
Wings of Glory-Enhanced	V	39,99
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	49,99
X Wing Collection	A	69,99

PC 3,5" noch immer lieferbar Sony Playstation Spiele

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Action Replay Karte	159,99
Y Kabel für 2 Joysticks	22,99

Gravis/Advanced Gravis PC

Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	44,99
Gravis Firebird	119,99
Phoenix	179,99
Gravis Ultrasound MAX	279,99
Gravis Ultrasound ACE	159,99

CH Products

Flightstick Pro	159,99
Gamecard 3 Automatic	84,99
Pro - Pedals	189,99
Virtual Pilot	159,99
Virtual Pilot Pro	189,99

Thrustmaster

FCS Flight 2	119,99
Flight Control Pro	219,99
F 16 Flight	239,99
Formular T1 Lenkrad	249,99
ACM Game Card	49,99
ACS Rudder Pedals	219,99
Weapon Control Mark 2	189,99
XL Action Control	59,99
TOS F-16 Weapon Control	769,99*

LOGITECH Wingman Extreme 89,99

CD ROM Laufwerke

Double Speed Philipps	119,99
Acer Quadro Speed	289,99
Toshiba XM 5302 B Quadro Speed (IDE)	319,99

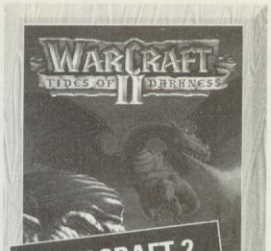
Creative Labs Soundkarten

SB 16 Multi CD	249,99
SB 16 Multi CD ASP	299,99
SB 16 SCSI - 2	309,99
SB 16 SCSI - 2 ASP	369,99
SB AWE 32 IDE	349,99
SB Wave Blaster 2	289,99
SB 16 Value Edition	184,99
Aktiv Lautsprecher 80 Watt	85,99

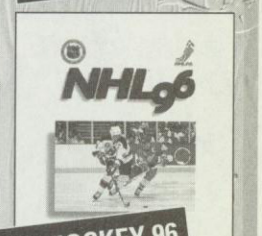
Festplatten und mehr

Quantum Fireball 1,08 GB	454,99
Western Digital enh. IDE 850 Mbyte	384,99
CPU AMD DX4/100	189,99
4 MBRam PS/2 70ns	249,99

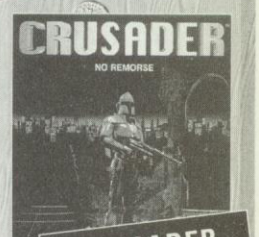
Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.



WARCRAFT 2 dt. Version
CD-Rom **DM 79,99**

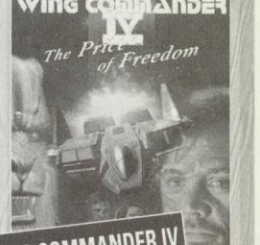


NHL HOCKEY 96 dt. Version
CD-Rom **DM 79,99**



CRUSADER dt. Version
CD-Rom **DM 79,99**

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-.
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



WING COMMANDER IV dt. Version *
CD-Rom **DM 99,99**

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

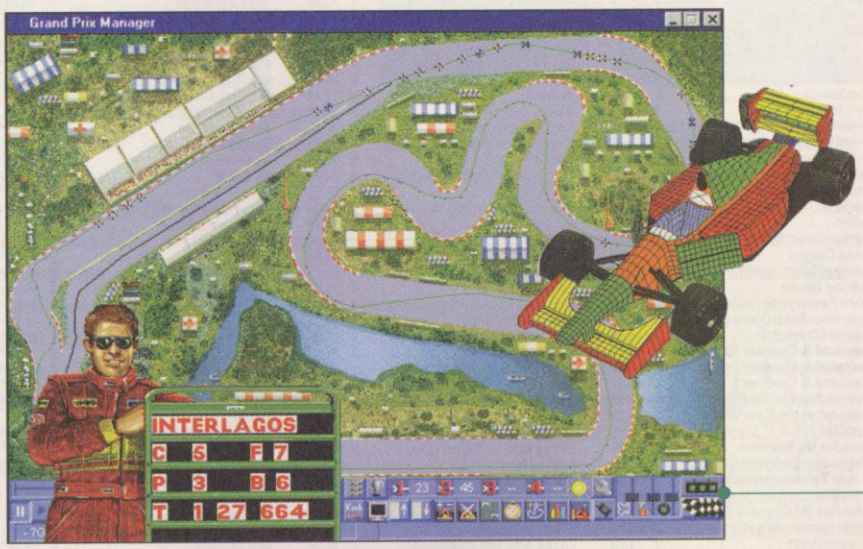


Microprose rückt Schumis eifrige Helferlein mit einer Wirtschaftssimulation ins Rampenlicht.

GRAND PRIX MANAGER



Eine der unzähligen Statistiken: die Fahrerattribute



Aus der Vogelperspektive werdet Ihr Zeuge des Renngeschehens, während die Pixelboliden ihre Runden drehen

F1-LIZENZEN

Ein heikles Thema, denn die Lizenzen werden von der Dachorganisation FIA vergeben – wenn es nicht bereits Deals für Film- und Übertragungsrechte gibt, wie z. B. mit Fuji Television. In jedem Fall ein teures Vergnügen...

Grand Prix Manager
Hersteller
Microprose
Erscheinung geplant
November '95

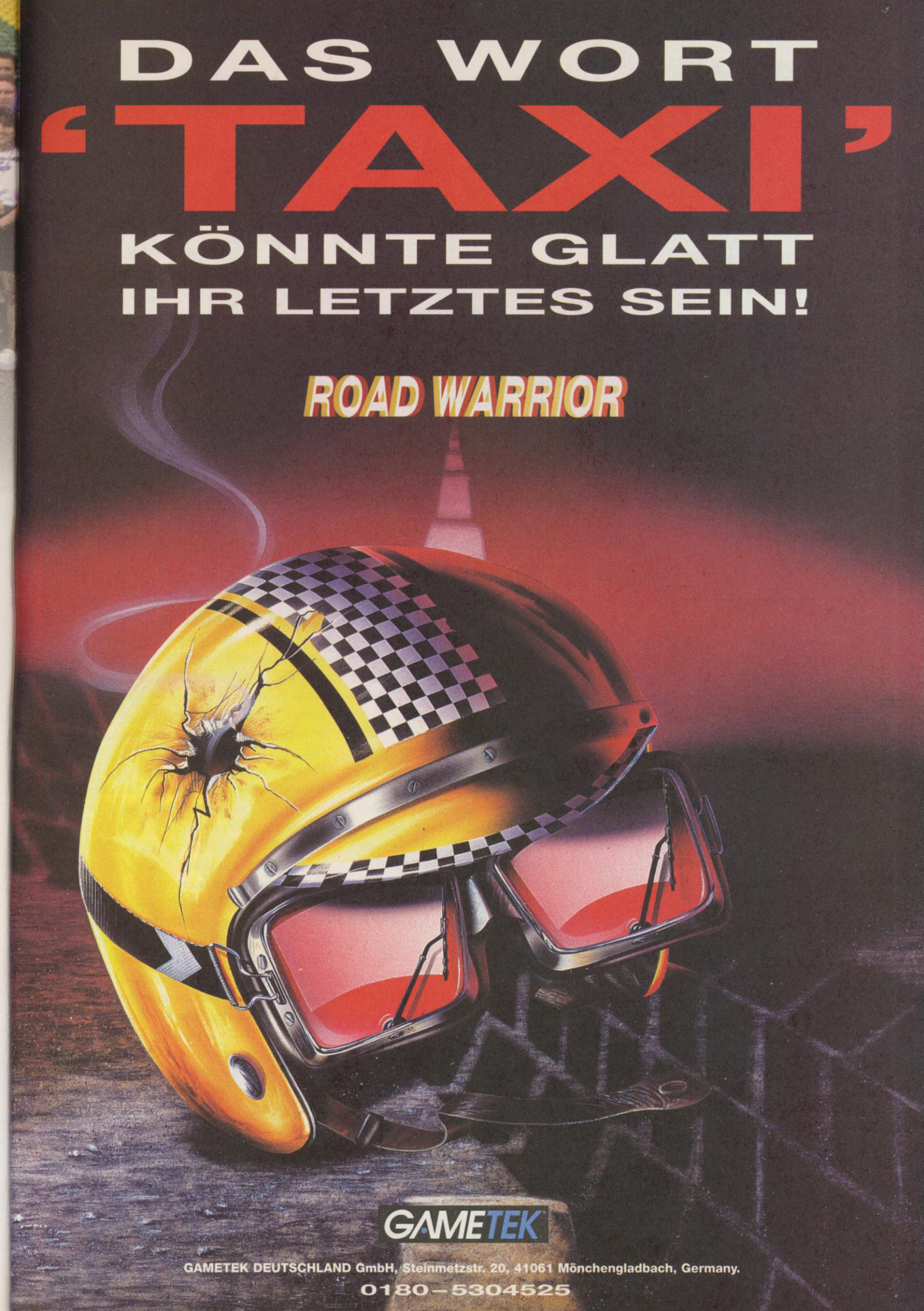
Bilder auf

Nach der Welle von Fußballmanager-Programmen zeichnet sich jetzt ein neuer Trend am Strategiespielmarkt ab: Der komplexe Alltag der Formel-1-Rennstallbesitzer möchte simuliert werden. Neben Ascons "Pole Position" versucht sich nun der "Grand Prix Manager" von Microprose an die Spitze des Feldes zu setzen. Der Hersteller hat weder Kosten noch Mühen gescheut, um den Authentizitätsgrad der Szenerie zur erhöhen: Microprose kaufte für teures Geld sämtliche notwendigen **Lizenzen**, um Teams, Strecken und Fahrernamen des echten F1-Zirkus integrieren zu können.

Das Spiel präsentiert sich in hochauflösender Grafik unter Windows. Habt Ihr Euer favorisiertes Team gewählt, kümmert Ihr Euch als erstes um die Rahmenbedingungen, sprich die Unterstützung von Fremdfirmen. Ohne Sponsoren und Zulieferer von Motoren, Reifen, Sprit usw. tut sich gar nichts. Sind die entsprechenden Verträge unterzeichnet, nehmt Ihr die Weiterentwicklung und das Testen des Rennboliden, das Anheuern von Fahrern, Technikern und Ingenieuren oder das Merchandising in Angriff. Irgendwann ist dann der Punkt erreicht, an dem das Team für das Rennen bereit ist, und es wird auf eine **Streckenansicht** umgeschaltet. Siege und Niederlagen haben natürlich Einfluß auf die Großzügigkeit der Geldgeber. Ein Advisor sorgt zudem dafür, daß Anfänger im Dschungel der Statistiken die richtigen Entscheidungen fällen. Die angeschnittenen Features dürften schon einen kleinen Eindruck von der Komplexität des Programms liefern. Eine testfähige Version soll in absehbarer Zeit eintrudeln, unsere Beta machte schon einen recht kompletten Eindruck. *us*

DAS WORT 'TAXI' KÖNNTE GLATT IHR LETZTES SEIN!

ROAD WARRIOR



GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.

0180-5304525

COLONY Wars 2492

Black Legend räumt mit einem angekratzten Image auf: Colony Wars 2492 soll ein Strategiespiel werden, das mit Command & Conquer mithalten kann.



Techno-Feeling: Roboter zerbröseln die Hauptstadt (links) und stiften Unheil im Wüsten-Level (unten)





Schneepflüge müssen in der Eiswelt Straßen räumen – was sonst.

Mit außerirdischen Kolonien ist das immer so eine Sache: Entweder werden sie von irgendwelchen bösartigen Lebensformen attackiert, oder sie bekommen Probleme mit dem besiedelten Planeten oder gar mit sich selbst. Und genau darum geht es in Black Legends "Colony Wars 2492". Der Planet Ansgar-15, ein Himmelskörper voller Bodenschätze und ohne intelligentes Leben, ist eigentlich der optimale Rohstofflieferant für die ausgehungerte Erde. Doch stellen sich die ansässigen Menschlein und deren Produktionsroboter gegen die Erdenregierung, die ohnehin schon stark angekratzt war. Ihr werdet mit ein paar Wissenschaftlern nach Ansgar-15 entsandt, um die Kollegen, egal wie, wieder umzustimmen und den Planeten wieder seiner ursprünglichen Funktion zuzuführen.

In "Colony Wars" ballert Ihr Euch durch satte vier Welten mit je einer Handvoll Missionen. Ihr seht die Umgebung dabei aus einer isometrischen Perspektive und sendet Eure Kampfroboter via Mausklick aus, gegnerische Gebäude zu erobern oder eventuelle Feindroboter zu neutralisieren. Dabei zieht Ihr nicht etwa alle Einheiten einzeln, sondern könnt auch Befehlseinheiten markieren, denen andere Einheiten folgen sollen. Ziel ist es natürlich, das gegnerische Hauptquartier zu erobern.

Das neue an "Colony Wars" ist dabei allerdings die nette Mischung aus Wirtschaftssimulation und Roboter-Baukasten. In Fabriken baut Ihr zum Beispiel neue Roboter, die Ihr aus speziellen Einzelteilen zusammensetzt. So können die Robos entweder mit Ketten oder Rädern als fahrbarer Untersatz ausgestattet werden, wobei Ihr zum Beispiel Kettenfahrzeuge in den Schnee-Levels benötigt. Natürlich läßt sich auch die Bewaffnung wählen: Vom leichten Geschützturm über Laser bis zu Raketenwerfern, ist alles enthalten. Um diese Roboter allerdings zu bauen, müssen Rohstoff-Förderstätten erobert werden, von denen per Transportroboter eine ständige Belieferung Eurer Fabriken gesichert sein muß.

"Colony Wars 2492" läuft, wie "Command & Conquer" in Echtzeit ab – die Geschwindigkeit soll sich ebenfalls stufenlos regulieren lassen. Übersichtliche Super-VGA-Grafik soll dem Strategiespiel die Krone aufsetzen. "Colony Wars" wird erst Anfang nächsten Jahres erhältlich sein. *kn*

Colony Wars
Hersteller
Black Legend
Erscheinung geplant
1. Quartal '96

Bilder auf

Kicken, foulen und Moneten.

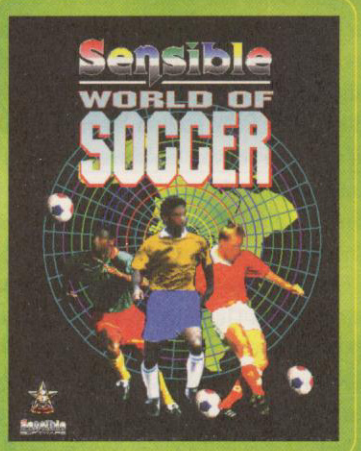
- Über 1.500 Fußballmannschaften mit den echten Namen, Trikotnummern, Fähigkeiten
- Mehr als 26.000 echte Spieler
- 131 Nationalmannschaften und alle wichtigen Meisterschaften der Welt
- Individuelle Spieler-Fähigkeiten
- Komplette statistische Analyse
- Enthält die neuesten 95/96er Saison-Daten

Zieh voll ab!

- Einkauf und Verkauf von Spielern
- Auswahl der Spieltaktik
- Finanzierung des Vereins
- Verwaltung des Budgets
- Zusammenstellung von Fußball-Ligen, Pokalspielen und Meisterschaften
- Aufstellung der Mannschaften nach den Fähigkeiten der einzelnen Spieler
- Weltweiter Transfermarkt mit genauen und wechselnden Spielerpreisen

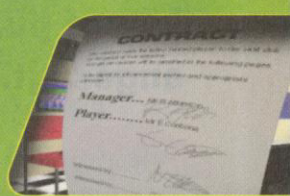
Zock voll ab!













Komplett in Deutsch.

PC CD-ROM
PC

Sensible World of Soccer, die wahrscheinlich umfassendste Fußball-Managersimulation aller Zeiten, kommt nun endlich für den PC! Es verbindet in großartiger Weise die zahlreichen Details einer Fußball-Managersimulation mit der Action eines Fußballspiels. Sensible World of Soccer ist eine Klasse für sich. Unglaublich die schier endlosen Möglichkeiten: Spielen Sie wie Brasilien offensiv nach vorn oder wie die Schweden in zwei Viererketten. Kaufen Sie sich Ihr Dream-Team aus der ganzen Welt zusammen, und bestimmen Sie die Spieltaktik. Sensible World of Soccer ist die größte Herausforderung für alle echten Fußballfans. Das Spiel beginnt, gewinnen Sie mit!

Sensible SOFTWARE

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

© 1995 Sensible Ltd. published 1995 by Renegade Software, a Warner Interactive Entertainment Company under exclusive licence from Sensible Ltd.. Distributed by Warner Interactive Entertainment Limited. A Time Warner company.

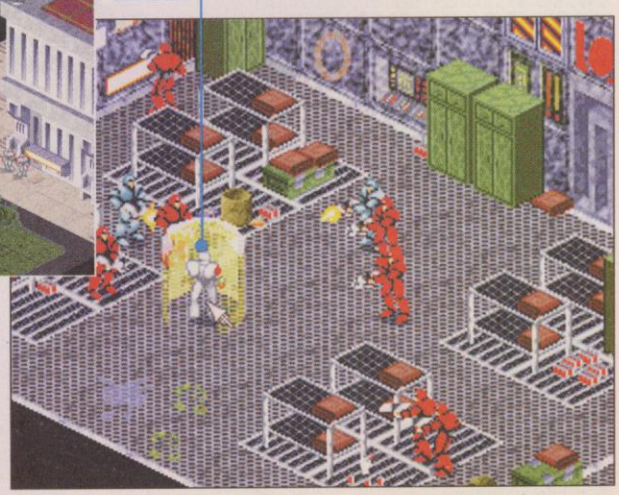


GENDER WARS

Machos und Emanzen aufgepaßt! In Gender Wars ist Geschlechterkampf pur angesagt.

Die Abkürzung PC steht nicht nur für unser liebstes Spielzeug, sondern wird in letzter Zeit mehr und mehr für den Amerikanismus "Political Correctness" verwendet. Diesem Schlagwort haben wir Wortschöpfungen wie "StudentInnen-Ausweis" zu verdanken. Hinter solch tollen Neuschöpfungen steht der Versuch, althergebrachte Rollenvorstellungen aufzubrechen. In einer nicht allzu fernen Zukunft ertragen die Menschen dieses Gleichmachen nicht länger, und so trennen sich Männer und Frauen, um fortan ihren Vorlieben ohne nervende Lebensabschnittsgefährten (schon wieder so ein Wort!) zu frönen. Die Männer saufen den ganzen Tag Dosenbier und pflastern ihre Wände mit Pin-ups zu. Die Frauen hingegen putzen ständig, leben in Diät und schrotten regelmäßig ihre Autos (sie können halt nicht einparken). Schließlich bricht Krieg zwischen den Parteien aus; hier setzt das Szenario von "Gender Wars" ein. Als Anführer einer Einheit von bis zu fünf SoldatInnen müßt Ihr in 32 Missionen dem Gegner das Leben zur Hölle machen. In einer Mischung aus Command&Conquer und Syndicate bewegt Ihr Euch in Echtzeit durch 16 isometrische Szenarien und ballert auf alles, was sich bewegt. Die Missionen der Männer sind stark actionlastig, wohingegen die Seite der Damen die Strategin fordert. Auch wenn geballert wird, nimmt "Gender Wars" sich selbst nicht besonders ernst: So sind z.B. die männlichen Sektoren völlig verdreckt und an jeder Ecke stehen Bierautomaten herum. Aus einem Pool von **Soldaten** wählt Ihr Eurer Team aus, bewaffnet es und zieht in den Kampf. Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müßt Ihr entweder eine bestimmte Anzahl an Soldaten oder Zivilisten ausschalten oder ein bestimmtes Gebäude vernichten bzw. sichern. Die Action genießt Ihr entweder in SVGA oder simplem VGA, ein zwei Spieler Modus ist zur Zeit leider nicht geplant. *sg*



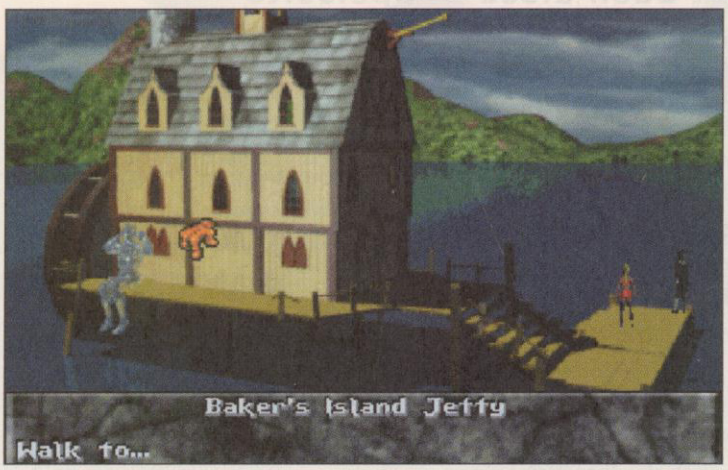


Der eingebaute Schutzschirm bewahrt Eure KämpferInnen vor zu großem körperlichen Schaden (rechts)

Gender Wars
Hersteller
SCI
Erscheinung geplant
1. Quartal 1996

Bilder auf

KINGDOM O'Magic





Der verkrüppelte Fährmann setzt Sha Ron nur über, wenn sie ihm hilft, Pirat zu werden (links)

Mit Fantasy-Spielen ist das so eine Sache: Meistens geht es bei der Drachen- und Orkhatz so ernsthaft und seriös zu, daß schon das Studium des Regelwerkes für Nicht-Eingeweihte ziemlich einschläfernd wirkt. Höchste Zeit also, daß Tolkiens heißgeliebte Helden einmal kräftig durch den Kakao gezogen werden. SCI entführt Euch hierfür ins "Kingdom O' Magic", ein vergessenes Reich, wo Zwerge "Vertikal Herausgeforderte" heißen, und Trolle am Samstagabend schon mal in die Disco gehen. Ihr schlüpft entweder in die grüne Schuppen-Haut von Sidney the Snakeman oder den üppigen Luxuskörper der Mega-Blondine **Sha Ron**. Mit Sidney erwartet Euch ein Charakter der sich hauptsächlich auf seinen starken Schwertarm verläßt, wohingegen Sha Ron einige mörderische Zaubersprüche im Dekolleté bereithält. Neben der traditionellen Quest könnt Ihr Euch wahlweise in die "Magnificent 7/11 Quest" oder die "Slightly Bizarre and Twisted Quest" stürzen, die alle beide noch ein wenig abgedrehter als das "normale" Szenario daherkommen. Das Spiel selbst präsentiert sich in klassischer Adventure-Perspektive, gesteuert werden unsere Helden über den Maus-Cursor und sieben verschiedene Actionbuttons. In Kingdom O'Magic treiben sich über 90 "intelligente" Charaktere herum, die fast alle über einen eigenen Charakterbildschirm verfügen und per "Artifical Attitude" mit dem Spieler interagieren. Stoßt Ihr beispielweise eine Figur im Gespräch vor den Kopf, so wird sie sich dies merken und Euch, wenn Ihr später zu ihm zurückgeht, entsprechen behandeln. Das Bestiarium des Königreichs umfaßt neben den traditionellen Fantasy-Figuren auch schwule Frisöre, einen **John Travolta** für Arme und einen Elfen, der sich für den King of Rock'n'Roll hält und folgerichtig "ELFIS" heißt. Kingdom O' Magic begeisterte uns schon in der Vorabversion durch bizarren Humor und eine erfreuliche Respektlosigkeit im Umgang mit dem ehrwürdigen Fantasy-Genre. Steht Ihr also auf britischen Humor à la Monty Python, dann solltet Ihr Euch SCIs Comedy-Adventure in jedem Fall auf Eurem Wunschzettel vormerken. *sg*



Über sieben Brücken mußt Du geh'n... Eine der unzähligen Screens in KOM.



Auf zur "Magnificent 7/11-Quest". In Kingdom O' Magic wird wirklich jedes Fantasy-Klischee lächerlich gemacht.

Kingdom O'Magic
Hersteller
SCI
Erscheinung geplant
4. Quartal '95

Bilder auf

PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 12/95 gibt Euch diese Doppelseite

Spiele-Updates

Die Retter in frustrierenden Momenten. Jeden Monat gibt's hier aktuelle Updates und Patches fehlerhafter bzw. verbesserter Spiele. Diesen Monat: 38 ältere, 3 nagelneue Patches.

Online

Mit einem Einstieg in die Welt der DFÜ, in BTX Plus, CompuServe, das Internet sowie der neuesten Version von PC Phone und Fax Pool

Powerbase

Folge 3 unserer Datenbank Wann haben wir was getestet? Diesmal der Jahrgang 1994. Am besten auf Harddisk installieren (ca. 50 MByte).

Movies

- Live aus der Redaktion: Power Play "Gourmet"
- Szenen, die wir schneiden mußten...
- Trailer zu Whale's Voyage 2

Share-ware

Tools

6 nagelneue Shareware-Tools, u.a. eine sehr geile Demoversio von RSE-Author. Don't miss!

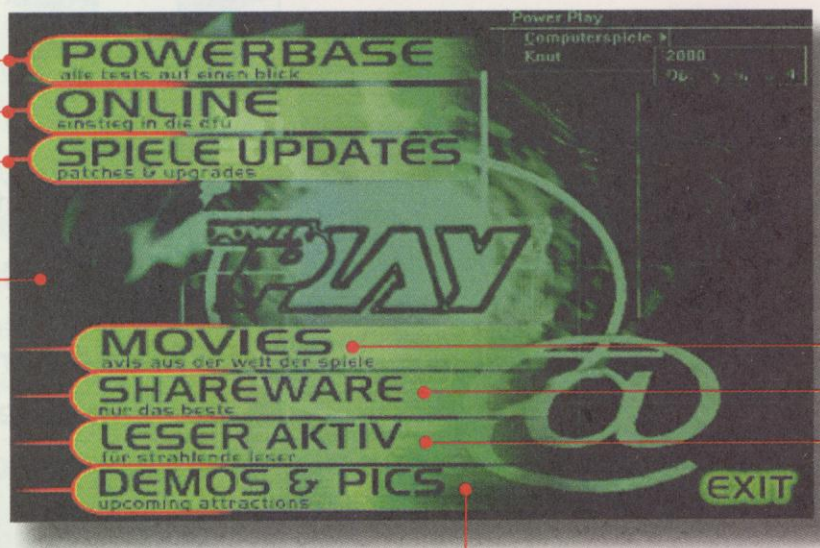
Spiele

6 neue Shareware-Spielchen

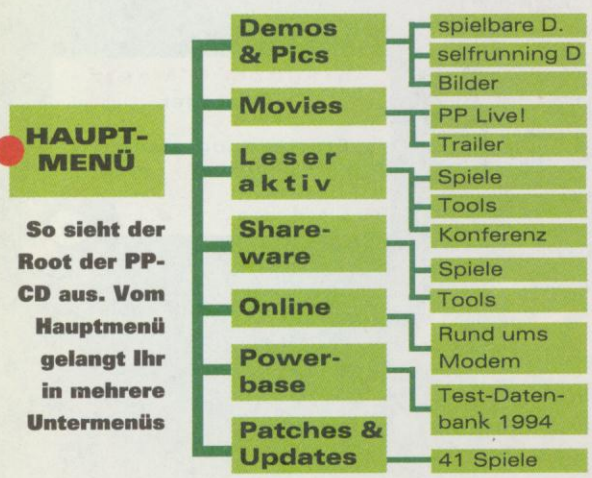
Leser aktiv

Sprungbrett für Kreative: Hier verewigen wir von Lesern eingesandte Tools, Spiele, Demos, Rendersequenzen, Animationen. Diesen Monat mit 4 Spielen, 2 Tools und einem Online-Konferenzmitschnitt aus CompuServe.

So sieht das Hauptmenü der Power-Play-CD nach der Installation aus



Verzeichnisbaum der CD



So sieht der Root der PP-CD aus. Vom Hauptmenü gelangt Ihr in mehrere Untermenüs

Demoversionen & Bilder

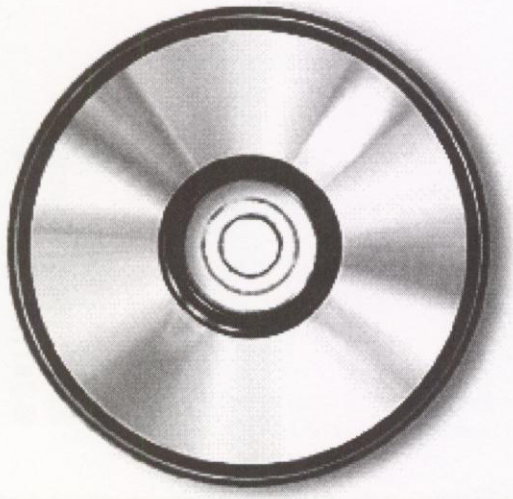
Spielbare Demos:	Größe*
• Bermuda Syndrome[1]	0 MB
• Bleifuß	6 MB
• Caesar 2	7 MB
• Capitalism	10 MB
• Destruction Derby	8 MB
• Endorfun[1]	0 MB
• FIFA Soccer '96	0 MB
• Q-Pop[1]	5,5 MB
• Stonekeep	28 MB
• Space Marines	1,5 MB
• SU 27 – Flanker	2 MB
• Witchaven	20 MB
Selfrunning Demos:	**Größe***
• Monopoly	0 MB
• Q-Pop Screensaver	2,5 MB
Bilder nachgereicht[2]:	**Stück**
• Crusader – No Remorse	60
Bilder zu News:	**Stück**
• Quake	30
Bilder zu Previews:	**Stück**
• Beavis and Butthead Adv.	10
• Grand Prix Manager	6
• Wing Commander IV	22

Bilder zu Tests:	Zahl
• Aces of the Deep	3
• Albion	10
• Al Unser Jr. Racing	16
• Archibald Applebrooks...	5
• Caesar 2	30
• Chewy – Escape from F5	6
• Clearing House	15
• D-Day	7
• Frankenstein	12
• Fury	4
• Millennia	15
• NHL 96	31
• Panic in the Park	4
• Silent Steel	5
• Sim Isle	5
• Steel Panthers	15
• Sensible World of Soccer	5
• The 5th Musketeer/Touché	17
• Whoop	4
• Worms	9

*bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!

[1] läuft unter Windows 3.1 und/oder unter Windws 95. Nicht gekennzeichnete Demos bitte unter DOS installieren!

[2] Test s. letzte Ausgabe, war für Bilder auf CD zu knapp



POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

Die CD-ROM zur Power Play. Eine runde Sache

POWER PLAY MITMACHKARTE

1. Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:
2. Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:
3. Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:
4. Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:



So müßt Ihr installieren

1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht der wahre Bienenhonig. Um die Oberfläche bedienen zu können, braucht Ihr außerdem Windows. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! Vor dem Start der CD alle Anwendungen schließen und Windows neu starten, um maximalen Speicher freizugeben.

2. Schritt: Vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **setup.exe** starten. Nun installiert die CD ihr Hauptmenü auf der Festplatte. Für die Installation von Spieledemos muß das Programm in den DOS-Betriebsmodus wechseln. Bitte habet bei der Installation etwas Geduld!

3. Schritt: Ein Teil der spielbaren Demos läuft unter Win 3.1 oder Win 95, die könnt Ihr direkt von der CD-Oberfläche starten. Der Großteil der Demos läuft (leider) nur unter DOS. Zur Installation dieser Demos verlaßt Ihr am besten das CD-Menü, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal START. Knut hat ein Batch-Menü gestrickt, das Euch bei der Installation hilft. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Wer schon unter Windows 95 arbeitet, muß nicht verzagen: Bis auf Stonekeep und FIFA läuft alles problemlos im DOS-Fenster. Bei den beiden Ausnahmen müßt Ihr Win95 mit gedrückter F8-Taste booten (um zum nackten DOS-Prompt zu gelangen) und von dort aus installieren.

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Dennoch können wir Pannen nicht 100%ig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München

POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Sollte ich bei der Leserhitparade gewinnen, wünsche ich mir folgendes Spiel:

_____

Meine Adresse:

Name/Vorname: _____

Straße/Hausnummer: _____

PLZ/Wohnort: _____

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

PVS
Power Play
Leser-Service
Heiner Fleischmannstr. 2
D-74172 Neckarsulm

POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

☐ **Ja, ich will die CD-ROM zur Power Play 10/95.**

☐ **Bitte senden Sie mir die CD-ROM von folgender Power Play Ausgabe Nr. ☐ .**

Für nur DM 6,30 je CD-ROM plus DM 3,- für Porto und Versand pro Sendung.

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer _____ Bankleitzahl _____

Geldinstitut _____

Leser aktiv

Sprungbrett für Kreative: Hier verewigen wir von Lesern eingesandte Tools, Spiele, Demos, Rendersequenzen, Animationen. Diesen Monat mit 4 Spielen, 2 Tools und einem Online-Konferenzmitschnitt aus CompuServe.

Verzeichnisbaum der CD

So sieht der Root der PP-CD aus. Vom Hauptmenü gelangt Ihr in mehrere Untermenüs

Demoversionen & Bilder

Spielbare Demos:	Größe*
• Bermuda Syndrome[1]	0 MB
• Bleifuß	6 MB
• Caesar 2	7 MB
• Capitalism	10 MB
• Destruction Derby	8 MB
• Endorfun[1]	0 MB
• FIFA Soccer '96	0 MB
• Q-Pop[1]	5,5 MB
• Stonekeep	28 MB
• Space Marines	1,5 MB
• SU 27 - Flanker	2 MB
• Witchaven	20 MB
Selfrunning Demos:	**Größe***
• Monopoly	0 MB
• Q-Pop Screensaver	2,5 MB
Bilder nachgereicht[2]:	**Stück**
• Crusader - No Remorse	60
Bilder zu News:	**Stück**
• Quake	30
Bilder zu Previews:	**Stück**
• Beavis and Butthead Adv.	10
• Grand Prix Manager	6
• Wing Commander IV	22

Bilder zu Tests:	Zahl
• Aces of the Deep	3
• Albion	10
• Al Unser Jr. Racing	16
• Archibald Applebrooks...	5
• Caesar 2	30
• Chewy - Escape from F5	6
• Clearing House	15
• D-Day	7
• Frankenstein	12
• Fury	4
• Millennia	15
• NHL 96	31
• Panic in the Park	4
• Silent Steel	5
• Sim Isle	5
• Steel Panthers	15
• Sensible World of Soccer	5
• The 5th Musketeer/Touché	17
• Whoop	4
• Worms	9

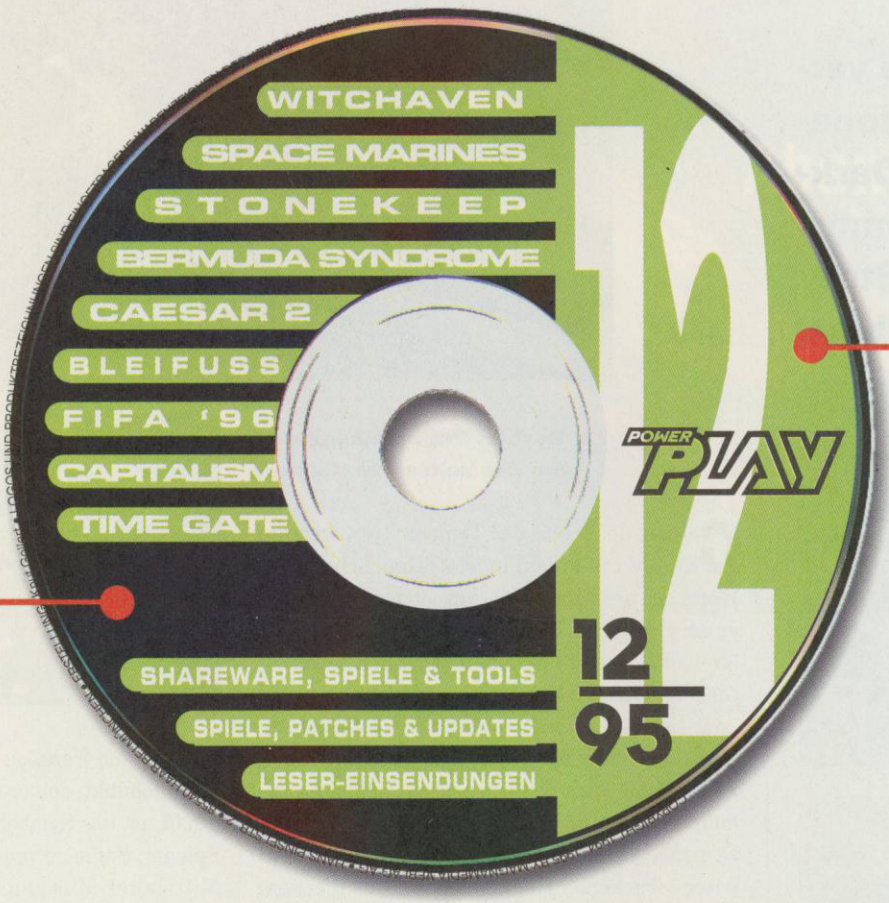
*bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!

[1] läuft unter Windows 3.1 und/oder unter Windws 95. Nicht gekennzeichnete Demos bitte unter DOS installieren!

[2] Test s. letzte Ausgabe, war für Bilder auf CD zu knapp

So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpappt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.
Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt´s eine nette CD-Sammelbox...



So müßt Ihr installieren

1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht der wahre Bienenhonig. Um die Oberfläche bedienen zu können, braucht Ihr außerdem Windows. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! Vor dem Start der CD alle Anwendungen schließen und Windows neu starten, um maximalen Speicher freizugeben.

2. Schritt: Vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **setup.exe** starten. Nun installiert die CD ihr Hauptmenü auf der Festplatte. Für die Installation von Spieledemos muß das Programm in den DOS-Betriebsmodus wechseln. Bitte habet bei der Installation etwas Geduld!

3. Schritt: Ein Teil der spielbaren Demos läuft unter Win 3.1 oder Win 95, die könnt Ihr direkt von der CD-Oberfläche starten. Der Großteil der Demos läuft (leider) nur unter DOS. Zur Installation dieser Demos verlaßt Ihr am besten das CD-Menü, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal START. Knut hat ein Batch-Menü gestrickt, das Euch bei der Installation hilft. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

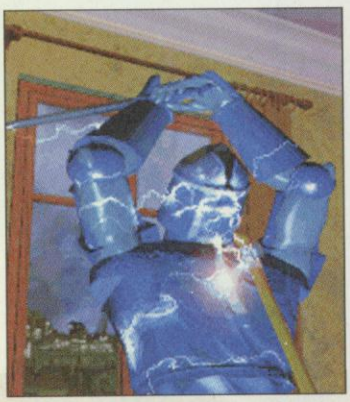
Windows 95: Wer schon unter Windows 95 arbeitet, muß nicht verzagen: Bis auf Stonekeep und FIFA läuft alles problemlos im DOS-Fenster. Bei den beiden Ausnahmen müßt Ihr Win95 mit gedrückter F8-Taste booten (um zum nackten DOS-Prompt zu gelangen) und von dort aus installieren.

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Dennoch können wir Pannen nicht 100%ig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!

Time Gate 1: KNIGHT'S Chase

Die verbesserte Alone-In-The-Dark-Engine bekommt eine neue Story beschert.

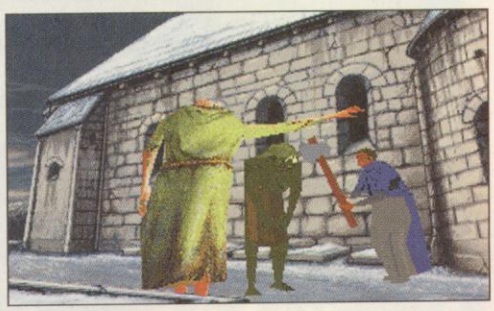






Das Intro: Der schwarze Ritter erschreckt Held William Tibbs

Rechts: Der Spielbeginn im Hof des seltsamen Klosters



Gallois, der letzte der Tempelritter, wird im Kampf mit einem mysteriösen, schwarzen Ritter schwer verwundet. Mit letzter Kraft kann er ein Hilfesignal in das Jahr 1995 schicken. Der "Notruf" erreicht den nichtsahnenden amerikanischen **Studenten William Tibbs**, der ein paar Semester seines Studiums in Paris absolviert. Doch mit der Nachricht des sterbenden Ritters hält auch das Grauen in die karge Studentenbude Einzug: Der schwarze Ritter ist sozusagen gleich mitgereist und will unserem frischgebackenen Helden den Garaus machen. Doch mit einer vom guten Tempelritter gesandten Axt kann der Bösewicht zumindest vorübergehend unschädlich gemacht werden. Der Unhold hinterläßt einen Spiegel, in dessem trüben Glas unser William eine Vision erkennt: Ein rothaariger Schurke macht sich über ihn lustig, im Hintergrund erkennt er seine seit Tagen verschwundene französische Freundin. Der einzige Anhaltspunkt, den er für seine Nachforschungen erhält, ist das Symbol der Tempelritter auf dem Spiegel. Sogleich macht er sich ins städtische Mittelalter-Museum auf, um mehr über den sagenumwobenen Orden zu erfahren. Langsam aber sicher wird ihm klar, daß er selbst einmal Tempelritter war. Die Ereignisse überschlagen sich, als er im Museum eine unfreiwillige Zeitreise antritt. Das Gebäude diente im frühen 14. Jahrhundert als Kloster, und genau an diesem Ort und zu diesem Zeitpunkt findet sich William wieder, um seine Freundin zu befreien und mit ihr in die Gegenwart zurückzukehren.

"Knight's Chase" benutzt im Prinzip die "Alone In The Dark"-Engine, aus der die Programmierer mittlerweile ein Höchstmaß an Leistung herausgeholt haben. 40 mit Gouraud-Shading versehene Polygon-Charaktere bewegen sich mit einer Framerate von 500 (das sind doppelt so viele Frames wie in AITD 3) durch 180 Räume. Auch spielerisch soll sich neben der komplett neuen Story einiges ändern: Der Lösungsweg wird nicht mehr wie in den AITD-Adventures linear sein, sondern mehrere Möglichkeiten bieten, um schließlich den wohlverdienten Abspann genießen zu können. *fh*

Time Gate 1: Knight's Chase
Hersteller
Infogrames
Erscheinung geplant
Dezember '95

Bilder auf


TERRA 6
MISSION SUPER I.Q.
Das Science Fiction Abenteuerspiel der nächsten Generation
Klinische Tests haben bewiesen: Mission Super I.Q. hilft nicht gegen Karies.
CD-ROMs
Jetzt im Fachhandel erhältlich!
empf. VK DM 129,95
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99
NBG VERLAG

Die beste Starthilfe zum unbegrenzten Amiga-Spaß kommt gratis!

Aus gutem Grund das meistgelesene Amiga Magazin:

- Aktuelle Informationen
- Ausführliche Workshops
- Knallharte Tests
- Hilfreiche Tips & Tricks
- Sofort verständliche Grundlagen
- Kompetente Kaufberatung
- Professionelle Tips zur Programmierung
- Coole Spieletests



- Lieferung bequem per Post frei Haus
- Pünktlich, lückenlos und schneller als am Kiosk
- Preisvorteil

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Jetzt AMIGA-Magazin kostenlos testen.

Ja, ich möchte gleich richtig durchstarten und eine aktuelle Ausgabe des AMIGA-Magazins kostenlos testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte AMIGA-Magazin dann zum günstigen Jahrespreis von DM 83,40 (Ausland DM 109,20) für 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

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

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:
❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift AM CO 95

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

So werten wir!

Der Wertungskasten

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

Name – Logo– so heißt das Spiel

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

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Niveau – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Fällt erfahrungsgemäß immer

Spieler – Wieviel?

System – Das nötige Betriebssystem

Sprache – Oft testen wir die englische Version aus Aktualitätsgründen.

Prozessor – Je schneller je besser...

Festplatte – So viel belegt das Spiel

Arbeitsspeicher – So viel sollte mindestens drin sein.

Name	**Ascendancy**
Genre	Strategie
Hersteller	Logic Factory
Niveau	Schwer
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1 bis 4
System	Windows '95

	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	8 MB
RAM-Ausstattung	4 MB

Soundkarten	Soundblaster, Adlib, Roland
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	SVGA, Netzwerkoption
Grafik	**79%**
Sound	**67%**

Spielspaß

Solo	Multi
85%	73%

DEMO auf

Soundkarten – Welche Karten das Spiel ausdrücklich unterstützt

CD-ROM-Speed – So schnell sollte das Laufwerk mindestens sein

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun

Extras – VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer – Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt!

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



Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext den getesteten Titel und seine Features mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten durchaus absichtlich die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie völlig subjektive Eindrücke des Testers. Die individuelle Meinung des Testers beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann im Zweifelsfall innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

SUPER



Knut Gollert kn



Sascha Gliss sg



Ulrich Smid ste



Hartmut Ulrich hu



Frank Heukemes fh



Michael Galuschka mg



Peter Steinlechner ste

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung trennt. Jetzt bringen wir noch mehr Information in unserem berüchtigten Wertungskasten unter.



Von Firmen heißgeliebt: der POWER-PLAY "Oscar". Die-Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts! Allerdings wird sich die Optik nochmal ändern.



Kein Gemüse mehr: Unsere Gurke für die Flops der Branche hat ausgedient. Wer diesen "Orden" abstaubt, verdient nur 15% oder weniger.



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

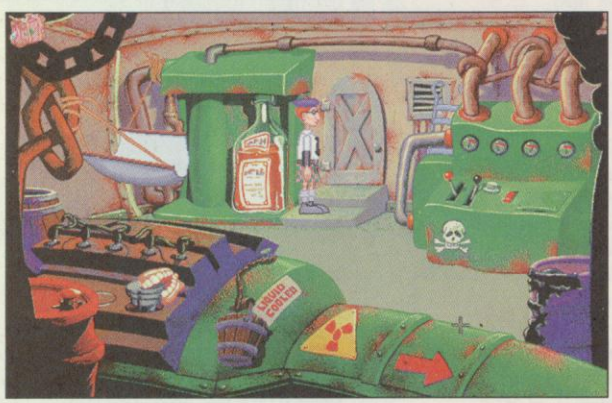
ARCHIBALD
APPLEBROOKS ABENTEUER

Software 2000 versucht sich an einem Cartoon-Adventure mit Witz.

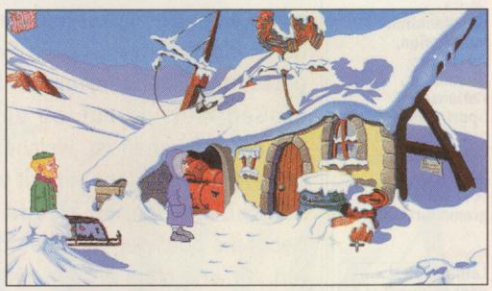


Das sekundäre Geschlechtsmerkmal des traditionsbewußten Highlanders ist das Markenzeichen von Archibald Applebrook: Ein Kilt, besser bekannt als Schottenrock, bedeckt die Blöße des Büchereiangestellten aus dem unaussprechlichen Llwellhynn. Eigentlich war der Job inmitten von spannenden Romanen Archies Berufung, doch hatte er die Rechnung ohne all die trockenen Gesetzestexte, Grammatikfibeln und Kochbücher gemacht. Und so fristet unser rothaariger Freund ein kümmerliches Dasein im Schatten eines schlecht gelaunten, zigarrerauchenden Vorgesetzten. Die Erlösung naht, als Archie ein Reisetagebuch findet, das während einer Island-Expedition im Jahre 1907 verfaßt wurde. Es berichtet von einer geheimnisvollen Stadt im Innern eines Vulkans.

Archie beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen und begibt sich per Taxi zum alten Leuchtturm seines Heimatortes, dem Wohnsitz des Archäologen Prof. Rugglesby, wo er statt des Altertumsforschers die junge Reporterin Melanie Mockingbird antrifft. Gemeinsam gelingt es den beiden, dem genervten Wärter den Schlüssel zum Turm abzuschwatzen. Laut einer dort deponierten Nachricht ist der Professor jedoch bereits nach Island abgereist. Um es ihm gleichzutun, muß Applebrook auf einem im Hafen liegenden Kutter anheuern. Auf der Überfahrt erfährt Archie, daß der Vulkan mehr als nur wissenschaftliche Werte verbirgt, so daß unser Held zwischen die Fronten der großen Geheimdienste gerät ....



Die Überfahrt hält einige Überraschungen parat...





Wo hab ich diesen Laden bloß schon mal gesehen?

Gesteuert wird Archie vollständig über die Maus, bei einem Rechtsklick auf einen Gegenstand oder eine Person öffnet sich ein Fenster mit Icons für die Befehle, die auf das Objekt anwendbar sind. Oben links in der Ecke des Bildschirms ist ein Koffer-Icon zu sehen, über das unser Inventory und das Optionsmenü erreichbar sind. Als eines der wenigen Adventures präsentiert sich Archie ganz in SVGA, so daß Ihr auf der Suche nach wichtigen Gegenständen nicht wahllos in undefinierbaren Pixelhaufen herumklicken müßt. Die Dialoge sind mit Sprachausgabe unterlegt. *us*



Was ist denn das? Ein Augsburger-Puppenkiste-Simulator? Mein erster Eindruck beim Anblick der hölzernen Animationen bekräftigt sich nach mehrstündigem Spielen. Archibald ist in jeder Beziehung zu steif. Die Story hat zwar einige Wendungen, weiß aber insgesamt nicht so recht zu fesseln, da sämtliche Charaktere und Ereignisse zu klischeehaft und konstruiert in Szene gesetzt wurden: Da gibt es den vollbärtigen Leuchtturmwärter mit hanseatischem Akzent, den Zauberkünstler, dem sein Kaninchen abhanden gekommen ist, oder den pseudo-russisch brabbelnden, versoffenen KGB-Agenten. Wer sich von dieser Art Humor angesprochen fühlt, den stören vermutlich auch fehlende Cutscenes oder die etwas müde Sprachausgabe nicht, mit der sich Archibald Gehör verschafft. Fazit: Archie ist kein hoffnungsloser Schnarcher, bereitet aber auch keine schlaflosen Nächte.

GEHT SO

Name	**Archibald Applebrook**
Genre	Adventure
Hersteller	Software 2000
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

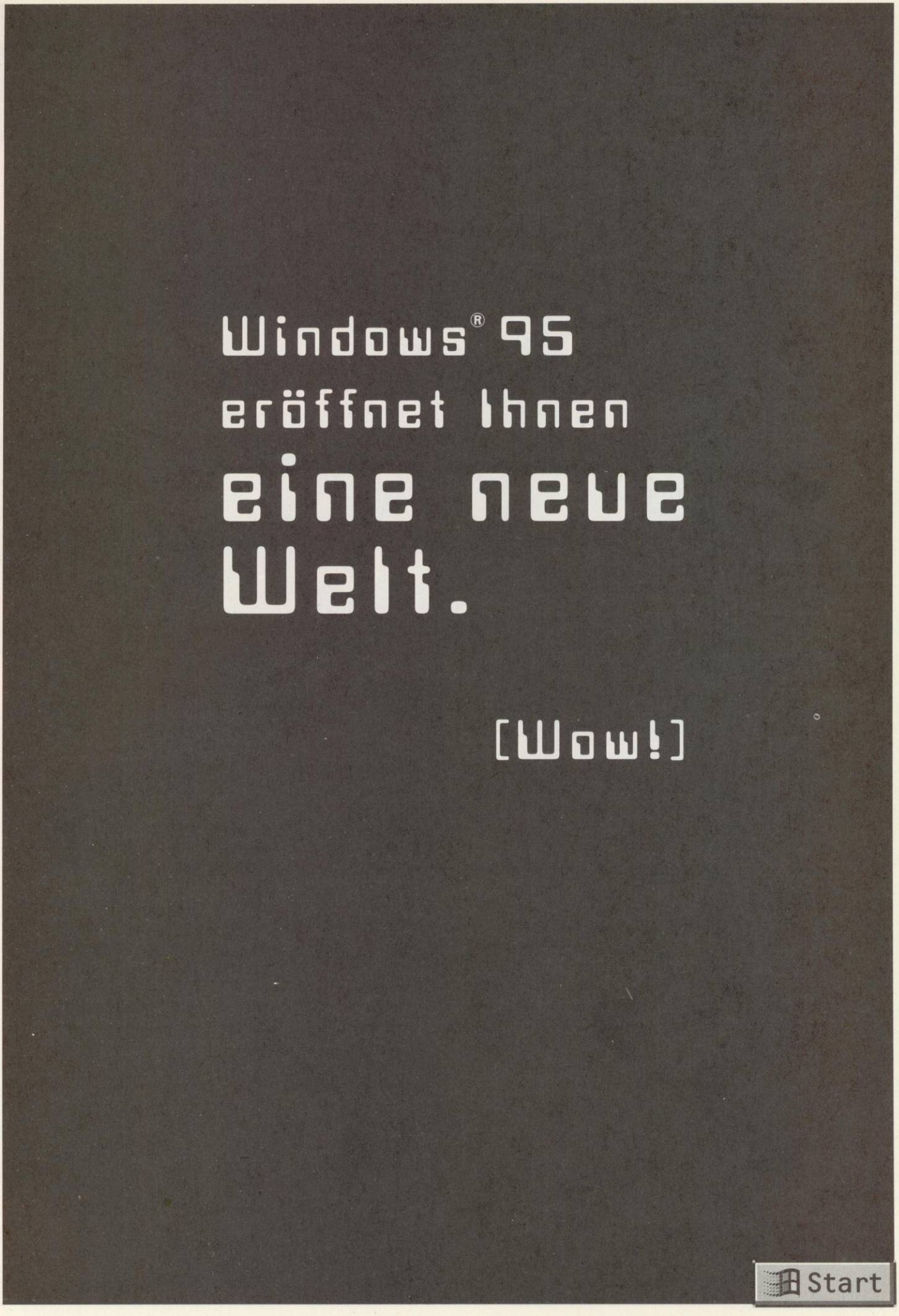
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen	✔	✔	✔

Festplatte belegt	min. 4 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Soundblaster (Pro), General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	**61%**
Sound	**52%**
Spielspaß	

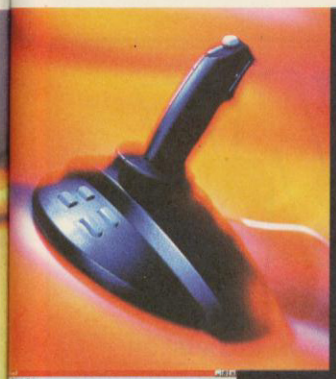
63%

Bilder auf


Windows® 95
eröffnet Ihnen
eine neue
Welt.
[Wow!]
Start

Diese Anzeige ist eine Co-Produktion von Microsoft-Software und Rempen & Partner. Windows und Microsoft sind eingetragene Marken und Where do you want to go today? ist eine Marke der Microsoft Corporation.





Noch nie haben Sie so präzise, so schnell, so zuverlässig gespielt. Und – besonders wichtig für Hardcore-Daddler: der Sidewinder 3-D Pro lebt besonders lange und verhindert auch bei extremer Spieldauer das gefürchtete Abdriften.

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™









Fury³ und Sidewinder 3-D Pro eröffnen Ihnen acht neue Welten.

Es ist nicht jedermanns Sache, ein bewaffnetes Raumschiff zu steuern. Und damit gegen rebellierende Androiden – Bionen genannt – zu kämpfen, um 8 Planeten aus den Fängen dieser unerbittlichen Feinde zu befreien.

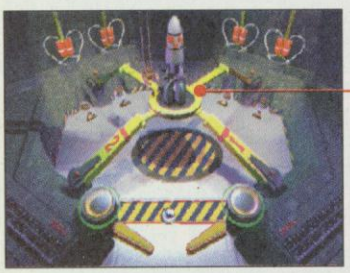
Aber Sie sind ja auch nicht jedermann. In der Welt von Fury³ sind Sie der wachsame Pilot, der Feinde blitzschnell auf dem 3-D-Radarschirm ortet. Der sich mit seinem Schiff in allen 6 Richtungen frei im Raum bewegt: über Berge, Wolken, Ozeane, in Städten. Der sein Schiff ins Meer abtauchen läßt, wenn die Verfolger zu lästig werden. Der keine Müdigkeit kennt, nonstop Einsätze fliegt, um seine Mission zu erfüllen: die Welt zu retten. Na ja, zumindest 8 Planeten wie den rötlichen Ares oder den von Schlangen bevölkerten Sebek.

Ein treuer Gefährte geht Ihnen im heldenhaften Kampf für das Friedensbündnis zur Hand: Sidewinder 3-D Pro, der erste Microsoft-Joystick, der eine dreidimensionale Steuerung ermöglicht. Oder sind Sie etwa gar kein Held? Dann brauchen Sie auch nicht zu Ihrem Fachhändler zu gehen. Für alle Heroen aber gilt: Den Fachhändler in Ihrer Nähe erfahren Sie unter 01 80/5 25 11 99. Hier können Sie auch eine Demo-CD mit den neuen Microsoft-Home-Produkten zum Preis von DM 19,95 inkl. Versandkosten bestellen.



Start

3D ULTRA Pinball



Kurz vorm Ziel: Noch vier Treffer und der Countdown läuft

Flipperautomaten in der Spielhalle sind seit Jahrzehnten rechteckige Kästen, in denen die Silberkugel nur das machen kann, was ihr die Gesetze der Mechanik und Physik erlauben. Seltsamerweise hielten sich die Designer der ca. 50 in den letzten drei Jahren erschienenen PC-Flippertische ebenfalls an diese Regeln. Bis auf wenige Ausnahmen, so dem "Enigma"-Table aus Epic Pinball, ließen die Spielflächen innovative Ideen vermissen und boten nur das übliche, konservative Bumper- und Rampen-Allerelei. Sierra versucht sich jetzt mit 3D Ultra Pinball auf zumindest teilweise neuen Pfaden. Die drei Tische bedienen sich dabei des hauseigenen "Outpost"-Szenarios, haben also eine Weltraumkolonie zum Thema. Während bei den Mitbewerbern hauptsächlich stumpfes Punktesammeln angesagt ist, bietet Ultra Pinball ein festes Spielziel. Eine **Rakete** soll von der Outpost-Basis gelauncht werden. Dazu müssen auf jedem der drei Tische – Colony, Mine und Command Post – fünf Aufgaben erfüllt sein. Das reicht vom Abschießen bestimmter Ziele bis hin zu kleinen Sub-Levels. Ebenfalls wichtig ist das Erzielen sogenannter "Premium-Points", die es fürs Abräumen bestimmter Button-reihen oder dem Treffen spezieller Roll-over-Lanes gibt. Sind zwanzig dieser Premium-Points eingesackt, muß noch das Command-Center getroffen werden und schon geht's in eine Art Einkaufsmenu. Über die Flippertasten dürft Ihr Euch einen Bonus – 10 Millionen Punkte, ein Extraball oder der Warp zu einer anderen Spielfläche – aussuchen. Des weiteren steht auch noch ein Continue zur Auswahl, das besonders wichtig ist, wenn man es nicht auf absolute Highscores, sondern auf das Erreichen des Spielziels abgesehen hat. Geht nämlich der letzte Ball verloren, kann mit dem zuvor erzielten Continue weitergespielt werden. Zwar mit null Punkten, aber dafür merkt sich das Programm alle bisher erreichten Boni und Sonderaufgaben. Abgesehen von der spielerischen und grafischen Neuorientierung bietet Ultra Pinball die flippertypischen Optionsmenüs. Die Tastaturbelegung und die Anzahl der Bälle kann verändert, das Lautstärkeverhältnis von Musik und spacigen Soundeffekten rauf- oder runtergeregelt werden. *mg*



Zum Punkteschürfen in den Stollen: Dieser Tisch gefällt nicht nur Grubenarbeitern



Ausgangspunkt der Flipper-Odysee: Der dreigeteilte Colony-Tisch inklusive der weltweit ersten rampenlosen Rampe!



Stark! Sierra läßt uns mit Ultra Pinball in eine rosige PC-Flipper-Zukunft blicken. Weg von den ausgelatschten Pfaden der 21st-Century-Serienfertigung, hin zu neuen (Weltraum-)Ufern, lautet die Devise. Durch das festumrissene Spielziel, das alle drei Tische umfaßt, und die ständig wechselnden Aufgaben wird einem so schnell nicht langweilig. Auf technischer Seite sieht es dagegen etwas düsterer aus. Die Kugelphysik ist gut, aber nicht überragend, der Sound eher durchschnittlich und sogar auf meinem Pentium 120 war die Kugel nicht von einem gelegentlichen Stocken abzubringen. Richtig nervig ist die zu den Seiten hin abfallende Spielfläche, wodurch die präzise Plazierung des Balls zur Glückssache wird. Dennoch: Dank einiger neuen Ideen der für meinen Geschmack bisher beste PC-Flipper, auch wenn er gestandenen Profis etwas zu leicht sein dürfte.

SUPER

Name	**3D Ultra Pinball**
Genre	Flipper
Hersteller	Sierra/Dynamix
Niveau	leicht
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1-4
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	alle Windows-kompatiblen
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**57%**
Sound	**68%**
Spielspaß	**72%**

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

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

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x8

PC/IBM Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	85,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**59,90**
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	**49,90**
HANSE.DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90

Preishits PC Disketten

BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**35,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	**24,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	19,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	**19,90**
OVERLORD 3,5"	29,90
PACIFIC STRIKE 3,5"	29,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	**24,90**
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	**45,90**
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION DISK KOMPL. DT.	**29,90**
SYSTEM SHOCK 3,5"	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	**49,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	**79,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	99,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	45,90
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	**85,90**
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACES OVER EUROPE – SIERRA –	**19,90**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	**79,90**
ALBION KOMPL. DT. *	**89,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE – *	**79,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	59,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.*	**89,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	**89,90**
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	**49,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	**79,90**
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2 + PANZERGENERAL DV	**39,90**
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	**85,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	**79,90**
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE GOLD KOMPL. DT.*	**89,90**
BIOFORGE MISSIONS KOMPL. DT.*	**45,90**
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BLITZKRIEG	19,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 DT. HANDB.*	**85,90**
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	**89,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	**49,90**
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 *	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	**35,90**
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	**29,90**
CHESSMASTER 4000 TURBO	39,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT. *	**79,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90

CD ROM Programme

CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**49,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	**89,90**
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	**49,90**
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	**79,90**
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT*	**89,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DER SEEENTURM KOMPL. DT. *	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	**39,90**
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL. *	**99,90**
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	**65,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	39,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	49,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	**29,90**
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DRUIDS DAEMONDS OF THE MIND	**99,90**
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –*	**69,90**
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	45,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**39,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	**39,90**
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING DT. ANL. *	**79,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – *	**95,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	89,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	**45,90**
GABRIEL KNIGHT 2 – THE BEAST WITHIN – *	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	79,90
HARDBALL 5	**89,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
H E L L KOMPL. DT.	**29,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**85,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	**49,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III alle neuen Levels KOMPL. DT.	**79,90**
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	**99,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
ICE & FIRE DT. ANL. *	**79,90**
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II DT. ANL. *	**85,90**
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1– 6 COLLECTION	**45,90**
KINGS QUEST 7 – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	**89,90**
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD *	**49,90**
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90

CD ROM Programme

LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LOCUS DT. ANL.*	**99,90**
LODERUNNER	39,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : inkl. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	**69,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MAGIC CARPET inkl. HIDDEN WORLDS K. DT.	**59,90**
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	**59,90**
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	49,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	**85,90**
MEGA RACE	35,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	**89,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) DT. ANL.*	**79,90**
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MORTAL COIL DT. ANLEITUNG	79,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT. HANDB.	89,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	**99,90**
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	**34,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NIGHTOPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	**19,90**
PANIC IN THE PARK DT. ANL. *	**69,90**
PANZERGENERAL DT ANL.	**39,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	**29,90**
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PERFECT GENERAL II DT. ANL.	**39,90**
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	**89,90**
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	**89,90**
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER PACK inkl. MAD TV / ranTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	**69,90**
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	59,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	**49,90**
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	**54,90**
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL. *	**79,90**
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
RADIX DT. ANLEITUNG	59,90
ran SOCCER KOMPL. DT. *	**79,90**
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**45,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION *	**85,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RED GHOST KOMPL. DT. *	**89,90**
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR – RETRIBUTION	34,90
REUNION	24,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	**29,90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	**99,90**
RISE OF THE ROBOTS	24,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	39,90
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	65,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	79,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	59,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	**29,90**
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	29,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. *	65,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	**79,90**
SHELL SHOCK DT. ANLEITUNG*	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	**89,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT. *	29,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	**79,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	**119,90**
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	85,90
SIM ISLE – MAXIS –	24,90
	79,90

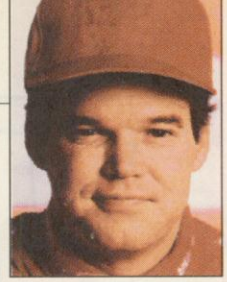
CD ROM Programme

SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	**69,90**
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**39,90**
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	**89,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	**79,90**
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE inkl. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	**69,90**
STARCRUSADER DT. ANLEITUNG	29,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	**89,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY – *	**99,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	29,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER *	69,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUKHOI SU 27 KOMPL. DT. *	**79,90**
SUPERKARTS	**34,90**
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	**35,90**
TANK COMMANDER KOMP. DT.	**34,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT. *	**99,90**
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER DT. ANL. *	**99,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIM.–	29,90
THE DIG – LUCAS ARTS – *	**79,90**
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	**89,90**
THUNDERSCAPE – SSI –	**89,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL.	**69,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. *	**109,90**
TOTAL DISTORTION	69,90
TRANSARCTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	**49,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	**65,90**
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	79,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	**89,90**
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	85,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	**54,90**
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D. *	**89,90**
WARLORDS II DELUXE	**79,90**
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. *	**79,90**
WEREWOLF VS COMANCHE ENGL./UPDATEFÄH.	75,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH – *	**69,90**
WESTWOOD COLLECTION inkl. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	**89,90**
WHALES VAYAGE I	**29,90**
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	85,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC. DM 5,99	
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	**69,90**
WINGS ARMADA DT. ANL.	**35,90**
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. *	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	**79,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**49,90**
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.	**79,90**

PC Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**129,90**
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**249,90**
FORMULA T1 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**239,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	**219,90**
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	**219,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	**279,90**
WEAPON CONTROL WCS MARK II	**199,90**
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	**65,90**
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	**54,90**
LOGITEC WINGMAN EXTREM	**99,90**
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 20ER	19,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	**99,95**
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	**119,90**
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	629,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
RAM-VERDOPPELUNG / SOFTRAM AUF CROM	**139,90**
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	469,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



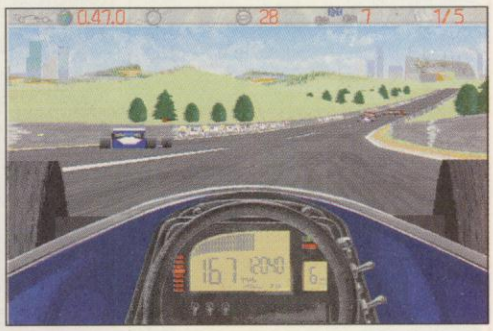
AL UNSER JR. ARCADE RACING

US-SCHUMACHER

Al Unser Jr. ist in den USA ähnlich populär wie Michael Schumacher in Deutschland. Der 33-Jährige gewann 1990 und 1994 die IndyCar-Meisterschaft sowie 1992 und 1994 das berühmte 500-Meilen-Rennen von Indianapolis. Die Saison 1995 beendete er in seinem Penske-Mercedes als zweiter hinter Jacques Villeneuve.

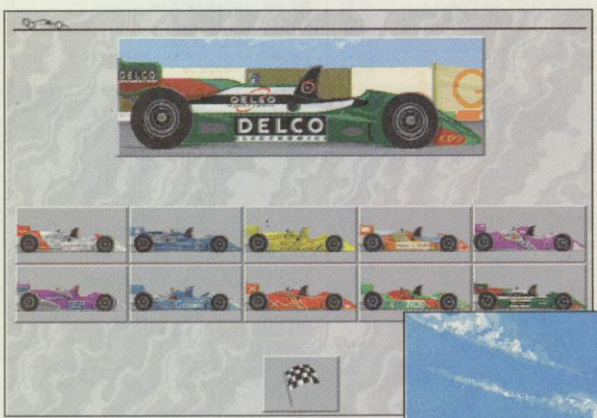
Eurosport sei Dank: Mehr und mehr Europäer denken bei dem Begriff "Indy Car" nicht zuerst an ein Vehikel des allseits beliebten, peitschenschwingenden Archäologen aus Film und Spiel. Nach Virgin läßt uns jetzt auch Mindscape am nordamerikanischen Rennzirkus teilhaben. Dazu schnappte man sich als Namenspatron Indy-As **Al Unser Jr.** und beauftragte ein französisches (!) Programmierteam mit der Entwicklung einer unkomplizierten Rundenhatz exklusiv unter Windows 95, die den Zusatz "Arcade" im Namen mehr als zu recht trägt.

Irgendwelche Tuningmöglichkeiten oder gar eine popelige Reifenwahl gibt es nicht. Auch die eigentlichen Spieloptionen sind ähnlich spärlich ausgefallen, wie die Komfortausstattung eines Formel-1-Renners: Automatik oder manuelle Gangschaltung, drei Schwierigkeitsgrade, Detailgrad der Grafik und der Musiktrack können eingestellt werden, und schon geht's Richtung Fahrerlager. Dort müßt Ihr Euch dann zwischen einer Meisterschaft entscheiden, in der alle 15 Rennstrecken befahren werden, einem



Rennen gegen die Uhr oder dem Training auf gegnerfreier Strecke. Nun noch schnell eins von den **zehn verschiedenen Autos** gewählt – und schon findet man sich mitten auf der Rennstrecke. Der Computer assistiert noch für drei Sekunden, nach dem Überqueren der Ziellinie müßt Ihr selbst mit Joystick oder Tastatur agieren. Im Rudel von neun Konkurrenten, deren Originalnamen mangels Lizenz leicht verändert und verdreht wurden (statt Boesel zum Beispiel Selboe – wie originell!), streitet sich Euer Wagen um die Führung. Demoliert kann er dabei nicht werden, nach einer Feindberührung oder dem Abtasten der Streckenbegrenzung verlangsamt er lediglich, was einen aber oft die entscheidenden Plätze kostet. Die Endplazierung bedeutet auch gleichzeitig die Startposition für das nächste Rennen, sofern Ihr Euch im Meisterschaftsmodus befindet.

Wem die Grafik zu langsam ist, der kann sie siebenstufig herunterregeln, inklusive eines Spielautomatenmäßigen Halbzeilenmodus. Obwohl das Programm ausschließlich unter Windows 95 läuft, wird nur eine Auflösung von 640x480 Punkten bei 256 Farben unterstützt. Ansonsten müßt Ihr Windows umkonfigurieren oder mit einem kleineren Fenster vorlieb nehmen. Das nennt man dann wohl Programmierkunst. *mg*





Erfolg macht sexy: Nach dem Sieg von weiblichen Schönheiten umringt – wie im richtigen Leben...



Als Motorsportverrückter kann ich allem, in dem Fahrzeuge um die Wette fahren, tagelangen Spielspaß abgewinnen. Ob aber die breite Masse mit Al Unser Jr. glücklich wird, wage ich zu bezweifeln. Das Programm gibt sich etwas zu spartanisch. Keine Trainingsläufe, kein Fahrzeugtuning, keine verschiedenen Wetterbedingungen, noch nicht mal Nachtanken oder Reifenwechseln. Die 15 Strecken sind zwar abwechslungsreich, bieten aber auf Dauer keine Herausforderung, da man selbst in scharfen Kurven höchstens mal kurz das Gas lupfen muß. Schwieriger ist es da schon, an den zick-zack-fahrenden Konkurrenten vorbeizugelangen. Kommt es zur Kollision, verliert man gleich ein paar Plätze. IndyCar-Fans, die ihre Sportart möglichst realistisch nachspielen wollen, sollten sich an Virgins "IndyCar Racing" halten. Wem simple Raserei reicht, darf ins Al Unser-Cockpit steigen.

GEHT SO

Name	**Al Unser Jr. Arcade Racing**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Mindscape
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Windows '95

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Windows 95-kompatible
CD-ROM-Speed	1 x
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik	**55%**
Sound	**70%**
Spielspaß	

49%

Bilder auf

WAS HABEN FUSSBALL, LKW'S UND EIN VERRÜCKTER FERNSEHSENDER GEMEINSAM ?

SIM BOX

ranTrainer

STEUERN SIE EINE BUNDESLIGA - MANNSCHAFT

SIE HABEN AB SOFORT DIE MÖGLICHKEIT, DREI DER ERFOLGREICHSTEN DEUTSCHEN SIMULATIONEN VEREINT IN EINER AUSGABE - DER SIMBOX - ZU BEKOMMEN.

DER PLANER

Mad TV

DIESE EINMALIGE EDITION BIETET IHNEN DIE KOMPLETTEN VERSIONEN DREIER KLASSIKER AUS DIESEM GENRE, ERSTMALIG ZUSAMMEN AUF CD-ROM.

DREI KNALLHARTE SIMULATIONEN, EIN EINFACHER PREIS. DIE SIMBOX FÜR ALLE !

CD-ROM MULTIMEDIA

GREENWOOD ENTERTAINMENT

A FUNSOFT. COMPANY

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/ 6070, Fax: 02131/ 607111
Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel.: 0541/ 122065, Fax 0541/ 122470
Schweiz: ABC-Spielspaß AG, Bahnweg Nord, CH-Sevelen, Tel.: 081/ 7852960, Fax 081/ 7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark,
A-6840 Götzis, Tel.: 05523/ 56510, Fax: 05523/ 64794

ALBION



Was kommt heraus, wenn man SF- und Fantasy-Rollenspiele in einen Topf wirft? Blue Byte demonstriert das mit Albion, dem inoffiziellen Nachfolger von Ambermoon und Amberstar.

Klondike-Stimmung im 23. Jahrhundert: Die Erde ist rohstoffmäßig dermaßen ausgebeutet, daß die übermächtigen multinationalen Großkonzerne sich mittels riesiger Bergbauraumschiffe die Bodenschätze entlegener, unbewohnter Planeten einverleiben. Eines dieser Schiffe ist die Toronto, eine riesige fliegende Stadt im Anflug auf einen besonders mineralreichen Himmelskörper. Der junge Shuttle-Pilot Tom Driscoll soll gemeinsam mit einem Inspekteur der Regierung einen Vorausflug zu dem vermeintlichen Wüstenplaneten unternehmen. Während des Überlichtfluges kommt es an Bord jedoch zu einer Explosion, bei der Toms Fluggast getötet wird. An seine Stelle tritt Rainer Hofstedt, ebenfalls ein hoher Regierungsbeamter. Wenig später landen die beiden so unsanft auf der Planetenoberfläche, daß Tom bewußtlos wird. Als er zwei Wochen später wieder zu sich kommt, steht an der Bettkante ein katzenartiger Humanoid und redet in einer ihm unbekannten Sprache auf ihn ein. Hofstedt hat sich inzwischen eingelebt und klärt unseren Protagonisten über die Situation auf. Der überaus belebte Planet wird von seinen Bewohnern, den Iskai, Albion genannt und ist kein Ödland, sondern ein aus Dschungel-, Wald- und Wüstenlandschaften bestehendes Inselreich. Die Iskai leben in einer archaischen, aber friedlichen Gesellschaft. Neben ihnen existieren noch drei verschiedene, ebenso altertümliche menschliche Kulturen, die jeweils auf einer eigenen Insel angesiedelt sind. Unter diesen Umständen halten es Driscoll und Hofstedt für unumgänglich, zur Toronto zurückzukehren und die Besatzung von der Ausbeutung und der damit verbundenen Zerstörung Albions abzuhalten. Der Weg zum Mutterschiff führt über mehrere Inseln. Als erste Submission erwartet Euch die Aufklärung des Mordes am Führer einer der beiden verfeindeten Iskai-Magiergilden durch einen Menschen. Nachdem dieser Auftrag erfüllt ist, folgt die Überfahrt zur Insel der Kelten.

Abgesehen von der fehlenden Möglichkeit, eigene Charaktere zu entwerfen, bietet Albion viele klassische Rollenspielelemente, wie das bewährte System der durch gewonnene Kämpfe gesammelten Erfahrungspunkte, die für die Entwicklung schwächlicher Charaktere zu heldenhaften Kriegern und Magiern sorgen. Dazu knackige mit Fallen, Puzzles und Monstern gespickte Dungeons, 52 verschiedene Zaubersprüche in vier Magieklassen und unterschiedlichen Stärken, ca. 60 Monsterarten und 166 NPCs, die neben spielrelevanten Hinweisen auf Anfrage auch die Eigenarten ihrer jeweiligen Kultur preisgeben. In Städten können Items gehandelt bzw. repariert, die Provianttaschen aufgefüllt und die eigenen Kampffähigkeiten mit Hilfe eines Trainers verbessert werden. Herbergen bieten Übernachtungen im weichen Bett.

Kämpfe, die grundsätzlich immer durch einen Angriff von Monstern und nicht durch eigenes Zutun ausgelöst werden, sind rundenbasiert. Jede Runde beginnt mit dem Festlegen der Vorgehensweise in einem Taktikschirm. An-





Sahnehäubchen und Mozartkugeln: Konditor und Architekt reichen sich bei den Iskai die Hand



An Bord der Toronto sind einige sehr nützliche Items verborgen...

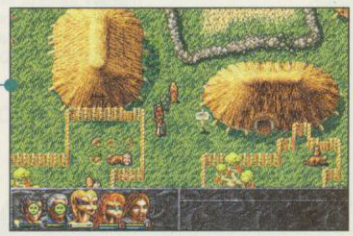




Oben: Der Schlachtplan ist ausgearbeitet
Rechts: Gleich gibt's heiße Ohren

schließend wird in ein Pseudo-3D-Fenster umgeblendet, wo die spezifisch animierten Auswirkungen von Zaubersprüchen, Schwerthieben und die Reaktionen des Gegners zu sehen sind. Zusätzlich informiert ein Textfenster über gelandete Treffer.

Jede Insel ist praktisch ein in sich abgeschlossenes, grafisch eigenständiges Szenario, das es zu bewältigen gilt, bevor das nächste Eiland die im Laufe des Spiels auf maximal sechs Köpfe anwachsende Party vor neue Probleme stellt. Abgesehen vom schon erwähnten Kampfscreen gibt es **drei unterschiedliche Grafikmodi** - eine 2D-Vogelperspektive in zwei Zoomstufen für das Herumstöbern in der Wildnis und in den Gebäuden sowie einen scrollenden 3D-Modus für die Darstellung von Dungeons und Städten. Die dreidimensionalen Lokalitäten bestehen aus quadratischen Blöcken auf einem planen Boden, Steigungen und Rundungen sind nicht vorhanden. Dafür schmeicheln abwechslungsreiche, manchmal animierte Texturen, farbige Glaswände und transparente Geistersprites dem verwöhnten Auge, und ein Automapping leitet den irrenden Wanderer. Wie im richtigen Leben, gibt es auch auf Albion einen Tag-Nachtzyklus. *us*









Der Charakterschirm inklusive Skilldarstellung



GUT

Albion bietet solide Rollenspielkost. Die Story hebt sich erfreulich vom Genre-üblichen "Vernichte-den-Tyrannen"-Schema ab. Blue Byte hat viel Wert auf kulturelle Besonderheiten unterschiedlicher Völker gelegt. Die späteren Dungeons sind durch erhöhte Monster- und Rätseldichte extrem fordernd, die Grafik im 2D-Modus allerliebst. Selten habe ich so phantasievolle und detailverliebte Interieurs gesehen. Apropos Detail: Durch die Auflösung von 360 x 240 Bildpunkten kommen selbst kleinere Gegenstände gut, ohne daß das Spiel auf einem DX2-66 zur Ruckelorgie verkommt. Negativ: Der 3D-Part wirkt aufgepfropft und veraltet. Besser man hätte auf das trendige 3D-Element verzichtet. Spielerisch stört ein wenig, daß man weder eigene Charaktere kreieren noch zünftige Keilereien anzetteln kann. Wen solche Schönheitsfehler nicht stören, der hat garantiert wochenlangen Spielspaß.

Name	**Albion**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Blue Byte
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	min. 5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Soundblaster (Pro), GM, Roland, Ensoniq
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	VGA Mid-Res

Grafik	**80%**
Sound	**66%**
Spielspaß	**80%**

Bilder auf

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,95 *	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Pinball	69,95	
7 Tage, 7 Nächte (dt.)	59,95	
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,95 *	69,95 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,95 *	
Air Power (dt.)	79,95	79,95
Alien Odyssey	69,95 *	
Aliens	79,95 *	
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95 *	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.) +	79,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	69,95 *	79,95
Bioforge Mission CD	39,95 *	
Bleifuß – Screamer	49,95	
Blind Date (dt.)	59,95 *	
Bolo	59,95	
Buried in Time	89,95	
Burn Cycle (dt.)	79,95	
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Championship Manager 2 (dt.)	99,95 *	
CivNet (dt.)	89,95 *	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command & Conquer	99,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95 *
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95 *	
Cyberia (dt.) AKTIONSPREIS	59,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,95 *	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,95 *	
Der Kapitalist (Capitalism, dt.)	89,95 *	
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Planer 2 (dt.)	79,95 *	
Der Reeder (dt.)	79,95	
Der Talismann (dt.)	79,95 *	
Destruction Derby	99,95 *	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch +		49,95 *
Dungeon Keeper (dt.)	89,95 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,95 *	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
Empire 2	79,95	
Extreme Pinball	79,95 *	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	79,95 *	
FIFA Soccer 96	89,95	
Fighter Duel	69,95 *	
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,95 *	
Frankenstein (dt.)	99,95 *	
FX-Fighter	89,95	
Gene Wars (dt.)	89,95 *	
Grand Prix Manager (dt.)	99,95 *	
Gone Fishing	49,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	79,95	
Hexen	99,95 *	89,95 *
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Hugo (CD: neue Levels!)	69,95 *	69,95
Human Recall (dt.)	79,95 *	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
IndyCar 2	79,95 *	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,95 *
Jagged Alliance (e.dA. bzw. engl.)	79,95	69,95
Jewels of the Oracle	79,95 *	
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play Game Pack	9,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	89,95	
Lemmings 3D	99,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Mad News (dt.)	79,95	89,95
Magic Carpet Plus (dt.)	99,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.) +	99,95 *	
Marco Polo	69,95	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,95 *
Micro Machines 2	79,95	79,95
Mission Super I.Q. (dt.)	79,95 *	
Monopoly	69,95 *	
Mortal Coil	69,95 *	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95 *	
NBA Live '95	99,95	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	79,95 *	
Paparazzi	79,95	
Perfect General 2	79,95	
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,95*	
Pinball Illusions	59,95	59,95
Pinball Wizzard 2000	69,95 *	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pizza Connection		89,95
Pole Position (dt.)	99,95 *	99,95 *
Police Quest Collection (dt.)	89,95 *	
Primal Rage	79,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95 *	
ranTrainer 2 (dt.)	79,95 *	
Rebel Assault 2	69,95 *	
Ring der Nibelungen	69,95 *	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95	59,95
Sensible Golf	69,95 *	69,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,95 *	
Shell Shock	79,95 *	
Shock Wave +	89,95 *	
Silent Hunter	89,95 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle	79,95	
Sim Tower	89,95	89,95
Sim Town	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skaphander – Der Auftrag (dt.)	59,95	
Space Academy	79,95 *	79,95 *
Space Marines (dt.)	89,95 *	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,95 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	89,95 *	
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Terminal Velocity	69,95	69,95
TFX EF 2000 (dt.)	89,95 *	
The Dig	69,95 *	
The Hive (dt.)	89,95 *	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
This Means War! (dt.)	89,95 *	
Thunderscape (dt.)	79,95 *	
Tie Fighter	69,95 *	79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tilt	59,95 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Tiny Troops	79,95 *	79,95 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,95 *	
Total Distortion	79,95 *	
Transport Tycoon incl. World Editor		69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
Warhammer	89,95 *	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,95 *	
Waterworld (Action)	89,95 *	
Werewof vs. Comanche	79,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,95 *	59,95 *
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,95 *	
WipEout	99,95 *	
Witchaven	69,95 *	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
Z	69,95 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Anstoss & Anstoss World Cup	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)		39,95
Beneath A Steel Sky	19,95	
Bundesliga Manager (dt.)	19,95	
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burning Steel 3 (e.dA.)	39,95	
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Civilization	39,95 *	39,95 *
Colonization (dt.)	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Patrizier (dt.)	29,95	19,95
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore (dt.)	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quest	19,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
Eye of the Beholder Trilogie (dt.)	39,95	
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Falcon Gold	39,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flight Simulator 5.0 (engl.)		29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gunship 2000	39,95	39,95
Humans 1&2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,95	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		29,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	39,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf	29,95 *	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Power Up: *F-15 Strike Eagle 3, Grand Prix, Pirates Gold*	49,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Shadow Caster	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Sherlock Holmes (engl.)	29,95	
Silverball – Smile Edition	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,95 *	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Tornado	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	39,95	
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Wing Commander 1	19,95	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	39,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Winter Olympics	19,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Cranberries (auch für CDI)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Kiyeko und die Diebe der Nacht	59,95	
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	89,95	
Patchwork 2-3/1995 (Doppel CD)	39,95	
Pegasus 1/95 (Shareware)	39,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Tuneland (dt.)	79,95	
Windows 95 als Update o. Vollversion lieferbar!		

Video CD's für MPEG-PC's & CDI	
Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Pro IDE	189,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	299,95
Stereo-Lautsprecher (25 Watt)	39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot	159,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman+Slipstr. 5000 CD-Bundle	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Suncom G-Force+Grand Prix CD+F14 CD	109,95
Suncom Flight Max+F14 Fleet Defender CD	99,95
Suncom FX 2000+F15 Strike Eagle 3 CD	69,95
Suncom Edge 2+Grand Prix CD	49,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weappon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)	269,95
Thrustmaster Formula T1 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	599,00
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Lemmings 3D	89,95
Rayman	89,95
Street Fighter – The Movie	69,95

+ = Software läuft unter Windows 95



Wo Sie uns finden:

Ab 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!

Ab 17.11.95 auch im Norden Berlins!

Media Point

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



Media Point

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



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Rigaer Straße 106
Tel.: (030) 589 43 78
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 224, 514



BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Die beliebtesten TV Game Shows jetzt auch für den PC!

5 mal 5
Bingo
Der Preis ist heiß
Familienduell
Glücksrad
Hopp oder Top
Punkt, Punkt, Punkt
Riskant

alle auf PC-Disk

je **9,95**

Eye of the Beholder Trilogie

(Teil 1-3)

Eine der erfolgreichsten 3D-Echtzeit-Rollenspiel-Serien gibt es jetzt komplett in deutsch zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats:

Bleifuß

– Screamer –

Wer bremst, verliert! Virgin präsentiert mit Bleifuß ein Rennspiel, bei dem nur eins zählt: Geschwindigkeit.

CD-ROM **49,95**



Westwood präsentiert:

Legend of Kyrandia 3
Legend of Kyrandia 1
Lands of Lore
Dune 2

Vier der besten Titel von Westwood, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

kompl. auf CD-ROM **79,95**

Preise zum Abheben!

Dawn Patrol
dt. Version, CD-ROM

Flight Simulator 5.0
engl. Version, PC-Disk

je **29,95**

Disney Software präsentiert:

Dschungelbuch

Endlich können auch PC-Besitzer dem tapferen Mogli helfen, sich durch den Dchungel zu kämpfen. Dabei treffen sie auf alte Bekannte, wie die Schlange Kaa, den Tiger Shir Khan und natürlich auch auf King Louie.

PC-Disk
49,95

Nichts ist unmöglich!

Zwei der besten Microprose- Sid Meier Titel zu brandheißen Preisen!

Transport Tycoon
dt. Version, CD-ROM

Colonization
dt. Version, CD-ROM

je **39,95**

Kreditkarten ...

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



Seit 03.11.95 endlich auch in Hamburg

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Media Point

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

?

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Namens-Wettbewerb

Unser neues Media Point-Teufelchen sucht einen Namen. Wir bitten dabei um die Mithilfe unserer Kunden! Jeder Vorschlag, der zusammen mit diesem Coupon bei uns eingeht, erhält von uns ein Präsent. Und der von uns ausgewählte Vorschlag wird besonders prämiert. Also einfach diesen roten Coupon mit Ihrem Vorschlag auf eine Postkarte kleben und zu uns einsenden! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mein Namens-Vorschlag:

PowerPlay



CAESAR 2

Dank der Asterix-Comics sind selbst historisch uninteressierten und lateinunkundigen Zeitgenossen Begriffe wie Forum, Domus und Basilika nicht mehr fremd. Den Circus Maximus und die blutgetränkten Böden der Arenen wiederum, kennt man aus Monumentalschinken wie "Ben Hur". Wer wollte angesichts solcher abenteuerverheißenden Namen nicht schon immer mal Caesar spielen, eine gigantische antike Stadt verwalten, ein respekteinflößendes Imperium errichten? Doch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut, und so hat auch Jupiter vor das Feiern Eurer Triumphzüge ein hartes Stück Arbeit gesetzt. Ihr übernehmt die Rolle eines Statthalters und bekommt vom Imperator zunächst die Verwaltung einer mäßig problematischen Provinz zugeteilt. Für die Hauptstadt sucht Ihr Euch ein lauschiges Plätzchen in der Nähe eines Flusses. Sind die ersten Straßenzüge einmal gelegt, macht Ihr Euch Gedanken über die sinnvolle Verteilung der Gebäudetypen, die aus einem vom Kaiser anvertrauten Fundus zu errichten sind. Werden die Siedlungen nur durch primitive Wasserquellen, wie etwa ein simpler Zugang zum Fluß, versorgt, so behindert das die Entwicklung des Städtchens. Reservoirs mit verbindenden Aquädukten schaffen hier eine ebenso willkommene wie teure Abhilfe. Jedes Haus sollte im Einzugsbereich eines Forums liegen, da hier die Instanzen für die Steuereintreibung ihren Sitz haben. Präfekturen und Militärkasernen sorgen für die notwendige Sicherheit vor Aufrührern und Dieben. Da die Römer ein sauberes Volk waren, braucht ein jedes Stadtviertel zum Florieren sein eigenes Volksbad. Neben diesen grundsätzlichen Fragen der Städteplanung kümmert Ihr Euch auch um die Bildung, das Gesundheitswesen und um die **Unterhaltung** Eurer Einwohner. Klickt man eine Behausungen mit dem Frage-Cursor an, erhaltet Ihr Informationen über **Mißstände,** die es alsbald zu beheben gilt, wenn Eure Kleinstadt zur Metropole reifen soll. Schnell sind die Denari des Startkapitals aufgebraucht und Ihr müßt Euch Gedanken zur äußerst wichtigen Geldversorgung machen. Finanzen macht Ihr durch geschicktes Wirtschaften mit Euren, über die ganze Provinz verteilten **Farmen und Minen** locker. Der Handel in Häfen und Grenzstationen bringt zusätzliche Einnahmen. Für jeden der durch diese Methoden erwirtschafteten Rohstoffe könnt Ihr dann in der Stadt Betriebe errichten, die sich in der Nähe eines Marktes und einer ausreichenden Kundenzahl befinden sollten.

Wie hoch Ihr Steuern, Gehälter und die Einzugsquoten für Euer Heer ansetzen wollt, bestimmt man im Forus-Bildschirm. Hier warten Berater und Tribune auf Euch, die bei sämtlichen Verwaltungsarbeiten behilflich sind. Ein Kaufmann informiert über Rohstoffquellen, Euer Schatzmeister erwartete Eure Entscheidung über die Höhe der Bürger- und Handelssteuer, der Volkstribun bezahlt Plebejer zur Unterhaltung Eurer Einrichtungen, der Centurio macht Meldung



Euer Volkstribun teilt die Plebejer zur Arbeit ein



Showbiz: Eine Großstadt will gut unterhalten werden



Merzt die Negativwerte aus, und Eure Häuser florieren



Großbrand: Zu wenig "Feuerwehrleute" waren schuld



Häuserbau auf dem dreh- und zoombaren Stadtbildschirm



Der Provinzbildschirm: Eure Stadt wird durch Straßen mit zwei Eurer agrarwirtschaftlichen Betrieben verbunden

über den Zustand Eurer in der Provinz stationierten Kohorten und eine persönliche Beraterin verwaltete Eure Gehälter, von denen Ihr in Notzeiten Donationen an die Stadt machen könnt. Bei Befragung des Orakels erhaltet Ihr Verbesserungsvorschläge zur Verwaltung der Provinzen, Sicherheit, Wirtschaft und generelle Stimmung der Bürger. Als seien das der Sorgen nicht genug, fallen vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden Barbarenstämme in Eure Provinz ein, die es mit tapferen Kohorten niederzuschlagen gilt. Hierzu wird auf einen taktischen **Kampfbildschirm** umgeblendet, auf dem Ihr Eure Truppen aus einer Sicht von schräg oben in Formationen antreten laßt und je nach Konstellation der Gegner aufgeteilt zum Angriff schickt. Eure Stadt verwaltet Ihr auf einem Bildschirm, der Eure Besiedelungen aus einer isometrischen Perspektive zeigt. Die Ansicht ist in 90-Grad-Schritten in beide Richtungen drehbar und kann in drei Stufen gezoomt werden. Gebaut wird wie in "Sim City 2000" mit simplen Icon-Funktionen. *fh*



Abgekämpft: Die besiegten Carthager ergreifen die Flucht

Mit dem lauen Vorgänger hat "Caesar 2" nur noch den Namen gemeinsam



Eine kleine Enzyklopädie verrät historische Details



Die "Säulendiagramme" des hilfreichen Orakels



Selbst wenn "Caesar 2" nur als eine mit einer Toga verkleidete "Sim City 2000"-Kopie daherkäme, wäre ihm meine Gunst sicher. Doch neben einer detailverliebten SVGA-Grafik und den beliebten wirtschaftlichen Zusammenhängen, hat das von Impressions entwickelte Spiel eine ganze Menge mehr zu bieten: Das beim nahen Verwandten komplett außen vor gelassene kriegerische Element verhilft zum Lorbeerkranz. Auf ansehnlichen Taktik-Bildschirmen formiert Ihr Eure tapferen Römer und bestimmt durch trickreiche Manöver Euer Kampfglück. Die Launen eines unberechenbaren Kaisers im Nacken, fiebert Ihr der Jahresendabrechnung entgegen, die Euch entweder dem Schicksal auf einer Galeere oder der heißersehnten Beförderung näherbringt. Auch für Sierra bringt "Caesar 2" nur Gutes: Bei einer solchen Simulation ist man fast gewillt, die "Outpost"-Schlappe zu verzeihen.

SUPER

Name	**Caesar2**
Genre	Simulation
Hersteller	Sierra/Impression
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	ca. 27 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Soundblaster(Pro), Gen. MIDI
CD-ROM-Speed	1 x
Steuerung	Maus
Extras	Zusätzl. hist. Infos

Grafik	**85%**
Sound	**68%**
Spielspaß	**85%**

Bilder auf

Kompromißlos. Randvoll. Faszination total.



BRANDNEU!

Jetzt gibt es PC MEDIA mit der ultimativen CD-ROM.

- *Multimedia pur*
- *Ausführliche und leicht verständliche Kurse*
- *Workshops live auf CD*
- *Aktuelle Hard- und Softwaretests*
- *Die besten Programme als Slideshow*
- *Tolle Grafiken, Videos und Animationen*
- *Interessante Tools, die neuesten Treiber und vieles mehr*
- *Mit komfortabler Bediener-Oberfläche*

GRAFIK SOUND VIDEO KOMMUNIKATION

NEU!

Ab 15. Dezember im Handel

MAGNA MEDIA
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar bei München

SUPPORT 12/95

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



[system]

3D-CHIPS

074 **3D-Real-World-Spiele endlich Wirklichkeit**

Erste Hilfe

104 **Kaufen, kaufen...**
Wieviel bps sollte ein Modem haben?
CD-Laufwerk defekt?

106 **SCSI-Soundkarte?**
Speicher (der softe)
Maus bleibt hängen
Datensicherung
Speicher (der harte)

107 **Virenplage...**
McAFEE vs. Tntvirus

Rubriken

108 **Powerpost**
Die Bühne für aktive Leser

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

[software]

Computerspieletips

076 **Crusader: No remorse**
Tricks zum erfolgreichen Rebell

082 **Battle Isle III**
Die neuesten Paßwörter

083 **Tyrian**
Cheats für Epics neue Ballerei

086 **Lemmings 3D**
Hilfreiche Levelcodes

087 **Command & Conquer**
Missionsbeschreibungen

098 **Phantasmagoria**
Kapitel-Beschreibungen

HEXEREI

102 **Magic Carpet 2 - Netherworlds**
Werewolf vs. Comanche 2.0
Crusade

103 **Terminal Velocity**
Hollywood Pictures
Der Reeder

3D-Real-WIRKLI

3D wird 1996 das wichtigste Schlagwort sein, wenn es um neue Spiele geht. Was ist 3D, was bringt es und worauf müßt Ihr bei der Hardware achten?

Konventionelle Spiele, zum Beispiel typische Jump 'n' Runs, arbeiten meist mit vorgefertigten Bitmaps, durch die der Spielablauf und das Aussehen von Objekten genau vorgegeben ist. Der Grund dafür ist die begrenzte Rechenleistung im PC. Diese Spiele laufen auf den meisten Computern ausreichend schnell, allerdings wirkt alles flach, wie in den einfachen computererzeugten Trickfilmen, deren Qualität selbst schlichte Gemüter dazu bringt, panikartig den Fernsehsender zu wechseln.

Aber es geht auch anders. Etwa bei Strike Commander, bei dem dreidimensionale Objekte vorkommen, könnt Ihr ansatzweise erkennen, wo die Zukunft der Spiele liegt: plastische Formen mit Schattenwürfen und einer Oberflächenstruktur. Der Nachteil dabei ist im Augenblick noch, daß der Spielspaß mit dieser Software direkt von der Rechenleistung des PCs abhängt – je mehr Details Ihr darstellen laßt, desto langsamer wird der Spielablauf. Immerhin beherrschen aktuelle Spiele schon mal die drei grundlegenden Methoden, mit denen die Flächen eines 3D-Objektes, die von einem Drahtgitter gebildet werden, Struktur bekommen:

Flat Shading

- Das dreidimensionale Objekt wird aus Polygonen mit einheitlicher Farbe gebildet.

Gouraud Shading

- Die Flächen, mit denen 3D-Objekte dargestellt werden, haben ein einfaches Muster, das in einer Map gespeichert ist.

Texture Mapping

- Aus Maps berechnete Muster, Textures, liegen auf den 3D-Objekten (zum Beispiel bei diver sen bekannten 3D Spielen von ID oder Lucas Arts).

An diesem Punkt setzen die neuen 3D-Chips an, die dem PC die meiste Rechenarbeit bei der Erzeugung von plastischen Objekten abnehmen. Der Prozessor muß

- die Eingaben verarbeiten
- die Objekte positionieren
- die Beleuchtungssituation festlegen
- den Kamerastandpunkt festlegen
- die Lage der Objekte zueinander festlegen.

Und der 3D-Chip hat nur eine Aufgabe:

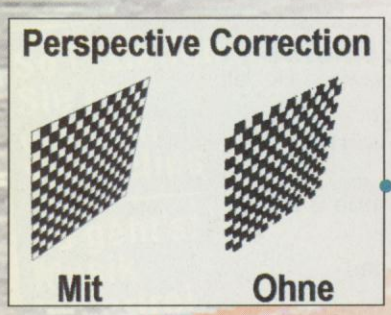
- Rendern der Objekte.

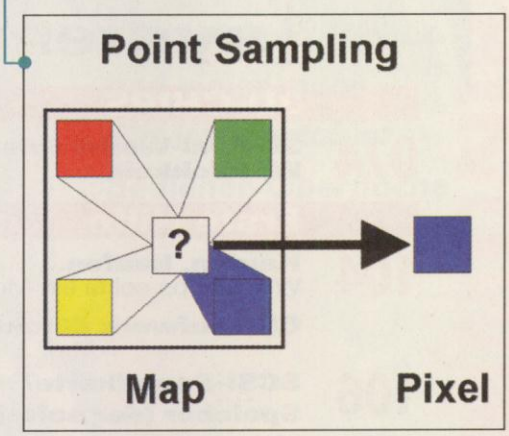
Ihr würdet wohl keine 3D-Hardware kaufen, wenn dadurch nur das Shading und Mapping etwas flotter ginge. Schließlich wäre damit noch keine echte Qualitätsverbesserung verbunden, sondern nur eine Beschleunigung. Deshalb gibt es einige Zauberworte, die die Fähigkeiten der 3D-Chips beschreiben und das Ganze erst richtig interessant machen:

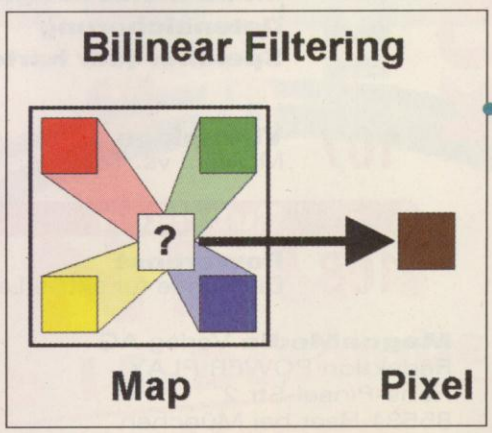
Mit **Perspective Correction** werden Flächen und Maps perspektivisch richtig dargestellt. Dadurch habt Ihr bei nahen Objekten eine hohe Auflösung und entfernte Objekte werden nicht einfach durch grobe Klötze gebildet.

Mit **Point Sampling P** werden die dargestellten Bildpunkte aus einer Map ausgelesen. Dabei wird jeweils der Punkt übernommen, der der idealen Lage in der Map am nächsten kommt.

Das **Bilinear Filtering** berechnet die dargestellten Bildpunkte aus den Bildpunkten einer großen Map.









-World-Spiele bald
CHKEIT?

MIP-Mapping

Es gibt mehrere optimierte Maps in verschiedenen Größen. Nahe Flächen werden mit Daten aus einer fein auflösenden Map berechnet, ferne Objekte mit Daten aus einer optimierten kleineren Map. Wenn Ihr Euch von einem Objekt entfernt oder darauf zubewegt, wird zwischen den Maps umgeschaltet.

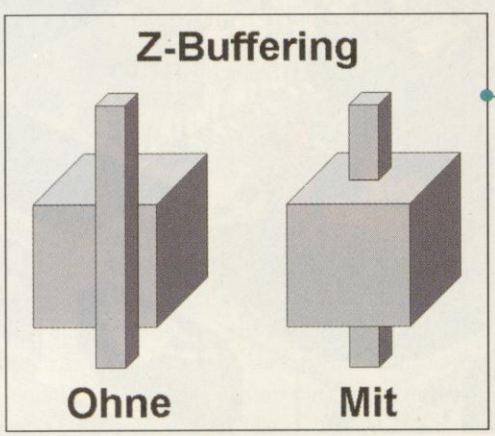
Das **Tri-Linear Filtering** berechnet die einzelnen Bildpunkte durch Point-Sampling zwischen verschiedenen MIP-gemappten Maps. Dadurch entfallen sichtbare Sprünge beim Übergang von einer MIP-Map zu einer anderen.

Z-Buffering

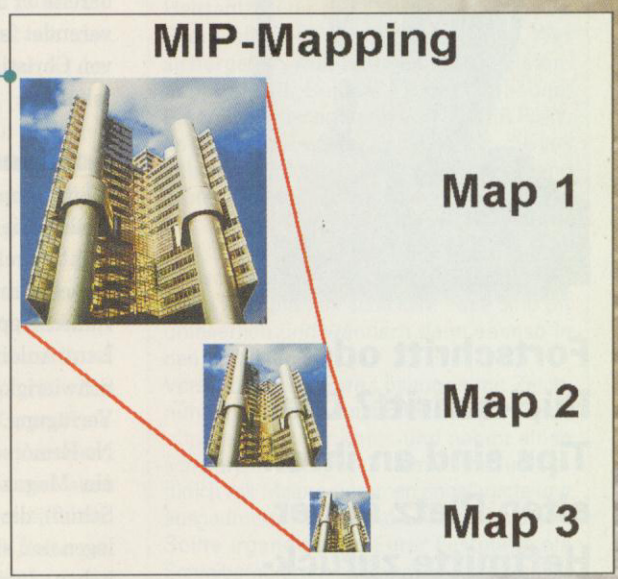
Der 3D-Chip überwacht pixelgenau die Verdeckung von einzelnen Objekten.

Die Rendergeschwindigkeit der 3D-Chips soll angeblich zwischen 8 und 16 Millionen Pixel in der Sekunde liegen. Damit können dann 3D-Spiele in SVGA-Auflösung mit 26 Bildern in der Sekunde gespielt werden. Das klingt zu schön, um wahr zu sein, und deshalb werden einige Hersteller wohl versuchen, an Features, die sich hinter dem Begriff 3D verstecken, herumzudeuteln. Achtet auf folgende Kriterien, wenn Ihr über den Kauf eines 3D-Boards nachdenkt:

- Welche Farbtiefe haben die gerenderten Pixel?
- Unterstützt das Board Perspective Correction?
- Arbeitet der Chip mit Point-Sampling, Bilinear Filtering oder Tri-Linear Filtering?
- Wird MIP-Mapping unterstützt?
- Wird die Berechnung von Licht und Schatten unterstützt?
- Gibt es ein echtes Z-Buffering?



Diese Punkte sind deshalb wichtige Kriterien bei der Beurteilung von 3D-Hardware, weil sie von der Treibersoftware zum Teil auch dem PC-Prozessor aufgehalst werden können – die 3D-Hardware meldet, welche der benötigten Features unterstützt werden und alles was nicht möglich ist, wird vom Prozessor erledigt oder fällt einfach weg. Der Prozessor gerät dann natürlich schon wieder unter Performance-Druck.

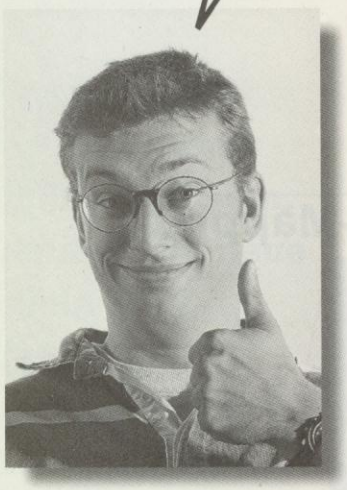


Doch wie ist nun der aktuelle Stand der Dinge? Die ersten 3D-Spiele mit 3D-Hardware-Unterstützung werden kurz nach Weihnachten auf den Markt kommen, aber erst Anfang 1996 wird Microsoft endlich Direct 3D, ein 3D-Grafik-API, fertigstellen, durch das die PC-Spielehersteller einheitliche 3D-Software schreiben können. Bis die Features dieses API in 3D-Software integriert sind, benötigt Ihr spezielle Treiber, die dann zu einem späteren Zeitpunkt gegen Treiber für Direct 3D ausgetauscht werden. Der Wermutstropfen dabei ist, daß es Spiele geben wird, die für Direct 3D ein Update verlangen. Der schlimmste denkbare Fall – den alle Hersteller natürlich zu verhindern suchen – aber wäre, daß für frühe 3D-Hardware im nachhinein keine Direct-3D-Treiber verfügbar sein werden, der kommende Standard also nicht unterstützt wird.

Hardware- und Grafikkarten-Hersteller wie Matrox, Diamond oder Spea stehen bereits in den Startlöchern und haben, ohne konkret zu werden, Chips und Boards angekündigt, die zwischen Jahreswende und CeBit die nächste Generation von Computerspielen möglich machen sollen. Druck bekommen sie dabei vor allem von den Spielekonsolen-Herstellern, die bei ihrer neuen Gerätegeneration, etwa der Sony Playstation, bereits ganz massiv spezielle 3D-Hardware einsetzen.

Kai Hamann

H!LFE



Fortschritt oder Rückschritt? Die Tips sind an ihren alten Platz in der Heftmitte zurückgekehrt. Ein echter Fortschritt: Michael "Amphibie" Galuschka löst den (leider) von uns gegangenen Inge als guter Samariter ab. Insiderwitz: Es waren 57 "man".

Crusader: NoRemorse

Life is hard: Besonders hart ist es als Rebell in Origins Action-Adventure "Crusader". Wer bereits in den ersten Levels hunderte Male verendet ist, sollte sich flugs den Leitfaden von Christian Kulas aus München zu Gemüte führen.

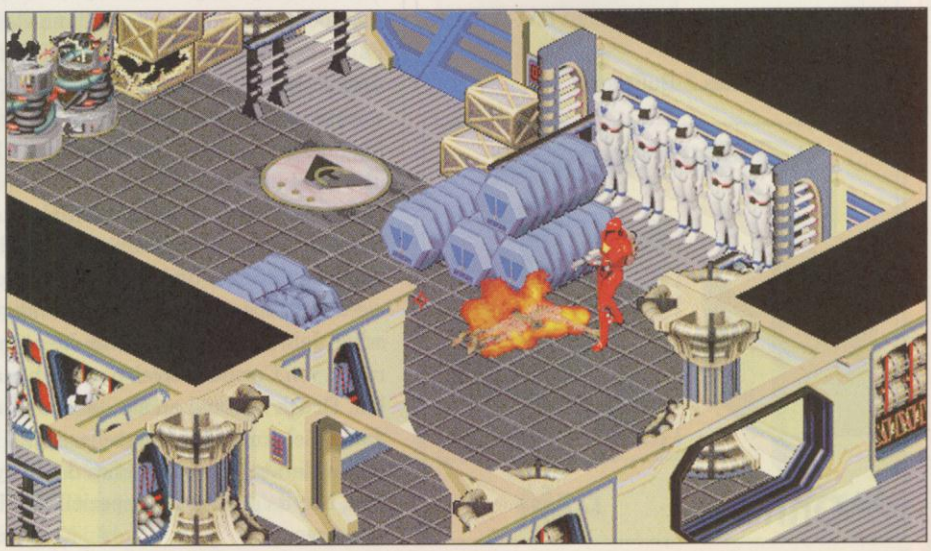
Schwierigkeitsgrad:

Wenig empfehlenswert ist der Mamas-Boy-Modus. Die Grundwaffe BA-40 kann nämlich nicht abgelegt werden, und wer will schon dieses wenig taugliche Zeug ewig mit sich rumschleppen?

Laut Anleitung steht in den ersten beiden Schwierigkeitsgraden unbegrenzt Ammo zur Verfügung. Mit einem Trick ist dies auch im No-Remorse-Modus möglich. Kurz bevor Ihr ein Magazin wechselt (Anzeige 0 oder 1 Schuß), die Waffe mit Ctrl-D auf den Boden legen und sie mit S-(Enter) sofort wieder aufheben. Jetzt mit "W' durch die verfügbaren Waffen blättern, bis die eben abgelegte angewählt ist. Und siehe da, ein kleiner Bug! Das soeben noch leere Magazin ist wieder aufgefüllt, da sich das Programm, wenn Ihr eine Waffe ablegt, zwar die Anzahl der Magazine merkt, nicht aber die Schußanzahl im zuletzt verwendeten. Wer also Weasel in der Rebel Base jetzt noch Geld für Munition gibt, der ist selbst schuld.

Waffen:

Die Standardwaffe ist die BA-40, die sich kaum Freunde machen bzw. Feinde erledigen wird. Ein neues Schießeisen ist also dringend anzuraten. Weniger die BA-41, sie trifft kaum besser als die BA-40. Effektiver ist da schon die RP-22. Wer das Geld hat, sollte sie sich so schnell wie möglich bei Weasel kaufen, da sie erst in einem relativ hohen Level gefunden werden kann. Die RP-32 ist ein geringfügig verbessertes Modell der RP-22, ansonsten gilt das vorher Gesagte. SG-A1 Shotgun: Die beste Standardwaffe für den Anfang, kann gefunden werden. Zu ihr sollte man folgendes wissen: Verwendet Ihr sie im Stehen, ist sie tödlich – für Euch selbst, dank ewiger Ladezeiten. Feuert Ihr sie dagegen in geduckter Haltung ab, dürfte bald die goldene Schützenschnur winken. Noch etwas besser ist die AC-88. Allerdings muß man sie kaufen, da Ihr sie erst sehr spät findet. Überhaupt nicht gefunden werden kann die AR-7, ein Kauf empfiehlt sich aber, da sie eine sehr



gute Waffe ist und als Besonderheit einen Streuschuß besitzt. Überflüssig wird sie erst durch die GL-303. Die braucht Ihr nicht zu kaufen, denn mit ein bißchen Glück und Verstand wird sie sehr früh gefunden (siehe Geheimräume).
Zu den Energiewaffen PA-21, PA-31 und PL-1 ist zu sagen, daß sie alle drei eher nutzlos sind. Die PL-1 ist die einzige Waffe, die ein feindlicher Soldat jemals hinterlassen wird, auch die anderen beiden findet Ihr. Bei der EM-4 kann ruhig vergessen werden, was in der Anleitung steht: "Wurde speziell für den Einsatz gegen Robos entwickelt". Keine der Energiewaffen schafft mehr als die GL-303. Zum Schluß noch die UV-9 "Pulsa" Ultraviolett Rifle: Unbedingt kaufen! Im Heft steht, daß keine Einheiten dieses Ding als Standardwaffe verwenden, doch in der Mission 15 z.B. läuft kein Enforcer ohne sie herum. Am besten also, so früh wie möglich aneignen und als Standardwaffe verwenden.
Bei einem Treffer aus einer AR-7, GL-303 oder UV-9 bleibt vom Gegner, egal ob Guard, Soldier, Elite oder Enforcer, nicht mehr als ein Gerippe (UV-9) oder Brandfleck (AR-7, GL-303) übrig. Wer gern in den Taschen der besiegten Einheiten herumwühlt, sollte also auf den Einsatz dieser Waffen verzichten, da es danach schlicht und ergreifend keine Taschen oder einen entsprechenden Inhalt mehr gibt.

Ausrüstung:



– Detpacs: Diese Bomben sind sehr nützlich, da man sie mit "B" per Hand zünden kann. Wer mit Handwaffen richtig umzugehen weiß, wird die Detpacs jedoch nicht allzuoft brauchen. Am besten führt Ihr ca. 15 Stück mit Euch, gefunden werden jedenfalls genug, also keine kaufen.



– Minen: Gehen in die Luft, wenn jemand sich ihnen nähert. Es empfiehlt sich, möglichst weniger als zehn Stück dabeizuhaben, da sie nach hinten losgehen können: Öffnet Ihr eine Kiste und es befindet sich eine Mine darin, wird sie, sofern Ihr schon zehn Stück mitführt, auf dem Boden abgelegt. Oft sieht man sie dann nicht, da sie unter einem anderen Ausrüstungsgegenstand, z.B. einem Medikit, zu liegen kommt. Nähert Ihr Euch dann später wieder dieser Kiste, wird die Mine gezündet.



– Spinnenbomben: Davon solltet Ihr immer die maximale Anzahl (20) mit Euch tragen, denn sie sind äußerst nützlich und werden, zumindest in den ersten Missionen, häufig gebraucht. Sie lassen sich nach dem Loskrabbeln noch nachträglich steuern und sind damit gegen jede Art von Feind, sei es nun Mensch oder Robo, sehr effektiv. Der Rebell kann in seinem Versteck bleiben und braucht somit keine Angst vor feindlichen Treffern zu haben.

– Schilde: Ionic Shield, Plasma Shield und Gravitation Shield sind die verfügbaren Arten des Körperschutzes. Alle drei findet Ihr reichlich in den Missionen, kauft sie also nicht bei Weasel. Besonders praktisch ist das Gravitation Shield. Alle Schüsse (außer denen von Raketen und Granaten), die Euch treffen, beeinflussen zunächst nur die rote Energieanzeige und erst dann, wenn diese erschöpft ist, die blaue Lebensenergieanzeige.



– Heilungszellen: Ab und zu findet man diese Stations. Doch paßt auf, daß Ihr oder ein Gegner sie nicht aus Versehen sprengt – sie sind ziemlich empfindlich. Hier könnt Ihr unbegrenzt je nach Zelle, die Health oder Energie-Anzeige auffüllen.



– Medikit: Selbstverständlich sehr wichtig. Immer die max. Zahl (10) mitnehmen.

– Powerzellen: Ebenfalls sehr wichtig, zehn Stück gehören zur Standardausrüstung. Sie füllen die Batterien um ein Drittel der vollen Kapazität auf.

– Batterien: Anfangs besitzt Ihr nur die chemische Zelle. Später kommen die Fusion und Fission hinzu. Da Ihr keine der beiden im Spiel findet, sofort nach der Verfügbarkeit bei Weasel kaufen.

– EMP Inhibitor: Dieses Gerät sendet einen Impuls aus, der alle Roboter sich häufig um 180° drehen läßt. Der Inhibitor muß nicht gekauft werden, da Ihr ihn in einer Kiste in der Rebellen-Basis nach der 13. Mission finden werdet und er sowieso erst ab dem 14. Level interessant ist.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels.
Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.
Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln.
Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

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

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter bei Fuß. Allwissend sind die zwar nicht, die häufigsten Probleme sind aber locker zu lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung: Telefon-Hotline 089/4613-335

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

SIEMENS
NIXDORF

scenic.

play

Entscheiden Sie sich: Für eine hochauflösende Grafik, Pentium Power, ein Infrarot-Gamepad mit Trackball-Funktion und vorinstallierte High-End-Games. Kurz: eine neue Daddel-Ebene.

hear

Entscheiden Sie sich! Denn mit einer MIDI-Schnittstelle und MIDISOFT Recording Session können Sie Ihre eigenen Musikstücke starten und in 16-Bit-Stereo hören.

Es gibt 4000 verschiedene Computer. Sie

watch

Entscheiden Sie sich! Sie können im Internet surfen und interessante Online-Dienste wie CompuServe nutzen. Oder Sie wählen einfach die optionale TV-Card und sehen fern.

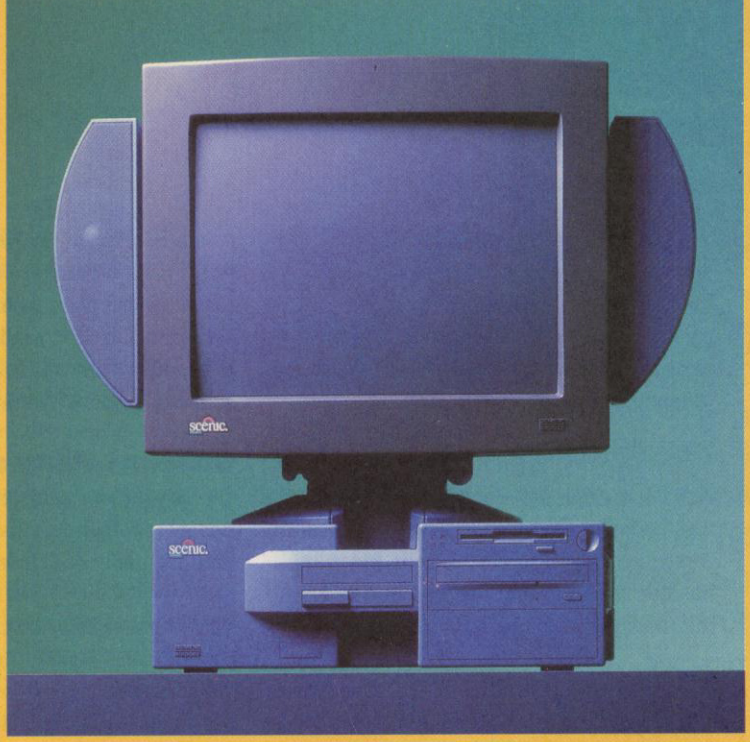
work

Entscheiden Sie sich! Dann kriegen Sie alles in einem: bequemes Homebanking, Fax inklusive Stand-by-Funktion, selbstverständlich ein Telefon und natürlich auch den Anrufbeantworter.

® Das Intel Pentium Processor Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation

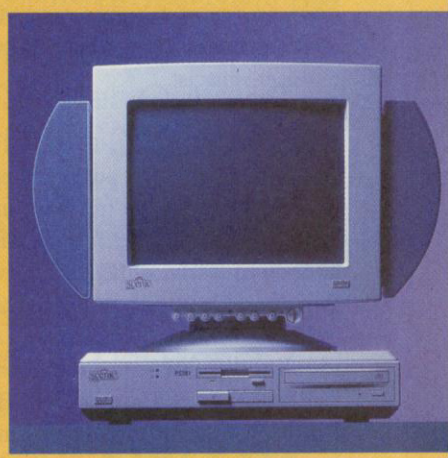
Rempen & Partner

PD



Der SCENIC PD hat beispielsweise einen Pentium® Prozessor 100, 8 MB EDO RAM, 3 freie Erweiterungs-Slots, ein Modem, Windows® 95, 1 GB Harddisk-Drive und es gibt ihn in SCENIC Blau.

Den SCENIC PS gibt es von außen in SCENIC Weiß oder SCENIC Anthrazit. Und von innen zum Beispiel mit Pentium® Prozessor 75, 8 MB RAM, CD-ROM-Drive, Audio 16-Bit-Stereo, Modem und natürlich Windows® 95.



PS

emüssen sich zwischen 3en entscheiden.

intel inside pentium

Den SCENIC PT können Sie mit Pentium® Prozessor 120, 16 MB EDO RAM, 1,6 GB Harddisk-Drive, 5 freien Erweiterungs-Slots, Windows® 95, 4x-spin CD-ROM-Drive, Audio 16-Bit-Stereo und 28,8 kBit/sec Faxmodem haben.

Fragen Sie Ihren Fachhändler, die Fachabteilung der Warenhäuser, rufen Sie uns an: 01 80/5 30 43 44 oder besuchen Sie uns einfach im Internet: http://www.sni.de/scenic/



PT

scenic
DAS MULTIMEDIUM

Credits:

Jede lebende Person die steht, bringt einem Credits in unterschiedlicher Höhe. Als da wären: Arbeiter: 5-10, Guards bis Enforcer: 15-25, Uniformierte (Regierungsmitarbeiter) mit Waffe: 75-99. Personen, die auf Stühlen sitzen, bringen KEINE Credits. Trotzdem ist es manchmal empfehlenswert, sie auszuschalten, da der eine oder andere den Alarm auslösen kann, was übrigens manchmal unvermeidbar ist.

Keycards:

Das Programm denkt auch an die, die nicht unnötig töten wollen (oft hat ein Arbeiter eine Keycard eingesteckt), denn immer findet man diese Karte, ohne Blut zu vergießen. Bevorzugt könnt Ihr sie an folgenden Orten auffinden: In den Taschen von Leichen, in Regalen, auf allen Sorten von Tischen, neben Computern, auf Kisten, UNTER Fässern, Kisten etc. Kommt Ihr an eine Karte schwer heran, schießt einfach die Fässer daneben zu Schrott – und was findet Ihr? Die Keycard in einer zweiten Ausführung. Aber Vorsicht! Keycard ist nicht immer gleich Keycard. Nicht jede rote Karte z.B. öffnet auch jedes rote Tor. Wißt Ihr keinen Ausweg mehr, sprengt den Durchgang einfach mit einer GL-303 oder einem Detpac. Die Suppe, nachdem der Alarm ausgelöst worden ist, müßt Ihr dann allerdings selbst auslöffeln.

Gegner:

So gewaltig sind die Unterschiede zwischen den Gegnern nicht. Sie differieren in ihrer Gefährlichkeit hauptsächlich durch die Art ihrer Bewaffnung. Ein weiteres Merkmal ist die Panzerung. Die Enforcer und Solartrons (gelbe Robos) der letzten Missionen sind wesentlich härtere Gegner als die Guards und Minirobos der ersten. Zu den Robos gibt es zu bemerken: der kleinste, der MS40, verabschiedet sich bereits nach ein paar Treffern aus der RP-32. Dem MS-110 reicht ein Treffer aus einer GL-303 oder UV-9, der AP-421 braucht zwei, der AP-4400 Vetron ca. drei und der Solartron immerhin mindestens vier. Diese Robos unterscheiden sich außerdem in ihrer Geschwindigkeit, Wendigkeit, Panzerung und Waffenausstattung.
Weidlich ausnutzen solltet Ihr die seltene Möglichkeit, einer dieser Kampfmaschinen selbst zu steuern... Happy Hunting!

Kampftaktiken:

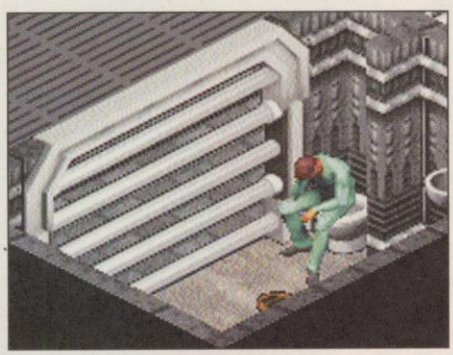
Es gibt viele Wege, einen Kampf ohne Kratzer zu überstehen, nur bei den Robos wird's etwas schwieriger.

– Spinnenbombe: Aus sicherer Deckung heraus die Spinne mit größtmöglicher Präzision ins Ziel lenken. Die Spinne geht beim Aufprall auf den Boden nicht kaputt, kann also bereits aus einem Lift auf dem Weg nach unten angewendet werden.

– Frontal: Solch einen Kampf sollte man nur riskieren, wenn der Gegner schwach gepanzert und/oder Ihr eine GL-303 oder UV-9 im Anschlag habt. Am besten rollt Ihr schnell aus der Deckung und überrascht den Feind mit einem präzisen Schuß.

– Um die Ecke: Ihr kniet Euch hinter einen Vorsprung. Sobald der Gegner auf dem Bildschirm ist, hört er Euren "Lockschuß". Ist er dann hinter Eurer Deckung, sofort schießen! Bevor er sich erst mit dem Gesicht zu Euch drehen und die Waffe zücken konnte, durchsucht Ihr ihn bereits nach seinen Credits.

– Trick: Ihr seid erst am Anfang des Spiels, habt noch keine UV-9 und braucht unbedingt Credits? Vergeßt nie die Wundertaste "y" (oder "z", je nach Tastaturtreiber). Dies gilt übrigens für jede Form von Gegner, auch Kameras und sowas. Grundsätzlich kann man sagen, wen oder was Ihr nicht seht, das sieht Euch auch nicht. Ist zum Beispiel nur das Beinpaar eines feindlichen Soldaten zu erkennen, schießt aus allen Rohren! Er wird sich nicht wehren können.



Richtig lästig sind die Elite Enforcer, sie befinden sich praktisch immer hinter einer Deckung und bewerfen Euch unverschämterweise mit AR-7 Munition. Wenn Ihr sie erblickt, geht oder rollt schnell aus dem Bild und merkt Euch die Stelle, an der sich der Feind befindet. Zerbombt ihn und seine Deckung mehr oder weniger blind mit einer GL-303. Hat er keine Deckung, genügen Schüsse aus einer normalen Waffe. Er wird versuchen, "Euren" Bildschirm zu betreten, um das Feuer zu eröffnen, meistens schafft er es aber gar nicht so weit. Im Notfall nach jedem Schritt "y" drücken. Hat der Gegner sein Feuer bereits eröffnet, stellt er es ein, sobald er sich nicht mehr auf dem Bildschirm befindet. Ob Ihr wiederum ihn getroffen habt, hört Ihr an seinem Stöhnen bzw. Schreien (je nach Waffe).

Geheime Räume:

Ja! Es gibt sie! Allerdings ziemlich selten. Beachtet folgende Tips, und es dürfte kein Problem mehr sein, jeden zu finden:

– In manchen Missionen (auch in der ersten) besteht der Boden aus einem braunen, geflochtenen Holz. Wird dieser Boden nun mit einer AR-7 oder Gl-303 getroffen oder explodiert ein Faß darauf, kann es passieren, daß er sich dunkel verfärbt. Läuft man nun darüber, fallen Stücke des Bodens und mit ihnen der Silencer eine Etage tiefer. Sofern die tiefere Ebene nicht ein Säuresee oder ähnliches ist, sollte man es durchaus mal probieren. Vielleicht findet Ihr ja dann einen Teleporter zu einem der begehrten Geheimräume.

– Fließbänder: Manchmal führen sie direkt in die Säure, manchmal aber auch in Geheimräume. Entweder aktiviert Ihr das Band oder versucht normal darüber zu laufen (auf diese Weise kann auch die Gl-303 gefunden werden).

– Ab und zu gibt es einen Lift, aber keinen dazugehörigen Schalter, um ihn herunterzuholen. In diesem Fall befindet sich aber ein Gegner oben, der so nett ist, herunterzukommen. Lockt Ihr ihn an, ist es möglich, mit dem Lift hochzufahren.

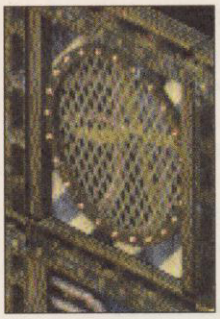
– Glas: Immer zerschießen, wenn nicht sicher ist, was sich dahinter befindet. Manchmal ist es der bessere Weg, einen Raum zu betreten, selten werden auf diese Art sogar Extras gefunden.

– Sehr selten geht gleichzeitig, wenn der Lift nach oben fährt, eine Wand unter ihm auf. Da sich die Wand wieder schließt, sobald der Lift wieder nach unten unterwegs ist, müßt Ihr herunterspringen und unter der Liftplattform hindurch in den Geheimraum rollen.

– Platten: Oft sind auf dem Boden durch leichte Umrisse gekennzeichnete Trittplatten. Normalerweise lösen sie den Alarm aus oder aktivieren Schußanlagen, manchmal werden aber auch Türen geöffnet.

Verschiedenes:

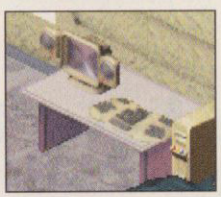
– Ventilatoren: Gleich zerschießen, bevor es Euch in die Säure weht.



Ventilatoren

– Fallen: Werden fast immer durch Lichtschranken ausgelöst, wie zum Beispiel der kleine Granatwerfer, der aus dem Boden kommt. Ventile lassen entweder Gas entströmen oder machen durch Giftgaswolken versperrte Gänge frei.

– Zeitprobleme: Normalerweise habt Ihr unendlich Zeit, um eine Mission zu beenden. Es gibt allerdings wenige Ausnahmen. In der Mission, in der das Giftgas mit dem Fusion Pac zur Explosion zu bringen ist, hört man ein Ticken, das immer schneller wird. Keine Panik! Ihr dürft nur nicht so lange auf die Explosion warten, dann sollte nichts passieren. Auch Laserschranken und Schalter sind oft nur kurz wirksam, oder der Lift bleibt nur kurz in der untersten Etage. Ansonsten spielt die Zeit in Crusader keine so große Rolle.

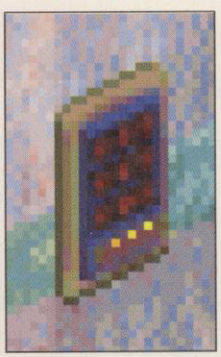


Computerterminal

– Computer: JEDEN Computer benutzen! Sie zeigen oft wertvolle Infos wie Levelausschnitte oder öffnen bestimmte Tore.

– Rebellenbasis: Hier alle Resourcen auffüllen, eventuelle E-Mails von Maxis lesen, die WEC-Nachrichten nicht verpassen (sehr amüsant), mit allen Rebellen plaudern und bei Weasel nachfragen, ob neue Ausrüstung verfügbar ist.

– Codes für Türen und sonstige Durchgänge: Ist irgendwo ein solches Eingabeinterface, dann findet Ihr den Code in 99% aller Fälle in einem Computer im selben Raum. In einer Mission findet Ihr den Code für die Tür direkt neben dem Startteleporter erst ganz am Ende oder einfacher hier und jetzt: 390.



Codes für Türen, etc.



Golden Game Versand
Inh. Rolf Neumann, Lösorter Str. 74, 47137 Duisburg
präsentiert:

Der Seelenturm

für nur **79,90 DM**

und hier die absoluten Megahits:

Worms, **Transport Tycoon Deluxe**
Mission Super I.Q., Allien Odysey
Panic in the Park, The Dark Eye
Smart Patrol, Z, Top Gun
Siedler 2, **Formel 1 Grand Prix 2**
Fighter Duell, Caesar 2, Tilt
Shock Wave Assault, The Hive
Mad TV 2, ranTrainer 2, Der Planer 2
Fatal Racing, **Sim Isle,** Human Recall

jeweils PC CD-ROM nur **89,90 DM**

weitere Titel auf Anfrage
Fon: 0203 / 446090 - Fax: 0203 / 428069-8
Lieferung erfolgt per Nachnahme

Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** *(incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:*

Abandoned Places 1
Abandoned Places 2
Alone in the Dark 1 & 2
Alone in the Dark 3
Al-Quadim
Amazon
Amberstar
Ambermoon
Beneath a steel Sky
Betrayal at Krondor
Big Red Adventure
Bioforge
Blue Force
Buck Rogers 2
Bureau 13
Buried in Time
Challenge of the 5 Realms
Command & Conquer
Companions of Xanth
Conspiracy & Redhell
Cruise for a Corpse
Crusader
Curse of Enchantia

Darkseed
Darksun 1
Darksun 2
Daug. of Serp. & the Scroll
Death Gate
Discworld
Dragon Lore
Dragonsphere
Dreamweb
Dungeon Master 1
Dungeon Master 2
Eco Quest 1 & 2
Ecstatica
Elder Scrolls: Arena
Elvira 1 & 2
Erben der Erde
Eternam
Eye of the Beholder 1
Eye of the Beholder 2
Eye of the Beholder 3
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Freddy Pharkas
Gabriel Knight
Goblins 2 & 3
Guilty

Heimdall 1 & 2
Hell
Hexx
Höhlenwelt
Hook
Inca 1 & 2
Indiana Jones 3
Indiana Jones 4
Innocent until caught
Ishar 1
Ishar 2
Ishar 3
Kathedrale
King's Quest 5 & 6
King's Quest 7
Lands of Lore
Last Dynasty
Laura Bow 2
Legacy
Legend 1 & 2
Legend of Kyrandia 1
Legend of Kyrandia 2
Legend of Kyrandia 3
Legends of Valour
Leisure Suit Larry 1, 5 & 6
Little Big Adventure
Loom

Lost Eden
Lost in Time 1 & 2
Lure of Temptress
Maniac Mansion 1 & 2
Mechwarrior 2
Menzoberranzan
Might and Magic 3
Might and Magic 4
Might and Magic 5
Monkey Island 1 & 2
Myst
Noctropolis
Obitus
Orion Conspiracy
Panzer General
Peppers Adventure in Time
Phantasmagoria
Plan 9 from outer Space
Police Quest 3 & 4
Prisoner of Ice
Prophecy of the Shadow
Quest for Glory 3 & 4

Ravenloft 1
Ravenloft 2 (Stone Prophet)
Redhell & Conspiracy
Return of the Phantom
Return to Zork
Rex Nebular
Ringworld 1 & 2
Sage von Nietoom
Sam und Max
Schatz im Silbersee
Shadowcaster
Shadow of the Comet
Sherlock Holmes
Shining in the Darkness
Simon the Sorcerer 1
Simon the Sorcerer 2
Space Quest 4 & 5
Space Quest 6
Spirit of Adventure
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Next Generation
Schwarzes Auge 1 - 24.80 DM
Schwarzes Auge 2 - 24.80 DM
Superheroleague of Hoboken
The Scroll & Daughter of Serp.
Thunderscape
Treasure of the savage Frontier
Ultima 7 1. Teil
Ultima 7 2. Teil
Ultima 8
Ultima Underworld 1
Ultima Underworld 2
Under a killing Moon
Universe
Veil of Darkness
Voligas
Warriors of the eternal Sun
Waxworks
Ween
Wizardry 6
Wizardry 7
Woodruff

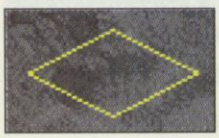
Ständig Neuzugänge an Lösungen
Einfach anrufen und nachfragen.

Ferner erhaltet Ihr bei uns auch Editoren und Cheatprogramme, mit denen Ihr Eure Spiele manipulieren könnt!

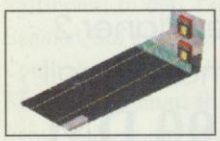
Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 15 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse. Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Nordbahnstraße 11, 13409 Berlin
Tel/Fax: 030/4911785
oder Tel: 0172/3911072

– Lichtschranken: Aufpassen, denn die kleinen roten blinkenden Punkte sind oft gut versteckt. Die Lichtschranken können folgende Auswirkungen haben: Alarm wird ausgelöst, auf dem Boden entstehen Energiefelder, ein Robo wird aktiviert oder die Schußanlage geht los.



– Energiefelder auf dem Boden: Nicht immer ist der einzige Weg sie zu überwinden, der Versuch, mit möglichst wenig Schaden über sie hinwegzuspringen. Manchmal stehen neben den Feldern kleine Generatoren-Säulen. Sprengt Ihr diese, so fehlt die Energieversorgung für die Felder und sie werden deaktiviert.



– Laserschranken: Werden entweder mit Knöpfen oder Codes unschädlich gemacht. Hilft beides nicht, springt drüber oder rollt unten durch.



– Schalter: Grundsätzlich betätigen. Nur ganz selten löst ein Schalter einen Alarm aus. Zusätzlich zu den normalen Exemplaren gibt es noch rote und blauweiße Schalter. Diese lassen sich durch gezielte Schüsse "umlegen". Oft deaktivieren sie dadurch Laserschranken, oder es bewegen sich Fließbänder bzw. Plattformen.



– Überwachungskameras: So schnell wie nur möglich zerstören. Aber nur in dem Moment schießen, in dem sie sich von Euch wegdrehen, ansonsten können sie Euch vor ihrem Ableben noch registrieren und so eine Falle oder den Alarm auslösen, was damit endet, daß sich schön viele feindliche Einheiten auf die Teleportationspads teleportieren lassen (gute, unerschöpfliche Creditsquelle).

– Mit der GL-303 oder der AR-7 können auch gegnerische Objekte oder Personen, die sich in einem angrenzenden Raum befinden, beschossen werden, ohne daß die Wand dazwischen den Flug Eurer Projektile behindern würde.



– Getränkeautomaten: Nur ein Gag! Wenn Ihr etwas Glück habt, kommt eine Dose heraus. Aber spätestens nach der dritten Cola Light folgt gemeinerweise eine Granate...

Immer noch Probleme?

Hier noch ein paar Tips zu Stellen, die nicht unbedingt auf Anhieb zu knacken sind:



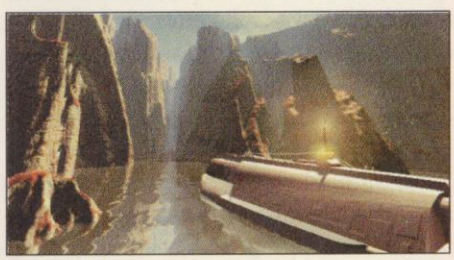
– Dr. Hoffmann steht vor mir, was nun? Zuerst eine Zeitlang warten, denn aus dem Teleporter kommen unendlich viele Soldiers, was eine ausgezeichnete Creditsquelle ist. Dann erschießt Ihr Dr. Hoffmann.

– Mission 15, hier erst eine Lasersperre, die eigentlich erst weggeht, wenn der Code im Premier Computer eingegeben wurde. An der Lasersperre mit der GL-303 vorbeischießen und die dahinter liegenden Computer zerstören.

– Ebenfalls Mission 15: ein/e Verräter/in mit einem starken Schutzschild, die/der mit Silencer abrechnen will, ist fast unzerstörbar. Hier gibt es zwei Vorgehensweisen: 1. Wenn Ihr die Generatoren zerschießt, ist das Schutzschild unwirksam und man sollte leichtes Spiel haben. 2. Es gibt einen zweiten Key für die letzte Rettungskapsel. Erst die Person anlocken, immer ein Stück vor ihr herlaufen und dann zurück zum Hauptlift. Jetzt an der vorherigen vorbeilaufen in den Raum, wo der Silencer zuerst auf sie traf. Dort ist die Keycard nochmals. Das war's!! Viel Spaß beim Abspann.

Battle Isle III

Alle Paßwörter zur neuesten Auseinandersetzung zwischen den Völkern der Drulls und Kais erspielte sich Michael Philipkowski aus Mülheim a.d. Ruhr, sozusagen ein Nachbar Blue Bytes.
Traut Ihr niemandem und wollt deshalb auch die Einheiten der Verbündeten selbst steuern, einfach im Spiel "Bauer" eingeben.



Level 1	Die Prätorianer	2975462
Level 2	Vormarsch	6487674
Level 3	Die Schiffe	1564386
Level 4	Die Landung auf Kaar	9745642
Level 5	Kampf um die Fabriken	3756838
Level 6	Das Flugzeugkombinat	2957843
Level 7	Die Spaltung der Kais	8844366
Level 8	Das HQ der Drulls	2375411
Level 9	Das Expeditionsheer	3854653
Level 10	Urelis	5647332
Level 11	Kai-Ryo in Gefahr	4092664
Level 12	Die Nachschublinien	7564366
Level 13	Skom	8264241
Level 14	Der Panzerkeil	3243554
Level 15	Terdon	5487436
Level 16	Entscheidung über Skom	1353411
Level 17	Der Hafen von Magalo	4524338
Level 18	Vor Hallwa	6731244
Level 19	In der Hauptstadt	1243371
Level 20	Die Entscheidung	6245425

Tyrian

Cheats für Epics neue Ballerei Tyrian schickte uns Christian Münscher aus Geeste. Gibt man im Hauptmenu eins der unter CODE angegebenen Wörter ein, so kann man mit dem unter NAME angegebenen Schiff und den dazugehörigen Waffen spielen.

Code:	Name	Main Weapon	Special Weapon
Enemy	Capt. U-Fighter	Vulcan Cannon	Dual Vulcan
Stealth	Ninja Star	Star Burst	Blade Field
Stormwind	The Elementar	Mega Pulse	Sandstorm
Techno	The Exp. PQZ	Hyper Pulse	Mine Field
Unknown	TX Silvercloud	Multi-Cannon	Proton Dispersal

Drückt Ihr F2, F3 und F6 gleichzeitig, wird Euer Schiff unzerstörbar, auch wenn Ihr im Eifer des Gefechts Schild und Schiffshülle verlieren solltet. Drückt Ihr F2, F6 und F7 gleichzeitig, überspringt Ihr den aktuellen Level.
Die beiden F-Cheats funktionieren nicht immer auf Anhieb, also mehrmals probieren!







KaroSoft
Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	+ 97,50
3 D Lemmings, Anleitung deutsch	89,90
A IV Networks, komplett deutsch	89,90
Across the Rhine, komplett deutsch	97,50
Air Havoc (Tower Simulation), kpl. deutsch	72,50
Air Power, Handbuch deutsch	78,50
Amerika 1861-1865, komplett deutsch	89,90
Apache Longbow, komplett deutsch	79,50
Ascandancy, komplett deutsch	84,50
Battle Isle III, komplett deutsch	89,90
Biing, komplett deutsch	74,50
Chaos Control, Handbuch deutsch	82,50
CivNet, komplett deutsch	89,90
Clearing House, komplett deutsch (Börse)	74,50
Comanche deutsch + Gravis Analog pro	96,00
Command & Conquer, komplett deutsch	89,90
Command & Conquer, amerik. Version	89,90
Crusade, komplett deutsch	86,50
Crusader, No Remorse, komplett deutsch	84,90
Cybermage, komplett deutsch	+ 84,90
Megapak 3 (Sammlung)	82,50
Das Schwarze Auge II „Sternenschweif"	89,00
Discworld, deutsche Untertitel	89,00
D-Info, das elektronische Telefonbuch	49,95
Dungeon Master II, komplett deutsch	89,90
Earthsiege, komplett deutsch	93,50
Earthsiege, Erweiterungs-Disk, kpl. dt.	59,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch	89,50
Fade to Black, komplett deutsch	89,90
FIFA Soccer 96, komplett deutsch	84,90
Flight Sim. 5.1, deutsche Version	109,50
Flight 5.1 Scenery „Las Vegas"	69,90
Flight 5.1 Scenery „Europe 1", kpl. deutsch	64,00
Flight 5.1 Scenery „Hawaii"	49,90
Flight Unlimited, deutsche Version	87,00
Frankenstein, komplett deutsch	+ 96,50
Frontier-First Encounters (ELITE 3), dt.	86,50
High Octane, komplett deutsch	89,90
Hugo 3, komplett deutsch	+ 79,50
Indy Car II, Handbuch deutsch	82,50
Jagged Alliance, komplett deutsch	89,90
Lands of Lore II, deutsche Version	+ a.A.
Legend of Kyrandia III, deutsche Version	89,00
Links Scenery „Riviera"	49,00
Live Action Football, Handbuch deutsch	79,50
Lords of Midnight, deutsche Version	96,50
Magic Carpet II, komplett deutsch	86,50
Mech Warrior II, komplett deutsch	86,50
Monopoly, deutsche Version	74,50
Myst, komplett deutsch	72,50
Navy Strike, komplett deutsch	97,50
NBA Live 96, komplett deutsch	86,50
NBA Jam, Handbuch deutsch	89,90
NHL Hockey 96, deutsche Version	84,90
Need for Speed, komplett deutsch	86,50
Panzer-General II, Handbuch deutsch	+ 79,50
Perfect General II, Handbuch deutsch	79,90
PGA Tour Golf 96, Handbuch deutsch	84,90
Phantasmagoria, komplett deutsch	93,50
Pitfall (WIN 95), komplett deutsch	86,50
Pole Position, komplett deutsch	92,50
Rebel Assault 2	+ 72,50
Sensible World of Soccer, kpl. deutsch	72,50
Silent Hunter, Handbuch deutsch	79,50
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch	92,50
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	84,50
Sim Town, komplett deutsch	89,90
Sim Tower, komplett deutsch	89,90
Space Quest 6, komplett deutsch	86,50
Space Marines, komplett deutsch	84,50
Startrek: Next Generation, deutsche Version	97,50
Startrek Omnipedia	84,50
Steel Panthers, Handbuch deutsch	79,50
Stonekeep, komplett deutsch	+ 96,50
Strike Commander, Handbuch deutsch	37,50
The Dick	+ 72,50
Tie Fighter	+ 72,50
Top Gun, deutsche Version	+ 99,90
Tower, Anleitung deutsch	84,90
Ultima Underworld I u. II, Anltg. deutsch	37,50
US. Navy Fighters, komplett deutsch	97,50
US. Navy Fighters Data, komplett deutsch	48,50
Vollgas, komplett deutsch	85,50
Warcraft 2, deutsche Version	89,00
Whales Voyage II, komplett deutsch	79,50
Wing Commander III, komplett deutsch	112,50
Wing Commander IV, deutsche Version	+103,50
Woodruff, Schnibble of Azimuth, kompl. dt.	89,00
WWF Wrestlemania, Anleitung deutsch	89,90
X-Wing, Collectors, dt. Anleitung	69,00

3,5"

ATP-Scenery „Italien"	61,50
Das Dschungelbuch, deutsch	52,50
Links pro Course, „Prairie Dune"	49,00
Links pro Course „Riviera"	49,00
Scenery Europe 1, f. FS 5.1, Handb. deutsch	64,00
Scenery „Hong Kong" f. FS 5.1, kpl. deutsch	52,50
CH-Virtual Pilot pro /Rudder Pedals pro, je	189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Eurocheck plus DM 25.00

KAROSOFT
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
oder 02103/4 20 88
Liste kostenlos!



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

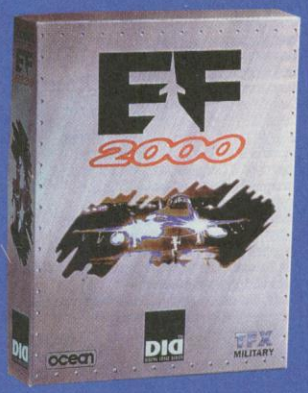
PC
CD ROM
AMIGA
SONY PSX
MPEG
SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

WENIGE AUGENBLICKE B



Die Spannung erreicht ihren Höhepunkt! In wenigen Tagen beginnt Ihr gigantischstes Abenteuer. Zum ersten Mal werden die Grenzen zwischen Spiel, Simulation und Realität verwischt! Ihr Joystick mutiert zum Steuerknüppel, Ihr Monitor zum Cockpit. Sie sind an Bord des EF 2000. Er gilt in Fachkreisen als realistischste Kampfflug-Simulation aller Zeiten und bringt Sie haarscharf an die Wirklichkeit heran. Jagen Sie alleine oder im Netzwerk mit bis zu 7 anderen Piloten über eine perfekt reproduzierte 3D-Landschaft. Lernen Sie den EF 2000 zu beherrschen wie ein leibhaftiger Düsenjet-Kampfpilot!

- Die Gestaltung basiert auf freigegebenen Informationen der British Aerospace und weltführenden Flugzeugingenieuren.
- Über 4 Millionen km² perfekt reproduzierte 3D-Landschaft.
- Der Spieler kommandiert bis zu vier „intelligente“ Flugzeuge in Luft- und Bodenschlachten.
- Über Netzwerk können sich acht Spieler gleichzeitig heiße Gefechte liefern - in einer Authentizität, die es nie zuvor auf dem PC gab.



DID™ DIGITAL IMAGE DESIGN

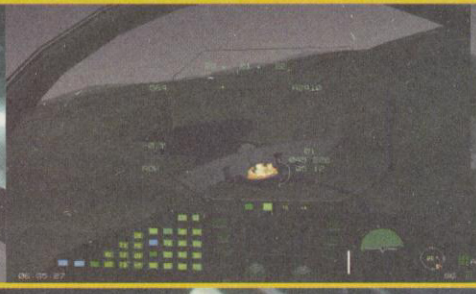
ocean®

IS ZUM FEINDKONTAKT!

EF 2000

AB NOVEMBER
KOMPLETT
IN DEUTSCH
AUF CD-ROM



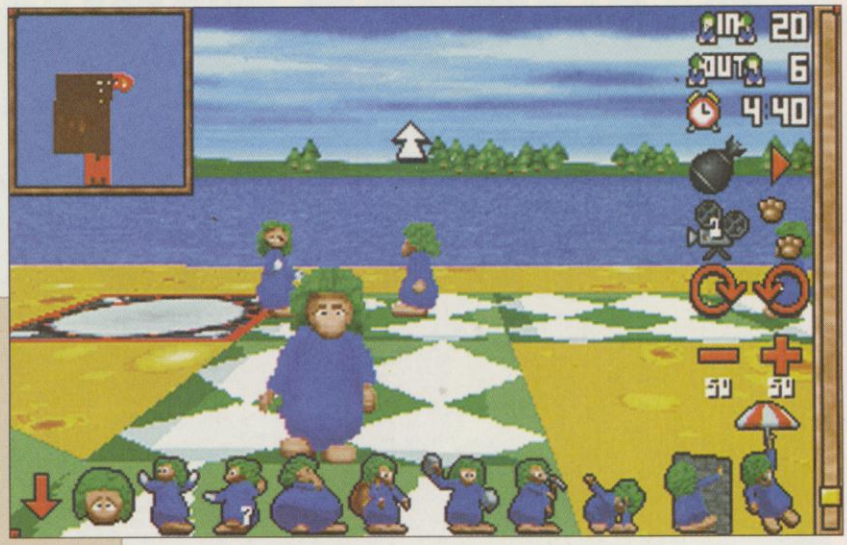



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Lemmings 3D

Wem wieder mal hunderte der grünhaarigen Nagetierchen den Bach runtergegangen sind, der sollte zu den Levelcodes greifen, die diesmal ausnahmsweise nicht von einem eifrigen Leser, sondern direkt von Sony stammen.



FUN

1 TAKE A DIVE
2 THAT'S RIGHT/ BLIMBING
3 BUILD TO SUCCESS/ FANAGALO
4 IT'S A RUN AROUND/ DRICKSIE
5 BOUNCE BOUNCE/ KURTOSIS
6 IT'S A BLAST/ GREGATIM
7 CANDY CANE CLIMBER/ WALLAROO
8 LEMMINGS INSIDE/ AVENTAIL
9 A SHORT CUT THROUGH THE FOREST/ GAZOGENE
10 CASTLE LEMMALOT/ JINGBANG
11 IT'S A CLASSIC/ DIALLAGE
12 ALPINE ASSAULT COURSE/ BUNODONT
13 TOWER OF STONE/ NAINSOOK
14 SLIPPERY MAZE/ YAKIMONA
15 THE MAZE/ FUMITORY
16 DOWN THE MIDDLE WE GO/ CINGULUM
17 HOLE IN TEN/ BESLAVER
18 CORKSCREW DIGGER/ ANABLEPS
19 ATTACK OF THE FIFTY FT LEMMINGS/ QUINCUNX
20 ALILEMS/ TARLATAN

TRICKY

21 SUGAR CLIMBER/ KAMACITE
22 WHICH EXIT/ GUMMOSIS
23 THIS IS THE ARMY/ PrODNOSE
24 FORE/NGULTRUM
25 BREAKOUT/ cottabus
26 lemmhanger/ bedaggle
27 follow the yellow brick road/ epicalyx
28 all around the watch tower/ homaloid
29 land ahoy/ lallygag
30 tooten lemming/ bilabial
31 a head above the rest/ cacofogo
32 dot to dot/ metavurt
33 shadow maze/ slowburn
34 oh no more pyramids/ pellucid
35 chocolate drop/ makimono
36 lemilab/ khuskhus
37 garden maze/ displode
38 play time/ racahout
39 stilt walkers/ orgulous
40 king coder's tomb/ duncedom

TAXING

41 spaghetti junction/ caboceer
42 picky platform/ geropiga
43 let the race begin/ bontebok
44 poles apart/ empyreal
45 3d a lemming oddyssey/ langlauf
46 ricochet/ nannygai
47 if the timing is right/ saratoga
48 rescue team/ quintain
49 which trampoline!/ musquash
50 It's the name of the game/ zomboruk
51 chaos maze/ skilling
52 team work/ wobegone
53 motherboard/ bindieye
54 away team/ fraxinus
55 birthday cake/ lindworm
56 the arena/ curlicue
57 t minus five and counting/ hanepoor
58 snake/ idemquod
59 lemmtris/ blandish
60 death slide/ malagasy

MAYHEM

61 the five arches/ choriamb
62 brechin's staircase/ garganey
63 tower of lemlab/ kaoliang
64 skijump/ marocain
65 the prisoner/ obtemper
66 family tree/ tastevin
67 driving range/ vellozia
68 fife towers/ borachio
69 over the top/ jackaroo
70 the hangar/ collamon
71 across the network/ banausic
72 raiders of the lost lemming/ faburden
73 the catacombs/ reckling
74 sweet tooth teleporter/ mirliton
75 hole in one, two, three/ opapanax
76 fun fair/ bimbashi
77 critical path/ caatinga
78 castle peralus/ penstock
79 tuther circus level/ springal
80 final maze/ babirusa

Command & Conquer

Auf der beschwerlichen Jagd nach Tiberium und feindlichen Basen, kommen die Missionsbeschreibungen von Olaf Heinen aus Siegburg gerade recht. Passend zum Spiel berichtet er im knackig-militärischen Stil.

Szenariotips GDI:
Mission 1:

Direkt am Strand ein Lager errichten, außerhalb der Reichweite der feindlichen Geschütztürme. Diese vom Rak-Kreuzer beschießen lassen, ohne mit der Infanterie einzugreifen. Stattdessen die Karte nach NOD-Truppen absuchen. Wenn keine mehr da sind, die Geschütztürme angreifen (sofern sie den Schiffsbeschuß überlebt haben). Das war's.

Mission 2, Estland:

Die NOD-Truppen im eigenen Lager zerstören, dann mit dem eintreffenden MBF eine Kaserne bauen. Dort 15-20 Soldaten produzieren. Vier Bots beim Lager als Abschirmung nach Westen zurücklassen; mit allen anderen Truppen langsam nach Norden vorkämpfen. Sobald die NOD-Einheiten vor dem Lager zerstört sind, kann dieses gefahrlos betreten, erobert und/oder zerstört werden.

Mission 3, Lettland:

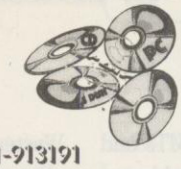
Hier sind nur die Standorte der vier auszuschaltenden Flakgeschütze interessant. Eine steht östlich des Startgebietes (oberhalb des Tiberiumfeldes); die anderen drei befinden sich auf der großen nördlichen Hochebene. Dort steht eine ganz rechts unweit der Klippen (kann vom Tal aus beschossen werden), eine andere ebenfalls in Klippennähe nordöstlich des Startgebietes (kann auch vom Tal aus bekämpft werden). Für das vierte Flakgeschütz auf das Hochplateau begeben, Ihr findet es nordwestlich des Startgebietes.

Mission 4, Polen (links):

Die Bots nach dem ersten Angriff in die BMTs packen und über die Straße direkt nach Norden fahren. Nach Überquerung der Furt und Durchquerung des Tiberiumfeldes links abbiegen, die Infanteristen aussteigen lassen und von den Klippen aus die gegnerische Kaserne beschießen. Sobald diese zerstört ist, sich zusammen mit den Infanteristen den gegnerischen Fußtruppen widmen. Wohlgemerkt, vom Hügel aus. Wenn alle in Reichweite liegenden Einheiten tot sind, stei-



Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach



BTX: ALTHOFF#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton
Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks, Soundkarten und Lösungshefte

		3,5	CD
3 D Lemmings	H		88,90
3 D Ultra Pinball	D		66,90
Alien Odyssee	D		69,90*
Ascendancy	D		79,90
Battle Beast	H		77,90
Battle Isle 3	D		82,90
Biing !	D	73,90	62,90*
Bleifuß	*D*		*59,90**
Command & Conquer	D		88,90
Crusader - No Remorse	*D*		*79,90**
Das Dschungelbuch	H	61,90*	
Fade to black	D		86,90
FIFA Soccer 96	*D*		*79,90**
Heroes of Might & Magic	*D*		*74,90*
Indy Car Racing 2	D		76,90*
Jagged Alliance	D		86,90
Magic Carpet 2	D		79,90*
Mechwarrior 2	D		78,90
NBA Basketball 96	D		Anfr.*
Need for Speed	D		79,90
NHL Hockey 96	*D*		*79,90*
Pinball Illusions	H	59,90	59,90
Pitfall: D.Maya Abenteuer	D		78,90
Pole Position	*D*		*84,90**
Primal Rage	D		79,90
Shine*	D		92,90*
Simon the Sorcerer 2	D	78,90	76,90
Space Quest 6	D		78,90
Terminal Velocity	H		69,90
Tilt	H		59,90*
Top Gun - Fire at will	D		97,90*
Vollgas	D		79,90
Warcraft 2	*D*		*77,90**
Witchhaven	H		71,90
Z	*D*		*69,90**

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englisch H deutsches Handbuch D deutsche Version
Nachnahme: +10,90 (+ 3.– Zahlkarte)
Vorkasse: + 7,90
auf Rechnung: + 8,50 (ab 2. Bestellung)
Annahmeverweigerung bestellter Ware: 15.– DM Unkostenerstattung

A & C Software
Soft und Hardware Versand
Tel:040/7230930
Fax:040/7239417

CD-Rom Neuheiten

Command & Conquer	94,95
Battle Isle III (Win)	89,95
Dungen Master II	94,95
Der Reeder	89,95
Hi-Octane	99,95
Magic Carpet II	94,95
Phantasmagoria 7CD`s	99,95
Prototype	89,95

CD-Rom Low Price

Commanche (incl. Mission)	69,95
Indy Car Racing	24,95
Lands of Lore	34,95
7st Guest	24,95
Der Clou	39,95
Pirates Gold	49,95

Hardware

Mitsumi doublespeed	109,95
Soundkarte 16 Bit	109,95
Aktivboxen 75 Watt	79,95
HDD Enh.IDE 850 MB WD	349,95
15"Zoll Monitor	549,95

Andere Angebote auf Anfrage
Wir führen Soft und Hardware für alle gänigen Systeme
Alle Preise incl.MwSt plus Versandkosten
Annahmeverweigerung wird mit 22.- berechnet
Öffnungszeiten: Täglich von 9.00 Uhr bis 19.00 Uhr
A & C Softwareversand
Süderquerweg 264
21037 Hamburg

MEGAPLAY
Versand-Service
Bestell- Hotline
040 - 721 13 97
Fax 040 - 724 09 73

Bleifuß* 59,90
Crusader* 74,90
Hugo 3* 69,90

CDROM-Games

3D Atlas*	a	89,90	Monthy Python	e	79,90
3D Lemmings*	e	79,90	Myst	d	69,90
7th Guest	a	24,90	NASCAR Racing	a	79,90
11th Hour*	a	89,90	-Track Pack	d	44,90
1942-P.AirWar	a	89,90	Navy Strike*	a	89,90
A4 Networks	d	84,90	NBA Jam	a	89,90
Aces of t.Deep	d	79,90	NBA Live 96*	a	89,90
-Data	d	39,90	NHL Hockey 96	a	79,90
Across the Rhine	d	89,90	Noctropolis	d	89,90
Action Soccer	d	74,90	Novastorm	a	79,90
AH 64 Longbow*	d	84,90	Oldtimer 2	d	84,90
Alone i.t.Dark 3	d	84,90	Outpost	d	84,90
Amerika	d	84,90	Panzer General 2*	a	79,90
Apache Longbow	d	79,90	PGA T.Golf 96	a	84,90
Ascendancy	d	74,90	Phantasmagoria	d	89,90
Atlas	d	54,90	Pinball Fant.DL	a	74,90
Battle Bugs	d	79,90	Pinball Illusions	a	74,90
Battle Isl.2+Sc.	d	79,90	Pinb.Wizard 2000*	a	69,90
Battle Isle 3	d	84,90	Pirates Gold	d	39,90
Bazooka Sue*	d	84,90	Powerhouse	d	64,90
Biing!*	d	69,90	Primal Rage	d	79,90
Bioforge	d	79,90	Privateer	a	34,90
Bleifuß	d	59,90	Prisoner of Ice	d	84,90
BMH Supporter	d	54,90	Prototype	a	69,90
Burning Steel 2	d	79,90	PsiMaster*	d	89,90
Burning Steel 3	a	84,90	Psycho Pinball	a	69,90
Chessm.5000*	e	49,90	RanTrainer 2*	d	84,90
Chaos Control	a	84,90	Ravenloft 2	a	79,90
Chr.Kolumbus	d	89,90	Rayman*	a	79,90
Civilization Net.	d	84,90	Rebel Assault	d	49,90
Clearing House	d	69,90	Renegade	a	79,90
Comanche + Mi.	d	69,90	Retribution	d	79,90
Comm.& Conqu.	d	84,90	Rise of t.Robots	a	84,90
Comm.& Conq. US		89,90	Sam & Max	d	89,90
Comm.&Conq.2*	d	89,90	Sid Meier Classic	d	84,90
Creature Shock	d	89,90	Sim City 2000 C.	d	89,90
Crusader	d	74,90	Sim Isle	e	74,90
Cyclones*	a	79,90	Sim.t.Sorcerer 2	d	84,90
			Space Quest 6	d	79,90
Dark Sun 2	a	49,90	Sensible Golf*	a	69,90
D.schw. Auge 1	d	49,90	Sensible W.o.S.*	d	64,90
D.schw. Auge 2	d	79,90	Silent Hunter*	a	74,90
Daedalus Enco.	d	89,90	Space Marine*	d	79,90
Day of Tentacle	d	39,90	StarTrek:Manual	e	99,90
Descent	a	79,90	-Final Unity	d	89,90
Discworld	a	79,90	-25th Anniv.	e	29,90
D.Höhlenwelt	d	84,90	-Generations*	d	99,90
Die ver.Rally	d	49,90	Steel Panthers	d	74,90
Dogfight	a	39,90	Stonekeep*	d	89,90
Dragon Lore	d	49,90	Syndicate Plus	d	34,90
Dune 2	d	39,90	System Shock	d	29,90
Dungeon Mast.2	d	89,90	Theme Park	d	79,90
Earth Siege	d	84,90	Tilt*	a	74,90
-Data	d	44,90	Top Gun*	d	99,90
Earth Command	a	74,90	Tower*	a	79,90
Ecstatica	d	84,90	Transp.Tyc.Del.*	d	84,90
Elite 3	d	84,90	Master of Orion	a	39,90
Fade to Black	d	89,90	Ultima 7 Classic	a	34,90
Falcon 3.0	a	39,90	Ultima Und. 1+2	d	34,90
Fantasy Fest	e	49,90	Under a Kill.Moon	d	99,90
F1 GP	d	39,90	US Navy F.Gold*	d	84,90
F1 GP 2*	d	99,90	USS.Ticondero.	a	74,90
F 14-Gold	a	69,90	Virtual Karts*	d	99,90
F 15 Str. Eagle 3	a	39,90	Vollgas	d	84,90
FIFA Soccer	d	69,90	Waterworld*	a	79,90
FIFA Soccer 96*	d	79,90	Warcraft 2*	d	79,90
F.o.t.Amazon Q.	d	79,90	Whale's Voyage2	d	79,90
Fritz 1	d	49,90	Wild Blue Yonder	a	69,90
FX Fighter	a	79,90	Wing Armada	a	79,90
Grand Prix Man.*	a	84,90	Wing Comm. 3	d	99,90
High Octane	d	89,90	Wing Comm. 4*	d	99,90
HUGO 3*	d	69,90	Woodruff	d	79,90
Indy Car Enhan.*	d	84,90	X-Com: Terror..	d	89,90
Jagged Alliance	d	84,90	Zeppelin	d	69,90
Journeym.Project	a	39,90			
King`s Quest 7	d	84,90			
Kingpin Bowling	a	29,90			
Knights of Xentar	d	89,90			
Kyrandia 3	d	79,90			
Lands of Lore 2*	d	89,90			
Larry 1-6	a	84,90			
Links 386 Pro	a	64,90			
Little Big Adv.	d	89,90			
Lords o.Midnight	d	89,90			
Lucas Simulationsa		79,90			
Mad News	d	69,90			
Magic Carpet +	d	89,90			
-Data CD	d	39,90			
Magic Carpet 2	d	84,90			
Marco Polo*	a	74,90			
Master of Magic	d	89,90			
Mechwarrior 2	e	79,90			
Menzoberranzan	a	79,90			
Mortal Coil*	a	74,90			
Need for Speed	d	84,90			

PC-Disk 3,5" a.A.

Zubehör

Soundkarten

Gravis Ultra MAX	339,90
Soundblaster 2.0	99,90
-16 ValueEd.	179,90
-16 Multi CD	279,90
-16 CSP Multi CD	309,90
-AWE 32 ValueEd.	339,90
-Wave Blaster 2	289,90
SoundWave 32+	359,90
GameWave 32 +	279,90
O.Wavebooster 2	189,90

Joysticks

CH Flightstick	84,90
CH Flightstick Pro	154,90
Gravis Analog Pro	59,90
Gravis Game Pad	39,90
Gravis Phoenix	189,90
Gravis Firebird	119,90
Logitech WingMan	64,90
-WingMan Extreme	84,90

d = kompl. in Deutsch a = Anleitung in Deutsch e =komplett in Englisch * = evtl. schon veröffentlicht, Vorbestellung möglich

Versandanschrift : MEGAPLAY Versand
Bergedorfer Str.117, 21029 Hamburg
Versandkosten:Nachnahme 9,90 DM (+3,-DM Zahlkartengebühr), bei Vorkasse 6,90 DM, ab einem Bestellwert von 250,-DM ohne Versandkosten ! Ausland nur Vorkasse zzgl. 30,- DM
Händleranfragen erwünscht

2 x in Hamburg
Bergedorfer Str.115 (B5,Nähe CCBergedorf)
Tel: 040 - 721 13 97
Steinstr. 15 (Nähe U-Bahnh. Mönckebergstr.)
Tel: 3038 0143 (kein Versand)
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in DM. Es gelten unsere AGB. Ladenpreise variieren.

gen die Fußsoldaten wieder in die BMTs und fahren zurück in südliche Richtung bis zur nächsten Kreuzung. Dort nach links abbiegen und einfach dem Straßenverlauf folgen, der genau ins gegnerische Lager führt, wo die Beseitigung der verbliebenen Truppen kein Problem mehr darstellen sollte. Sobald die im Lager herumstehende Tonne eingesammelt wird, ist das Szenario zu Ende.

Mission 4, Polen (rechts):

Auch hier die Bots nach dem ersten Ansturm in die BMTs packen und schnell durchs Tal in Richtung Süden fahren. Dort südwestlich eine Furt überqueren und dem Weg dahinter bis ins Dorf folgen. Die Bots steigen jetzt aus und vernichten zusammen mit den eintreffenden Verstärkungen (2 Wüstenfüchse, 1 BMT und 5 Grenadiere) alle Feinde. Sollte kein weiterer Angriff erfolgen, das Dorf absuchen, bis alle Truppen vernichtet sind bzw. der Computer einen erfolgreichen Missionsabschluß meldet.

Mission 4, Weißrußland:

Nach dem ersten Angriff werden die Bots in die BMTs verfrachtet und dann geht's so schnell wie möglich nach Nordosten, das Hochplateau hinunter (also an der Straßenkreuzung weder rechts noch nach oben, sondern diagonal). Nach Verlassen der Hochebene einfach der dort beginnenden Straße folgen, die ins Lager führt und die Tonne einsammeln. Unterwegs sämtlichen Beschuß durch Fahrzeuge und Infanterie ignorieren, auch wenn dabei eigene Fahrzeuge verloren gehen. Zögern ist bei dieser Mission der sichere Tod. Ein Tip: Die Infanterie ist auch gut auszuschalten, indem sie einfach mit den BMTs überfahren wird.

Mission 5, Ukraine:

Zuerst schnellstens mit allen Truppen nach Osten über die Furt ins eigene Lager. Dort sofort alle Gebäude reparieren. Dann nach Westen hin mit einigen Truppen sichern. Mit allen anderen Einheiten langsam nach Nordosten vorrücken und die Furt erobern. Diese überqueren und weiter nach Westen marschieren. Sobald das gegnerische Lager in Sichtweite gerät, zum Generalangriff blasen (zusammen mit jenen Truppen, die das eigene Lager bisher nach Westen hin abgeschirmt haben). Immer wieder Truppen nachproduzieren und hinterherschicken. Es müssen alle gegnerischen Gebäude (auch die Flakgeschütze!) zerstört werden.
P.S.: Wird vom Lager aus nordwestlich die Brücke überquert, so findet man rechts der Brücke eine Kiste, die beim Einsammeln 2000 Dollar freigibt.

Mission 5, Deutschland (oben):

Diese Mission entspricht in geographischem Aufbau und taktischer Vorgehensweise sowie Truppenbesetzung dem Szenario "5, Ukraine".

Mission 5, Deutschland (unten):

Am Anfang alle Truppen mit einem Rahmen zusammenfassen und nach Süden befehligen. Auf dem Weg die feindlichen Bots ausschalten und den anrückenden Panzer zuerst beschießen, dann aber an ihm vorbeilaufen (ist dann zu langsam zur Verfolgung).
Vormarsch erfolgt bis zur Brücke; diese dann überqueren. Hinter der Brücke erreicht man in östlicher Richtung ein beschädigtes GDI-Lager. Dieses reparieren, ausbauen und Truppen produzieren. Ein Tiberiumfeld liegt westlich des eigenen Lagers; weitere in der Nähe des feindlichen Quartiers.
Zum NOD-Lager führt eine Furt im Osten der GDI-Festung, und dann eine weitere Furt nördlich der letzten. Bis dorthin irgendwann vorkämpfen und einen Großangriff starten. Wichtig: ein verstecktes Flakgeschütz (südwestlich des NOD-Lagers) muß ebenfalls zerstört werden.



Mission 6, Tschechien:

Eine Mission für den Einzelkämpfer: Zuerst muß er die beiden Flakgeschütze diesseits des Flusses mit Zeitbomben zerstören. Anschließend läßt er sich mit dem eintreffenden Hubschrauber über den Fluß bringen, steigt am anderen Ufer beim Landefeuer wieder aus. Er begibt sich nach links auf die Hochebene und zerstört das nächste Flakgeschütz. Sobald er die Hochebene komplett (bis zu den Rändern!) erkundet hat, läßt er den Hubschrauber zu sich kommen und fliegt in nördliche Richtung ins Tal hinunter. Wieder aussteigen und nach Norden auf's nächste Hochplateau laufen. Dort angekommen, kämpft man sich nach Osten vor. Sobald die Hochebene erkundet ist, ruft man wieder den Hubschrauber zu sich. (Wichtig: Dieser muß außerhalb des weiter östlich gelegenen Flakgeschützes landen!) Unser Mann steigt ein und fliegt nach rechts ins gegnerische Lager. Das Flakgeschütz beschießt den Hubschrauber zwar, doch eine Trefferserie kann dieser aushalten. Er landet direkt neben dem Flakgeschütz und steigt blitzschnell aus, bevor das Geschütz zum zweiten Mal auf den Hubschrauber schießen kann. Das Flakgeschütz muß(!) ignoriert werden, stattdessen läuft der Kämpfer im Lager direkt in östliche Richtung, bis er die Landebahn erreicht. Diese sofort sprengen — und das Szenario ist gewonnen.

Mission 7, Österreich:

Alle Gebäude und Fahrzeuge (Ausnahme: Tiberium-Sammler) reparieren. Dann mit allen Bots und den drei Stahlhagel nach Norden bis zur Brücke ziehen. Alle anderen Fahrzeuge in Höhe des westlichen Tiberiumfeldes in Verteidigungsstellung gegen Angreifer aus dem Nordwesten bringen.
Der Trupp an der Brücke rückt langsam vor, immer dem Weg nach. Grenadiere vorneweg, Stahlhagel in der zweiten Reihe. Zerstörte Bots nachproduzieren und hinterherschicken. Am Ende kommt man zu einem Klippenrand, von dem aus das feindliche Lager mit der Artillerie beschossen wird. (Vorsicht: außerhalb der Reichweite gegnerischer Waffen bleiben!). Die Infanterie erst einmal nicht einsetzen.
Inzwischen die Westfront unweit des Lagers aufrüsten und langsam bis zum NOD-Lager vorrücken. Nach Möglichkeit die Tiberium-Sammler von NOD zerstören. Wenn der Flughafen von der Artillerie zerstört wurde, schließlich den Großangriff wagen, mit Unterstützung der Artillerie und den Grenadieren vom Hochplateau.

Mission 7, Slowakei:

Eine sehr schwere Mission, da die zu schützenden Zivilisten im Dorf ständig in das neben ihnen angesiedelte Tiberium-Feld laufen und dabei sterben. Nachdem ein Lager südöstlich des Startpunktes gebaut wurde, schnell drei Sammler produzieren und das besagte Feld als erstes abernten. Doch auch dann ist die Gefahr nicht gebannt, da immer wieder Hubschrauber mit feindlichen Bots im Dorf landen und die Zivilisten attackieren. Deshalb ein, zwei Panzer und eine Handvoll Rak-Zeros zur Flugabwehr im Dorf stationiert lassen. Auch wenn die ans Dorf angrenzenden Felder abgeerntet sind, immer einen Sammler dort abstellen und das nachwachsende Tiberium einsammeln, sobald es erscheint. Da die Zivilisten auch sterben, wenn sie mit einer Blütenwolke in Berührung kommen, am besten unter dem Baum einige Fahrzeuge parken und damit den Weg versperren.

Zu allem Ärger gibt es auch immer wieder Angriffe aus dem mit zahlreichen Truppen versehenen NOD-Lager, das die gesamte Breite der Karte im Norden ausfüllt. Man muß sich langsam vorkämpfen (oberhalb des Dorfes beginnen und dann das Gebiet von Nordwesten nach Nordosten erobern) und geschickt Invasoren zum Einsatz bringen.

Mission 8, Ungarn:

Mit allen Truppen diagonal nach links unten fahren. Oberhalb der auftauchenden Brücke das Lager aufschlagen. Schnell einen zweiten Sammler bauen (ein zweites Tiberiumfeld befindet sich am südlichen Ende der Brücke). Irgendwann tauchen am südlichen Kartenrand 5 GDI-Bots als Verstärkung auf, die die Geschütztürme am südlichen Flußufer zerstören sollen. Diese werden jedoch erst einmal ignoriert. Stattdessen gibt es in der unteren linken Kartenecke eine Truhe, die 2000 $ enthält! Danach mit den Fünf abwarten. Im Laufe des Szenarios muß übrigens eine zweite, zu der südlichen identische Truppe, erstellt werden, die sich vom Lager aus über die Brücke ebenfalls bis kurz vor die Geschütze begibt, diese aber auch noch nicht angreift.



Da die ersten Angriffe lange auf sich warten lassen, sollte man möglichst viel produzieren und dann auf breiter Front (das ganze Gebiet nördlich des Flusses ausnutzend) langsam (!) vorrücken. Weiterhin Einheiten produzieren, reparieren und hinterherschicken. Irgendwann einen Ring um den östlichen NOD-Lagereingang schließen (die Furt im Norden ignorieren), die feindlichen Sammler zerstören und die NOD-Truppen nach und nach ausdünnen. Ist der Gegner erkennbar geschwächt, erfolgt der Großangriff (mit ein paar Invasoren im Gepäck), bei dem der Laser am Lagereingang das Hauptziel darstellen muß. Gleichzeitig mit den beiden 5er-Infanterietrupps die Geschütztürme am Ufer zerstören.



Mystic Rings

Der "fantastische" Laden

FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



TFX Eurofighter 2000
CD **73,90** DM

WARCRAFT 2
CD **69,90** DM

Titel	Ver.	CD	3,5"
11th Hour*	DA	89,90	-
3D Atlas (Win95)*	DA	99,90	-
3D Ultra Pinball* (NEU)	??	**69,90**	-
Aces Collection	DA	69,90	-
Aces of the Deep	DV	84,90	84,90
Air Hovoc Controller*	E	-	-
Air Power	DA	74,90	74,90
Alien Logic-Skyrealms of J. WL	DA	37,90	-
Aliens	DA	74,90	-
Amerika 1861-1565	DV	83,90	-
Apache Longbow	DV	73,90	-
Battle Isle III Schatten d. Imp.	DV	86,90	-
Bazooka Sue*	DV	89,90	89,90
Biing	DV	69,90	79,90
Bloodwings	E	86,90	-
Burried in Time-Journeyman 2	DA	82,90	-
Buzz Aldrin's Race into Space	DA	24,90	-
Championship Manager 2*	??	95,90	-
Chessmaster 5000*	??	Vomö	-
CivNet (Win)	DV	86,90	-
Clearing House	DV	69,90	-
Command & Conquer I	DV	89,90	-
Command & Conquer US	E	89,90	-
Crusader-No Remorse	DV	84,90	-
Cyber Judas*	DA	Vomö	-
Cyberia	DV	78,90	-
Cybermage-Darklight Awak.*	DV	83,90	-
Cyberspeed (Win95)*	DV	75,90	-
Dark Sun 2-Wake o.t. Ravager	DA	39,90	89,90
Das Dschungelbuch (Win)	DA	-	69,90
Dawn Patrol	DA	29,90	-
Discworld	DV	-	86,90
Dragon Lore - Die Legende B.	DV	39,90	-
Dragonsphere	DA	39,90	-
Dreamweb	DV	29,90	29,90
DSA III: Schatten über...*	DV	Vomö	-

Titel	Ver.	CD	3,5"
Dune 2-Battle of Arakis	DV	39,90	-
Dungeon Keeper*	DV	88,90	-
Dungeon Master 2	DV	94,90	-
Earthsiege 2 (Win)*	DV	Vomö	-
Earthworm Jim*	DV	Vomö	-
Entomorph:Plague o.t.D.	DA	78,90	-
F-117A Nighthawk	DA	39,90	39,90
F-15 Strike Eagle 3	DA	39,90	39,90
F1 Grand Prix 2*	**DV**	**93,90**	-
Fade to Black	DV	89,90	-
FIFA Soccer 96*	DV	78,90	-
Gene Wars*	DV	83,90	-
Grand Prix Manager (Win)*	DV	86,90	-
Hattrick!	DV	79,90	79,90
Hugo 3*	**DV**	**73,90**	-
In the First Degree*	DV	Vomö	-
Indy Car Racing	??	24,90	59,90
König der Löwen (Lion King)	DA	-	64,90
Kyrandia 3 - Malcolm's Rev.	DV	88,90	-
Labyrinth of Time	DA	29,90	-
Lands of Lore 2*	DV	Vomö	Vomö
Last Dynasty	DV	79,90	-
Lords of Midnight	DV	94,90	-
Lost Admiral 2	DA	-	-
Magic Carpet 2	DV	83,90	-
Master of Orion	DV	39,90	39,90
Mechwarrior 2	E	79,90	-
Mechwarrior 2	DV	79,90	-
Megarace	DV	39,90	-
Menzoberranzan	DA	39,90	-
Monty Pyton.... (Win95)	E	79,90	-
Myst	DV	69,90	-
NBA Live 96 Basketball*	DV	-	-
Nectaris	DV	-	43,90
Need for Speed	DV	79,90	-
NHL Hockey 94 Classics	DA	29,90	-
NHL Hockey 96	DV	79,90	-

Titel	Ver.	CD	3,5"
Noctropolis Classic	DV	29,90	-
Panzer General 2 (Win95)*	E	73,90	-
Panzer General 2 (Win95)*	**DV**	**73,90**	-
Paws of Fury	DA	49,90	-
Perfect General II	DA	79,90	-
PGA Tour Golf 96	DA	79,90	-
Phantasmagoria	DV	85,90	-
Phantasmagoria (Win95)	E	85,90	-
Pitfall: The Mayan Adv. (Win 95)	DV	79,90	-
Populous 2 /Powermonger Class.	DA	29,90	-
Powergame 3	E	69,90	-
Primal Rage	DA	79,90	-
Prince of Persia Coll.*	DA	Vomö	-
Privateer Classic	DA	29,90	-
Raven Project	DV	73,90	-
Ravenloft 2 - Stone Prophet	DA	74,90	-
Shadow Caster Classic	DA	29,90	-
Shanghai Great Moments (Win)	DV	79,90	-
Shannara*	DA	Vomö	-
Shockwave (Win95)*	DV	79,90	-
Sim City 2000 Coll.	DV	89,90	-
Sim City 2000 Coll. (Win)	DV	89,90	-
Sim City 2000 URK	DV	-	59,90
Sim City 2000 URK (Win)	DV	-	43,90
Sim City Enhanced	**DV**	**24,90**	-
Sim Isle	E	78,90	78,90
Sim Isle	DV	78,90	78,90
Sim Tower (Win)	DV	78,90	78,90
Sim Tower (Win95)	DA	78,90	78,90
Sim Town	DV	69,90	-
Simon the Sorcerer 1	DV	39,90	-
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90	79,90
Space Hulk Classic	DV	29,90	-
Space Quest 6 (Win)	DV	79,90	-
SSN Seawolf Classic	DV	29,90	-
Star Trek Omnipedia	E	79,90	-
Star Trek: 25th Anniversary	DA	29,90	-

Titel	Ver.	CD	3,5"
Star Trek: Generations*	DV	Vomö	-
Star Trek: Klingon*	E	Vomö	-
Steel Panthers	DV	75,90	-
Stonekeep*	??	Vomö	-
Streetfighter 2	DA	29,90	35,90
Strike Commander (Classic)	DA	29,90	35,90
Subwar 2050	DA	39,90	39,90
SyndicatePlus Classic	DV	29,90	-
Synnergist*	DV	Vomö	-
System Shock Classic	DV	29,90	-
TFX Eurofighter 2000*	**DV**	**73,90**	-
The 7th guest	DA	27,90	-
The Last Dynasty (Win95)	DV	79,90	-
Thunderscape	DV	76,90	-
Tiny Troops	??	69,90	69,90
Top Gun Fire At Will*	DV	99,90	-
UFO	DA	39,90	39,90
Ultima 7 Compilation	DA	29,90	-
Ultima Underworld I & II	DA	29,90	-
US Navy Fighter Gold	DV	89,90	-
USS Ticonderoge (Win)	DA	79,90	-
Virtual Chess	DV	79,90	-
Voyeur	DA	86,90	-
Warcraft	DA	79,90	79,90
Warcraft 2*	**DV**	**69,90**	-
Warhammer - Dark Crusad*	??	75,90	-
Warhammer - Im Schatten*	DA	75,90	-
Warlords 2 Deluxe	E	75,90	-
Whale's Voyage II (Win)	DV	85,90	-
Whales Voyage II (DOS)	DV	85,90	-
Wing Armada Classic	DA	29,90	-
Wing Commander 2 Classic	DA	29,90	-
Wing Commander 4*	DV	98,90	-
Wolf	DV	75,90	75,90
Woodruff (Goblins 4)	DV	79,90	-

Ladenlokal:

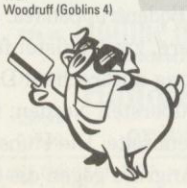
NEUE STRASSE 1 · 21682 STADE
TEL (04141) 4 36 56 - FAX (04141) 4 36 58

DORT GIBT ES AUCH:
Tradingcards · Rollenspiele · Star Trek · Battletech · Magic ... und jede Menge Computerspiele. Schau rein - es lohnt sich!!!

Telefonische Bestellannahme – 24 Std. pro Tag:

TEL (04140) 82 30 ODER 7 85 · FAX (04140) 7 85

PERSÖNLICHE ANNAHME: MO - FR: 10.00 - 18.00 UHR



* = bei Drucklegung noch nicht erschienen · **Vomö** = Vorbestellung möglich · DV = Deutsche Version · DA = Deutsche Anleitung · E = komplett Englisch · ?? = noch nicht bekannt
Versandkosten: Vorkasse DM 6,90 · Kreditkarte DM 8,90 · Nachnahme DM 9,90 + DM 3,- Post-NN-Gebühr · **ab DM 220,- Bestellwert versandkostenfrei!** · Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,— (Vorkasse nur per Euroscheck) · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung solange Vorrat (bzw. Nachschub) reicht · Es gelten unsere allg. Geschäftsbed. · Bequem per Kreditkarte zahlen: Wir akzeptieren Eurocard, Visa, American Express, Diners Club, MasterCard · Mystic Rings, B. Reichardt-Kron · 21682 Stade

Mission 9, Slowenien:

Mit allen Truppen ostwärts ziehen, bis das Tiberiumfeld erscheint und das Lager aufschlagen. Vorsicht mit dem Vormarsch nach Süden (und Osten), denn auf den Hochplateaus stehen Geschütztürme. Damit Sammler (am besten zwei) ungefährdet das große Gebiet im Nordosten abernten können, sollten Hubschrauberlandeplätze (bis zu sieben Stück) gebaut werden, die die Geschütztürme nach und nach zerstören. Wenn die Angriffe selten werden, langsam nach Süden vordringen. Das gegnerische Lager erst angreifen, wenn die Hubschrauber alle Erntemaschinen, die Raffinerie, den Laser und die Kaserne zerstört haben, ohne daß der Computer sie nachbaut. Nicht wundern, wenn sich das hinzieht; man muß eine Menge Geduld bei diesem Szenario mitbringen...

Mission 9, Rumänien:

Was über die Slowenien-Mission gesagt wurde, gilt auch hier; mit dem einzigen Unterschied, daß das Lager direkt am Startplatz aufgeschlagen werden kann, und daß die Tiberiumfelder hier im Südosten, nordwestlich des Lagers und im Norden liegen. Das NOD-Lager befindet sich im Nordosten.

Mission 10, Griechenland:

Mit den Infanteristen und dem MBF so schnell es irgend geht, trotz Beschuß, nach Norden, dann nach Osten, am Geschützturm vorbei, den nördlichen Weg entlang, die nächste Biegung nach rechts und das Hochplateau überqueren. Am östlichen Ende des Plateaus, unweit des Kartenrandes, befindet sich ein Tiberiumfeld. Dort sollte man siedeln. Bald einen zweiten Sammler produzieren (ein zweites Feld liegt südlich des Lagers, hinter der Furt). In den ersten Minuten keine Radaranlage bauen; stattdessen alles in Grenadiere und Panzer investieren, um die permanenten Angriffe zu überstehen. Vorsicht: nordöstlich des Lagers ist eine Brücke. Dort lauert die "Flamme der Erleuchtung", die erst einmal nicht provoziert werden sollte. Nach Abwehr der heftigen Attacken aus dem Norden, kann man sich der Produktion von Hubschraubern widmen. Mit einem Wüstenfuchs nach und nach alles erkunden, während dann die Orcas die "freigelegten" Gegner zerstören. Dann mit ca. 6 Orcas und den Bodentruppen (ca. drei Panzer, 10 Grenadiere, zwei Wüstenfüchse) in nördliche Richtung aufbrechen. Das NOD-Lager liegt im äußersten Norden; fast über der ganzen Kartenbreite. Die Hubschrauber fliegen ständig Angriffe gegen die Sammler



im äußersten Westen, bis sein Nachschub ausbleibt. Ausfälle des Feindes mit den Bodentruppen stoppen. Wenn kein Sammler in der Nähe ist, nach und nach die Flakgeschütze im NOD-Lager angreifen und ausschalten. Abgeschossene Orcas sollten unbedingt wieder ergänzt werden. Sobald die vier Flakgeschütze vernichtet sind, kann zusätzlich Luftangriff angefordert werden. Mit dessen Hilfe, den Hubschraubern und den Bodentruppen den Großangriff einleiten. Sobald der letzte NOD-Bot und das letzte Gebäude zerstört wurde, lüftet sich der Schleier in der nordöstlichen Kartenecke (bisher nicht zu betreten). Dort, auf einem Plateau, steht Agent Delphi. Wenn alle feindlichen Truppen von der Karte getilgt wurden, landet dort auch ein Transport-Helikopter, der den Agenten in Sicherheit bringt.

Mission 10, Albanien:

Wenn man weiß, wo die zu zerstörenden Flakgeschütze stehen, ist das Szenario keine große Herausforderung. Vier Geschütze befinden sich direkt oberhalb des GDI-Lagers, drei weitere am nördlichen Kartenende; eins ganz rechts, eines etwa in der Mitte (diese beiden sind vom Tal aus zu beschießen, man muß sich also nicht extra auf die Hochebene bemühen), und das letzte ganz links, direkt unterhalb des NOD-Lagers. Dieses stellt die größte Herausforderung dar; alle Truppen sollten sich ganz zum Schluß dorthin begeben. Der Hubschrauber landet anschließend im Süden unweit des eigenen Lagers.
P.S.: Am östlichen Kartenrand befindet sich ein Dorf (zu erreichen, indem man sich vom Lager zuerst nach Norden, dann nach Osten begibt). Dort Dorf befindet sich eine Kiste, die beim Aufsammeln 2000 Dollar freigibt.

Mission 11, Bulgarien:

Wie in Albanien, so ist es auch hier nur eine Frage um das Wissen der 7 Flakgeschütz-Standorte. Vier befinden sich wieder direkt oberhalb des Lagers, eines auf der nördlichen Hochebene (kann vom Mammut vom Plateau aus gefahrlos zerstört werden), eines östlich der Furt (unterhalb des Lagers; ebenfalls ein potentielles Mammut-Opfer – Vorsicht vor dem Laser) und das letzte ganz im Osten am Lagereingang hinter der Brücke. Auch letzteres ist eigentlich mit dem Mammut aus gehöriger Entfernung (wg. Laser) zu erledigen.
P.S. Die 2000-Dollar-Truhe befindet sich in diesem Fall auf der nördlichen Hochebene, direkt neben dem Flakgeschütz.

Mission 12, Jugoslawien:

Mit allen Truppen nach Westen fahren und das Lager zwischen den beiden Tiberiumfeldern aufschlagen. Zwei Sammler produzieren, dann Panzer und Infanterie zur Verteidigung. Wenn die Angriffe aus dem Nordwesten und Nordosten seltener werden, die restlichen Bodentruppen reparieren bzw. weiter verstärken. Dann sieben Hubschrauber und einen Ionenwerfer bauen. Mit den schweren Waffen die beiden Flakgeschütze im nördlichen (ersten) Lager ausschalten, dann mit Hubschraubern, Ionenwerfern und Bodentruppen das Lager stürmen. Silos und Raffinerie nicht zerstören, sondern lieber mit Invasoren einnehmen. Die Befestigungen ausbauen und dann das – weiter nördliche gelegene – zweite Lager nach gleichem Schema angreifen: die Hubschrauber schalten Laser und Geschütztürme aus, die Truppen erledigen den Rest. Das feindliche Hauptquartier befindet sich östlich des zweiten Lagers.

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Außerdem Shops in: DORTMUND-Hörde · Fußgängerzone
Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
46483 Wesel · Dudelpassage · Tel.: (02 81) 2 59 22
61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Fax: (02 81) 9 52 98-10
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC-CDRom

3D Lemminge
DA 89,99

11th Hour	DA	x89,99
Aces o. t. Deep Data3,5"	DV	39,99
Aces of the Deep	DV	79,99
Across the Rhine	DV	94,99
Action Soccer	DV	74,99
Adams Family Pinbal	**DA**	**67,99**
Air Power	**DV**	**74,99**
Albion	DV	i.V.

Aliens
DV 74,99

Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,99
Apache Longbow	DV	79,99
Archibald	**DV**	**79,99**
Ascendancy	**DV**	**79,99**
Aztec:Empire	DV	i.V.
Battle Isle 2 +Data	**DV**	**69,99**
Battle Isle 2 / 3,5" Disk.	DV	39,99
Battle Isle 3	**DV**	**82,99**
Batman Forever	DV	x84,99
Bling	**DV**	**64,99**
Bioforge	DV	87,99
Bioforge Data	DV	x49,99

Bleifuß
DV 54,99

Bundl.Manag.Hatt./3,5"	DV	77,99
Buried in Time	DV	79,99
Burn Cycle	**DV**	**79,99**
Caribbian Desaster	**DV**	**89,99**
Championship Manager 2	DV	x89,99
Clearing House	DV	69,99
Comanche Compilation	DV	69,99

Command Conquer
DV 89,99

Comand & Conquer 2	DV	i.V.
Conquest of New World	DV	i.V.
Crusade	DV	84,99

Crusader
DV 79,99

Cybermage	DV	x82,99
Cyberspeed	DV	x77,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Day of Tentacle	DV	39,99
Der Druidenzirkel	DV	x82,99
Der Kapitalist	**DV**	**79,99**
Der Planer 2	DV	x74,99

Benötigt 16MB Arbeitsspeicher

Der Talismann
DV 79,99

Destruction Derby	DA	89,99
Dune 2	DV	39,99
Dungeon Keeper	DV	x87,99
Dungeonmaster 2	**DV**	**87,99**
Fade to Black	**DV**	**84,99**
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Fighter Duel	DA	x67,99
Flight o. Amaz.Queen	DV	79,99
Frankenstein	**DV**	**94,99**
FX - Fighter	DV	79,99



Stonekeep
deutsche Version
ca. mitte November
CD-ROM
89,99

Games Cheat	DV	29,99
Gene Wars	DV	x82,99
Grand Prix Manager	DV	x89,99
Hattrick / von Ikaron	DV	82,99
Heart of Darkness	DV	x89,99

Heroes of Might&Magic
DV 82,99

HI - Octane	DV	87,99

HUGO 3
DV 69,99

Indy Car Racing 2	**DA**	**74,99**
Jagged Alliance	DV	89,99
Jewels of Oracle	DV	84,99
Kings Quest 7	DV	82,99
Kiyeko Diebe der Nacht	DV	62,99
Knights o. Xentar	**DV**	**89,99**
Kyrandia 3	DV	79,99
Lukas TOP Adventure	DV	78,99



Warcraft 2
CD-ROM
deutsche Version
1.Dezemberwoche
Vorbestelluneg - empfohlen !!
79,99

Lost Eden	DV	79,99
Magic Carpet 1 Data	DV	39,99
Magic Carpet 2	**DV**	**79,99**
Mechwarrior 2	**DV**	**79,99**
Metal Lords	DV	x79,99

Monopoly
DV 69,99

Mortal Coil	**DV**	**59,99**
Myst / voll deutsch	DV	69,99
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	**DA**	**87,99**
NBA Live 96	**DA**	**79,99**
Need for Speed	**DV**	**79,99**
NHL Hockey 96	**DV**	**79,99**
Panzer General 2	DV	x77,99
PGA Tour Golf 96	**DA**	**79,99**

Anfang Dez./Wind. 95

Panzer-General 2
DV x77,99

Phantasmagoria	**DV**	**87,99**
Pinball Fantas.Del.	DA	69,99
Pinball Illusions	DA	64,99
Pinball Wizzard 2000	**DA**	**69,99**

ca. Ende November

Pole Position
DV x89,99

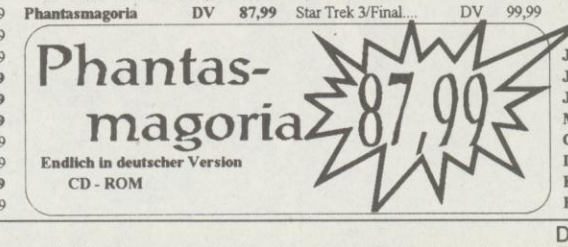
Pitfall	DV	79,99
Power Compilation enthält:		**59,99**
o Beneath Steel Sky	**DV**	
o UFO	**DV**	
o F14 Fleet Def.	**DA**	
Primal Rage	DA	79,99
Prisoner of Ice	DV	87,99
Project Paradiese	DA	x82,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Q - Pop	**DV**	**69,99**
RAN Trainer 2	DV	x69,99
Raven Project	**DV**	**77,99**
Rebel Assault	DV	39,99

Rebel Assault 2
EV 69,99

Rivers of Dawn	DV	x69,99
Sam & Max	DV	78,99
Sensible Golf	**DV**	**64,99**
Shannara	DA	x79,99
Shine	DV	x94,99
Silent Hunter	DV	x77,99
Silent Steel	DV	108,--
Sim City 2000 Compilation - mit allen Data´s	DV	89,99
Sim Isle	**EV**	**79,99**
Sim Tower	DV	x79,99
Sim Town	**DV**	**69,99**
Simon t.Sorcerer 2	**DV**	**74,99**
Slipstream 5000	DA	69,99

Space Marines
DV 79,99

Space Quest 6	**DV**	**79,99**
Star Trek 3/Final...	DV	99,99



PC-CDRom Angebote !

solange Vorrat reicht !!

Star Trek Omnipedia	EV	74,99	**CD 1942 Pacific A.W.Gold**	**DA**	**49,99**
Steel Panther	**DV**	**74,99**	**CD 7th Guest**	**DA**	**24,99**
Stonekeep	**DV**	**x89,99**	**CD Anstoss+Worldcup**	**DV**	**29,99**
SU-27 Sukhoi	DV	74,99	**CD Beneath Steel Sky**	**DV**	**29,99**
Termial Velocity	DA	69,99	**CD Civilization**	**DV**	**39,99**

ca.Mitte November

TFX 2000 Eurofighter
DV x84,99

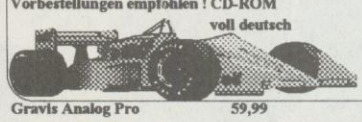
			CD Dawn Patrol	**DV**	**29,99**
			CD Day of Tentacle	**DV**	**39,99**
			CD Der Patrizier	**DV**	**39,99**
			CD Die verrückte Rallay	**DV**	**39,99**
			CD Formula One GP	**DA**	**34,99**
			CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV**	**34,99**
The Dig	EV	x69,99	**CD Indy Car Racing**	**DA**	**29,99**
The Dig	DV	i.V.	**CD Labyrinth of Time**	**DA**	**34,99**
The Hive	DV	x79,99	**CD Lands of Lore**	**DV**	**34,99**
Theme Park	DV	74,99	**CD Mega Race**	**DV**	**29,99**
Thunderscape	**DV**	**77,99**	**CD NHL Hockey 94**	**DA**	**34,99**



11th Hour
CD-ROM
dtsch.Version
ca. mitte November
89,99

Thunderhawk 2	DA	x79,99	**CD Pirates Gold**	**DV**	**34,99**
Tie Fighter	**EV**	**x69,99**	**CD Privateer + aller Data´s**	**DA**	**34,99**
Tie Fighter	**DV**	**i.V.**	**CD Rebel Assault**	**DV**	**39,99**
Tilt Flipper	**DV**	**54,99**	**CD Sim City**	**DV**	**24,99**
Top Gun	**DV**	**x99,99**	**CD Space Hulk**	**DV**	**34,99**
Trivial Pursuit	**DV**	**74,99**	**CD Star Trek 1**	**DV**	**29,99**
Ul Unser Autorennen	DA	69,99	**CD Strike Comand.+Datas**	**DA**	**34,99**
US Navy Fighter Data	DV	44,99	**CD Syndicate +Data**	**DV**	**34,99**
US Navy Fighter Gold	DV	89,99	**CD System Shock**	**DV**	**34,99**
Uss Triconderoga	DV	74,99	**CD UFO**	**DV**	**39,99**
Vollgas	**DV**	**84,99**	**CD Ultima 7 Compilation**	**DA**	**34,95**
Warcraft	DA	77,99	**CD Ultima Underw. 1+2**	**DA**	**34,95**
Warcraft 2	**DV**	**x79,99**	**CD Wing Armada**	**DA**	**34,99**
Werewolf vs.Comanche	EV	69,99	**CD Wing Comand. 2+Datas**	**DA**	**34,99**
Westwood Compilation:		**74,99**	**PC 3,5 F14 Fleet Defender und Missionsdiskette**	**DA**	**24,99**
o Kyrandia 1	**DV**				
o Kyrandia 3	**DV**				
o Lands of Lore	**DV**				
Whales Vojage 2	DV	79,99	**Original Creative Labs Produkte:**		
Willi Lembkes Manager	DV	59,99	**Soundblaster 16 Value mit IDE**		**179,99**
Wing Commander 3	DV	97,99	**Soundblaster 16 Pro mit IDE**		**249,99**
Wing Commander 4	DV	x97,99	**Soundblaster 16 Pro Wipeout**	**DA**	**89,99**
Woodruff and.....	DV	77,99	**mit IDE und CSP**		**299,99**
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen	DA	62,99	**Soundblaster AWE 32 Value mit IDE**		**359,99**
" Z "	**DA**	**67,99**			

Formula One Grand Prix 2
Erscheinungstermin ca. Ende November
Vorbestellungen empfohlen ! CD-ROM voll deutsch
99,99



Gravis Analog Pro		**59,99**
Gravis Game Pad		**39,99**
Gravis Eliminator Card		**39,99**
Gravis Firebird		**119,99**
Gravis Phönix		**189,99**
Thrustmaster Produkte :		
Joyst. Flight 2		**149,99**
Joyst. Flight Pro		**269,99**
Joyst. F 16		**289,99**
Mark II Wappon - Control System		**199,99**
Lenkrad T1 incl. - Fußpedale		**259,99**
Paddles		**219,99**

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

Hotline 0281-9529813
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

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


Der neue Strategie-Knüller von SOFTWARE 2000
AB NOVEMBER AUF PC CD-ROM
USK
Geeignet ab 12 Jahren
Kompatibel mit Windows 95

SPACE MARINES

DER STÄHLERNE KAISER



FEATURES:

- 50 Level mit individuell gestalteten Landkarten
- 5 auswählbare, interaktive Gegnerintelligenzen
- Einheiten und Erfahrungswerte bleiben für die nachfolgenden Spielrunden erhalten
- Rollenspielorientierte Charaktere auf Seiten der Marines
- Spielmodi: Kampagne oder Standard
- im Kampagnen-Modus bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- 2 - 4 Spielermodus sowie Vorbereitung für ein Upgrade einer 4-Spieler-Netzwerkoption
- insgesamt über 45 Minuten 3D-Animation und Video-Sequenzen
- über 100 verschiedene Waffensysteme mit zusätzlichen Ausbauoptionen
- bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- SVGA-Grafik mit drei Zoomstufen zur Auswahl





SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Mission 13, Jugoslawien II:
Eine simple Mission. Mit allen Truppen nach Osten über die Brücke (Vorsicht: direkt dahinter Artillerie-Beschuß), dann an der nächsten nördlichen Kreuzung postieren und alle ankommenden Fahrzeuge zerstören. Wenn niemand mehr nachrückt, das Gebiet nördlich und östlich der Kreuzung in aller Ruhe nach Restbeständen durchsuchen und vernichten.

Mission 14, Bosnien:
Mit dem MBF nach Norden über die Brücke fahren und direkt dahinter das Lager aufschlagen. Zwei, drei Sammler produzieren. Es gibt fünf Tiberium-Felder: eines direkt beim Lager, eines im Norden, eines im Nordosten, zwei im Südosten. Mit schweren Fahrzeugen alle Geschütztürme ausschalten. Dann langsam nach Osten zum ersten gegnerischen Lager ziehen. Davor Stellung beziehen, Hubschrauber und Ionenwerfer bauen und warten, bis dieser aufgeladen ist. Währenddessen versucht NOD, neben einem der südöstlichen Tiberiumfelder ein zweites Lager zu errichten. Seine Gebäude nicht zerstören (zwecklos; werden immer wieder nachgebaut), sondern mit Invasoren einnehmen. Ist der Ionenwerfer aufgeladen, das östliche Lager zusammen mit Hubschraubern und Bodentruppen stürmen. Wichtig: Gegnerische Gebäude (vor allem Flughafen und Kaserne) nicht zerstören, sondern erobern! Da kurze Zeit später eine Atombombe von NOD gezündet wird und viele eigene Gebäude vernichtet, ist man froh, wenn einem danach wenigstens noch die Bauoptionen der NOD-Seite durch die eroberten Gebäude zur Verfügung stehen.
Bevor die zweite Atombombe gezündet wird, sollten die eigenen Truppen in nördliche Richtung vorgerückt sein und mit gebündelten Angriffen der Hubschrauber und schweren Waffen das Hauptlager von NOD gestürmt haben.



Szenariotips NOD:
Mission 1:
Mit allen Truppen nach Süden bis zum Kartenende ziehen, dann etwas nach Westen; am zweiten Gebirge nach Norden abbiegen und dem Weg folgen. Das Dorf durchqueren, bis man am Kartenende im Osten eine helle Figur sieht. Diese töten.

Mission 2, Ägypten I:
Das feindliche Lager befindet sich im Nordwesten. Zuerst baut man deshalb im Südwesten ein eigenes Lager, rüstet die Truppen etwas auf und marschiert mit diesen dann der Straße entlang nach Norden. An der nächsten Kreuzung nach links abbiegen und sich langsam ins GDI-Quartier vorkämpfen.

Mission 3, Sudan:
Als erstes die eigene Festung ausbauen, während die Angriffe der GDI-Truppen abgewehrt werden. Wenn diese nachlassen, wird sich mit vielen produzierten Einheiten in nordwestliche Richtung in Bewegung gesetzt. Das gegnerische Lager muß erobert bzw. vernichtet werden; anschließend mit einem Invasor das Gefängnis einnehmen.

Mission 4, Tschad:
Mit den Truppen der vorgegebenen Straße durch das Gebirge in südliche Richtung folgen (Vorsicht; bald tauchen die ersten Gegner auf), bis man an der nächsten Kreuzung nach Westen abbiegt. Dort weitermarschieren, bis der nächste Weg erreicht ist. Diesem nach Norden bis in Dorf folgen. Das Dorf muß zerstört werden.
Ganz im Nordosten liegt übrigens eine GDI-Festung, die jedoch ignoriert werden kann.

Mission 5, Mauretanien:
Mit allen Truppen (inklusive MBF) nach Westen ziehen, bis das Tiberiumfeld auftaucht. Dort das Lager aufschlagen. Eine Landebahn, 3 Flakgeschütze und zwei Tiberiumsammler bauen (ein zweites Feld liegt westlich des ersten). Mit einer massiven Truppenstärke in nordwestliche Richtung ziehen und auf dem Weg den feindlichen Sammler zerstören. Nach Zurückschlagung des GDI-Angriffes den Weg zu ihrem Lager folgen, die Wachtürme dort ausschalten und dann die Gebäude erobern bzw. zerstören.

Mission 6, Elfenbeinküste:
Nicht ganz einfach, da die beiden Truppenteile leider nicht zusammengeführt werden können. Man sollte möglichst alle Einheiten am Gebirgsrand gleichzeitig marschieren lassen, damit auftauchende Gegner von zwei Seiten aus beschossen werden können.
Der Weg zum feindlichen Lager ist durch das Gebirge vorgegeben. Mit der kleinen Truppe auf dem Hochplateau startet man einen Scheinangriff, der einen Großteil der GDI-Truppen an sich bindet, während die größere Armee auf der Ebene das Lager angreift. Ein Panzer und ein Buggy werden von der restlichen Armee etwas abgesondert und beim Angriff an den Wachtürmen vorbei ins Lagerinnere gezogen, wo sich – umgeben von einem kleinen Zaun – die Bombe befindet. Mit dem Panzer den Zaun zerstören; der Buggy sammelt die Bombe ein und fährt durch den südlichen Lagerausgang zum nächsten Hochplateau, wo ein Hubschrauber wartet.

Mission 6, Nigeria:
Zuerst mit allen Truppen nach Norden ziehen, bis man auf starke GDI-Verbände trifft. Diese zerstören, dann am Gebirgskettenende nach Westen abbiegen. Die Brücke überqueren und weiter in westliche Richtung bis vors Lager ziehen. Die Wachtürme ausschalten und schnell – bevor sie vom Computer erneuert wurden – das Lager stürmen. Mit den Invasoren einige Gebäude besetzen (am besten die Kaserne im Norden) und die Angriffe des Gegners so auf sich lenken, daß ein schnelles Fahrzeug die Bombe (links neben der Kaserne) aufsammeln und durch den südlichen Lagerausgang zum Landefeuer für den Hubschrauber gelangen kann.

Mission 6, Benin:
Man rückt mit den Truppen in südliche Richtung vor, folgt dem Weg an der zur Rechten auftauchenden Gebirgskette und biegt am nächsten Knick nach Osten ab. Weiter geht's von dort in nördliche Richtung, zerstört unterwegs den Panzer an der Brücke (das Gelände hinter der Brücke ist völlig uninteressant) und zieht wieder westlich. Nach einer Weile stoßen die Truppen auf einen Weg, der überquert werden muß. Östlich der kommenden Brücke liegt das GDI-Lager. Einen schnellen Vorstoß wagen, die Bombe im südlichen Teil des Lagers aufnehmen und im Eiltempo die Festung durch einen Ausgang im Süden Richtung Landefeuer verlassen.

Mission 7, Kamerun:

Das eigene Lager sollte ausgebaut und nach – unvermeidlichen – Luftangriffen immer wieder repariert werden. Zuerst wird der Übergang südwestlich vom Startpunkt aus gesichert. Dann nimmt man die Brücke südlich des Lagers ein und sichert sie weiträumig nach Südosten ab. Später tief nach Süden bis zum Tiberiumfeld vorrücken und dieses abernten. Das Lager der GDI liegt im Osten (zu erreichen über einen der beiden östlichen Übergänge). Da das Missionsziel darin besteht, die Farmbots umzubringen, diese sich aber scheinbar völlig unmotiviert über die Landschaft (und/oder in Gebäude hinein) bewegen, ist vorher nicht genau zu kalkulieren, wann die Mission denn nun erfolgreich beendet ist. Einmal geht's sehr schnell, das andere Mal dauert's länger...

Mission 7, Zentralafrika:

Ihr besitzt zwei Truppenteile: Mit der Fahrzeug-Gruppe nach Westen durch das Tiberiumfeld ziehen und am ersten auftauchenden Gebirge dem Weg bis zur Brücke folgen. Diese muß überquert und die Truppen dort anschließend stationiert werden. Vorsicht, daß die eigenen Truppen den feindlichen Sammler nicht beschießen (zieht 'ne Menge Unmut auf sich!). Mit den Fußtruppen und den Panzern an der Weggabelung nach links und kurz dahinter einen Panzer zerstören. Umdrehen und an der Gabelung mit allen Truppen nach rechts ziehen. Langsam vorrücken. Nachdem rechts einige GDI-Bots zerstört wurden, startet man mit dem ersten Truppenteil (der an der Brücke gewartet hat) einen Scheinangriff und zieht dann mit allen verfügbaren Truppen rechts in das Lager hinein (Vorsicht: Wachturm!). Auf die Invasoren muß man achten, denn sie müssen jetzt so viele Gebäude wie möglich besetzen; auf jeden Fall natürlich den Orca-Landeplatz mit dem Hubschrauber darauf. Nun ist es ein Wettlauf gegen die Zeit: kann man schnell genug zum (nördlich gelegenen) Dorf fliegen, alle Farmbots (auch die in den Gebäuden!) zerstören, umdrehen und gegebenenfalls wieder aufmunitionieren, bevor der Feind den eingenommenen Landeplatz im eigenen Lager dem Erdboden gleichgemacht hat?



Mission 7, Gabun:

Mit allen ankommenden Truppen über den vorgeschriebenen Weg laufen (es kommt einem relativ wenig entgegen). Wenn das Dorf und anschließend das GDI-Lager erreicht wurde, so viel wie möglich zerstören und alle Zivilisten ausschalten, bevor zu viel von einem selbst draufgeht.
Etwa gleichzeitig mit dem Angriff deckt sich selbständig ein ziemlich kaputtes NOD-Lager auf, das so schnell wie möglich repariert und dann ausgebaut werden sollte (Vorsicht vor GDI-Angriffen aus der Gegend um das Gebirge oberhalb der Raffinerie).
Das Tiberiumfeld, das der Sammler von sich aus aberntet, ist zwar größer, dafür aber weiter weg als das, was westlich des NOD-Lagers liegt. Falls diese beiden Felder nicht reichen: ein weiteres großes liegt am nordwestlichen Kartenende.

GAMEBUSTERS

Ihr Spezialist für Pc & Videospiele

Österreich ☎ Österreich

0662 / 626 026

Alpenstrasse 18 * A-5020 Salzburg

PC Disk 3.5"

AD&D Dragon Dice (win)	DA	759,--	
AD&D Realm (win)	DA	759,--	
Armored Fist	DV	719,--	
Aces of the Deep	DV	679,--	
Aces of the Deep Mission	DV	359,--	
Atlas	DV	519,--	
Aufschwung Ost	DV	539,--	
Baulöwe	DV	639,--	
Biing	DV	639,--	
Blue Planet 2000	DV	639,--	
Bundesliga Manager 3	DV	639,--	
Bureau 13	DA	639,--	
Caribbean Disaster	***DV***	***719,--***	
Cohort 2	DV	539,--	
Colonization	DV	379,--	
Crusade	***DV***	***679,--***	
Dark Sun 2	DA	639,--	
Daughter of Serpents	DV	559,--	
Dawn Patrol	DV	719,--	
Death or Glory	DV	639,--	
Dune 1	DA	399,--	
Dungeon Master 2	DV	769,--	
Ecstatica	DA	599,--	
ELITE 3 - 1st Encounter	DA	639,--	
Fields of Glory	DV	399,--	
FIFA Soccer	DV	559,--	
Flight o.t. Amazon Queen	***DV***	***639,--***	
HOKUM KA-50	DV	559,--	
Horde	DA	559,--	
HUGO	DV	559,--	
Indiana Jones 4	DV	399,--	
Klick and Play	DV	719,--	
Larry 6	DV	529,--	
Loadrunner	DV	559,--	
Maniac Mansion 2	DV	689,--	
Mario´s Game Gallery	***EV***	***599,--***	
Menzoberranzan	DA	639,--	
Nascar Racing	DA	599,--	
Nascar Racing Track Pack	DA	249,--	
Navy Strike	DV	719,--	
Panzergeneral	DA	599,--	
Railroad Tycoon Deluxe	DA	399,--	
Reunion	DV	579,--	
Siedler	DV	559,--	
Sim City 2000	DV	689,--	
Sim Life	EV	329,--	
Sim Tower	***DV***	***639,--***	
Simon the Soccerer 2	DV	639,--	
Space Academy	***DV***	***549,--***	
Theme Park	DV	599,--	
Tiny Troops	DV	549,--	
Transport Tycoon & W. Edit.	DV	559,--	
Turrican 2	DA	579,--	
Universe	DV	559,--	
Warcraft	DA	639,--	
Wolfsbane	***DA***	***499,--***	
X-COM Terror from t. Deep	DV	719,--	
Zeppelin	DV	719,--	

Zubehör

Gravis Analog Pro	DV	559,--
Gravis Gamepad	DV	359,--
Pro Pad PC SV-230	***DV***	***219,--***
Thrustmaster Flight	DV	959,--
Thrustmaster Gamecard	DV	479,--
Logitech Wingman Extreme	DV	719,--

CD - Rom

11th Hour	***DA***	***719,--***
Air Power	DV	749,--
Al Unser Jr´s Racing	DA	479,--
Aliens	DA	639,--
Apache Longbow	DV	599,--
Ascendancy	***DA***	***699,--***
Asterix - Die große Reise	DV	559,--
B-17 Flying Fortress	DA	349,--
Baldie	DV	559,--
Batman Forever	DA	759,--
Battle Isle 3	***DV***	***649,--***
Berlin Connection	DV	719,--
Bermuda Syndrom	DV	679,--
Biing	DV	559,--
Bioforge	DV	719,--
Blue Planet 2000	***DV***	***639,--***
Buried in Time	***DV***	***639,--***
Burning Steel 3	DA	639,--
Caribbean Disaster	***DV***	***719,--***
Chaos Control	DV	639,--
Civilisation Net	DV	759,--
Command & Conquer	***DV***	***759,--***
Cyber Judas	DV	639,--
Cyberia	DV	719,--
Cybermage-Darklight	***DV***	***799,--***
Cyclones	DA	599,--
Darker	DA	649,--
Der Coach	DV	639,--
Destruction Derby	DA	759,--
Driving Need for Speed	DV	759,--
Dungeon Master 2	***DV***	***639,--***
EA SPORTS : Rugby	DA	639,--
Elite 3	DA	639,--
Extractors	DA	499,--
Fade to Black	***DV***	***749,--***
Fairway to Heaven	DV	559,--
Fifa Soccer ´96	***DV***	***759,--***
Flight Commander 2	DV	639,--
Flight Simulator 5.1	DV	1.039,--
Full Throttle (Vollgas)	***DV***	***719,--***
Hattrick!	DV	639,--
Heart of the Darkness	DV	719,--
Incredible Machine 2	DV	559,--
Judge Dredd (win 95)	DA	759,--
Kiyeko & d. Nacht d. Diebe	***DV***	***499,--***
Kyrandia 3	DV	639,--
Loadrunner	DV	639,--
Lords of the Midnight	***DV***	***719,--***
Lost Eden	DV	639,--
Lucas Arts - Air Combat Cl.	DA	719,--
Lucas Arts - Classic Adv.	DA	879,--
Lucas Arts - Top Adventures	DV	639,--
Mad News	DV	639,--
Magic Carpet 2	***DV***	***719,--***
Marco Polo	DV	559,--
Mario´s Game Gallery	***EV***	***639,--***
Master of Orion & Ufo	DA	559,--
Menzoberranzan	DA	349,--
MS Golf (win)	EV	1.039,--
Navy Strike	***DV***	***799,--***
Networks A4	DV	639,--
NBA live ´96	DA	719,--
Nerves of Steel	DA	239,--
NHL Hockey ´96	***DV***	***759,--***
Panic in the Park	DA	639,--
Panzergeneral	DA	499,--
Perfect General 2	***DA***	***639,--***
PGA Tour Golf ´96	DA	759,--
Phantasmagoria (win)	DV	719,--
Pinball Wizard 2000	DV	559,--
Primal Rage	DA	679,--
Prisoner of Ice	***DV***	***639,--***
Revolution X	DA	759,--
Ring der Nibelungen	DA	549,--
Sensible World of Soccer	DV	599,--
Silent Hunter	***DA***	***639,--***
Sim City 2000 (win 95)	DV	959,--
Sim Tower	DV	719,--
Sim Isle	***EV***	***649,--***
Simon the Soccerer 2	DV	639,--
Space Academy	***DV***	***559,--***
Star Trek - Interactive Man.	EV	559,--
Star Trek - Omnipedia	EV	559,--
Star Trek - Next Generation	DV	719,--
Steel Panthers	DA	639,--
Stonekeep	***DV***	***839,--***
Thunderscape	EV	639,--
Tilt	DA	599,--
US Navy Fighters Plus	***DV***	***759,--***
USS Ticonderoga	DV	639,--
Vitual Pool	DA	599,--
Waterworld Strategy	DV	759,--
Wing Commander 4	DV	799,--
Wings of Glory Enh.	DV	399,--
Woodruff (Goblins 4)	DV	639,--
X-Com-Terror from t. Deep	DV	719,--
X-Wing + Alle Missionen	DA	559,--
Zaark & Night Team	***DV***	***649,--***

Bestellannahme 0-24 Uhr - Gratis-Gesamtpreisliste anfordern! - Für nicht angenommene Ware berechnen wir pauschal 150,- ÖS. Unfreie Sendungen werden nur nach telefonischer Vereinbarung angenommen. Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten per Post 50,- ÖS zzgl. Nachnahme, ab 2.000,- ÖS versandkostenfrei. EMS auf Anfrage. Händleranfragen erwünscht.

pp12/95

Wenn die GDI-Sammler, die sich zu weit vorgewagt haben, alle zerstört sind (ca. 4-5), langsam vorrücken. Kurz vor den Wachtürmen des GDI-Lagers gibt es dann noch einmal eine Kiste mit 2000 Dollar zu entdecken.

Mission 8, Zaire (unten):

Ganz langsam mit den Truppen nach Osten vorrücken. Dort befindet sich ein ziemlich kleines, beschädigtes NOD-Lager. Die Gebäude müssen verkauft werden. Daraufhin erscheint ein Hubschrauber, der den Invasor und einige Truppen aufnimmt. (Achtung: der Invasor muß beim Verkauf des Bauhofs erschienen sein. Ist dies nicht der Fall, neu starten; das Szenario ist sonst nicht mehr zu gewinnen.) Mit dem Hubschrauber zum kleinen GDI-Lager fliegen und dort den Bauhof einnehmen. Das Lager ausbauen, während die Angriffe der GDI-Truppen abgewehrt werden. Als Antwort auf die ständig auftauchenden Wüstenjäger viele schwere Panzer bauen. Kurz vor dem Angriff auf das süd-südwestlich gelegene GDI-Lager auch einige Rak-Zeros bauen, die die zwei Orcas abschießen, die die GDI zur Verteidigung besitzt.

Mission 8, Zaire (oben):

Was für den anderen Zaire-Teil gesagt wurde, gilt eigentlich auch hier; nur mit dem Unterschied, daß anfangs nur der Bauhof verkauft werden sollte und in der Kaserne lieber ein zweiter Invasor produziert wird, damit das Lager der GDI im Südwesten schneller zu erobern ist. Zwei Sammler bauen und stattdessen lieber längere Zeit auf die Radaranlage verzichten. Das feindliche Haupt-Lager liegt hier übrigens im Nordosten.

Mission 9, Ägypten II:

Mit dem Kommandobot zuerst alle südlich und südwestlich einzeln und hintereinanderlaufenden GDI-Bots zerstören. Dann muß es sich mit den plötzlich auftauchenden Rak-Zeros von NOD vereinigen und versuchen, die westlich gelegene Brücke von feindlichen Truppen zu säubern. Danach mit den ebenfalls erschienenen Invasoren über die Brücke schnell nach Süden vorrücken. Am anrückenden Panzer vorbei kommt man zum Lager, in dem man zuerst die Raffinerie erobert (aber nur, wenn der Sammler gerade auslädt). Die Gegenangriffe zurückschlagen und dann den eigenen Ausbau vorantreiben. Vorsicht vor dem Schiff, das vor dem eigenen Lager auf und ab fährt. Ein Tiberiumfeld befindet sich direkt westlich vom Lager, ein zweites (nachwachsendes) ein ganzes Stück nördlich der eigenen Festung. Ein drittes (ebenfalls nachwachsendes) Feld liegt im Osten. Mit starken Truppenverbänden zuletzt das nordöstlich gelegene GDI-Lager angreifen und auch das neutrale Dorf zerstören.



Mission 9, Ägypten III:

Die Mission ist völlig identisch zum Szenario "9, Ägypten II".

Mission 10, Angola:

Ganz vorsichtig in nördliche Richtung vorrücken und nach der Kurve den Pfad in südliche Richtung einschlagen.
Zum Zerstören des GDI-Lagers reicht ein Hammer der Gnade und zwei schwere Panzer. Die beiden Flammen der Läuterung müssen bis hierhin unbedingt überlebt haben, da sie in der Lage sind, die heftigen Gegenangriffe der GDI-Infanterie abzuwehren. Der gesuchte Professor befindet sich auf einer kleinen Insel südlich des Lagers. Mit einem Fahrzeug fährt man um das Eiland, um mögliche Verteidiger auszuschalten. Dann mit dem Kommandobot (das ebenfalls überlebt haben muß) in das Tiberiumfeld ziehen und den Professor so schnell wie möglich eliminieren.

Mission 10, Tansania:

Zuerst mit allen Truppen nach Südosten ziehen. Vorsichtig agieren, denn bald kommen einem zwei Panzer entgegen. Diese ausschalten; dann an der nächsten Gabelung nach Süden abbiegen. Dem "Weg" folgen, bis er zu einer in nördliche Richtung verlaufende Brücke führt. Diese ebenfalls überqueren und dem vorgegebenen Pfad nach Westen folgen. Hier kommt einem jetzt das erste Mammut entgegen. Später folgt eine weitere Brücke, hinter dieser beginnt dann auch direkt das GDI-Lager, indem sich die restlichen zu zerstörenden Mammut-Panzer befinden.

Mission 11, Mosambik:

Anfangs sollte man am Fluß entlang vorsichtig nach Osten marschieren. Man stößt auf eine nach Westen führende Furt, die man NICHT überqueren sollte (dort gibt es nichts Interessantes). Ein kleines Stück weiter östlich befindet sich eine weitere Furt, hinter der man nach Süden abbiegt (immer ganz am westlichen Rand entlangbewegen, sonst macht man die feindlichen Truppen auf sich aufmerksam). Sobald man das erste Gebirge erreicht, sollte man sich sammeln und mit hohem Tempo den Weg nach Süden weiterlaufen, bis man den ersten Wachturm erreicht. Drei bis vier Bots zum Turm schicken. Sobald der zweite Wachturm auftaucht, weitere vier Bots angreifen lassen. Dann direkt mit dem Kommandobot hinterher und die Türme sprengen. Währenddessen sollten auch schon die Invasoren ins Lager laufen und es besetzen. So schnell wie möglich sollte eine gute Lagerverteidigung aufgebaut werden. Ein Obelisk des Lichts muß zum Eingang hin errichtet werden; außerdem Flakgeschütze (bis zu einer Gesamtzahl von 4-5). Dann erst sollte man langsam in die Offensive gehen. Ein Tiberiumfeld befindet sich nördlich des Lagers; ein zweites, größeres, im Osten. Noch weiter östlich liegt dann auch die GDI-Festung. Man besitzt übrigens zu Beginn einen zweiten Truppenteil, der vom ersten räumlich getrennt ist und den man am schnellsten findet, indem man auf der Karte die "N"-Taste so oft drückt, bis er die entsprechenden Truppen anzeigt. Leider sind diese Armeen völlig sinnlos; man kann sie in aller Ruhe über ihre Insel bewegen und jene Einheiten ausschalten, die sich einem in den Weg stellen. Ansonsten haben sie keine Funktion.

Mission 11, Namibia:

Die Mission entspricht in Geographie und Vorgehensweise der Mission 11, Mosambik; nur die Truppenzusammensetzung anders.

Mission 12, Botswana I:

Zieht die Truppen etwas nach Norden, dann durch das Gebirge Richtung Westen. Am Ende des Tals die Fahrzeuge stehenlassen

(das MBF in der zweiten Reihe). Mit einem Motorrad nach Westen fahren, bis eine Brücke erreicht wird, auf der zwei Mammuts stehen. Diese mit dem NOD-Mot beschießen, dann aber verschwinden und die Mammuts zu den anderen locken. Sobald die Mammuts das MBF beschießen, zieht man es nach hinten außer Reichweite. Die Mammuts sind blockiert, wollen aber trotzdem das MBF zerstören und lassen sich infolgedessen in aller Ruhe vernichten. Von der Brücke aus befindet sich in nordwestlicher Richtung ein Tiberiumfeld. Dort das eigene Lager aufschlagen. Das nächste erreichbare Tiberiumfeld liegt in der nordwestlichen Kartenecke. Den Weg kann man mit einigen Panzern absichern. Danach mit schnellen Fahrzeugen die Karte erkunden. Im Nordosten liegt das GDI-Lager. Westlich des GDI-Lagers liegt ein Tal, das mit 4-5 Panzern, einer Flamme der Läuterung und 3-4 Bots abgesichert wird, denn von dort aus startet der Gegner immer wieder Vorstöße. Vor der Brücke zur feindlichen Festung massive Truppenverbände zusammenziehen und sie beim Angriff auf das Lager schnell einzeln hintereinander vorschicken (Marschbefehle auf zusammengezogene Einheiten führen beim Überqueren der Brücke sonst zu heillosem Chaos). Das zu erobernde Gebäude liegt am nordöstlichen Ende des GDI-Lagers.

Mission 12, Botswana II:

Die Mission ist völlig identisch zum Szenario "12, Botswana I".

Mission 13 Südafrika (links):

Das Lager kurz hinter dem südlichen Gebirgszug in einer schmalen West-Ost-Linie errichten. Im Norden des Lagers Geschütztürme aufbauen, um das Schiff zu zerstören. Das Gleiche noch einmal in südliche Richtung, um auch dort den Rak-Kreuzer zu versenken. Dann mit dem vorhandenen Tiberium eine kleine Armee aufbauen, die mindestens zwei Invasoren enthalten sollte. Das erste Lager der GDI liegt im Osten. Die dortigen Tiberium-Silos müssen unbedingt eingenommen (nicht zerstört) werden. Oberhalb des Lagers stehen zwei Transport-Helikopter; diese ebenfalls einnehmen. Dann eine Raffinerie und zwei weitere Invasoren bauen. Mit den beiden nach Norden fliegen und auf dem schmalen Landstück die Gebäude einnehmen. Dort dann die Raffinerie hinsetzen und anschließend einen Obelisken bauen. Im ersten NOD-Lager die Landebahn verkaufen, sonst kommt jede zweite neu produzierte Einheit dort an. Auf den Sammler achten, denn das Feld endet direkt am Lager der GDI und er wird, wenn er zu nahe kommt, von den Türmen beschossen. Ein zweites Feld liegt im Osten; dort ist es allerdings hinsichtlich des Beschusses nicht anders. Erst sollte man die näher gelegene Festung stürmen. Vorher jedoch unbedingt den Temple of NOD bauen. Die Gegenwehr in den Lagern ist schwach; dem Gewinn der Kampagne steht also kaum etwas entgegen.

Mission 13, Südafrika (Mitte):

Auf dem oberen Teil des Geländes muß eine Basis mit den notwendigsten Gebäuden errichtet werden. Einen besseren Lagerplatz findet man westlich des Ausgangspunktes;

Test 'N Take
Computer- & Videospiele
030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PC-CDROM

11th Hour	dt	89,95	FIFA Soccer '96
7th Guest	dt	19,95	**Fade to Black**
A IV Networks	dt	99,95	Full Throttle
Across the Rhine	dt	99,95	Hand of Fate
Action Soccer	dt	79,95	Hardball 4
Air Power	dt	89,95	Hattrick
Alien Odyssey	dt	79,95	Hexen
Alien Trilogie (Dez)	dt	99,95	HI Octane
Ascendancy	dt	89,95	Indy Car Racing
Apache Longbow	**dt**	**79,95**	Iron Cross
Battle Isle 3	dt	89,95	Jagged Alliance
Beneath a Steel Sky	dt	19,95	Kings Quest 7
Bioforge	dt	99,95	Kingpin Bowling
Bling!	dt	79,95	Lands of Lore
Burn Cycle	dt	89,95	Last Dynasty
Burning Steel 3	da	89,95	Lemmings 3D
Command & Conquer	**dt**	**89,95**	Live Action Football
Crusader No Remorse	dt	89,95	Lords of Midnight
Cyberia	dt	99,95	Machiavelli - The Prince
Daedalus Encounter	dt	99,95	**Magic Carpet 2**
			Mechwarrior 2
Descent	dt	89,95	Myst
Diskworld	dt	89,95	NASCAR Racing, WIN95
Dschungelbuch, W95 disk		59,95	Navy Strike
Dungeon Master II	dt	89,95	**NBA Jam'95**
EA Rugby World Cup	dt	89,95	NBA Live '95
Flight Unlimited	dt	89,95	Need for Speed
FX Fighter	da	79,95	NHL Hockey '96
			Panzer General
			PGA Tourgolf '96
	dt	89,95	Phantasmagoria
	dt	**89,95**	Pinball Wizard 2000
	dt	89,95	Powerhouse
	dt	29,95	Primal Rage
	da	89,95	Prisoner of Ice
	dt	99,95	**Rebel Assault II**
	dt	99,95	Sensible Golf
	dt	89,95	Sim City 2000
	dt	19,95	**Simon the Sorcerer 2**
	dt	89,95	Space Marines
	dt	89,95	Space Quest 6
	dt	89,95	Star Trek - A Final Unity
	da	29,95	**Stonekeep**
	dt	29,95	SU 27 Flanker
	dt	89,95	Terminal Velocity
	dt	99,95	TFX EF 2000
	da	89,95	The Dig
	dt	99,95	Thunderscape
	dt	89,95	Tie Fighter
	dt	**89,95**	Tilt
	dt	89,95	Unnecessary Roughness
	dt	69,95	**US Navy+MarineFighters**
	dt	call	Virtua Pool
	dt	99,95	Ultima 7
	dt	**89,95**	Ultima Underworld
	dt	99,95	Vortex Quantum Gate 2
	dt	89,95	Warlords 2 deluxe
	dt	89,95	Warriors
	dt	89,95	Wing Armada
	da	89,95	Wing Commander III
	dt	99,95	Woodruff
	da	69,95	X-Com:Terror f.t. Deep
	dt	69,95	**Saturn+V.Figh.+Clock.**
	da	89,95	Bug
	dt	89,95	Clockwork Knight
	da	**84,95**	Digital Pinball
	da	69,95	NBA Jam T.E.
	dt	99,95	Panzer Dragoon
	dt	**79,95**	StreetFighter the Movie
	da	99,95	**PlayStation**
	dt	89,95	Destruction Derby
	dt	99,95	Ridge Racer
	dt	**99,95**	Tekken
		call	**3DO**
	dt	69,95	Killing Time
		call	**SuperNintendo**
	dt	99,95	Secret of Evermore
		99,95	**MegaDrive**
	dt	79,95	Light Crusader
		call	**MegaCD 2**
	da	89,95	Earthworm Jim Spez.Edt
	dt	**89,95**	**Jaguar**
	dt	89,95	Tempest 2000
	da	29,95	Iron Soldier
	da	29,95	**Jaguar CD+BlueLight.**
	da	94,95	
	dt	79,95	
	da	29,95	
	dt	109,95	

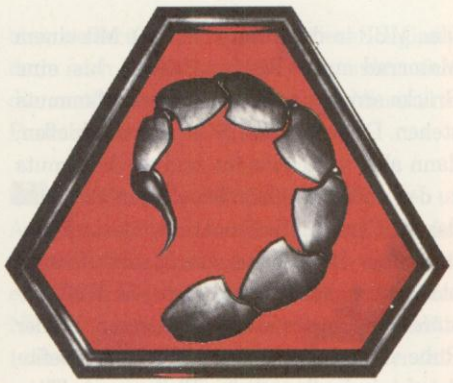
	dt	79,95
	dt	99,95
Saturn+V.Figh.+Clock.	**dt**	**899,95**
	dt	109,95
	dt	99,95
	dt	99,95
	dt	109,95
	dt	99,95
StreetFighter the Movie	dt	99,95
PlayStation	**dt**	**599,95**
	dt	99,95
Destruction Derby	dt	89,95
Ridge Racer	dt	109,95
Tekken		
3DO		
Killing Time	us	109,95
SuperNintendo		
Secret of Evermore	dt	119,95
MegaDrive		
Light Crusader	dt	119,95
MegaCD 2		
Earthworm Jim Spez.Edt	dt	59,95
Jaguar		
Tempest 2000		69,95
Iron Soldier		99,95
Jaguar CD+BlueLight.		**299,95**

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Lieferterminverschiebungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN.Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

NEU!...jetzt viermal(4x) so GROß!...NEU!
An alle Berliner und Brandenburger sowie den Rest der Welt!
Endlich haben wir genug Platz für Euch alle.Besucht unser niegelnagelneues Ladengeschäft. Def lohnt sich! Wa?ey!

030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

dort sind zwei kleine Felder, die zum Aufbau ausreichen. (Im Westen befindet sich ein sehr großes Feld, dort kann aber kein Lager aufschlagen werden.) Irgendwann wird das Lager von 1-2 Orcas angegriffen. Vier Rak-Zeros sollten reichen, um sie abzuschießen. Später tauchen nordöstlich des Flusses zwei Panzer und ein MBF auf, die erst dann angegriffen werden, wenn genügend Energie vorhanden ist, um einen Obelisken bauen zu können, denn die Festung wird ziemlich heftig angegriffen. Während der Aufbauphase dieses Lagers immer darauf achten, daß genug Geld für einen zweiten Obelisken vorhanden ist, denn dieser wird schon mal zerstört. Die gegnerischen Lager befinden sich am südöstlichen Ende bzw. westlichen Teil der Karte. Wenn man die erste Festung angreift, am großen Tiberiumfeld nahe des 1. Lagers Rak-Zeros aufstellen, denn dort landen die feindlichen Truppen mit zahlreichen Transport-Helis. Zum Abfangen der nach dem Rak-Zero-Angriff noch lebenden GDI-Truppen reichen dann einige Flammenwerfer.



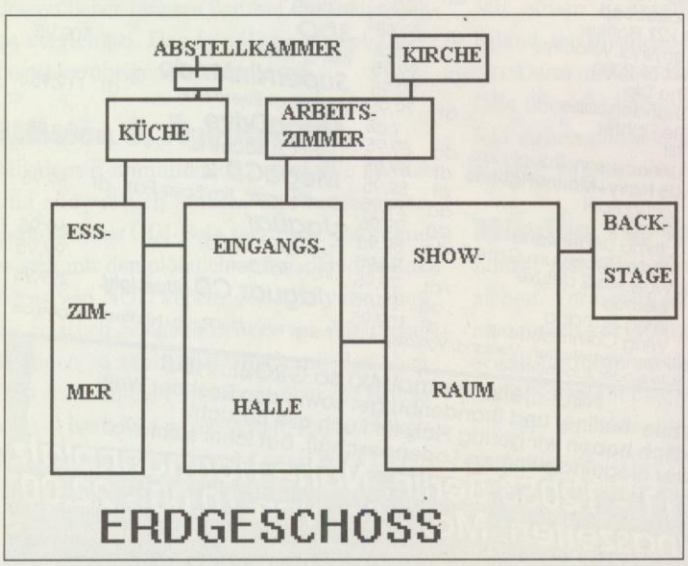
Phantasmagoria

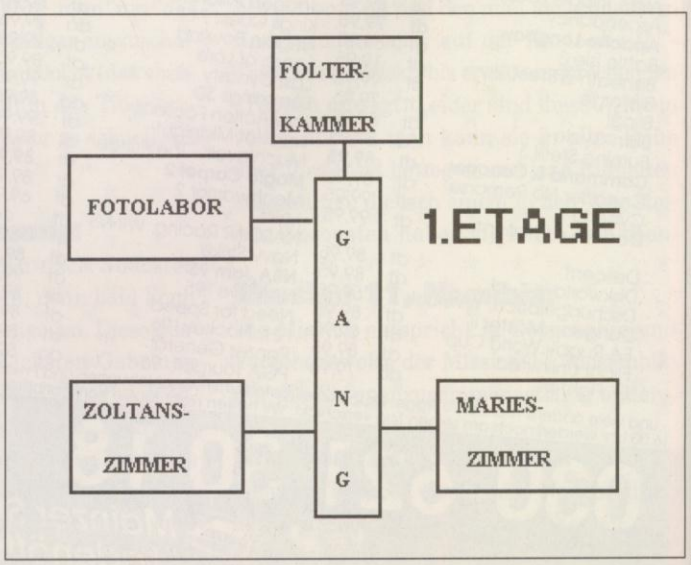
Manuel Duta aus Kirchentellinsfurt graust's vor gar nix und so wühlte er sich durch Sierras Horror-Schocker.

KAPITEL I

Adrienne steht vom Küchentisch auf und geht zum kleinen Schrank, wo sie in der Schublade Streichhölzer findet, die sie sofort ins Inventar aufnimmt. Sie geht ins Eßzimmer und betrachtet das Kaminfeuer. Dabei entdeckt Adrienne ein Schüreisen, das sie mit in die Abstellkammer nimmt. Hier zuerst das Licht anschalten, um einen klaren Durchblick zu bekommen. Sie schiebt den Teppich beiseite und legt damit eine Falltür frei. Da sie klemmt, stemmt sie sie mit dem Schüreisen auf. Adrienne versucht hinunter zu steigen, aber es ist dermaßen dunkel, daß sie erst ein Streichholz anzünden muß, bevor sie wieder den Weg nach unten nimmt. Die Spielfigur ist nun im Weinkeller. Sie erforscht die Umgebung und findet auf dem Boden einen Hammer, den sie sofort einsteckt. Nachdem es hier nichts weiteres zu holen gibt, geht sie die Stufen zur Küche hoch. Durch das Eßzimmer bummelt Adrienne zur Eingangshalle und sieht sich dort den Kamin etwas genauer an. Spazz, die Katze wird gestreichelt und eine Zeitung vom Boden aufgehoben. Danach untersucht Adrienne zuerst das Piano und dann die Flasche in der Bar. Neben dem Kamin ist noch eine Tür, die sie zu öffnen versucht. Verschlossen! Adrienne geht daher zunächst über die Treppe in die 1.Etage in Zoltans Zimmer. Sie ruht sich etwas auf dem Bett aus und nickt prompt ein. Durch einen schrecklichen Alptraum wacht sie schweißgebadet auf und schreit gellend nach Don, der sofort herbeistürmt und Adrienne auf den Boden der Tatsachen zurückholt.

Nach diesem Erlebnis inspziert Adrienne erst einmal den Schrank und die Schatulle und fördert so ein Zigarettendöschen und einen edlen Ring zutage. Genau gegenüber in Maries Zimmer nimmt sie die auf dem Tisch liegenden Karten mit, setzt sich kurz auf's Bett und liest einen Liebesbrief von Zoltan, den sie aus einer Nachttischschublade gefischt hat. Ihr nächstes Ziel ist das Fotolabor am Ende des Ganges. Dort redet sie mit Don, der sie darum bittet, ihm Abflußreiniger zu kaufen. Sie dreht noch den Wasserhahn am Waschbecken auf, bevor sie in die 2. Etage geht. In ihrem eigenen Zimmer öffnet Adrienne den Schrank und entnimmt fünf Dollar. Sie schaltet das Notebook aus und geht in den Saal. Noch ein gründlicher Rundumblick (das Bild nicht vergessen!) und Adrienne verläßt das Haus. Mit dem Auto, das im Hof steht, fährt sie in die Stadt und redet mehrere Male mit dem Makler, bis er uns einen Einblick in seinen Aktenschrank gewährt, aus dem wir den fehlenden Schlüssel nehmen. Wir betrachten auch noch den Briefkasten des abgelegenen Hauses. Durch den darin liegenden Brief erfahren wir den Namen des Eigentümers. Zuhause können wir mit Hilfe des Schlüssels endlich die Tür des Arbeitszimmers öffnen. Nun lesen wir das Heft, das auf dem Tisch liegt. Vom Schreibtisch nehmen wir eine seltsame Skulptur, die wir genau betrachten und dabei einen Knopf betätigen. Im selben Zimmer schauen wir uns den Kamin an und stel-





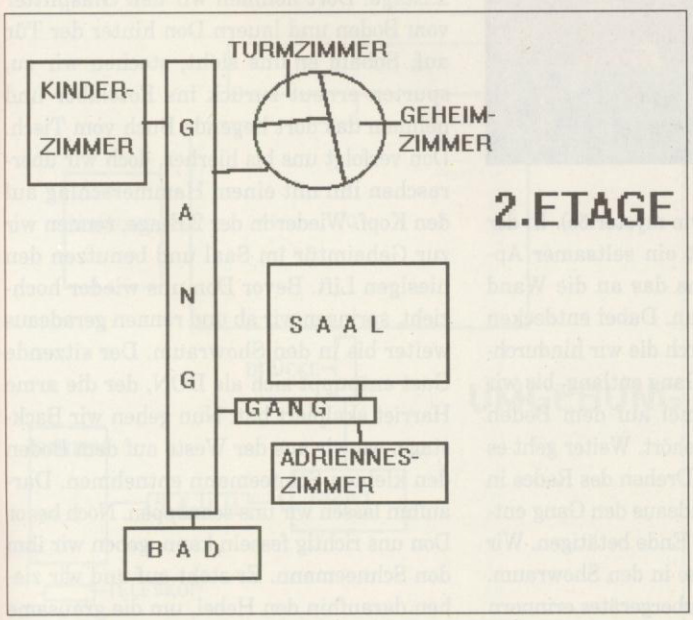
len fest, daß das Mauerwerk lose ist. Mit dem Messer stochern wir im Mauerwerk herum. Jetzt können wir die dahinter liegende Kirche betreten. Wir nehmen das dicke Buch vom Altar und öffnen die mysteriöse Schachtel darunter. Und plötzlich...

KAPITEL II

Nach dem uns Don gebeten hat, den Abflußreiniger endlich zu kaufen, klopfen wir noch einmal beim Fotolabor an und gehen dann zum Laden in der Stadt. Dort erhalten wir nach Anfrage den gewünschten Abflußreiniger. Im hinteren Teil des Ladens finden wir in einem Faß einen Knochen, der natürlich eingepackt wird. Wir geben ihn dem Dobermann vor Malcolm's Haus, um uns freies Geleit zu Malcolm zu verschaffen. Doch wir werden an der Tür von seiner Pflegerin abgewiesen. Vor unserem Haus können wir nun endlich in die Scheune, in der wir uns umsehen. Plötzlich erschreckt Don uns von hinten. Wenn er aufhört uns anzubrüllen, geben wir ihm schnell den Abflußreiniger. Danach klopfen wir ein letztes Mal an die Tür des Fotolabors.

KAPITEL III

Wir gehen zur Scheune, wo uns Cyrus von hinten überrascht. Wir reden mit ihm und bemerken, daß Harriet eingebrochen ist. Um ihr zu helfen steigen wir die Leiter hinauf, nehmen die Heugabel und benutzen sie, um an den Flaschenzug zu kommen. Wir verwenden ihn, um sie zu befreien. Wenn wir uns das Loch genauer ansehen, bemerken wir einen Nagel, der mit Hilfe des Hammers entfernt wird. Nachdem sie uns einige Sachen gesagt hat, sprechen wir sie nochmal an, bis es nicht mehr geht. In der 2.Etage



TOPSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.PPL, Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel.05384/1680 Fax. 05384/280 BTX röpke#

Kinderprogramme CD-ROM	
ADI Deutsch 1.-2. Klasse	89,-
ADI Deutsch 3.-4. Klasse	89,-
ADI Mathe 1.-2. Klasse	89,-
ADI Mathe 3.-4. Klasse	89,-
Adi Junior Rechnen und Lesen:	
4-6 Jahre	89,-
6-7 Jahre	89,-
Kieyko & die Diebe der Nacht	79,-
CD-ROM Spiele	
Ascendancy DV	83,-
Asterix die große Reise DV	69,-
Anstoß World Cup Edition	31,-
Beneath a steel Sky DV	25,-
Bioforge DV	79,-
BOLO	49,-
Chessmaster 4000	45,-
Comand & Conquer DV	88,-
Day of the Tentacle DV	49,-
Dungeon Master 2	92,-
Discworld	79,-
Fade to Black DV	88,-
Flight Unlimited DV	89,-
Fuzzys World	39,-
FX Fighter	75,-
Jagged Alliance DV	88,-
Little Big Advent. DV	86,-
Lost Eden DV	78,-
Mad News & Extrablatt	69,-
Magic Carpet Plus	88,-
Magic Carpet 2	88,-
Mech Warrioir 2	79,-
Mephisto Genius 2.0	86,-
Michael Jordan Classic	31,-
Micro Machines 2	69,-
Myst DV	69,-
Need for Speed DV	82
NHL Hockey 96 DV	79,-
Panzer General	49,-
Paws of Fury	49,-
PGA Tour Golf 96	79,-
Privatter Classic	31,-
Primal Rage	79,-
Psycho Pinball	68,-
Sim City Enhanced	29,-
Sim City 2000 Enhanced	91,-
Sim Town DV	69,-
Simon the Sorcerer 2 DV	79,-
Space Hulk	31,-
Space Quest 6 DV	79,-
Star Trek Omnipedia	79,-
Star Trek Final Unity DU	96,-
Streetfighter 2	29,-
Super Streetfighter 2 Turbo	68,-
Syndicate +	31,-
Terminal Velocity	68,-
Themepark DV	76,-
Ultima Underworld 1+2	31,-
Ultima 7	35,-
Virtual Pool	88,-
Vollgas DA	69,-
Werewolf VS Comanche	75,-
WING Commander 1	25,-
WING Commander 2	31,-
WING Commander 3 DV	99,-
Spezial CD-ROM	
1933-1945 Zeitgeschichte	85,-
3D Atlas	99,-
Abenteuer Mensch 3D	89,-
Amnsty Interactive	35,-
Ariola Katalog	29,-
Around Hollywood	45,-
Atomic Age	35,-
Bertelsmann Universallex 95	75,-
Bertelsmann Discovery	159,-
Body Works 4.0	59,-
Bundesliga Multimedia:	
• Bayern München	59,-
• Borussia Dortmund	59,-
• Borussia Mönchengladbach	59,-
• 1.FC Kaiserslautern	59,-
• SV Werder Bremen	59,-
Compton Enzyclopedia 95	69,-
Corel All Movie Guide	129,-
D-Info	39,-
D-Atlas	39,-
D-Jure	45,-
dbase	39,-
Die Medici	72,-
Kurze Geschichte der Zeit	85,-
Encyclopedia of Science	99,-
Encyclopedia of Nature	99,-
Erlebnis Mensch	59,-
Fax Auskunft	39,-
Fischführer Indischer Ozean	45,-
GLOBAL EXPLORER	115,-
Grolier Encyclopedia 7.0	69,-
History of the World	99,-
Hollywood New Motion	39,-
Infopedia	79,-
Le Louvre	88,-
Map´n GO	76,-
Mein Büro (7 Vollversionen)	45,-

Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschungs CD GRATIS!!!

Michelangelo	76,-
Microsoft Encarta 95	79,-
Microsoft Bookshelf 95	99,-
Microsoft Cinemania 95	89,-
Roswell the Original	59,-
Teleinfo Deutschland + Branchen	39,-
The Way Things Work	99,-
Win Vokabel 2.0 engl. oder franz.	je 55,-
Ultimate Human Body	99,-
Windows 95 World	25,-
World Atlas 5.0	39,-
Welt Atlas 4.0 DV	39,-
Yellow Star Pay CD	8,90
Yellow Point CD	39,-
Yellow Point die 2.	19,-

Mega Pak 3 (12CD´s) 85,-
LemmingsC,TFX,DragonsLair,
Novastorm, Reunion,
Megarace,
Cyclones, Jammit Basketball,
Journeyman Project Turbo,
Vortex-Quantum Gate 2

Die Smiley Gewinner September

Daniel Genrich	Comand & Conquer (Wunschpreis)
Thomas Schäfer	Rebel Assault
Andreas Schmidt	Beneath a Steel Sky
Kerstin Osol	Indy Car Racing
Keita Ito	Empire Deluxe

Versandkosten:
Vorkasse 5,90DM
Nachnahme 9,90DM
Ausland nur Vorkasse 15,-DM

Preisliste KOSTENLOS !

Gewinnen bei TOPSHARE:
ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS
unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD
Einsendeschluß für November 30.11.95(Datum des Poststempels)
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

gehen wir zu der Tür, die von innen verschlossen wurde (Turmtür). Nun wenden wir den altbekannten Adventure-Trick an: wir stecken die Zeitung unter die Tür und mit Hilfe des Nagels entfernen wir den Schlüssel aus dem Schlüsselloch, der dann auf die Zeitung fällt. Durch Ziehen an der Zeitung können wir den Schlüssel nun einfach greifen. So, das wäre geschafft.
Wir gehen jetzt hinauf und öffnen die Tür rechts und treten in das Turmzimmer ein. Auf der Kommode liegt ein Buch, das auch mitgenommen wird. Durch das Fenster sehen wir ein abgelegenes Gewächshaus, das wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht erreichen können. Wir gehen zu Malcolm und geben seiner Pflegerin das gefundene Buch, in dem eine Widmung von Zoltan steht. Nun dürfen wir mit Malcolm reden. Danach gehen wir direkt zum Antiquitätenladen und reden mit der Verkäferin, die sich als ein Fan von uns entpuppt. Aus Dankbarkeit erhält sie von uns ein Autogramm. Durch weitere Konversationen bringen wir einige Fakten über den Platz in Erfahrung. Zuhause angekommen, regt sich Don unbegründet über unsere Abwesenheit auf und benimmt sich immer merkwürdiger.

KAPITEL IV

Beim Betrachten des Teddybären im Kinderzimmer, fällt der Kopf ab. Über dem Kinderbett schwebt eine Wolke, die wir genauer unter die Lupe nehmen sollten. In der Eingangshalle treffen wir auf Harriet, die uns die Zeitung abnimmt, um sie in den Müll zu schmeißen. Wir benutzen die Tür im Eßzimmer, um ins Freie zu gelangen. Dort ertappen wir Cyrus wie er versucht, unsere Katze zu erschlagen. Nachdem wir mit Cyrus geredet haben, verlassen wir kurz das Bild, kehren aber sofort wieder an den Platz zurück. Dort sprechen wir erneut Cyrus wegen des abgelegen Gewächshauses, das wir vom Turmfenster aus gesehen hatten, an. Er rennt uns voraus, an der Gruft vorbei, zum Baum. Da wir den Sprung über das Wasser nicht wagen, bitten wir ihn, den Baum für uns umzustoßen. Nach einem Kraftakt von Cyrus, benutzen wir den Baum als Brücke. Weiter rechts im nächsten Bild, sehen wir einen blinkenden Gegenstand, den wir vom Boden aufheben (Linse). Weiter den Weg entlang, bis wir auf das Gewächshaus stoßen. Drinnen greifen wir nach dem Spachtel und werden damit Zeuge einer der langerwarteten Horrorszenen (ACHTUNG: nichts für schwache Nerven, hihi). Nachdem wir unser schwaches Gemüt beruhigt haben, setzen wir die gefundene Linse ins Teleskop ein und schauen gleich mal durch. Wir sehen ein zweites Turmzimmer, das wir noch nicht kennen. Bevor wir gehen, lohnt es sich, in den großen Blumentopf im Gewächshaus zu schauen. Auf dem Heimweg hören wir ein Auto kommen. Es ist Mike vom Telefondienst, den wir sofort ansprechen. Im Turm machen wir uns auf die Suche nach dem zweiten Raum. Wir reißen mit dem Hammer die Holzwand auf und sehen das Geheimzimmer. In der Truhe finden wir eine Brosche, die wir mitnehmen. Nachdem wir das Tagebuch aus der Truhe gelesen haben, gehen wir wieder in die Eingangshalle und erwischen Don, wie er Mike bedroht.

KAPITEL V

Wir schauen erneut das Notebook an und entdecken eine neue mysteriöse Nachricht auf dem Bildschirm. Nun betrachten wir alle drei im Haus befindliche Spiegel (Geheimzimmer, Folterkammer, Eßzimmer). Auf dem Weg zum Eßzimmer treffen wir auf den aufgeregten Cyrus und geben ihm die Wahrsage-Karten. Nachdem wir alle drei Spiegel gesehen haben, rennen wir schnell zur Scheune, wo wir schon von Harriet und Cyrus erwartet werden. In der Seance erfahren wir, daß wir die Außerwählten sind. Nun schauen wir uns den Harfenbrunnen an, in dem wir unsere tote Katze wiederfinden. In der Eingangshalle vernehmen wir



Stimmen und Musik (wie mysteriös). In der Mitte des Saales steht ein seltsamer Apparat. Wir schauen uns das an die Wand projizierte Bild genau an. Dabei entdecken wir eine Geheimtür, durch die wir hindurchgehen. Wir laufen den Gang entlang, bis wir einen Zigarettenstummel auf dem Boden liegen sehen, der Don gehört. Weiter geht es bis zum Lift, der durch Drehen des Rades in Gang gesetzt wird. Geradeaus den Gang entlang und den Knopf am Ende betätigen. Wir gelangen auf diese Weise in den Showraum. Beim betrachten des Zaubergerätes erinnern wir uns an den Alptraum vom Intro. Backstage öffnen wir den Schrank und nehmen das Bild. Durch die große Pforte gelangen wir in die Eingangshalle, wo wir den vollgelaufenen Don sehen.

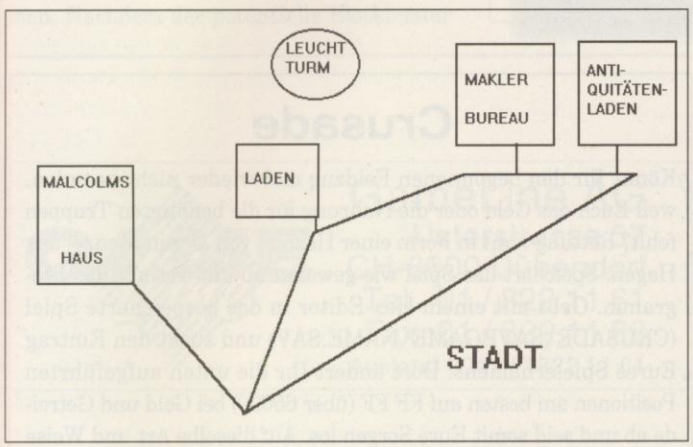
KAPITEL VI

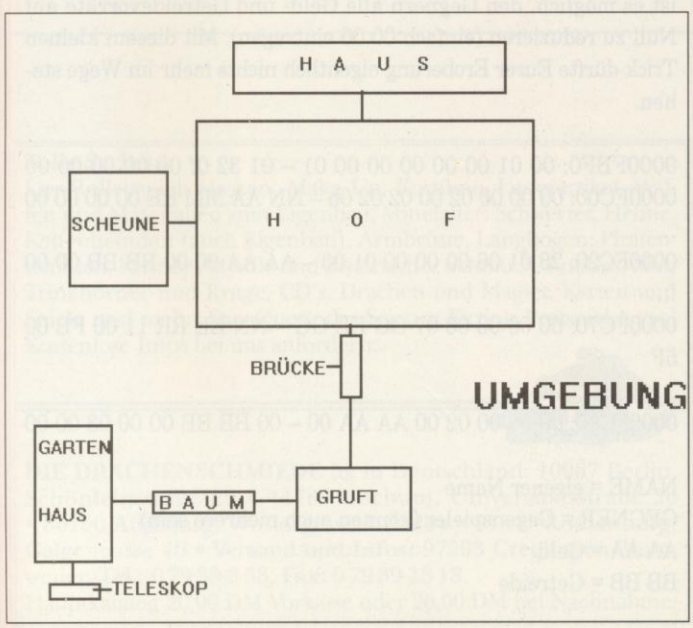
Auf dem Weg nach draußen treffen wir Mike, mit dem wir reden. In der Scheune ertappen wir Harriet und Cyrus, die gerade fliehen wollen. Nachdem der Versuch, sie umzustimmen, gescheitert ist, überlassen wir sie ihrem Schicksal. Der Frau im Antiquitätenladen drehen wir unsere Brosche an und bekommen das Kruzifix aus der Vitrine. Nach vielem Bitten erhalten wir ein Buch mit Zeitungsauschnitten über die Todesfälle in unserem Haus. Wir geben Malcolm das signierte Bild aus dem Showraum und reden mit ihm. Von ihm erfahren wir, daß Don von einem Dämon besessen ist und wie wir ihn bekämpfen können. Als wir wieder nach Hause kommen, hat Mike seine Arbeit beendet und möchte heimfahren (hihi).

KAPITEL VII

Im Showraum schauen wir den Apparat neben dem Zaubergerät an. Jetzt schnell zum Fotolabor und durch die offene Tür treten. JETZT HEISST ES RUHE BEWAHREN, denn dieser Teil des Spiels ist sehr rasant und schwer. Deshalb lest diesen Teil genau durch und prägt ihn Euch ein, denn zu langes Warten könnte Euer Leben kosten !!! Nachdem Don uns ertappt, will er uns erwürgen, aber mit dem Abflußreiniger, der neben uns steht, verätzen wir ihm sein Gesicht. Wir nehmen die Beine in die Hand und spurten in das Kinderzimmer in der 2.Etage. Dort nehmen wir den Glassplitter vom Boden und lauern Don hinter der Tür auf. Sobald er uns sieht, stechen wir zu, spurten erneut zurück ins Fotolabor und nehmen das dort liegende Buch vom Tisch. Don verfolgt uns bis hierher, doch wir überraschen ihn mit einem Hammerschlag auf den Kopf. Wieder in der 2.Etage, rennen wir zur Geheimtür im Saal und benutzen den hiesigen Lift. Bevor Don uns wieder hochzieht, springen wir ab und rennen geradeaus weiter bis in den Showraum. Der sitzende Gast entpuppt sich als DON, der die arme Harriet skalpiert hat. Nun gehen wir Backstage, wo wir aus der Weste auf dem Boden den kleinen Schneemann entnehmen. Daraufhin lassen wir uns schnappen. Noch bevor Don uns richtig fesseln kann, geben wir ihm den Schneemann. Er steht auf und wir ziehen daraufhin den Hebel, um die grausame

Maschine in Gang zu setzen. Durch den Tod von Don wird der Dämon freigesetzt. Durch den Geheimgang können wir vorerst fliehen, aber der Dämon kommt hinterher und ist wütender als zuvor. Wir laufen nach rechts, weil der Weg geradeaus verschüttet ist. Um über den Abgrund zu kommen, benutzen wir das Wasserrohr über uns. Weiter den Weg entlang, treffen wir auf eine Tür, die natürlich erst aufgeht, wenn der Dämon nahe bei uns steht. Kaum ist sie offen, schließen wir sie wieder und schieben den Riegel davor. Jetzt schnell weiter bis zu einem steinernen Tisch. Das Buch legen wir darauf und lesen daraus, wie wir den Dämon besiegen können. Da wir keinen Talisman haben, bedienen wir uns an der Leiche neben dem Tisch. Nun schneiden wir uns mit dem Glassplitter in den Finger, um Blut zu bekommen. Dazu legen wir das Kruzifix und sprechen die magischen Worte .....
(Wer noch mehr Blut und Gewalt sehen will, sollte sich von Don oder seinem Dämon fangen und massakrieren lassen.)





B.E.S.T. Computing

Fon: 09421-830542 Fax: 09421-10160

Mailbox: 09426-2328

Aces of the Deep	87,90	Full Throttle	83,90	Rebel Assault II	99,90
Across the Rhine	87,90	Hardball 4	78,90	Silent Steel	99,90
Air Power	79,90	Hugo	69,00	Sim Tower	67,90
Alien Odyssey	85,90	Last Dynasty	77,90	Simon the Sorc.	77,90
Apache Longbow	78,90	Lemmings 3D	83,90	Skaphander	85,90
Archibald	87,90	Magic Carpet 2	83,90	Space Marines	77,90
Ascendancy	83,90	Mech Warrior 2	77,90	Space Quest 6	77,90
Battle Beast	87,90	Mirage	85,90	Star Trek F. U. 1	14,90
Battle Isle 3	83,90	Navy Strike	89,00	Star Trek Omni.	77,90
Big Red Racing	89,00	Nacar Racing	79,90	Stone Prophet	89,90
Bioforge	83,90	NBA live '95	69,90	Stone Keep	95,90
Breach 3	87,90	NBA live '96	79,90	SU-27	67,90
Burn: Cycle	89,90	NBA Tornament	87,90	TFX: EF 2000	89,90
Burning Steel 3	75,90	Need for Speed	83,90	The Dig	89,90
Capitalism	87,90	NetWorks	83,90	The Hive	89,90
Comm.&Conquer	77,90	NFL Quarterback	94,90	This means War	87,90
Crusade	83,90	NHL Hockey '96	78,90	US Navy Fighters+	87,90
Crusad. No Remorse	87,90	Perfect General 2	83,90	Warcraft 2	77,90
Cberwar	79,90	PGA Golf '96	77,90	Waterworld	87,90
Dungeon Master 2	83,90	Phantasmagoria	83,90	Werewolf	89,90
Empire II	85,90	Pitfall	78,90	Wing Comma. 3	77,90
Fade to Black	87,90	Pole Position	87,90	Wing Comma. 4	94,90
Formula One GP 2	89,90	Primal Rage	89,90	XS: Shield Up	94,90
Frankenstein	89,90	Pro Pinball	87,90	Z	94,90

Gesamtpreisliste mit neuesten Artikeln und Preisen in unserer Mailbox.

Bestellung: anrufen, faxen, schriftlich oder über unsere Mailbox.

Versand: NN+DM 9,00. Vorkasse, Kreditkarte, BEZ+DM 8,00. Ausland: EC+DM 20,00. Ab DM 300,00 liefern wir im Inland versandkostenfrei.

Lieferung, Irrtum, Preisänderung, Kompatibilität vorbehalten.

B.E.S.T. Computing - Am Platzl 24 - 94315 Straubing

Okay Soft

PC-12/95 Inh. Herbert Wirnshofer

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax-1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

Spiele auf CD ROM

2 fast 4 you		16.00
1942 Pacific Air War	DA	52.90
A-IV Networks	DV	82.90
Across the Rhine	DV	96.90
Air Power	DV	74.90
▪ *Albion*	*DV*	*79.90*
Apache Longbow	DV	73.90
Ascendancy	DV	77.90
Battle Isle 2 Bundle	DV	65.90
Battle Isle 3	DV	80.90
Biing	DV	59.90
▪ *Bleifuß (Screamer)*		*56.90*
▪ *Burn Cycle*	*DV*	*75.90*
Burning Steel 3	DA	48.90
Caribbean Disaster	DA	81.90
▪ *CivNet*	*DV*	*79.90*
Civil War (Amerika..)	DV	82.90
▪ *Clearing House*	*DV*	*66.90*
Colonization	DV	69.00
▪ *Command + Conquer*	*DV*	*87.90*

ELECTRONIC * ARTS

Labyrinth of Time * NHL 94
Noctropolis * PGA Tour Golf
Populous 2 & Powermonger
Privateer * Space Hulk
Strike Commander
Syndicate * System Shock
Ultima Compilation
Ultima Underworld 1 & 2
Wing Commander Armada
Wing Commander II

je 33.90

CD * ROM CLASSICS

Crusade		79.90
▪ *Crusader - No Remorse*	*DV*	*82.90*
Cybermage	DV	82.90
Dark Universe	DV	76.90
Day of Tentacle	DV	35.90
Deadalus Encounter	DV	87.90
Der Reeder	DV	75.90
Descent	DA	49.90
Discworld	DV	81.90
Dungeon Master 2	DV	87.90
Extreme Pinball	DA	75.90
Fade to Black	DV	86.90
Fifa Soccer 96	DV	81.90
Flight Commander 2	DV	65.90
Flight Unlimited	DV	85.90
▪ *Flugsimulator 5.1*	*DV*	*119.90*
▪ *Form. One Grand P. 2*	*DA*	*92.90*
FX Fighter		75.90
Hardball 4	DA	71.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
▪ *Heart of Darkness*		*88.90*
Hi Octane	DV	84.90
Indy Car Racing	DA	24.90
Jagged Alliance	DV	87.90
Jewels of Oracle	DV	79.90
Kings Quest 7	DV	79.90
Kiyeko + die Diebe..	DV	59.90
▪ *Knights of Xentar*	*DV*	*85.90*
Kyrandia 3	DV	75.90
Last Dynastie	DV	75.90
Lemmings 3D		88.90
Lost Eden	DV	75.90
▪ *Magic Carpet 2*	*DV*	*79.90*
Marine Fighter	DV	39.90
Master of Magic	DV	46.90
▪ *Mechwarrior II*	*DV*	*75.90*
Micro Machines 2	DA	68.90
Myst	DV	68.90
Nascar Track Pack	DA	41.90
Navy Strike	DV	95.90
NBA Jam Tournament	DV	87.90
▪ *Need for Speed*	*DV*	*81.90*
▪ *NHL Hockey 96*	*DV*	*81.90*
Panzer General	DA	48.90
Perfect General 2	DA	71.90
PGA Tour Golf 96	DA	81.90
Phantasmagoria		82.90
Pinball Illusions	DA	59.90
Primal Rage	DV	78.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
Psycho Pinball	DA	69.90
Q - Pop	DV	65.90
Ravenloft 2-Stone Prophet		48.90
Rebel Assault	DA	36.90
Rebel Assault II		a.A.
Scaphander	DV	59.90
Sensible Golf	DA	58.90
Shanghai Great Moments	DV	76.90
Silent Steel	DV	103.90
Sim City 2000 Collection		89.90
▪ *Sim Isle*		*76.90*
Sim Tower	DV	75.90
Simon the Sorcerer 2	DV	76.90
▪ *Space Quest 6*	*DV*	*77.90*
Star Treck 25th Aniv.	DA	27.90
Star Treck:A Final..	DV	92.00
Star Treck Omni Pedia		67.90
Stone Keep		95.90
Super Street Fighter 2		69.90
Tank Commander	DV	49.00
The 7th Guest	DA	24.90
▪ *Tilt Pinball*		*56.90*
UFO + Master of Orion	DA	51.90
US Navi Fighter Gold	DV	87.90
▪ *Vollgas*	*DV*	*79.90*
Warcraft	DA	75.90
Warlords 2 Deluxe		74.90
▪ *Werewolf vs Comanche*		*67.90*
Wing Commander 3	DV	93.90
▪ *Wing Commander 4*	*DV*	*96.90*
Whales Voyage 2	DV	73.90
Woodruff & t.Schnib..	DV	76.90
X-Com: Terror from..	DV	57.90
▪ *X-Fighter US*	*DV*	*86.90*

Windows 95:

▪ *Al Unser*	*DA*	*55.90*
▪ *Battle Beast*		*71.90*
▪ *Pitfall*	*DV*	*74.90*
▪ *Shockwave*	*DA*	*81.90*

Lernsoftware: CD/3,5"

▪ *ADI Deutsch Vorschule*		*77.00*
▪ *ADI Deutsch Kl. 1+2*	*DV*	*77.90*
▪ *ADI Deutsch Kl. 3+4*	*DV*	*77.90*
▪ *ADI Mathe Kl. 1+2*	*DV*	*77.90*
▪ *ADI Mathe Kl. 3+4*	*DV*	*77.90*
▪ *Englisch 1 Plus*	*DV*	*65.90*

Low Budget - CD

360 Compilation		19.90
D-Generation		19.90
Elite Plus		19.90
Kolumbus	DV	18.90
Megatraveller 1		19.90
North + South		13.90
Pacific Island		19.90
Railroad Tycoon		19.90
Silent Service 2		21.90
Tornado		18.90
War in the Gulf		19.90

CD Rom *Sonderpreise*

Bioforge	**DV 65.-**
Cycle Mania	**DV 41.-**
NBA 95 live	**DV 75.-**
Psycho Pinball	**DA 63.-**
Temptation	**82.-**
World Atlas 4.0	**DV 32.-**
3.5' Disk:	
D.schwarze Auge 2	**DV 63.-**
Inordinate Desire	**DV 25.-**

Lösungshefte:

Command + Conquer	15.90
Bioforge	15.90
Jagged Alliance	15.90
Myst	15.90
Simon the Sorcerer 2	15.90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

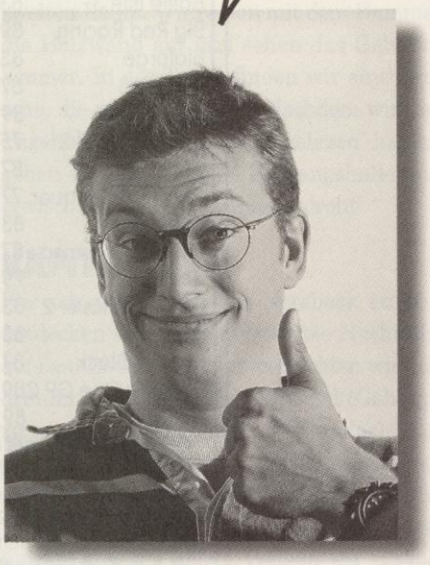
Soundblaster 16 Value Ed./IDE	169.-	Pioneer DR-U 124x (4-fach)	429.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE/CSP	269.-	Toshiba AT 5302B (4-fach)	329.-
▪ *Roland SCD-10*	*289.-*	Toshiba XM 3601B (4-fach)	539.-
▪ *Roland SCD-15*	*419.-*	*Sony CDU 76 E (4-fach)*	*299.-*
▪ Roland SCC-1	449.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
Gravis Ultrasound MAX	295.-	*GRAVIS Analog PRO*	*59.-*
Gravis Ultrasound ACE	*169.-*	GRAVIS Analog schwarz	49.-
ORCHID Wavebooster 4FX	285.-	*Wingman EXTREME*	*85.-*
ORCHID NU-Sound	275.-	THRUSTMASTER - XL Action	76.-
Mitsumi FX 400 B	295.-	THRUSTMASTER - F16 TQS	295.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	355.-	CH-Products: Virtual Pilot Pro	175.-

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

Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.50 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb. DM 9.90 Ausland - Vorauskasse DM 18.00

HeXerei

Vom mittelalterlichen Strategen über den Teppichfetischisten bis hin zum Mini Onassis werden heute wieder mal alle ungeduldigen PC-Fanatiker mit unfairen Hilfsmitteln versorgt.



Magic Carpet 2 - Netherworlds

Fliegende Teppiche nach Lust und Laune beschert Euch Dennis Wittig aus Berlin. Um die Level einzeln anzuwählen, tippt die Befehlszeile NETHERW-LEVEL XX, wobei XX eine Zahl zwischen 0 und 24 ist. Um z.B. in Level 15 zu beginnen, sollte das Kommando folgendermaßen aussehen: NETHERW - LEVEL 14. Gebt Ihr NETHERW –LEVEL 25 ein, erscheint ein Screenshot eines unbekannten Monsters (ein neues Bullfrog-Spiel?).

Werewolf vs. Comanche 2.0

Ebenfalls von Dennis ist eine Hex-Hexerei zu Novalogics neuen Helis. Editiert die dick gedruckten Hexpaare wie unten angegeben.

Comanche 2.0 (Datei Comanche.Nam)

020: FC 01 02 03 04 05 06 07 – 08 09 XX XX XX XX XX XX
Damit besitzt Ihr alle Orden.
230: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 01 01 01 01 01 01
240: 01 01 01 01 01 01 01 01 – 01 01 01 01 01 01 01 01
250: 01 01 01 01 01 01 01 01 – 01 01 01 01 01 01 01 01
260: 01 01 01 01 01 01 01 01 – 01 01 01 01 01 01 01 01
270: 01 01 01 01 01 01 00 00 – 00 00.00 00 00 00 00 00
Alle Missionen können nun angewählt werden.

1D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 90 FF 00 00 00 00 00
Jetzt habt Ihr 255 erfolgreiche Missionspunkte.

Werewolf (Datei Werewolf.Nam)

020: FC 01 02 03 04 05 06 07 – 08 09 XX XX XX XX XX XX
Wiederum alle Orden.
230: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 01 01 01 01 01 01
240: 01 01 01 01 01 01 01 01 – 01 01 01 01 01 01 01 01
250: 01 01 01 01 01 01 01 01 – 00 00 00 00 00 00 00 00
Freie Missionswahl.

1D0: 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 90 FF 00 00 00 00 00
Na was wohl?

Crusade

Könnt Ihr den begonnenen Feldzug mal wieder nicht beenden, weil Euch das Geld oder die Nahrung für die benötigten Truppen fehlt? Rettung naht in Form einer Hexerei von Armin Menzel aus Hagen. Speichert das Spiel wie gewohnt ab und verlaßt das Programm. Geht mit einem Hex-Editor in das gespeicherte Spiel (CRUSADE\SAVEGAME\NAME.SAV) und sucht den Eintrag Eures Spielernamens. Dort ändert Ihr die unten aufgeführten Positionen am besten auf FF FF (über 65000) bei Geld und Getreide ab und seid somit Eure Sorgen los. Auf dieselbe Art und Weise ist es möglich, den Gegnern alle Geld- und Getreidevorräte auf Null zu reduzieren (einfach 00 00 eintragen). Mit diesem kleinen Trick dürfte Eurer Eroberung eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

0000FBF0: 00 01 00 00 00 00 00 01 – 01 32 0f 00 00 00 00 00
0000FC00: 00 00 00 02 00 02 02 0b – NN AA MM EE 00 00 00 00
...
0000FC20: 23 01 06 00 00 00 01 00 – AA AA 00 00 BB BB 00 00
...
0000FC70: 00 00 03 03 07 GG EE GG – NN EE RR 11 00 FB 00 5F
...
0000FC90: 00 00 00 02 00 AA AA 00 – 00 BB BB 00 00 03 00 00

NAME = eigener Name
GEGNER = Gegenspieler (können auch mehrere sein)
AA AA = Geld
BB BB = Getreide

Terminal Velocity

Special-Stage für Apogees 3D-Knaller gefällig? Dann gebt als Piloten-Name "Terminal" ein und als Callsign "Reality", et voilà. Viel Spaß damit wünscht Euch Johannes Zetzl aus Erfurt. Dem kann ich mich eigentlich nur anschließen und komme somit gleich zur nächsten Schummelei ...

Hollywood Pictures

Ruhm und Ehre in der Traumfabrik für ungeduldige Zeitgenossen. Mit dem Cheat und einer kleinen Hex-Hexerei von Steffen Großhaus aus Duisburg sollte der Oscar in Starbytes "Hollywood Pictures" ohne weitere Schwierigkeiten zu gewinnen sein.
Ihr wartet auf ein Drehbuch und verfilmt dies mit den bestmöglichen Schauspielern, Regisseuren, Statisten usw. Man muß vorher jedoch, auch wenn das Geld an sich reichen sollte, den höchstmöglichen Kredit aufnehmen. Nachdem der potentielle Blockbuster abgedreht ist, zahlt Ihr den Kredit einfach zurück, und schon drücken 999.999.999.999 Dollar gewaltig aufs Konto.
Um die Wartezeit bis zur Fertigstellung eines Films zu umgehen, speichert ab und setzt mit einem Hex-Editor die ersten vier Zeichen im Savegame auf "01". Nach dem erneuten Laden des Spielstandes ist am folgenden Tag der Film fertig. Kassenschlager in Rekordzeit; Onkel Spielberg wird blaß vor Neid.



Der Reeder

Um ohne Geldprobleme in See zu stechen, folgende Hexerei von Leichtmatrose Michael Kahl aus Altenstadt anwenden: Mit einem HEX-Editor öffnet man eines der SAVE-Games und trägt bei den folgenden HEX-Adressen "FF FF FF FF" ein.

1. Spieler: 6468;6469;646A;646B
2. Spieler: 658A;658B;658C;658D
3. Spieler: 66C8;66C9;66CA;66CB
4. Spieler: 67EA;67EB;67EC;67ED

Damit dürfte nun auch der dickste Tanker aus der Kaffeekasse zu bezahlen sein.

GAME Line

GameLine AG
Usterstrasse 57
CH-8600 Dübendorf
Tel. 01 / 822 11 61
Fax 01 / 822 11 66
Ausland 0041 / 1822 11 61



Attraktives Bonuspunkte-System
Bestelle noch heute kostenlos unsere PC-SPIELE-NEWS

Tolle Sachen!
Live-Rollenspiel: Masken, Make Up, Kostüme, Lederartikel, Waffen und Materialien zum Eigenbau; Mittelalter: Schwerter, Helme, Kettenhemden (auch Eigenbau), Armbrüste, Langbogen; Piratenhemden, Fantasy-, Mystik- und historischer Schmuck, Buckles, Met, Trinkhörner und Krüge, CD's, Drachen und Magier, Karten und Spiele und mehr; Star Quest, das Science Fiction Postspiel u.s.w.! Kostenlose Infos bei uns anfordern:



DIE DRACHENSCHMIEDE 5x in Deutschland: 10967 Berlin, Schönleinstraße 29 • 44789 Bochum, Universitätsstraße 26 • 86150 Augsburg, Wintergasse 1 (bald) • 91541 Rothenburg, Galgengasse 40 • **Versand und Infos:** 97993 Creglingen-Blumweiler, Tel.: 0 79 39-3 53, Fax: 0 79 39-13 18.
Hauptkatalog 20,00 DM Vorkasse oder 26,00 DM bei Nachnahme.

Wir führen CD-ROMs für PC und Audio-CDs
Telef. **Bestellung** Mo-Fr 14-18.00 unter (**TEL**) 07263-20235
oder: rund um die Uhr per Fax unter (**FAX**) 07263-4129
oder: **schriftl.** an: *die CD*, Gartenstr. 27A, 74925 Epfenbach

Musik & Spiele die CD ohne Ende

Aces Collection (dA)	72,00	King's Quest 7 (dV)	90,00	Primal Rage (dA)	85,00
Al Unser Jr. (dV)	55,00	Kyrandia 3 (dV)	80,00	Prisoner of Ice (dV)	93,00
Amerika 1861-1865 (dV)	89,00	Last Dynasty (dV)	85,00	Psycho Pinball (dA)	83,00
Apache Longbow (dV)	**80,00**	**Lost Eden (dV)**	**59,00**	**Rebel Assault (dV)**	**59,00**
Ascendancy (dV)	91,00	Magic Carpet 2 (dV)	90,00	Sim Isle (eV)	85,00
Battle Isle 3 (dV)	**91,00**	Mechwarrior 2 (eV)	85,00	Sim Tower (dA)	79,00
Bioforge (dV)	93,00	**Myst (dV)**	**72,00**	Simon t. Sorcerer 2 (dV)	85,00
Buried in Time (dV)	79,00	NASCAR Racing (dA)	80,00	Star Trek: A Fin. Unity (dV)	100,00
Comm. & Conquer (dV)	92,00	NASCAR Track Pack (dA)	45,00	U.S. Marine Fighters (dV)	45,00
Creature Shock (dV)	**56,00**	NBA Live '95 (dA)	95,00	U.S. Navy Fighters (dV)	93,00
Cyberia (dA)	**39,00**	Need for Speed (dV)	90,00	**Unneces. Roughness (dA)**	**59,00**
Der Reeder (dV)	85,00	Panzer General 2 (dA)	84,00	Vollgas (dV)	94,00
Fade to Black (dV)	94,00	PGA Golf Tour '96 (dA)	89,00	Waterworld Action (dV)	90,00
Hattrick! (dV)	89,00	Phantasmagoria (eV)	90,00	Werewolf vs. Com. (eV)	80,00
Iron Assault (dV)	**59,00**	Pinball Illusions (dA)	69,00	Wing Commander 3 (dV)	105,00
Jagged Alliance (dV)	100,00	Pitfall (dV)	85,00	**X-Com: Terror f.t.Deep (dV)**	**65,00**

Das *die CD*-Angebot:
Stonekeep (dV): 99,00
NBA fam (dV): 85,00

Preisänderungen u. -irrtum vorbehalten. (dA) deutsche Anl. (dV) Spiel in deutsch

Versand: Vorkasse 6,50 DM Nachn. 11,50 DM

Weitere Spiele finden Sie in unserer kostenlosen Liste
Übrigens: *die CD* **führt auch preisgünstige Pop-/Rock- und Blues-CDs**

PowerPlay 12/95

ERSTE HILFE



Ihr habt Probleme mit Eurem PC? Dann seid Ihr in unserem Hardware-Sanitätszelt genau richtig – auch wenn die Verarztung manchmal weh tut...

Kaufen, kaufen...

Ich will mir ein Modem kaufen. Meine Fragen: Wieviel BPS sollte es haben – 14.400 oder 28.800? Welche Marke sollte es sein, oder ist das egal? Könnte ich mir das bei xyz bestellen?
Wenn ich mir ein CD-ROM kaufen sollte, wäre es dann besser, wenn ich noch warten würde bis die Kapazität erweitert wird, oder kann ich mir jetzt schon eins zulegen (z.B. das Mitsumi FX 400)?
Ich plane, mir auch einen neuen PC zu kaufen. Sollte ich mir jetzt einen P5 kaufen oder warten, bis die P5s billiger werden? Oder sollte ich warten und die Technik noch ein wenig reifen lassen und mir dann einen P6, P7 oder einen P8 kaufen?

Andre (Andi) Strauch, Nordkirchen

Schlag zu! In der kurzlebigen Computerbranche lohnt Warten selten. Auch mir tut es weh, wenn ich daran denke, daß mein "alter", ein 486/33 mit 8 MByte RAM und 200 MByte Platte fast genausoviel gekostet hat, wie mein "neuer", ein Pentium 90 mit 1 GByte Platte, 24 MByte RAM. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bekommt man, wenn man die Komponenten kauft, die nicht mehr ganz neu sind. In Deinem Fall also nach der Reihenfolge Deiner Fragen: 14.400 Baud bei einem Modem ist ok und günstig, für schnellere Geräte sehe ich im nächsten halben Jahr noch nicht den Markt, speziell wenn man in die Online-Dienste (CompuServe, Internet...) gehen will. Bei Mailboxen sieht es etwas anders aus. Hier haben schnellere Modems schon Einzug gehalten. Nachdem 28.800er Modems schon länger auf dem Markt sind, kann man auch die schon ganz preiswert kriegen. CD-Laufwerk: 4fach-Speed ist ok und preiswert, auf die nächsten Generationen zu warten, ist aus schon genannten Gründen nicht so gut (die ersten Laufwerke der nächsten Generation werden wieder sauteuer sein). Wer wirklich auf etwas Besseres spart, kann möglicherweise sogar noch einige Zeit mit einem 2- oder 3fach schnellen Laufwerk auskommen. Ich persönlich warte tatsächlich noch darauf, daß die CD-Schreiber nochmal preiswerter werden. Die Geschwindigkeit ist nach meiner Erfahrung ab einem 2fach-Laufwerk eher zweitrangig (oder liegt das an meinem geduldigen Charakter?). Für Computer allgemein gilt das eingangs gesagte: 90er Pentiums sind inzwischen erschwinglich, 75er teilweise sehr preiswert, für den größeren Geldbeutel können es 100 oder 120 MHz sein. Mein Tip: Lieber 90 MHz, dafür noch ein paar MByte Speicher zusätzlich. Das bringt bei vielen Spielen mehr Freude und bei "ernsthaften" Anwendungen und unter Windows 95 mehr Speed. Tatsächlich finde ich es teilweise richtig ärgerlich, daß Rechner mit viel Power, aber wenig RAM (4 oder 8 MByte) angeboten werden.

CD-Laufwerk defekt?

Ich habe mir vor kurzem das Spiel "Simon the Sorcerer II" auf CD-ROM gekauft, aber nun habe ich folgendes Problem damit: Immer wenn ich spiele, hängt sich mein Computer kurze Zeit später auf. Das passiert aber nur, während ein Sprachsample gespielt wird. Der letzte Teil des Samples wird dann immer wiederholt (Musik spielt normal weiter) und auf dem Bildschirm erscheint die Nachricht "read fault error drive d (a)bort (r)etry (i)gnore (f)ail", während die Spielgrafik im Bild bleibt und sich nicht mehr bewegt. Danach reagiert die Tastatur nicht mehr, also muß ich den Computer ausschalten. Manchmal dauert es bis zu einer Stunde, bis sich der Computer aufhängt, aber es passiert auf jeden Fall, auch bei Sprachsamples, die vorher schon ein paarmal problemlos gespielt wurden. Ich habe das Spiel auch schon ohne Sprachausgabe probiert, da lief alles einwandfrei. An der CD kann es auch nicht liegen, denn die habe ich auch schon einmal umgetauscht.

Dirk Beyer, Bremen

Die Fehlermeldung besagt klar, daß die CD nicht gelesen werden kann. Wenn aber nach mehrmaligem Drücken der "r"- oder "i"-Taste noch immer nichts geht, liegt es üblicherweise an einer verschmutzten CD oder aber auch an der verschmutzten Leseeinheit des Laufwerks. Normalerweise haben die Laufwerke jedoch eine automatische Selbstreinigung, die mit Hilfe eines kleinen Filzes, über

den die Linse der Leseeinheit öfter gestrichen wird, eine Verschmutzung verhindert. Wenn Du auch nach dem Austausch der CD immer noch diese Probleme hast, obwohl diese sauber ist, kann es tatsächlich auch am Laufwerk liegen. Das bekommst Du aber leider nur heraus, indem Du das Spiel auf einem anderen Laufwerk ausprobierst. Schließlich können auch CD-ROM-Laufwerke Defekte haben. Sowohl der Servo-Mechanismus, der die Leseeinheit steuert, als auch die Laserdiode oder das Linsensystem unterliegen gewissen Fertigungstoleranzen und können einen schon mal durch spontanes Ausfallen zur Weißglut bringen. Von der Softwareseite aus solltest Du einmal alle Treiber in autoexec.bat und Config.sys entfernen, die nicht für das Spiel benötigt werden. Auch smartdrive oder andere Cache-Programme gehören dazu. Du hast nicht geschrieben, daß Du diese Fehlermeldung auch bei anderen CDs hast. Wenn ja, dann ist es wirklich das Laufwerk. Wenn nein, kann es tatsächlich auch ein fatales Zusammentreffen zwischen einer schlecht beschriebenen Serie von CDs und einem etwas leseschwachen Laufwerk sein. Dann heißt es: Umtauschen (möglichst CD und Laufwerk)

SO GEHT'S

Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrotpapier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue" damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammere! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Erste Hilfe
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

GAMEPORT
Schmidt & Kreutz oHG
Alter Kirchenweg 33-41 / 22844 NORDERSTEDT
VERSAND TEL.: 040 - 521 93 18-0 · FAX: 547 99 12
LADENGESCHÄFT 521 93 16-0

APACHE AH-64 LONGBOW/kd .... 77,00 DM
ASCENDANCY ..... 85,00 DM
BATTLE ISLE III/kd ..... 77,90 DM
COMMAND & CONQUER/kd/us ... 85,00 DM
MAGIC CARPET II/kd ..... 84,00 DM
MECHWARRIOR II/e ..... 85,00 DM
REBEL ASSAULT II/e ..... *79,00 DM
WARCRAFT II/e ..... *73,00 DM
WING COMMANDER IV/kd ..... ??????????
"Z" ..... *69,00 DM
Komplette Preisliste erhalten Sie im Ladengeschäft und auf Wunsch auch zugeschickt (Post/e-mail/compuserve)!
Ladengeschäftspreise können variieren
*Termin bei Anzeigenschluß: Mitte November 95
kd.: komplett deutsche Version / e: englische Version
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 9,50 DM plus 3,00 DM Nachnahme - ab 200,00 DM Bestellwert versandkostenfrei - Auslandsverkauf nur gegen Vorkasse!



Gamestorm
Der Software-Versand
Norbert Rückert, Rausdorfer Straße 43, 22946 Großensee
Mo. - Fr. 9.00 - 18.00, Sa. 10.00 - 14.00
Tel.: 04154 / 6483
Fax: 04154 / 607 54
E-Mail: 100 671.1117 @Compuserve.com

Ascendancy	DV 89,90	
Command & Conquer	**DV 87,90**	
Descent	DV 79,90	DV 77,90
Discworld	DA 84,50	DA 73,90
Dungeon Master 2	DV 89,90	
Fade to Black	DV 93,90	
Freddy Pharkas	DV 81,90	
Heart of Darkness*	a.A.	
Hi - Octane	DV 89,90	
Lode Runner	DV 69,90	DA 68,90
Lösungsbücher versch.	DV 16,10	
Magic Carpet 2	DV 87,70	
Megapack 3	EV 93,40	
enth. u.a. Cyclones		
Micro Machines 2	DA 71,90	DA 68,90
Need for Speed	DV 87,70	
Networks IV	DV 89,90	
Phantasmagoria*	**DV 94,40**	
Pitfall (WIN 95)	DV 87,70	
Primal Rage	DA 87,50	
Space Quest 6	**DV 87,60**	
Vollgas	DV 85,90	
Wacky Wheels	DA 61,60	
Warriors	DV 75,90	
Whales Voyage 2	DV 84,95	
Wing Commander 3	DV 87,90	
Woodruff	DV 77,90	

Ein bestimmtes Spiel nicht gefunden? Unsere Software und Zubehör-Liste wird ständig erweitert. Fragen Sie uns auch, wenn Sie ein älteres Spiel suchen.
Wir führen neben PC-Spielen auch Spiele und Zubehör für Amiga, Nintendo und Sega.
An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
Rufen Sie an und lassen Sie sich informieren!
Versandkosten DM 10,- zzgl. NN, per UPS DM 15,- zzgl. NN, Vorkasse (EC-Scheck) DM 6,-, ab DM 200,-Versandkostenfrei, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-. * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten. Fordern Sie unsere Preisliste mit DM 3,- frankierten DIN A4 Rückumschlag an.

SCSI-Soundkarte?

Ich besitze einen Pentium 90 mit einem SCSI-2 CD-ROM-Laufwerk. Da ich mir einen Soundblaster oder eine andere Soundkarte kaufen möchte, habe ich in verschiedenen Computerzeitschriften Tests und Anzeigen durchgelesen, aber nur Soundkarten gefunden, die einen IDE oder E-IDE-Anschluß haben. Deshalb will ich jetzt wissen, ob ich mir trotzdem eine solche Soundkarte kaufen kann, oder ob diese dann nicht das CD-ROM Laufwerk anspricht.

Lars Wetterling, Stockelsdorf

Du kannst Dir ohne Probleme in dieser Hinsicht irgendeine Soundkarte kaufen. Was Du nicht kannst: das CD-ROM-Laufwerk daran anschließen. Das bleibt weiter am SCSI-Controller und wird dort auch weiter angesprochen. Ich kenne keine Soundkarte, die über eine SCSI-Schnittstelle verfügt, das scheint mir auch wenig sinnvoll. Gute SCSI-Controller sind auch nicht ganz billig, da wäre schon eher die Integration eines Soundchips auf einem SCSI-Controller denkbar.

Speicher (der softe)

Ich bin kurz vorm Verzweifeln, bitte helft mir bei meinem Problem. Ich besitze einen Pentium 100 mit 8 MByte RAM und 1005 MByte Festplatte. Mein Problem: Ich kann eine ganze Menge Games wie zum Beispiel Wing Armada, Alone in The Dark I,II,III usw. nicht installieren, weil mein Speicher zu klein ist. Was kann ich dagegen machen?

Marco Senft, Dortmund

Ein kurzer Blick auf die von Dir mitgeschickten Dateien autoexec.bat und config.sys zeigt Dein Problem: Gerade einmal 562 kByte läßt Dir DOS für Spiele. Die Lösung ist jedoch einfach: zu viele (teilweise unnütze) Programme und Treiber lungern in den Startdateien herum. Versuchsweise solltest Du vor die nicht benötigten ein REM schreiben. Keine Angst, selbst wenn Du das übertreibst, wird Dir mitgeteilt, daß einem Programm etwas fehlt. In der Reihenfolge der "Schandtaten": config.sys an: ppr.sys kennichnich brauchichnich. Ist das Programm zum Spielen nötig? Ebenso dürfte es mit folgenden Treibern für Deine Soundkarte sein. Wenn das nicht genügt, kannst Du noch den ifshlp.sys mit einem REM versehen, vor dem nächsten Windows-Aufruf muß er aber wieder vorhanden sein. Die Autoexec.bat hat auch noch einiges zu viel. Da sind z.B. die Treiber für After Dark und der Bildschirmschoner. R(EM)aus! Damit kannst Du im schlimmsten Fall ein Spiel sogar verlangsamen. Den AutoCad-Treiber S64acad.sys benötigst Du ebensowenig für Spiele, wie das Programm share.exe. Laß noch einen Speicheroptimierer drüberlaufen. Für MS-DOS heißt er "memmaker", für IBM-DOS "ramboost" oder für Quemm "optimize". Fürs erste sollte das Erfolg haben.

Maus bleibt hängen

Ich habe eine Genius-Maus und die macht ab und zu mal Zicken, d.h. sie funktioniert unter Windows nicht immer. Manchmal hilft ein Neustart von Windows oder nur ein Hardware-Reset. Wenn ich den Maustreiber dann aufrufe, erscheint folgende Meldung am Bildschirm: COM 1 Port Mouse not found, obwohl er sie beim Booten des Rechners immer einwandfrei erkennt. Auch bei dem C-Compiler von Borland V3.1 wird der Mauszeiger nach einmaligem Klicken der Menüleiste unsichtbar. Liegt das an der Version des Maustreibers, denn in der readme-Datei des Compilers ist von einer Version 9.6 die Rede und ich habe nur die Version 9.2, oder woran kann es sonst liegen?

Christian Hagedorn, Kiel

Das Problem mit dem Compiler ist wirklich auf den älteren Treiber zurückzuführen. Hier mußt Du Dir wohl einen aktuelleren besorgen, und da tut es ein anderer Microsoft-kompatibler auch. Das Windows-Problem mit der Maus kenne ich von den Rechnern eines großen deutschen PC-Vertriebs. Die beste Methode ist hier, den Maustreiber unter DOS überhaupt nicht zu laden, dann ist die Maus unter Windows am stabilsten. Der Grund für das "Hängenbleiben" der Maus liegt offensichtlich in der Hardware. Irgendwie hat die serielle Schnittstelle hier ein Problem. Meine Lösung war, die Maus auf COM2 zu legen. Dann wurde es besser. Notfalls kannst Du es mit einer neuen Schnittstelle versuchen, Dein Händler tauscht sie ja vielleicht sogar einfach aus...

Datensicherung

Bis jetzt sichere ich meine Daten (Spiele) auf Diskette. Wie aber jeder weiß, ist so eine Diskette schnell voll. Meine Frage betrifft das neue Zipdrive, einen Streamer und eine bespielbare CD. Welches dieser drei Speichermedien könnt Ihr mir zum Kauf empfehlen? Eine Sache möchte ich noch ergänzen. Wenn meine Diskette fehlerhaft war, konnte ich diesen Fehler mit den Norton Utilities beheben. Aber wie sieht das mit einer CD oder mit einer Streamer-Cassette aus? Können die darauf gespeicherten Daten überhaupt kaputtgehen? Wenn ja, gibt es eine Möglichkeit, diesen Fehler wieder zu beheben?

Christian Joham, Tornesch

Die Frage ist, wieviele Spiele auf Diskette Du als Backup speichern willst. Wenn es sich innerhalb von etwa 1 GByte bewegt, kann der Neukauf einer Festplatte Deine Probleme schnell lösen. Für unter 500 Mark bei einem GByte kriegst Du sehr hohe Sicherheit gegen Schäden (vor einigen Jahren war das noch nicht so). Streamer sind besonders für größere Datenmengen preiswerter, jedoch umständlicher in der Bedienung und erheblich langsamer. Für wenig Daten lohnt das nicht, da das Gerät selbst ja auch etwas kostet (ab etwa 200 Mark, wofür man schon einige hundert MByte Festplatte bekommt). Bei großen Datenmengen bietet sich natürlich ein Magneto-Optisches Laufwerk (MO) oder ein CD-Writer an. Hier wird es dann richtig teuer und ich bezweifle, daß man den heutige CD-Spiele kopieren muß. Die Daten sind auf einer CD ziemlich sicher. Und was eine Raubkopie ist, müssen wir sicher auch nicht mehr erklären...

Speicher (der harte)

Ich habe ein generelles Problem mit meinem Speicher und habe dazu drei Fragen: 1. Mein Computer stürzt oft kurz nach dem Einschalten ab (und zwar während des Memory Tests, der ja nichts mit der Konfiguration zu tun hat). Ich muß ihn dann drei- oder viermal neu starten, um ihn zum Laufen zu bringen. Woran könnte das liegen? 2. Ich benutze den Speichermanager Quemm und habe damit folgendes Problem: Kurz nach dem Systemstart (noch während der Ausführung der config.sys und autoexec.bat-dateien) erhalte ich folgende Nachricht: " Warning: This system does not have Shadow Ram that Quemm can use. Please add the SH:N parameter to your Quemm386.sys command line." Ich kann mit dieser Nachricht nichts anfangen. Beeinflußt dieser Fehler vielleicht die Systemgeschwindigkeit?

3. Womit wir beim nächsten Thema wären. Einige Spiele (die ich übrigens auch bei meinen Freunden mit Erfolg ausführen konnte) laufen auf meinem Computer einfach nicht (zum Beispiel Elite III). Auch hier verdächtige ich den Speicher, da diese Spiele immer nur bis zum Speichertest gelangen und der

Computer dann abstürzt. Auch dieses Phänomen kann ich mir nicht erklären.
Ist mein Speicher vielleicht nicht mehr zu gebrauchen oder veraltet? Verursacht Quemm diesen Fehler? Haben diese Fehler etwa alle miteinander zu tun? Ich benutze einen Pentium 60, 8 Mbyte RAM, 2 Mbyte Grafikkarte, Double-Speed CD-ROM.

Laboyi Kpenougou, Leverkusen/Opladen

Erstmal das Problem mit dem Speichertest: Hast Du irgendwie alten Speicher in deinem Rechner, der da nicht hineingehört? Im Manual fürs Motherboard steht, welche Bausteine da hineingehören, wichtig ist hierbei die Angabe der Geschwindigkeit. Diese wird in Nanosekunden angegeben. Auch die Speicherbausteine sind mit dieser Angabe versehen (nicht immer leicht zu finden). Wenn Du zu langsame Simms benutzt, kann es zu Fehlern kommen. Wie schon einmal beschrieben, genügt manchmal ein leichtes Wackeln an den Speicherbausteinen, um eventuell aufgetretene Kontaktprobleme zu beheben. Zu guter letzt kann es auch sein, daß die Simms defekt sind. Vielleicht kannst Du sie ja einmal in einen Rechner von Freunden zur Kontrolle einsetzen (erst im Handbuch nachlesen, ob diese auch passen!). Soviel zum Thema Hardware, Fragen eins und drei. Zu Frage zwei: der Aufruf in der von Dir mitgeschickten Config.sys ist tatsächlich, wie in der Fehlermeldung beschrieben, falsch. Quemm (das nächste Mal bitte die Version mit angeben) möchte für die sogenannte "Stealth-Funktion" noch Shadow-RAM haben, bekommt sie aber nicht. Laß das Quemm-Programm "Optimize" einmal ablaufen, dann ist der Fehler normalerweise behoben. Vorher solltest Du aber dringend die Hardwarefrage klären!

Virenplage...

Ich habe ein Virenproblem und zwar mit dem Ripper-Virus. Ich habe mir die Power Play 10/95 mit CD gekauft und den McAFEE-Virenscanner Laufwerk C prüfen lassen, sofort kam die Nachricht, daß der Ripper-Virus auf der Festplatte wäre, und ich sollte es doch mal mit einer Bootdiskette probieren. Das habe ich dann mit zwei verschiedenen Disketten gemacht, aber es kam wieder die gleiche Meldung. Dann habe ich es mit Tntvirus 9.30 probiert und hier kam keine Virenmeldung. Jetzt weiß ich überhaupt nicht mehr, was ich machen soll.

Jan Seidel, Bonn

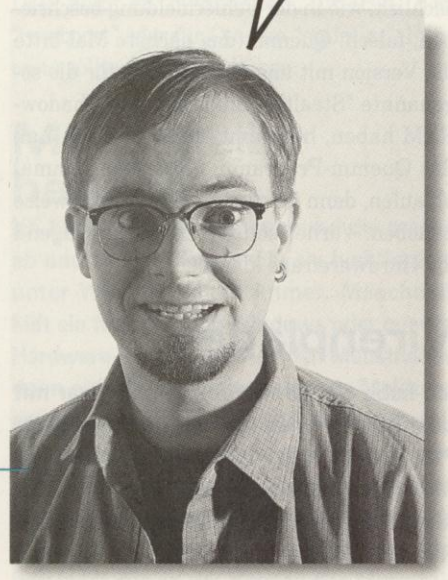
Das kann mehrere Ursachen haben. Die einfachste: Du hast Dir einen Virus eingefangen, den der eine Virenscanner erkennt, der andere nicht. Leider gibt es kein universelles Antivirenprogramm, das alle Viren erkennt und beseitigt. Eine für mich eher naheliegende Erklärung ist jedoch in Deiner Autoexec.bat zu finden: Dein Rechner lädt die Programme bootsave und defender vom Unterverzeichnis tntvirus. Diese Programme sitzen im Speicher, um den Rechner vor Virenangriffen zu schützen. Wenn jetzt ein fremder Virenscanner läuft, erkennt er die zwei Programme nicht, sondern aufgrund der Bytefolge und Funktion als Viren. Es kann auch umgekehrt sein, daß der Defender den ordentlichen Ablauf eines fremden Virenprüfers nicht zuläßt. Sperre die Ausführung der beiden Programme, indem Du ein REM davorsetzt und checke nochmal.

INSERENTENVERZEICHNIS

A & C Soft- & Hardwareversand	87	Hint Shop	119
Althoff	87	Infogrames	27
Attic Entertainment	143	Karosoft	83
AZTECH Systems	109	Magic Line	81
B.E.S.T. Computing	101	Media Point Rose	68/69
Softwareversand Bachler	153	Megaplay	87
Batavia M. Sawatzky	113	Microprose	39,111
BMG Interactive Entertainment	13,137	Microsoft	57,58/59
Bomico	34/35,84/85,150/151,166/167,183,184	Münchener Messe	123,125,127
Brinkmann Niemeyer	15	Mystic Rings	89
Call and Play Geratz	91	NBG	55,145
Canon Deutschland	2	Okay Soft	101
Die CD	103	PC-Fun	119
Die Drachenschmiede	103	Philip Morris	37
Douwe Egbert Agio	17	Playcom Software	111
Electronic Arts	116/117	Scheitza Softwareservice	105
Fantasy Productions	171	Siemens Nixdorf	78/79
Game it!	41	Soft & Sound	113
Game Line	103	Softsale	19,20/21
Gamebusters	95	Software 2000	92/93
Gameport	105	Test'N'Take	97
Gamestorm	105	Topshare Röpke	99
Gametek	45	Traumfabrik Spiele	41
Golden Game Versand	81	TW Datentechnik	29
Greenwood Entertainment	65,141	Versand 99	43
Groß-Electronic	83	Virgin Interactive	8/9
Highway to Hell	119	Vogel Verlag	113
		Warner Interactive	47
		WIAL Versand	63

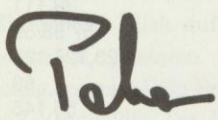
Teilen dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Interdiscount Service (Schweiz) und Cyberstorm (Österreich) bei.

POWERPOST



Obacht! Der Herr Oberamts-rat läßt vermelden, daß er den Steinlechner Peter komissa-risch zum Postalien-Inspektor bestellt hat und daß die werte Leserschaft bei guter Führung desselbigen noch öfter das Vergnügen mit ihm haben wird!

Gezeichnet



MagnaMedia Verlag
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Wertungskasten

In Eurem neuen Wertungskasten steht, daß ein 486 minimal benötigt wird. Dabei weiß ich allerdings nicht, ob mein 486 SX 33 MHz dafür auch reicht, oder ob ich einen 486 DX oder gar einen noch leistungsfähigeren 486 benötige. *Maxi Franz, Wolfratshausen*

Wenn in den Wertungskästen ein 486er empfohlen wird, ist damit der Standard-486er gemeint – und das ist ein 486DX2/33. Wenn wir einen 486er empfehlen, sollte in aller Regel Dein SX auch ausreichen, denn dem fehlt ja nur der von den meisten Spielen nicht unterstützte mathematische Co-Prozessor. Damit es in Zukunft noch eindeutiger wird, werden wir statt des Häkchens die empfohlene MHz-Taktrate angeben.

Win 95 – ein Zwangskauf?

Ich kann das ewige Gejammere von Microsoft-Gegnern über Windows 95 wirklich nicht mehr hören. Wer das Programm nicht mag, soll es halt nicht kaufen, sondern weiter Windows 3.1, DOS, OS/2, Unix, Apple oder sonstwas benutzen, aber Microsoft zwingt wirklich niemanden, sich Windows 95 zu kaufen! Ich selbst habe bis vor kurzem noch OS/2 verwendet, und nachdem ich mir Windows 95 gekauft habe, bin ich sehr froh, das Betriebssystem gewechselt zu haben! Früher lief fast gar kein Spiel so richtig auf meinem Rechner, aber jetzt mit Windows 95 habe ich (bis auf ein Spiel) keine Probleme mehr, obwohl ich nicht mal einen Pentium, sondern immer noch meinen altmodischen 486/DX2 habe.
Win 95 ist wohl eines der am leichtesten zu bedienenden Betriebssysteme, die es derzeit am Markt gibt. Klar, vieles ist von Apple übernommen, aber wenn ich das Programm benutze und es macht genau das, was ich als User will, dann ist es mir ziemlich egal, wer was erfunden hat.

Robert Körner, Köln

Jedes Compiheft ist vollgestopft mit Win-95-Werbung. Im TV wird auf fast allen Sendern dieses "neue" Betriebssystem angepriesen. Microsoft bringt hier wieder etwas in Gang, was marktstrategisch für Hardware-Hersteller genial und für den Normal-User eine Katastrophe ist.
Seien wir doch mal ehrlich, Win 95 läuft erst auf einem P5 mit 16 MByte RAM richtig. Bald werden die DOS-Anwendungen und DOS-Spiele von der Bildfläche verschwunden sein. Fast nichts mehr wird ohne 32 Bit gehen. Also muß sich der Home-User, wenn er einigermaßen Up-to-date sein will, einen P5 und das Win-95-Update fast gezwungenermaßen zulegen. Wenn eine Softwarefirma die Monopolstellung hat, dann hat sie viel mehr Macht als wir uns das vorstellen. Manchmal denke ich, Microsoft könnte die User so lenken, daß wir in zwei Jahren wieder mit DOS 1.0 arbeiten. Hauptsache, die User kaufen es.

Lonestar, Stans/Schweiz

Stimmt, Microsoft macht gegenwärtig so viel Werbung, daß ich mich manchmal frage, wie viele Leute ohne Computer wohl in den Läden stehen und Windows 95 kaufen, ohne auch nur den geringsten Schimmer zu haben, was sie mit dem hübschen hellblauen Päckchen eigentlich anfangen können ...
In der Redaktion gehen die Meinungen ebenso auseinander wie unter den Lesern – was Hartmut darüber denkt, konntet Ihr ja in der letzten Ausgabe unter "Der kleine Klug-



Feel The Power of Multimedia.

Erleben Sie Multimedia! Aztech bietet Ihnen qualitativ hochwertige und leistungsstarke Produkte für Ihren Multimedia Einsatz.

Aztech Sound Karten – hörbar gut!

Ob Einsteiger oder professioneller Anwender von Multimedia, wir haben die richtige Soundkarte für Ihren Bedarf, z.B. die ***NOVA 16 Extra***, eine preisgünstige 16 Bit Soundkarte mit einem phantastischen Klang, CD-Qualität und mit Erweiterungsmöglichkeit auf Wave Table Synthese.



Ein galaktischer PC Sound bietet die ***WaveRider 32+***, eine 16 Bit Sound Karte mit 32-Stimmen Wave Table Synthese. Diese Karte bietet Ihnen die klanggetreue Wiedergabe von 128 Instrumentenklängen und 69 Drum Sound Effekten. Ein wesentlicher Vorteil hierbei ist die Erweiterungsmöglichkeit auf SRS (Sound Retrieval System), einem dreidimensionalen Klang.

Sound Galaxy Multimedia Upgrade Kits – das einzigartige Erlebnis!

Aztech bietet viele Möglichkeiten, um auch aus Ihrem PC ein Multimediaerlebnis zu machen. Unsere Upgrade Kits werden mit der Nova 16 Soundkarte, einem Double Speed CD-ROM Laufwerk und CD-Titeln wie Outpost, New Grolier Encyclopedia, MegaRace und anderen geliefert.

Das Personal CD-ROM System ***Explorer*** bietet Ihnen noch mehr! Dieses Kit ist mit einem externen Double Speed CD ROM Laufwerk ausgestattet, bietet einen 16 Bit Multimedia Sound und Wave Table Synthese sowie ein erstaunliches Softwarepaket. Die Installation? – Ganz einfach! Kabel einstecken, Software installieren, und los gehts!

1994 Multimedia World Readers' Choice Finalist

Der Explorer ist die momentan einzige ***„Plug an Play"*** Lösung auf dem Multimedia Markt!

Grenzenlose Multimedia-Anwendung mit Aztech Video

Suchen Sie für Ihre Präsentationen, Schulungen oder andere Veranstaltungen leistungsfähige Videoprodukte? – Dann ist das ***Video Galaxy*** genau das Richtige für Sie. Diese Karte bietet Ihnen eine VGA-Auflösung mit bis zu 16,7 Millionen Farben, Multiple-Source Audio, Video Capture, und ist ebenfalls standardmäßig mit einem Fernsehempfänger ausgestattet.



Erleben Sie die einzigartige Technologie! *Aztech* ist mehr als nur Multimedia – Es ist „full power multimedia".

AZTECH
Full Power Multimedia

▶Info-Nr. 236

Hauptsitz:
AZTECH SYSTEMS LTD
31 Ubi Road 1, Aztech Building,
Singapore 1440.
Tel: (65) 741-7211
Fax: (65) 741-8678/9
Tlx: RS 36560 AZTECH

Deutsche Niederlassung:
AZTECH SYSTEMS GmbH
World Trade Center,
Birkenstrasse 15, 28195 Bremen,
Federal Republic of Germany.
Tel: (0421) 169-0843
Fax: (0421) 169-0845

Authorisierter Distributor für Deutschland:
INGRAM MICRO GmbH
Tel: 0 89/60 80 10
Fax: 0 89/60 80 11 90

J & W COMPUTER GmbH
Tel: (06142) 942-0
Fax: (06142) 942-249
ACTEBIS COMPUTERHANDELS GmbH
Tel: (02921) 99-0
Fax: (02921) 99-2809

PEACOCK AG
Tel: (0 29 57) 79-0
Fax: (0 29 57) 79-92 91

Alle Recht vorbehalten. © Aztech Systems Ltd. Sound Galaxy ist ein Warenzeichen der Aztech Systems. Windows und MS-DOS sind Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Namen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Besitzer. Spezifikationen, Bedingungen und Leistungen können ohne vorherige Ankündigungen geändert werden.

scheißer" lesen (Anm. von Hartmut: Ist eine Haßliebe. Win95 ist trotz aller Kritik ein bemerkenswertes Stück Software! Arbeite gerne damit!). Ich persönlich habe Win 95 auf meinem 486/DX4 installiert und bin mit der Geschwindigkeit ganz zufrieden – der Pentium muß also nicht unbedingt ins Haus. Wie sich Windows 95 auf die Spiele-Szene auswirken wird, kann momentan wirklich noch niemand mit Sicherheit sagen, aber wir halten Euch ja auf dem laufenden.
Was ist Eure Meinung zu Win 95? Welche Erfahrungen habt Ihr damit schon sammeln können, insbesondere was Spiele angeht? Schreibt uns!

Aus alt mach neu

Eure Zeitschrift wandelte sich im Laufe der Zeit und zwar, wie ich meine, zum Nachteil der Leser. Zuerst fielen Rubriken wie Starkiller und die Pixelparade weg, die viel vom Charakter der Power Play ausgemacht hatten. Die Vielfalt der Power Play nahm weiter ab, als zuerst der komplette Konsolenteil, und vor ca. einem Jahr auch die neben dem PC existierenden Computersysteme herausgenommen wurden. Dadurch verlor die Power Play ihre Eigenschaft als systemübergreifendes Informationsheft und "degenerierte" zu einer PC-Zeitschrift unter vielen anderen.
Eure Redaktions-Crew, die sich zu großen Teilen noch ihre Sporen in der Happy Computer verdient hatte und die mir die Power Play so sympathisch gemacht hatte, wurde im Laufe der letzten vier Jahre fast vollständig ausgewechselt. Die Kontinuität und das Image der Power Play wurden damit sozusagen zerstört. Vor allen Dingen am Schreibstil der Redakteure war das zu bemerken: Hoben sie sich früher erfreulich von der Masse der Computerzeitungen ab, so haben sich inzwischen zu viele Formulierungen festgefahren. Die Bissigkeit, mit der schlechte Spiele abgeurteilt wurden und der Enthusiasmus, mit dem zukünftigen Klassikern entgegengetreten wurde, ist nicht mehr zu finden. *Martin Volck, Bonn*

Nana, bist Du da nicht ein bißchen arg auf dem "früher-war-alles-besser"-Trip? Sicher, die Power Play hat sich verändert, und das neue Layout war dazu nur der letzte und größte Schritt. Wenn wir als Computerspiele-Zeitschrift aktuell sein wollen, muß sich das natürlich auch im Heft niederschlagen: Wie Du ja sicherlich selbst weißt, ist der PC-Spielemarkt in den letzten Jahren unglaublich gewachsen, so daß eine Spezialisierung auf den PC unvermeidbar war, um weiterhin wenigstens ein Fachgebiet umfassend abdecken zu können. Die Videospiele mußten raus, da sich sonst "Video Games" und Power Play gegenseitig Konkurrenz gemacht hätten.
Ferner wurde die Redaktions-Crew keineswegs "ausgewechselt". Ein paar Leute fanden, daß es Zeit wurde, mal etwas anderes zu machen – sollen wir sie am Schreibtisch festketten? Daß Du die alten Happy-Computer-Haudegen vermißt, kann ich verstehen, denn schließlich bin auch ich mit denen groß geworden. Was das Thema "Enthusiasms" angeht: Es ist sogar notwendig, von Zeit zu Zeit motivierte junge Leute in ein Traditions-Team zu holen. Wer seit mehr als sieben Jahren täglich Computerspiele testet, der hat schon so viel gesehen, daß er nur noch sehr schwer zu beeindrucken, geschweige denn richtig zu begeistern ist. DAS führt zu 08/15-Reviews, denn die alten Hasen sind immer weniger bereit, sich unter Termindruck (der immer herrscht) auch mit mittelmäßigen Titeln so ausgiebig zu befassen, wie es ein glaubhafter Review erfordert. Dadurch neigen sie zu Schwarzweiß-Wertungen (sehr hoch oder extrem niedrig), differenzieren nicht mehr fein genug – und überschätzen oft ihre Urteilsfähigkeit, weil sie nicht berücksichtigen, daß sie der Zielgruppe vielleicht schon entwachsen sein könnten.

Videoclips auf CD-ROM?

Ich fände es toll, wenn mal der eine oder andere selbstgemachte Videoclip seinen Weg auf die CD fände. Ein Selbstporträt oder ein Interview auf CD wäre doch der absolute Höhepunkt jeder Power Play! Das ist nicht gerade einfach, wäre aber eine echte Bereicherung. Zum anderen würde ich regelmäßige Hardwaretests begrüßen. Sound-, Grafikkarten & Co kommen immer mehr Bedeutung zu und es tut sich momentan sehr viel auf diesem Sektor. Was haltet Ihr davon?
Karsten Vandrey, Kassel

Genau, lieber Leser! Volle Breitseite! Schau mal auf die aktuelle CD, und Du wirst feststellen, daß wir mit Hochdruck dran arbeiten.
Der nächste Hardware-Schwerpunkt ist zwar bereits in Planung, allerdings wurde jetzt nach der Windows-95-Einführung und kurz vor Weihnachten so viel Neues angekündigt, daß wir erst einmal abchecken wollen, was davon es überhaupt bis in die Händlerregale schaffen wird. Regelmäßige Hardware-Ergänzungen sind aber fest eingeplant. Versprochen.

Wer animiert?

Jedes Jahr verfolge ich mit Begeisterung die Berichterstattungen über die IMAGINA (übrigens Danke für Euren guten Bericht). Dabei können aber leider nur Ausschnitte oder wie bei Euch, Fotos gezeigt werden. Mich würden aber die ganzen Kurzfilme, Wissenschaftsfilme, Special-Effects, Spots etc. interessieren. Wißt Ihr vielleicht Firmen oder Kontakte (Clubs, Vereine oder so etwas ähnliches), die Computeranimationen auf Video oder CD anbieten oder hobbymäßig sammeln? Vielleicht könnt Ihr mir aufgrund Eurer internationalen Erfahrung im Computerbereich helfen, da Computeranimationen in Deutschland im Vergleich zu anderen Ländern (USA, Frankreich etc.) noch ein Schattendasein führen. Ich hoffe, Ihr könnt mir ein wenig weiterhelfen und bis dahin halte ich meine Leidenschaft mit den auf Eurer CD enthaltenen Spiele-Intros am Leben. *Christoph Kolz, Berglicht*

Obwohl einige Redakteure Deine Be-geisterung für Computeranimation teilen, ist uns von Vereinen, die sowas auf Video oder CD sammeln nichts bekannt – falls andere Leser entsprechendes wissen, mögen sie sich bitte melden! In jedem Fall ist CompuServe oder das Internet ein heißer Tip: Dort tummeln sich in Foren wie im CIS Art-Developer-Forum (GO GRAPHICS) mehr Files, als Du je auf Deinen Rechner kriegst.

Registrierkarten

Ich ärgere mich über das Verhalten vieler Softwarefirmen. Dieser Ärger bezieht sich auf die Registrierungen. Man kennt das ja: In der Schachtel des gerade neu (und teuer!) erworbenen Spiels entdeckt man eine Karte, die zur Registrierung auffordert. Versprochen wird vollmundig, daß man Informationen zu neuen Spielen und Updates bekommt und damit auch eine Hotline bei Fragen oder Bugs hat. Soweit, so gut. Doch nach der Registrierung hört man nie wieder etwas.
An Microprose habe ich sechs Karten sowie einen Brief mit einer Beschwerde geschickt. Bisher sind nicht einmal irgendwelche Infor-

ABSOLUTE ZERO











Nichts hätte die friedvolle Bergbaukolonie auf das vorbereiten können, was ihr bevorstand. Aus den Tiefen des europäischen Eises brach eine unbekannte, entsetzliche außerirdische Macht hervor!

Die furchterregenden Geschehnisse, die folgten, verwandelten Europa urplötzlich - in eine wahre Hölle auf Erden!

Und nun werden Ihre Bergbaumaschinen zu Waffen...

7 verschiedene Fahrzeuge, deren Lenkrad oder Steuerknüppel Sie übernehmen können, 15 unterschiedliche Waffensysteme, Kämpfe zwischen den verschiedenen Völkern und totale Anarchie machen dieses action-geladene Spiel zu einem Weltraum-Epos, das Sie so schnell nicht wieder vergessen werden!

SPIELMERKMALE:

- Dutzende von Missionen in einer komplexen, verschlungenen Handlung.
- Übernehmen Sie die Rolle von 7 verschiedenen Spielfiguren.
- Eine Vielfalt von Objekten im Texture-Mapping-Verfahren.
- Videosequenzen, interaktiver CD-Soundtrack und professionelle Voice-Overs.
- Faszinierende Gouraud-Schattierungen.
- Das dynamische Silicon Graphics-Interface ermöglicht Ihnen den Zugriff auf neue Berichte, E-Mail-Nachrichten und Tagebücher der Figuren.

DOMARK

http://www.domark.com/domark

PC CD ROM

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Adams Family Pinball	DA	69.00
Air Power	DV	**69.00**
Aladdin	DA	59.00
Atlas	DV	59.00
Baldie	DV	69.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	59.00
Crusade	DV	**79.00**
Fighter Wing	DA	66.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Heroes	DV	89.00
HUGO!	DV	69.00
Lion King	DA	59.00
Menzaberranzan	DA	69.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	DV	89.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible W.o. Soccer	DV	**75.00**
Sim Tower (Win)	DV	**79.00**
Space Academy	DV	**64.00**
Tie Fighter	DV	79.00
Tiny Troops	DA	**64.00**
Transport Tycoon	DV	69.00
Willi Lembke Manager	DV	59.00

IBM/PC-Sonderangebote

Cyberbikes	DA	49.00
Dschungelbuch Win 95	DA	49.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Indianer Jones Desk	DV	29.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Schatz im Silbersee	DV	39.00
Stadler	DV	49.00
Star Crusader S & D.	DV	29.00
Trick or Treat	DA	49.00
Wolfsbane	DA	**49.00**
Zoop	DA	39.00

CD-Rom Spiele

„Z"	DV	**74.00**
11th Hour	DV	**89.00**
3D Atlas (Win95)	DA	99.00
Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
Descent under Mount.	??	94.00
AD&D Dragon Dice	??	94.00
AD&D Realms War	DA	94.00
Adams Family Pinball	DA	69.00
AH-64D Longbow	DV	89.00
Air Power	DV	**79.00**
Al Unser Jr's Racing	DV	**59.00**
Aliens	DV	**79.00**
Aliens Odyssey	DV	74.00
Alone in the Dark 3	DV	84.00
Apache Longbow	DV	69.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Arcade Classic	DA	74.00

Ascendancy DV 84.00

Assault Rigs	DA	79.00
Atlas	DV	54.00
Azrael's Tear	DV	89.00
Baldie	DV	69.00
Batman Forever	DA	94.00

Battle Beast DV 79.00

Battle Isle 2 & Data	DV	**69.00**
Battle Isle 3	DV	79.00
Beavis & Butthead	DA	74.00
Berlin Connection	DV	89.00
Bermuda Syndrom	DV	79.00
Biing	DV	**69.00**
Bleifuss	DV	59.00
Blind Date	DA	58.00
Bloodwings	EV	89.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Bureau 13	DA	69.00
Bwried in Time	DV	**79.00**
Burn Cycle	DA	79.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Champions.Pool Win95	DA	79.00
Chess for Kids Win95	EV	79.00
Chronomaster	DV	79.00

Civilisation Net DV 89.00

Clayfighter 2	EV	89.00
Clearing House	DV	69.00
Comanche & Missions	DV	59.00

Command & Conquer DV 89.00

Congo-Descent into Z	DA	79.00
Conquest o.t.n.World	DA	94.00
Crusader-No Remorse	DV	99.00
Cyber Judas	DV	**79.00**
Cyberia 2	DV	**94.00**
Cybermage-Darklight	DV	**89.00**
Cyberspeed (Win)	DV	89.00
CyClones	DA	**75.00**
Dark Sun 2	DA	69.00
Dark Universe	DV	79.00
Darker	DA	79.00
Das Schwarze Auge 2	DV	69.00
Der Coach	DV	**79.00**
Der Kapitalist	DV	89.00
Des Kaisers Kleider	DV	58.00
Destruction Derby	DA	94.00
Double Switch Win 95	EV	79.00
Driving Need f.Speed	DV	**89.00**
Dungeon Keeper	DV	**89.00**

Dungeon Master 2 DV 79.00

Dining Table (Win95)	??	94.00
EA Sports Rugby	DA	79.00
Elite 3-1st Encount.	DA	69.00
Endorfun	DA	59.00
Extractors	DA	58.00
Extreme Pinball	DA	79.00
Fade to Black	DV	**89.00**
Fifa Soccer 96	DV	**88.00**
Fighter Duel	DV	74.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Flight Simulator 5.1	DV	**129.00**
Flight Unlimited	DV	93.00
Frankenstein (Win)	DA	104.00
Froschkönig	DV	59.00
Full Thrott. Vollgas	DV	89.00
Gene Wars	DV	84.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrickt	DV	79.00
Heart o.t. Darkness	DV	**89.00**
Heart of the Darknes	EV	89.00
Hexen	DV	94.00
Hi Octane	DV	89.00

Hugo 3 - CD DV 79.00

Human Recall	DV	99.00
Ice & Fire	DV	74.00
Incredible Machine 2	DV	**69.00**
Indy Car Racing 2	DA	74.00
Island Cusoon	DV	74.00
Jagged Alliance	DV	94.00
John Madden 96	DA	**89.00**
Jorune: Alien Logic	DA	69.00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94.00
Kingdom: Far Reaches	DA	79.00
Kiyeko -Nacht der D.	DV	59.00
Lion	DV	74.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Loadstar	EV	69.00
Locus	DV	94.00
Lost Eden	DV	79.00
Lucas Arts Top Adve.	DV	79.00
Lucas Arts Air Cles.	DA	89.00
Lucas Arts Cl. Adv.	DA	109.00

Magic Carpet 2 DV 84.00

Magic Carpet Plus	DV	89.00
Marco Polo	DV	64.00
Mech Commander	DA	94.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Win)	EV	**69.00**
Mission Critical	DA	79.00
Monopoly	DV	**69.00**
Mortal Coil	DV	69.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing	DA	79.00
Navy Strike	DV	99.00
NBA Jam Tourn. Win95	DV	94.00
NBA Jam Tournament	DA	94.00
NBA Live 95	DA	89.00
Networks A4	DV	79.00
NFL Quarterback 96	DA	94.00
NHL Hockey 96	DV	**88.00**
Panic in the Park	DA	79.00
Panzergeneral 2 W95	DV	79.00
Panzergeneral 2 Wi95	EV	89.00
Panzergeneral	DA	**59.00**
Perfect General 2	DA	79.00
PGA Tour Golf 96	DA	**89.00**
Phantasmagoria (Win)	DV	**89.00**
Pinball Wizard 2000	DV	69.00

Primal Rage DA 79.00

Prisoner of Ice	DV	79.00
Revolution X	DA	94.00
Riddle of Master Lu	DV	89.00
Ring der Nibelungen	DV	64.00
River of Dawn	DA	74.00
Sensible Golf	DV	**64.00**
Sensible W.o. Soccer	DV	**75.00**
Shanghai Great Mom.	DV	84.00
Shannara	DV	79.00
Shell Shock	DV	79.00
Shockwave (Win95)	DV	89.00
Silent Hunter	DV	**79.00**

Silent Steel (Win) DV 109.00

Sim Ant	DV	79.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	99.00
Sim City 2000 win	DV	**119.00**
Sim Isle	DV	84.00
Sim Tower (win)	DV	**79.00**
Sim Town	DV	**69.00**
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Skins Golf Bighorn	DA	94.00
Space Academy	DV	**69.00**
Space Marines	DV	89.00
Space Quest 6 (Win)	DV	**79.00**
Star Trek Omnipedia -	EV	69.00
Star Trek Chess Win	EV	94.00
Star Trek: Next Gen.	DV	89.00
Star Trek: JR Enh.	EV	**94.00**
Steel Panthers	DV	**79.00**

Stonekeep DV 99.00

SU 27 Flanker	DV	89.00
Tank Commander	DA	59.00
Theme Park	DV	79.00
Three Worlds	DA	79.00
Thunderhawk 2	DV	79.00
Thunderscape	DV	89.00
Thunderscape	EV	**79.00**

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

Tilt	DA	**59.00**
Tiny Troops	DA	69.00
Total Distortion	DA	89.00
Trial by Magic	DA	59.00
Trick or Treat	DA	59.00
Trivial Pursuit	DV	79.00
Turrican 2	DA	65.00
US Navy Fighter Gold	DV	**89.00**
USS Ticonderoga W95	DA	**79.00**
Virtual Snooker	DA	94.00
VR Baseball (Win)	??	94.00
Warcraft 2	DV	84.00
Warhammer-Im Schatt.	DA	89.00
Warhammer Dark Crus.	DA	89.00
Warlords II - Deluxe	EV	89.00
Warriors	DA	69.00
Waterworld Strategy	DV	94.00
Waterworld Action	DV	94.00
Westwood Compilation	DV	79.00
Whale's Voyage 2	DV	**79.00**
Willi Lembkes Manag.	DV	59.00
Wing Commander 4	DV	99.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Wipe out	DA	94.00
Witchaven	DV	79.00
Wolfsbane	DA	59.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
WWF Wrestlemania Arc	DA	89.00
X-Fighters US	DV	89.00
Zaurk & Night Team	DV	**79.00**
Zombie Dinos	EV	79.00

CD-Rom Spiele-Sonderangebote

7th Guest	DA	24.00
Anstoss World Cup E.	DV	29.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge Mission	DV	39.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00
Commander Blood	DV	39.00
Cyberbikes	DA	49.00
Das Schwarze Auge 1	DV	44.00
Dawn Patrol Classic	DV	**25.00**
Dragon Lore	DV	39.00
EA Demo CD Sampler 2	DV	7.00
Hand of Fate	DV	34.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Jungle+Desert Strike	DA	49.00
Labyrinth of Time	DA	29.00
Lands of Lore	DV	34.00
Master of Magic	DV	**49.00**
Menzaberranzan	DA	39.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Nectaris	DV	**39.00**

NHL Hockey Classic DA 29.00

Nactropolis	DV	**34.00**
PC Games Cheat	DA	25.00
PGA Tour Golf (Win)	DV	**29.00**
Pirates Gold	DV	39.00
Populous&Powermonger	DA	29.00

Privateer Classic DA 29.00

Rand Mcnally World	EV	49.00
Renegade-Return t.J.	DA	49.00
Shadow Caster Class.	DA	29.00
Space Hulk Classic	DV	**29.00**
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.00
Star Trek 25th Ann.	EV	29.00
Stonekeep „DEMO",	DA	6.50
Strike Com. Classic	DA	29.00
Subwar 2050 & Miss.	DV	29.00
Super Karts Plus	DV	49.00
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
Total verr. Rallye	DV	39.00

Ultima 7 Compilation DA 29.00

Ultima Underw. 1 & 2	DA	**29.00**
US Navy Fighter Data	DV	**39.00**
Virtuoso Classic	DV	19.00
Wing Com. 2 Classic	DA	29.00
Wing Com. Armada Cl.	DA	29.00
Wings of Glory Enh.	DV	44.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	49.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
Aerospace Boxen 720	DV	74.00
Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	54.00
Gravis Analog Pro T.	DV	59.00
Gravis Gamepad	DV	39.00
Gravis Joystick sw.	DV	46.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick 205	DV	69.00
Optix Trackstick 208	DV	89.00
Pro Pad SV-231	DV	35.00
Raider Joystick 206	DV	32.00
Trackstick SV-204	DV	64.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS. Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

mationen eingetrudelt (in 5 Jahren nicht). Ähnlich Maxis, an die auch sechs Karten gingen, und wo ich auf Antwort warte.
Es gibt allerdings auch andere Firmen wie Gametek. Hier wurde mir Elite II sofort gegen eine neuere Version ausgetauscht. Am besten gefällt mir jedoch BlueByte. Sie schicken mir tatsächlich Informationen. Bei einem Bug mit meiner SoundBlaster 16 bei "Die Siedler" konnten die zwar auch nicht weiterhelfen, haben es mir aber wenigstens mitgeteilt. *Falko Hartmann, Heidenau*

Viele der Software- und Spielefirmen nutzen die Registrierkarten in erster Linie dazu, mehr über ihre Kunden herauszufinden: Was für Spiele wollt Ihr? Was habt Ihr für Rechner, welche Hardwareanforderungen können künftige Spiele stellen? Klar ist es schön, wenn von den Firmen mehr zurückkommt als nur das große Schweigen, aber vielleicht wird mit Hilfe Eurer Antworten genauer darauf geachtet, daß wirklich interessante Spiele entwickelt werden und die Programme auch auf "normalen" Rechnern noch laufen. Weiterhin nutzt es meist wenig, eine Registrierkarte ins Ausland zu schicken. Ansprechpartner ist der deutsche Distributor, und das ist z. B. im Fall von Maxis die Kelsterbacher Firma Bomico. Die melden sich sehr wohl...

Hardware aufrüsten?

Ich besitze einen 486 DX/2, 50 MHz, 8 MB RAM, SVGA 1 DRAM. Ich bettle meinen Vater die ganze Zeit an, daß der PC zu alt sei. Aber er sagt nur: "Der ist doch schnell genug!" Ich würde gerne einen schnelleren haben, aber mein Vater sagt nein.
Fragen: 1. Ist der PC wirklich noch schnell genug? 2. Wenn der PC doch zu langsam ist, und mein Vater doch einen neuen kauft, welchen würdet Ihr empfehlen? (Ich hatte an so was gedacht: P133, 16-32 MB RAM, SVGA 2-5 VDRAM, Quad oder 6 x CD-ROM, Windows 95, Laserfarbdrucker.)
Wie teuer wird das wohl werden? Und welche Software sollte mein Vater dazu kaufen? *Marc Niederfeichtner, Sulzbach/Ts.*

Ob der PC noch schnell genug ist, hängt natürlich in erster Linie davon ab, was für Spiele Du damit spielst. Für die meisten Adventures ist ein 486/DX2 eigentlich schnell genug und wird es wohl noch einige Zeit bleiben, während bei hochauflösenden Flugsimulationen ohne Pentium leider immer weniger läuft. Grundsätzlich ist es meist sinnvoller, sich zuerst die Software auszusuchen, die man benutzen möchte, und dann einen Rechner, der ausreichend schnell ist. Bei Spielen heißt die Faustregel: Je schneller, desto besser. Generell können wir natürlich keine individuellen Kaufempfehlungen geben, aber der nächste Vergleich von Komplettsystemen ist bereits in Planung. Übrigens: Der Superrechner, den Du vorschlägst, ist ganz toll, dürfte aber unterm Strick kaum weniger als 6.000 Mark kosten. Meist ist es besser, NICHT das Allerneuste zu kaufen, denn das lassen sich die Hardwarefirmen natürlich besonders gut bezahlen.

Fragen über Fragen

Die Hexerei sollte ganz verschwinden. Erstens halte ich es nicht für richtig, in der Programmierarbeit anderer herumzupfuschen (als Programmierer weiß ich, wie frustrierend das ist) und zweitens ist jeder Depp in der Lage, solche Schummeleien selbst durchzuführen. Bleibt nur zu hoffen, daß wenigstens die zukünftigen Programme nicht mehr so leicht zu "infiltrieren" sind. Zum Schluß noch einige Fragen: Stimmt es, daß das Rollenspiel-Genre definitiv am Ende ist? Wird es jemals ein Ultima 9 geben? Wenn bei Euch ein Spiel bewertet wird, wird das Ergebnis mit dem jeweiligen Hersteller "abgesprochen" oder seid Ihr dahingehend unabhängig?
David Bernstein, Aachen

Ich kann zwar nachvollziehen, daß es Dich als Programmierer fürchterlich stört, wenn die User im Source-Code herumpfuschen, aber ich gestehe, daß ich persönlich das als einen der spannendsten Momente bei Computerspielen empfinde: Ist es möglich, das Programm noch auf eine "zweite" Art, nämlich per Hexerei, zu "gewinnen" (ich gebe zu: von "gewinnen" kann da eigentlich nicht mehr die Rede sein)? Ich denke auch noch mit wohligem Nostalgieschauer an die Zeiten zurück, als man beispielsweise bei Adventures die Dateien noch direkt einsehen konnte, um über irgendwelche Tips und Tricks bestimmte Gegenstände zu bekommen – doch lang, lang ist's her. Heutzutage ist das ja leider nicht mehr möglich, weil die Dateien verschlüsselt beziehungsweise kompiliert sind oder alles per Sprachausgabe ausgegeben wird. Nun zu Deinen Fragen: Stimmt, wirklich gute Rollenspiele waren in letzter Zeit ziemlich selten – aber ich denke (und hoffe!) schon, daß das Genre noch lebt, und daß sogar wieder bessere Zeiten kommen werden. Gute Nachricht: Origin hat versprochen, daß Ultima 9 auf jeden Fall kommt! Schlechte Nachricht: Vor Weihnachten 96 (!) wird's wohl nix ... Wir sind trotzdem schon jetzt voller Vorfreude. Sobald wir neues hören, werden wir es Euch selbstverständlich mitteilen. Grundsätzlich kann man nur das wiederholen, was wir schon einmal Thema gesagt haben: Das Genre ist eher ein exotischer Markt. Bei den heutigen Entwicklungskosten für einen neuen Titel überlegen es sich die Hersteller dreimal, ob ein neuer Rolli je seine Kosten einspielen wird...
Was die Wertungen betrifft: Weder bei uns noch bei den anderen (zumindest mir bekannten) Computerspiele-Magazinen werden irgendwelche Wertungen mit den Herstellern abgesprochen! Das wär´ ja noch schöner! Wir testen jedes Spiel unabhängig und bilden uns unsere eigene Meinung. Die Hersteller erfahren – genau wie Ihr – das exakte Resultat erst aus dem fertigen Heft und keine Sekunde früher!

Neu: Der Online-Leserbrief

Ab sofort könnt Ihr uns auch per E-Mail Leserbriefe schicken! Dazu schreiben CompuServe-Teilnehmer an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste, zum Beispiel dem Internet, BTX/Datex-J beziehungsweise. T-Online, schicken Ihre Post an

75162.405@compuserve.com.

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt werden! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt doch bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort

Leserbrief.

Alle anderen Online-Aktivitäten funktionieren natürlich weiterhin so, wie Ihr es unter Power-Play-Online nachlesen könnt.

SOFT & SOUND SHOP

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

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

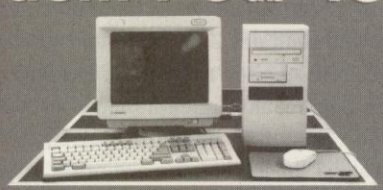
Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos
zu Hause testen!

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

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190-190816

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme
ab DM 45,* monatlich.

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

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

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

52064 Aachen
Mauerstraße 92 · 0241-402608
96047 Bamberg
Fleischstraße 5 · 0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44 · 030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13 · 030-7128599
33615 Bielefeld neu
Stapenhorst Str. 42 · 0521-175872
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10 · 0531-508231
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1 · 0211-4910187
76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a · 07245-7373
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15 · 09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448 · 0201-343937
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2 · 0551-46563
68542 Heddesheim neu
Kirchbaumstr. 19 · 06203-44686
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25 · 02452-4817
34131 Kassel
Lange Str. 81 · 0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18 · 0431-970046
50672 Köln neu
Palm Str. 45-47 · 0221-2579741
50939 Köln neu
Gottesweg 149 · 0221-446499
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7 · 0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104 · 0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3 · 0621-101203
40667 Meerbusch neu
Dorfstraße 2a · 02132-911134
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13 · 06821-26797
41460 Neuss
Hamtorstr. 20 · 02131-278967
90443 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42 · Telefon-Nr. folgt
37520 Osterode
Markt 14 - 16 · 05522-73011
75177 Pforzheim
Scharnhorststr. 12-14 · 07231-560655
24306 Plön
Lübsches Tor · 04522-3412
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18 · 06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11 · 0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23 · 05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63 · 05361-37474

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

TuT® KEYBOARD Vision



GANZ GROSS IM KLEINEN FORMAT:
Nur platzsparende 29 x 14 x cm groß – statt üblicher 49 x 21 cm! Kabellos, Arbeitsentfernung bis 10 m, großer Aktionswinkel.



batavia
M. SAWATZKY GmbH &CoKG
Fax: 0 85 46 / 16 92

CHIP CD SERVICE

CHIP's HITWARE Volume 2



CHIP´s Hitware Volume 2
ca. 100 Seiten incl. CD-ROM.
ISBN 3-8259-1362-7
DM 19,80

Shareware-Sammlungen gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Die allermeisten Sammlungen lassen jedoch den Anwender mit der Vielfalt allein. Genau an diesem Punkt setzt **CHIP´s Hitware** an: Ein 100seitiges Begleitheft - sachkundig von Spitzenleuten der Szene zusammengestellt - hilft dem Anwender bei Auswahl und Installation der Programme. **Die Publikation bietet auf der CD-ROM die 500 besten Shareware-Programme für Windows sowie Windows-95-Programme.** Die Programme werden vom übersichtlichen Menüsystem verwaltet und decken den gesamten Computerbereich ab: Grafik, Sound, Multimedia, Home- und Business-Anwendungen, Spiele und Entertainment, Online-Hilfen und DFÜ, Tools und Utilities. Alle 500 Programme werden im 100seitigen Begleitheft sachkundig kommentiert. Zudem werden praktische Installationen angeboten und Einsatzbereiche aufgezeigt. **CHIP´s Hitware** erscheint vierteljährlich und kann im Fortsetzungsbezug abonniert werden.

In jeder Ausgabe bringt CHIP´s Hitware brandneue, aktuell zusammengetragene Software!

BESTELLCOUPON

Bestellen Sie per Fax 0931/418-2120 oder Telefon 0931/418-2283.

○ **Ja, ich möchte das CHIP SPECIAL: "CHIPs Hitware Vol. 2" (Best.Nr. 1362) zum Preis von DM 19,80** zzgl. Versandkostenanteil DM 4,50 (Ausland DM 8,-).

4693

VOGEL
Vogel Computer Presse 97064 Würzburg

STEEL PANTHERS

VERWIRRT?

Fälschlicherweise wird oft angenommen, "Steel Panthers" wäre der Nachfoger zu "Panzer General". Das echte Sequel wird "Allied General" heißen, außerdem wird demnächst mit "Fantasy General" eine Variation des Themas in den Regalen stehen

Der Name ist bei SSIs jüngstem Panzer-Strategical "Steel Panthers" nicht unbedingt Programm. Denn neben diesem deutschen Vorzeigepanzer hören in dieser Schlachtensimulation unzählige weitere "rollende Särge" aller möglichen und unmöglichen Nationen, die im Zweiten Weltkrieg eine Rolle spielten, auf Eure Befehle. Welche Seite Ihr bei den Kämpfen einnehmt, bleibt dabei Euch überlassen. Anders als in **"Panzer General"** könnt Ihr neben Deutschland auch als Befehlshaber der amerikanischen, britischen, russischen und japanischen Armee fungieren. In verschiedenen, nach Spiellänge gestaffelten Campaign-Modi, könnt Ihr alle wichtigen Schauplätze des Krieges in Serie besuchen, wobei Euch die Wahl zwischen Europa oder Pazifik und den verschiedenen Fronten innerhalb dieser Gebiete freigestellt wird. Mit einer vorgegebenen Anzahl an Credits "kauft" Ihr Euch eine schlagkräftige Truppe zusammen, die neben Panzern, Halbkettenfahrzeugen, Artillerie und Infantrie auch Flugzeuge umfaßt. Eure Kerntruppe wird Euch dann durch alle Schlachten der Campaign begleiten, zwischen den Einzelmissionen könnt Ihr diese Einheiten wieder auf volle Kampfkraft reparieren oder durch ein neueres Modell späterer Kriegsjahre ersetzen. Neben dieser Kerntruppe verfügt Ihr in den Kämpfen außerdem über Zusatzeinheiten, die Ihr zwar auch "einkaufen" könnt, die Euch in weiterfolgenden Schlachten allerdings nicht erhalten bleiben. Jede Einheit in "Steel Panthers" besitzt einen **Kommandeur**, dessen Namen Ihr editieren könnt. Seine Charakterwerte bestimmen erheblich über das Schicksal des ihm unterstellten Vehikels. Neben Schaden stecken Eure unter Beschuß liegenden Truppen nämlich außer Schaden auch sogenannte "Supression"-Punkte ein, die schließlich zu Immobilität, Wehrlosigkeit oder gar Panik und Befehlsverweigerung der jeweiligen Einheit führen können. Die Aufgabe Eurer Kommandeure ist es, diese negativ beeinflussenden Punkte durch Führungsqualitäten wettzumachen. Das geschieht zum Teil vor jedem Eurer Züge automatisch, kann aber auch von Euch während des Zuges manuell forciert werden. Eure Einheiten rücken auf Hexfeldern vor, deren Begrenzungslinien abschaltbar sind. Je nach Terrain und Mobilität der betreffenden Einheit nähert Ihr Euch den markierten Missionszielen. Dabei ist die Sicht von großer Bedeutung: Entzieht sich ein Feind dem **Blickfeld** Eurer Truppen, sind unliebsame Überraschungen angesagt. Kompliziert wird das ganze durch ein in das Zugsystem implementiertes Echtzeitelement: Stehen einer Einheit nach dem Zug noch Schußpunkte zur Verfügung, feuert dieser Truppenteil auch während der gegnerischen



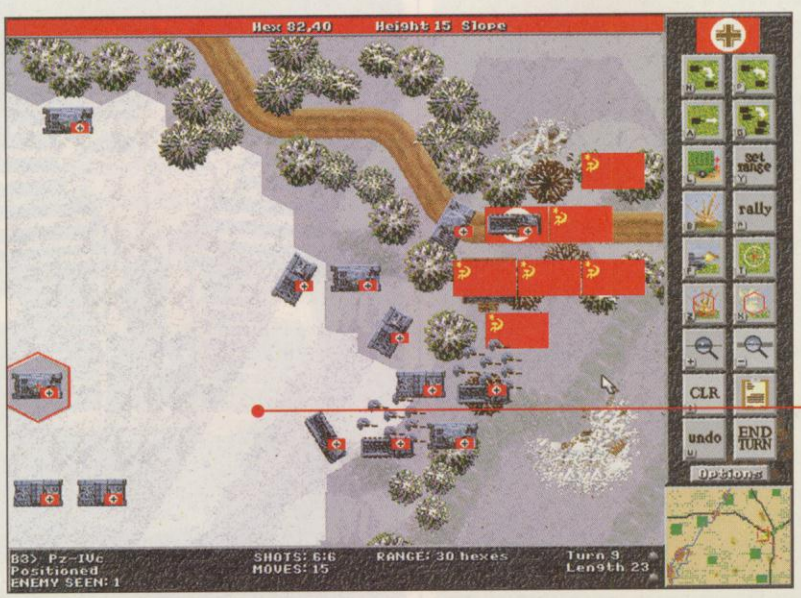
Der Kommandeur des jeweiligen Fahrzeuges ist für die Moral seiner Männer wichtig



Mit diesen Markierungen legt Ihr die Koordinaten für den Artilleriebeschuß fest



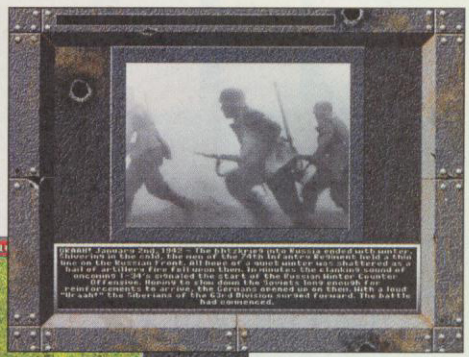
Deine Spuren im Sand: Das Afrikakorps rückt auf die zermürbte britische Stellung vor



Anwärter auf den "Gefrierfleischorden": Deutsche Truppen nehmen eine für die Mission wichtige Stadt im winterlichen Rußland ein



"Steel Panthers unterscheidet sich von ähnlichen Spielen vor allem durch das Echtzeitelement"





Links oben: Das Szenario "Endkampf um Berlin" ist beinhart. Rechts oben: Während der Briefings bekommt Ihr Originalvideos zu sehen.

Züge auf plötzlich in das Sichtfeld eintretende Feinde. Dieses Kampfsystem erinnert vom Prinzip her an Sir-Techs "Jagged Alliance", auch wenn es sich hierbei um eine grundsätzlich andere Art von Strategiespiel handelt.

Falls Ihr über schwere Artillerie, Schlachtschiffe (Pazifikszenarien) oder Flugzeuge verfügt, legt Ihr lediglich die Ziele dieser sogenannten "Offscreen"-Einheiten fest, ziehen könnt diese Einheiten nicht. Eure Aufgaben in den Campaign-Missionen teilen sich grundsätzlich in zwei Kategorien: Entweder Ihr müßt bereits eroberte Städte halten und aus der Defensive heraus agieren, oder neue Städte einnehmen und eine erfolgversprechende offensive Vorgehensweise ausklügeln. Nach einer bestandenen Mission gibt es je nach Euren Erfolgen neue Credits, mit denen Ihr Eure einem Erfahrungs- und Beförderungssystem unterliegenden Truppen repariert oder auf neuere Modelle aufrüstet.

Wem diese langwierige Art der Kriegsführung zuwider oder ganz einfach zu zeitaufwendig ist, greift auf zahlreiche Einzelszenarien zurück, die von eher trivialen Auseinandersetzungen ("Mussolinis Debakel": Italien gegen Griechenland) bis hin zu historisch entscheidenden Schlachten **(Endkampf um Berlin)** reichen. Durch die Vielzahl der Nationen, in deren Dienste Ihr Euch stellen könnt und die zahllosen, hervorragend recherchierten Einheiten, kann man "Steel Panthers" immer wieder und auf viele verschiedene Arten spielen. Solltet Ihr dann immer noch nicht genug haben, steht es Euch frei, mit den im beigefügten Editor eigens entworfenen Schlachtfeldern Geschichte zu schreiben. *fh*

Oben: Eine Ju-87 "Stuka" nimmt die von Euch mit den Koordinaten-Icons angegebenen Bodenziele mit Bordwaffe und Bombenteppich ins Visier



GUT

"Steel Panthers" ist weder die im Kielwasser des großen Bruders "Panzer General" dahindümpelnde Nachgeburt noch ein verzweifelter Versuch, einen großen Erfolg zu wiederholen. Vielmehr verleiht die Mischung aus zugweise geplanter Strategie und Echtzeitelementen diesem Spiel einen unvergleichlichen Charakter. Was "PG" dieser Schlachtensimulation an ausgeklügelterem Interface und größerer Spannung voraus hat, macht "Steel Panthers" durch seine enormen Möglichkeiten wett, sich durch alle erdenklichen Schauplätze mit allen möglichen kriegführenden Nationen durchkämpfen zu können. "Steel Panthers" ist zudem wesentlich umfangreicher, zieht jedoch bei gleichem Zeitaufwand für die Missionen in puncto Erfolgserlebnis den kürzeren. Der Bonus für schnell errungene Siege bleibt undurchsichtig, die Abfolge der Einzelschlachten im Campaign-Modus erscheint eher willkürlich.

Name	**Steel Panthers**
Genre	Strategie
Hersteller	SSI
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	gepl.	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt . . mind. 12 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . 8 MByte

Soundkarten	Soundblaster (Pro)
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	mit techn. Enzyklopädie

Grafik **68%**
Sound **79%**
Spielspaß

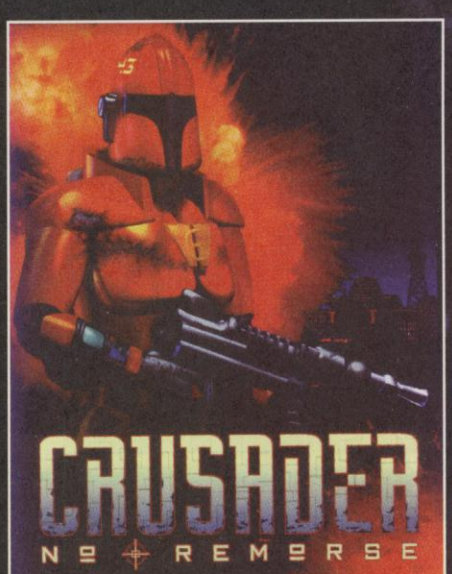
79%

Bilder auf

Jederz
einsatzbe

Sie haben noch nie etwas gesehen, was auch nur annähernd so ultra-detailliert ist wie Origins Crusader™. Lernen Sie Hunderte von 3D-gerenderten Schurken kennen, die durch brillante SVGA-Grafiken zum Leben erweckt wurden. Und das von einem isometrischen Standpunkt aus, der die beste Perspektive auf die Action bietet.

Sie werden schon sehen, das wird eine Augenweide.



Besuchen Sie **Electronic Arts** und **Origin Systems** auf dem **WWW** unter **http://www.ea.com/**

ORIGIN®

zeit

ereit



Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG. Tel: 02 41/15 20 51. Fax: 02 41/15 20 54. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. • Software ©1995, Origin Systems, Inc. • Crusader ist ein Warenzeichen von Origin Systems, Inc • Origin ist ein eingetragenes Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • Hardware-Anforderungen: IBM PC CD, 486/50 Intel 486™ oder 100% kompatible Systeme, 8 MB RAM, 10 MB Festplattenplatz.

CAPITALISM

Hardcore-Wirtschafts-simulation für Puristen

DIE FIRMA

Interactive Magic ist die neue Spielefirma von Microprose-Gründer Bill Stealey, der seine alte Company verließ, nachdem sie 1993 wegen finanzieller Schwierigkeiten von Spectrum Holobyte übernommen wurde. Reserve-Air-Force-Pilot Bill Stealey will sich auf Simulationen und Strategiespiele spezialisieren, für 96 ist eine Helikopter-Sim geplant.

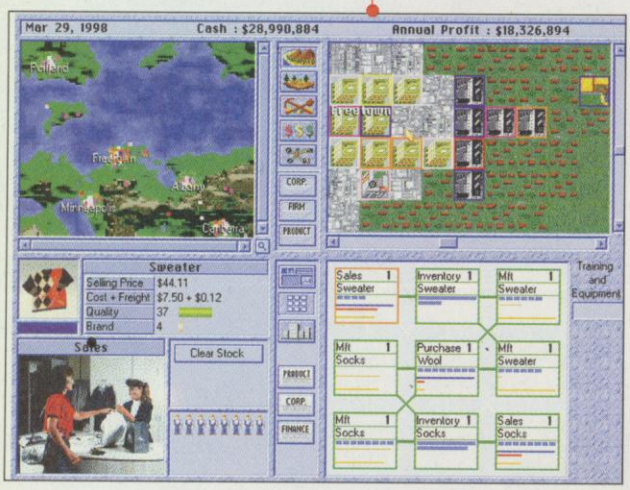
Verspeist Ihr schon zum Frühstück das Wall Street Journal und geht mit der Financial Times unterm Kopfkissen schlafen? Dann solltet Ihr Euch Capitalism von Software 2000 und **Interactive Magic** genauer ansehen: Endlich, so verspricht jedenfalls der Name, kann nicht nur ein kleiner Teil der Wirtschaft wie etwa das Aktiengeschäft, die Seeschiffahrt oder die Vergnügungspark-Branche simuliert werden, sondern gleich der ganze Kapitalismus.

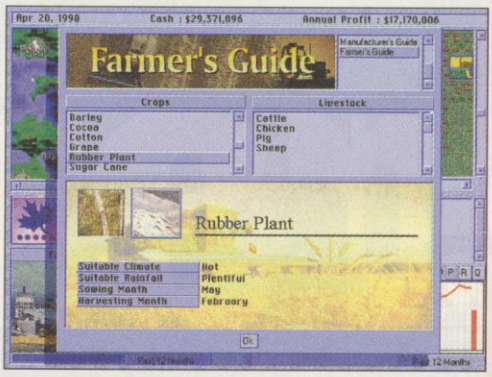
Wie bei Wirtschafts-Sims üblich, habt Ihr die Aufgabe, aus einem vorgegebenen Anfangskapital möglichst viel Kohle zu machen – und die Konkurrenz entweder in Grund und Boden zu ruinieren oder, besser noch, aufzukaufen. Ihr startet als kleines Ein-Mann-Unternehmen mit reichlich Startkapital und könnt Euer Geld auf unterschiedlichste Arten investieren: So empfiehlt sich zu Spielbeginn z.B. der Aufbau eines Kaufhauses in einer möglichst großen Stadt. Später, wenn der Laden richtig brummt, könnt Ihr expandieren: Spekuliert mit Aktien oder bombardiert die Bevölkerung mit Werbung.

Der **Hauptbildschirm** von Capitalism teilt sich in verschiedene Bereiche auf: Im Übersichtsfenster seht Ihr Eure Region, könnt Wetterinfos abfragen oder Handelsrouten einrichten. Im Landschaftsfenster habt Ihr eine der Städte direkt im Blick und könnt Eure Unternehmen an strategisch günstiger Stelle plazieren: Euer Kaufhaus wird vermutlich in Wohngebieten mehr Umsatz machen als zwischen Fabrikhallen. In einem weiteren Fenster müßt Ihr die einzelnen Abteilungen Eurer Firmen einrichten und aufeinander abstimmen: Auch das beste Unternehmen geht irgendwann pleite, wenn Ihr vergessen habt, jemanden für den Verkauf Eurer Produkte anzuheuern.Capitalism bietet zur Einführung in das Programm ein sehr gutes Tutorial; außerdem gibt es vorgefertigte Szenarios, in denen Ihr bestimmte Aufgaben zu erfüllen habt, z.B. Marktführer zu werden, Eure Produktpalette zu verbreitern oder aus einem aufgeblähten, gewinnschwachen Riesenkonzern ein schlankes Goldeselchen zu machen. Technisch präsentiert sich Capitalism eher schlicht – das ganze Spiel läuft zwar unter SVGA, aber auf Intro, Sprachausgabe oder sonstige multimediale Spielereien wurde komplett verzichtet. Lediglich von den beteiligten Unternehmensfürsten, Euren Produkten – vom Tiefkühlhühnchen bis zur Tennissocke – sowie ein paar Landschaften werden Standfotos geboten. Außerdem dudelt eine eher unauffällige Melodie vor sich hin, die vermutlich direkt in einem Firmen- Fahrstuhl aufgenommen wurde.

Die Software und das umfangreiche Handbuch samt ausführlichster Bibliographie sind komplett in Deutsch.

ste





Hier erhaltet Ihr detaillierte Informationen über Eure Produkte



Für BWL-Freaks beginnt mit Capitalism das goldene Zeitalter: Wirtschaft pur ist angesagt! Keine motivations- oder spielspaßfördernde Gimmicks, dafür seitenweise Diagramme, Charts und Menüs. Capitalism ist unglaublich vielseitig: Um Geld zu verdienen, muß sich der Nachwuchsunternehmer als Landwirt, Marketingexperte oder Fabrikant betätigen. Und genau da liegt mein Problem: Anfangs war ich vom geballten Wirtschafts-Know-How beeindruckt, als ich aber merkte, daß sich all die Einzelteile von Capitalism nicht zu einer kompakten, überschaubaren Einheit verbinden, enttäuscht. Hinzu kommt, daß viele der Optionen und Einstellungen in Handbuch und Online-Hilfe ausführlich erklärt werden, im Programm selbst aber gar nicht. Trotzdem: BWL-Freaks sollten Capitalism probespielen, denn wer die Materie an sich kennt, der wird an dem gesammelten Fachwissen seine helle Freude haben.

GUT

Name	**Capitalism**
Genre	Simulation
Hersteller	Software 2000
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte

Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **39%**
Sound **20%**
Spielspaß

65%

Bilder auf

HIGHWAY TO HELL...

NEU IN BERLIN

BERLINS NO.1 IN GAMES

	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 (AH)	109,95	89,95
3D Pinball Outpost	-	89,95*
7th Fleet (AH)	99,95*	89,95*
Absolute Zero	89,95*	89,95*
Action Soccer	-	89,95
A-Train 4 Networks	109,95	89,95
Aces Deluxe	-	79,95
Aces of the Deep 1	89,95	89,95
Aces of the Deep 1 Data 1	39,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95
Advanced Civilization (AH)	109,95*	99,95*
Age of Rifles	-	99,95*
Air Power	-	89,95
Albion	-	99,95*
Alien Legacy	-	89,95
Alien Odyssey	-	89,95*
Aliens	-	99,95*
Alone in the Dark 3	-	99,95
Amerika (Civil War-Empire)	-	89,95
Anstoß	79,95	99,95
Anvil of Dawn	-	99,95*
Apache Longbow	-	89,95
Archibald Applebrook	-	99,95*
Ascendancy	-	79,95
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Atztec-Empire of Blood	-	99,95*
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*
Batman Forever	-	89,95*
Battle Beast	-	79,95*
Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95
Battle Isle 2	89,95	69,95
Battle Isle 3	-	89,95
Battle Race	-	79,95*
Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Biing	89,95	89,95*
Bioforge	-	99,95
Blackbeard (AH)	99,95*	89,95*
Bleifuß - Seamer	-	59,95*
Bundesliga Manager 3	89,95	-
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	99,95
Caesar 2	-	89,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Cessmaster 5000	-	89,95*
Chronomaster	-	99,95*
Civnet	-	99,95*
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	49,95
Command & Conquer	-	ab99,95
Conqueror A.D. 1086	-	89,95
Conquest of the New World	-	89,95*
Creature Shock	-	89,95
Crusader (Origin)	-	ab99,95
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95
D-Day	-	99,95*
Deadline	-	89,95*
Descent 1	89,95	89,95
Destruction Derby	-	89,95*
Die Siedler 2	-	99,95*
Discworld 1	89,95	89,95
Dragon Lore	-	89,95
Druid – Der Druidenzirkel	-	89,85*
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
DSA 3 - Schatten über Riva	-	i.V.
Duke Nuk'em 3D	-	89,95*
Dune 2	49,95	49,95
Dungeon Keeper	-	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95	99,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	79,95	69,95
Empire Deluxe 2	-	99,95
Entomorph	-	99,95*
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
ESPN NBA Airborne 95	-	89,95*
Exploration	-	89,95*
Fade to Black	-	99,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fantasy General	-	i.V.
Fast Attack	-	99,95*
Fatal Racing	-	89,95*
FIFA Soccer 96	-	89,95*
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	79,95
Formula One GP 1	-	39,95
Formula One GP 2	-	99,95*
Formula One GP 2 Manager	-	99,95*
Frankenstein	-	99,95*
Front Page Sports Baseball	109,95	99,95
Front Page Sports Football 96	-	99,95*
FX Fighter	-	89,95
Gabriel Knight 2	-	89,95*
Gadget	-	99,95
Gene Wars	-	99,95*
G-Nome	-	89,95*
Gunship 2000	-	39,95
Hardball 5	-	89,95*
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95	79,95
Heart of Darkness	-	99,95*
Heroes of Might & Magic	-	89,95
Hexen	-	89,95*
High Octane	-	89,95
Hokus Pokus	-	69,95
Hyper 3 D Pinball	-	89,95*
Ice & Fire	-	89,95*
I h. no Mouth and must scream	-	i.V.
Indycar Racing 2.0	-	89,95*
In the 1st Degree	-	99,95*
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
J. Madden Football '96	-	89,95*
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	59,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	-	99,95
Lands of Lore 2	-	99,95*
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	89,95*
Last Dynasty	-	79,95
Legend of Kyrandia 3	-	89,95
Lemmings 3 D	-	99,95
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	69,95
Lords of Midnight	99,95	79,95
Lost Admiral 2	-	99,95*
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	89,95
Machiavelli	109,95	99,95
Mad News	89,95	99,95
Magic Carpet 1	-	89,95
Magic Carpet 1 Data	-	39,95
Magic Carpet 2	-	89,95
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion	-	39,95
Master of Xenon	-	i.V.
Mechwarrior 2	-	89,95
Mechwarrior 2 Data	-	44,95*
Metal Lords	-	99,95*
Metaltech Earthsiege 1	89,95	89,95
Metaltech Earthsiege 1 Data	39,95	-
Micro Machines 2	79,95	89,95
Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*
Milennia	-	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monopoly	-	i.V.
Monster Island	-	i.V.
Myst 1	-	89,95
Myst 2	-	i.V.
Nascar Racing	89,95	89,95
Nascar Racing Track Packs	-	39,95
Navy Strike	-	99,95*
NBA Jam TE	79,95*	79,95*
NBA Live 96	-	99,95*
Nectaris	49,95	-
Need for Speed	-	89,95
NHL Hockey 96	-	89,95
Panic in the Park	-	89,95
Panzer General 1	89,95	ab69,95
Panzer General 2 Allied General	-	89,95*
Paparazzi	-	99,95
Pax Imperia 2	-	89,95*
Perfect General 2	-	89,95
Perfect General 2 Editor	49,95*	-
PGA Tour Golf 96	-	89,95
Phantasmagoria	-	99,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	79,95	79,95
Pitfall Windows 95	-	79,95
Pinball World	-	i.V.
Pole Position	-	89,95*
Police Quest 6 SWAT	-	89,95*
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Power House	-	89,95
Primal Rage	-	89,95
Prisoner of Ice	-	99,95
Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Pro Pinball	-	89,95*
Psycho Pinball	89,95	79,95
Ran Soccer	-	i.V.
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rebel Assault 2	-	89,95*
Red Ghost	-	89,95*
Riddle of Master Lu	-	89,95*
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Ripper	-	89,95*
Road Warrior	-	89,95*
Sam & Max	99,95	99,95
Sensible Golf	84,95*	79,95*
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	89,95
Shannara	-	99,95*
Shellshock	-	89,95*
Shockwave	-	89,95*
Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle	-	99,95
Sim Tower	109,95	99,95
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	99,95	89,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Bucks	-	89,95*
Space Quest 6	-	89,95
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
SSI Collectors Edition	-	99,95
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Star Control 3	-	99,95*
Star Trek - Judgement Rites	-	39,95
Star Trek - Omnipedia	-	89,95
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95
Star Trek - TNG Klingon	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panthers	-	99,95
Stonekeep	-	99,95*
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95
Syndicate 2	-	i.V.
System Shock	-	89,95
Talisman	-	i.V.
Task Force 1942	-	39,95
Tek War	-	99,95
Terminal Velocity	i.V.	79,95
Terminator Future Shock	i.V.	99,95*
Terra Nova	-	99,95*
TFX - 2000	-	89,95*
The Ancients	-	89,95*
The Dig	-	89,95*
The Hive Windows 95	-	89,95*
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Raven Project	-	i.V.
This Means War	-	99,95*
Thunderscape	-	89,95
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tilt	-	89,95*
Transport Tycoon Deluxe	-	99,95*
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Top Gun	-	99,95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	29,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	29,95
Under a Killing Moon	-	99,95
US Navy Fighters	-	99,95
Vikings	-	i.V.
Virtual Karts	-	i.V.
Virtual Pool	-	89,95
Voll Gas-Full Throttle	-	ab 69,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warcraft 2 Tides of Darkness	-	89,95*
Warhammer	-	99,95*
Warlords 2	89,95	-
Waterworld	-	i.V.
Werewolf us Commanche	-	99,95
Wetlands	-	89,95*
Wing Commander 3	-	99,95
Wing Commander 4	-	99,95*
Wipeout	-	89,95*
Witchhaven	-	89,95
Witchwood	89,95*	89,95*
Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
Wooden Ships & Iron Men	-	99,95*
Worms	-	89,95*
X-COM (UFO 2)	109,95	79,95
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	89,95*	89,95*

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Duelist Zeitschrift	-	9,95
Magic TG dt 3rd Edition UL	14,95	4,95
Magic TG dt 4th Edition UL	17,95	5,95
Magic TG dt Renaissance L	-	3,95
Magic TG dt o. us Homelands L	-	3,95
Magic TG us Falling Empires L	-	2,95
Magic TG us Chronicles UL	-	4,95
Magic TG us Ice Age L	17,95	5,95
Star Trek TNG UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	i.V.
Star Wars L	19,95*	5,95*
Vampire (Jyhad) L/UL	17,95	5,95
Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	i.V.
Wing Commander L	14,95	5,95
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Crypts (f.80 Cards)	-	3,95
Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95

HIGHWAY TO HELL... und spielbrett präsentieren:

Kurfürstendamm 195

(Zwischen U-Bhf. Adenauer Platz und Uhlandstr.)

Der Spieletempel! Die ganze Welt der Spiele auf drei Etagen.
Computerspiele, Videospiele, Brettspiele, Rollenspiele, Trading Card Games.
Andere schreiben's nur, wir haben's: über 5.000 weitere Artikel!

0171/540 87 63

(Jetzt auch „normale" Tel.-Nummer, bitte telefonisch erfragen)

10.00-19.30 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES + ZUBEHÖR +++ MAC +++ MAC-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ BRETTSPIELE +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ ROLLENSPIELE +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM - Express 8 DM - Sicherheitskarton 3 DM - Softwaretest 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Pauschale von 25,- DM - Bitte Sendungen an uns frankieren, unfreie Sendungen werden nicht angenommen - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 17.10.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276

PC SPIELE	3,5	CD
11th Hour*	–	99,95
3D Lemmings	–	95,–
3D Pinball Outpost*	–	85,–
Aces Collection	–	75,–
Aces of the Deep (SVGA)	–	95,–
Across the Rhine	–	99,95
AD & D Collector's Ed.	–	75,–
Air Havoc Controller	–	75,–
Al Unser Jr. Arcade Racing	–	65,–
Anvil of Dawn*	–	89,95
Apache Longbow	–	79,95
Ascendancy	–	85,–
BattleBeast	–	79,95
Battle Isle 3	–	85,–
Biing	79,95	79,95
Bioforge Mission Disk*	–	49,95
Bleifuß*	–	89,95
Caesar 2	–	99,95
Championship Manager 2	–	79,95
CivNet*	–	99,95
Crusade	–	89,95
Crusader–No Remorse	–	89,95
Command & Conquer	–	89,95
Cybermage*	–	89,95
Daggerfall – Arena 2*	–	99,95
Definitive Wargame Col.	–	65,–
Descent	89,95	89,95
Dig, The*	–	89,95
Discworld	79,95	89,95
Druid*	–	89,95
DSA 3*	–	85,–
Dschungelbuch, Das*	69,95	69,95
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Empire II–The Art of War	–	89,95
Fade to Black	–	95,–
Fatal Racing*	–	89,95
FIFA Soccer '96*	–	89,95
Flight Unlimited	–	89,95
Flugsimulator 5.1	79,95	79,95
Grand Prix 2*	–	95,–
Hardball 5	–	89,95
Harpoon 2 Deluxe	–	99,95
Hattrick!	85,–	85,–
Heroes of Might&Magic	–	79,95
Hi–Octane	–	89,95
Hugo (Kabel 1)	65,–	–
Indy's Desktop Adv.*	39,95	39,95
Jagged Alliance	69,95	89,95
Jagged Alliance Data*	49,95	49,95
Jetfighter 3*	–	99,95
King's Quest 7	–	89,95
Larry 1 – 6	–	89,95
Lost Admiral 2, The*	–	89,95
Mad TV 2*	–	85,–
Magic Carpet inkl. Data	–	65,–,
Magic Carpet 2	–	85,–
Magic the Gathering*	89,95	89,95
Mechwarrior 2	–	85,–
Mechwarrior 2 Data*	–	59,95
Micro Maschines 2	69,95	75,–
Myst	–	75,–
Nascar Racing	79,95	89,95
Nascar Track Pack	39,95	49,95
Navy Strike*	99,95	99,95
NBA JAM*	–	89,95
NBA Live '96*	–	89,95
Need for Speed	–	85,–
Networks	89,95	89,95
NHL Hockey 96	–	85,–
Panzer General 2*	89,95	89,95
Pinball Illusions	–	65,–
Pitfall für WIN95	–	85,–
Pole Position*	–	89,95
Police Quest 5 – Swat*	–	99,95
Primal Rage	–	85,–
Psycho Pinball	69,95	75,–
Rebel Assault	–	39,95
Rebel Assault 2*	–	89,95
Riddle of Master Lu, The	–	99,95
Siedler 2, Die*	–	89,95
Silent Hunter*	–	89,95
Sim Isle	89,95	85,–
Sim Sity 2000	89,95	99,95
Sim Tower	79,95	79,95
Sim Town	–	79,95
Simon the Sorcerer 2	85,–	85,–
Slipstream 5000	69,95	69,95
Space Marines*	–	89,95
Space Quest 6	–	85,–
Star Trek – Omnipedia	–	85,–
Star Trek – TNG	–	99,95
Steel Panthers	–	89,95
Stonekeep*	–	99,95
Terminal Velocity	69,95	75,–
TFX Eurofighter 2000*	–	89,95
This means War*	–	95,–
Thunderscape	–	85,–
Top Gun-Fire at Will*	–	95,–
Ultima Underworld 1+2	–	39,95
US Navy Fighters Gold	–	95,–
USNF – Marine Fighters	–	49,95
Vollgas	–	85,–
Warcraft 2*	–	89,95
Warlords 2 Deluxe	–	79,95
Werwolf vs. Comanche	–	75,–
Whales Voyage 2	–	79,95
Wing Commander 3	–	79,95
Z*	–	89,95

Dies ist nur ein kleiner Auszug, für weitere Spieletitel rufen Sie uns bitte an.
Wir führen auch MAC–Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten.
Versandkostenpauschale DM 10,– ; Ausland DM 25,–
Kreditkarten: Eurocard–Master / Visa / Amex
Versandpreise sind Ladenpreise.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
* bei Druckerscheinung noch nicht verfügbar.



GEGEN DEN STROM

Für immer größere Schiffe sollen immer mehr Flüsse zu "Wasser-Autobahnen" ausgebaut werden. Zeigen wir den Kanal-Arbeitern in Bonn die rote Karte. Fordern Sie das Info "Rettet unsere Flüsse!" an (für 5 DM in Briefmarken).



NABU Naturschutzbund Deutschland

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Hint Shop

Inh.: C. v. Mellenthin

Sülzgürtel 96 - 50937 Köln
Tel/Fax: 0221/4200942
BTX: MELLEN#

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

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

7'th Guest / A'Qadim	Gabriel Knight 1	Orion Conspiracy	**Sammelhefte:**
Alien Logic / Amberstar	Hell-A Cyberpunk Thriller	Phantasmagoria	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Alone i.t. Dark 1 bis 3	Höhlenwelt Saga Teil 1	Prisoner of Ice	Ishar 1 bis 3
Bioforge / Bureau 13	Jagged Alliance	Ravenloft 1 und 2	King's Quest 1 bis 6
Command & Conquer 1	Jewels of Oracle	Rebel Assault und Privateer	Larry 1 bis 6
Creature Shock / Cyberia	Journeyman's Pojekt 1 + 2	Sam und Max	LucasArts Classic Adv.
Daedalus Encounter / Death Gate	King's Quest 1 bis 7	Simon the Sorcerer 1 und 2	LucasArts Top Adventures
Dark Sun 1 und 2	Knights of Xentar	Space Quest 1 bis 6	Might & Magic 3 bis 5
Discworld / Dragon Lore	Kyrandia 1 bis 3	Star Trek - N.G. "A.F.U."	Police Quest 1 bis 4
Dungeon Master 1 und 2	Lands of Lore 1	System Shock	Quest for Glory 1 bis 4
Elder Scrolls - Arena	Last Dynasty, The	Ultima 8 - Pagan	Space Quest 1 bis 5
Fade to Black	Little Big Adventure	Vollgas (Full Throttle)	Star Trek 1 und 2
Flight o.t. Amazon Queen	Menzoberranzan	Wizardry 6 und 7	Ultima 7-Teil 1+2 +Forge
	Myst, Noctropolis	Woodruff and the Schnibble	Ultima Underworld 1 + 2

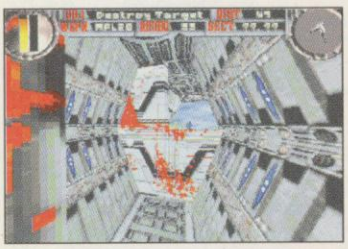
Wir führen über 250 Lösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch in anderen Firmen erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

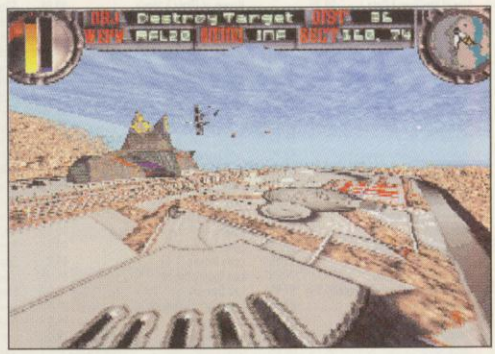
Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax:0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax:033/457001

FURY3

Wer den Namen Microsoft hörte, dachte bisher an Software für den "ernsthaften" PC-Anwender. Abgesehen von einigen Multimedia-Produkten wie "Cinemania", suchte man Unterhaltungssoftware bis dato vergebens in Bill Gates' Produktkatalog. Mit dem neuen Label "Microsoft Home" jedoch schicken sich die Amerikaner nun an, den internationalen Daddelmarkt zu erobern. Die Vorhut für diesen Feldzug übernimmt "Fury". In diesem auf "Terminal Velocity" basierenden 3D-Action-Spektakel für Windows 95 seid Ihr schon wieder der Retter der Menschheit. Ich will Euch nicht mit Details langweilen, es geht auf jeden Fall wieder einmal gegen eine unglaublich böse Roboterarmee, die die Existenz der Menschheit bedroht. Nach unkomplizierter Installation klickt Ihr nur noch auf Start, tippt Euren Namen ein und schon geht's los zum Briefing. Hier erfahrt Ihr, wie schon im Vorgänger, alles Wissenswerte über den zu befreienden Planeten, bevor Ihr Euch in das wilde Getümmel stürzen könnt. Die Welten in Fury sind riesengroß und scrollen bei entsprechender High End-Hardware im Vollbildmodus butterweich über Euren Bildschirm. Spielt Ihr allerdings im Fenster, tendiert die Frame-Rate gefährlich in Richtung Slide-Show. Ihr ballert Euch fröhlich von Missionsziel zu Missionsziel, wobei es meistens darum geht, Bodenobjekte fachgerecht zu terminieren. In fast jedem Level harren wieder einmal Tunnelsysteme Eurer Entdeckung, hier verbergen sich auch die meisten Extrawaffen. Apropos Waffen: Bis zu sieben verschiedene Systeme könnt Ihr auf Euren **Jäger** klinken, wobei sich die Strahlenwaffen in bis zu zwei Stufen ausbauen lassen. Am Ende des dritten Levels einer jeden Welt erwartet Euch schließlich ein Obermotz, der durch Dauerbeschuß in die ewigen Roboterjagdgründe geschickt werden muß. Spielstände dürft Ihr nach Belieben in einem eigenen Windows-Ordner ablegen, falls Ihr für die Rettung der Menschheit länger als einen Nachmittag benötigen solltet. *sg*



Die Tunneltexturen wurden nochmals verbessert

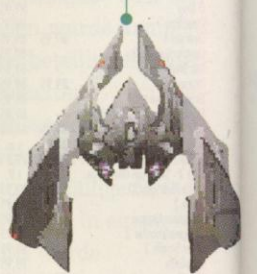


Bei den meisten Missionzielen handelt es sich um Gebäude oder Mech-Kompanien



Den vierfach Laser habt Ihr erst ab der dritten Ausbaustufe

Terminal Velocity + Win 95 – Multiplayer = Fury





GUT

Microsoft steigt ohne großen Knall in den PC-Spiele-Markt ein. War Terminal Velocity noch eine Bereicherung für den 3D-Ballerspieler, geht Fury "nur" als exzellente Missiondisk durch. Sieht man nämlich von den neuen Gegnern und den nur geringfügig modifizierten Waffen ab, haben wir es hier prinzipiell mit Apogees Magic-Carpet-Verschnitt unter Windows 95 zu tun. Erfreulicherweise wurden die Texturen in den Tunnels noch einmal verbessert und die Action beschränkt sich dank feindlicher Mech-Einheiten, die am Boden ihr Unwesen treiben, nun nicht mehr bloß auf den Himmel. Ein Hauptkritikpunkt aber ist die fehlende Multiplayer-Option. Denn schon der Vorgänger bewies seine ganze Klasse erst, wenn sich mindestens zwei todesmutige Piloten am Kampfgeschehen beteiligten. Könnt Ihr auf Multiplay verzichten, ist Fury allerdings ebenso zu empfehlen wie schon sein Vorgänger, Netzwerkbesitzer fliegen Probe.

Name	**Fury³**
Genre	Action
Hersteller	Microsoft
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1
System	Windows 3.1/'95

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	10–70 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	alle Windows-kompatiblen
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Sidewinder, Joystick, Tastatur
Extras	keine

Grafik **75%**
Sound **70%**
Spielspaß

75%

Bilder auf

CLEARING HOUSE



Die hart arbeitenden Mitglieder des Firmenvorstands bei Eurem Vorstellungsgespräch

Als Börsenprofi an der Wall Street! Doch Vorsicht: Das große Geld bleibt oft eben nur Spekulation...

Greed is good": Mit Wehmut erinnern wir uns an das Motto des legendären Finanzhais Gordon Gekko aus Oliver Stones Film "Wall Street". Damals war es schick, an den Börsen der großen weiten Welt das Geld kistenweise nach Hause zu tragen, sich in der Freizeit vornehmlich um Designer-Wohnungen oder japanische Kleidermacher zu kümmern und das Wort "Moral" für ein französisches Weinanbaugebiet zu halten. Yuppie nannte das gemeine Volk diese Helden der Moderne. Am Ende von Wall Street lag Gordon Gekko (alias Michael Douglas) im Dreck und die 80er waren vorüber.

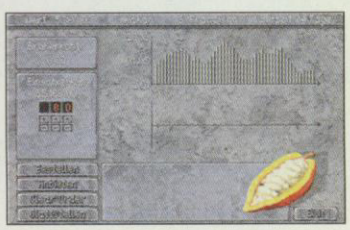
"Gier ist gut" gilt auch in der Börsen-Simulation Clearing House von Max Design. Ihr seid Börsenprofi und werdet von verschiedenen Brokerfirmen angestellt, um für die Damen und Herren in der **Vorstandsetage** soviel als möglich zu verdienen. Allerdings zählt letztlich nur, was für Euch übrigbleibt: Wenn eine andere Firma mehr zahlt, könnt Ihr problemlos dort anheuern. Unter Zeitdruck klappert Ihr dann verschiedene Örtlichkeiten ab: Geld wird beim Broker investiert und in der Kneipe könnt Ihr von Kollegen Infos kaufen. Um Clearing House zu gewinnen, gibt es verschiedene Zielvarianten: In der Blitzpartie verdient Ihr Euer Geld unter verschärftem Zeitdruck. Im Image-Modus gewinnt Ihr nur, wenn Euer Ruf besser ist als Euer Kontostand. Wie der witzige "2 Millionen verschleudern"-Modus gewonnen wird, könnt Ihr Euch selbst denken...

Clearing House ist sehr einsteigerfreundlich. Über wichtigen Schaltern wird – a là Windows 95 – bei Mauskontakt ein erklärender Text eingeblendet, ein Klick auf die rechte Taste Eures Nagers bringt eine sehr ausführliche Online-Hilfe auf den Bildschirm.

Technisch präsentiert sich Clearing House solide, es gibt viele Standbilder mit kleineren Animationen, zwischendurch sind mehrere sehr kurze 3D-Filmchen zu bestaunen. Wer will, kann mit bis zu vier Freunden um die Wette spekulieren; dabei habt Ihr nacheinander einen (Spiel-) Tag lang Zeit, Eure Geschäfte zu tätigen. *ste*



Kommt uns dieser freundliche Herr nicht bekannt vor?



Rubrik "Was Sie schon immer wissen wollten": Detaillierte Infos über den Kursverlauf von Baumwolle



NA JA

Geld und Humor, verträgt sich das? Der Witz in Clearing House jedenfalls ist Geschmackssache: Ich persönlich finde es nur mäßig lustig, beim Computerspielen über Bilder von Politik- und Finanzpromis zu stolpern. Was mich bei Clearing House aber wirklich stört, ist z.B. die Berücksichtigung von Tageszeiten im Spiel: Wer auch nur eine Minute zu spät zur Bank kommt, steht vor verschlossenen Türen. Passiert mir im "wirklichen" Leben ständig, beim Zocken kann ich also gerne darauf verzichten. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, wird in Clearing House – trotz aller Albernheiten – einen ordentlichen Einstieg ins Börsengeschäft finden; Profis werden eher unterfordert. Und bitte, nicht nach zwei Tagen Clearing House das Eigenheim verpfänden und die ganze Kohle an die Börse tragen; mit einem Rubbellos für 'ne Mark vom Kiosk nebenan werdet Ihr vermutlich schneller Millionär!

Name	**Clearing House**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Max Design
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	

Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	bis zu 4 Spieler

Grafik	**55%**
Sound	**41%**
Spielspaß	**57%**

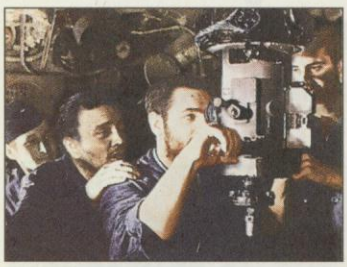
Bilder auf

COMMAND

Aces of the Deep

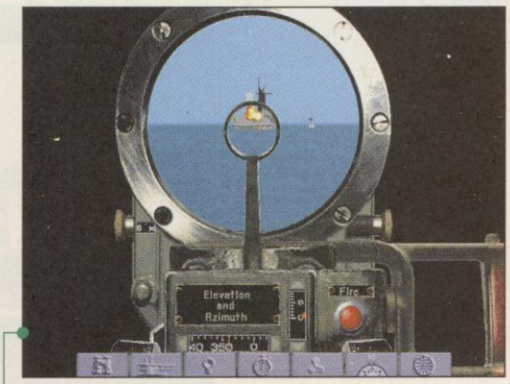
EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

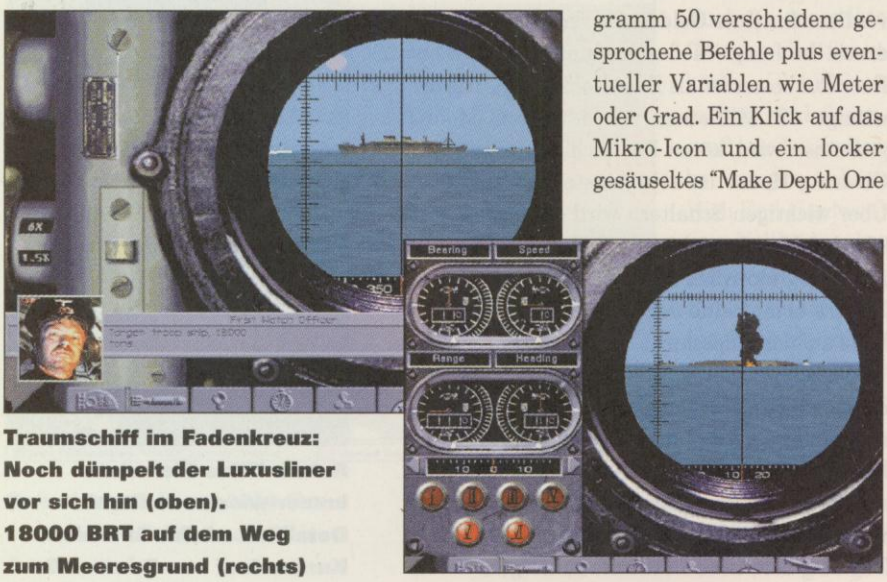


Sämtliche zeitgenössischen Bilder in "Aces" wurden für die Neuauflage nachkoloriert

Fensterlnde U-Boot-Kommandanten atmen auf: "Mit Command Aces of the Deep" vollzieht Sierras traditionsreiche Simulations-Serie den Sprung auf den DOS-Nachfolger Windows 95. Im Zuge der Umstellung verpaßten die Amerikaner ihrem Vorzeige-Taucher auch gleich eine grafische Frischzellenkur: sämtliche Objekte wurden mit detaillierten Texturen belegt, und der Sim-Kaleu nimmt seine Umwelt nunmehr in schmucker SVGA-Grafik wahr. Die "Aces"-Expansion-Disk mit ihren neuen Booten und Waffen wurde ebenfalls mit auf die CD gequetscht, und schießfreudige Kapitäne dürfen nun sogar selber Hand an das **Deckgeschütz** legen. Der eigentliche Gag des Spiels jedoch ist das neue Benutzerinterface: Wem das Hantieren mit Maus und Tastatur zu konventionell erscheint, der schnauzt seine Mannschaft nun über Mikrophon direkt an. Via Spracherkennungs-Software von IBM versteht das Programm 50 verschiedene gesprochene Befehle plus eventueller Variablen wie Meter oder Grad. Ein Klick auf das Mikro-Icon und ein locker gesäuseltes "Make Depth One Zero Zero" z.B., bringt Euch somit auf 100 Meter Tiefe. Spielerisch blieb ansonsten alles beim alten: Ihr entscheidet Euch für eine einzelne Mission oder eine komplette Kampagne, bestimmt in alter Dynamix-Manier den Realismusfaktor und macht Euch auf zur fröhlichen Tonnagejagd im kalten Nordatlantik. Durch das bekannt gute Online-Manual inklusive tränenreicher Erzählungen ehemaliger grauer Wölfe schließlich, verwandelt sich Aces of the Deep von der "normalen" Kriegs-Simulation in eine spielerische und gehaltvolle Geschichtsstunde in Sachen zweiter Weltkrieg. *sg*



Hier schießt der Chef persönlich: Die korrekte Bedienung der Kanone ist ziemlich knifflig



Traumschiff im Fadenkreuz: Noch dümpelt der Luxusliner vor sich hin (oben). 18000 BRT auf dem Weg zum Meeresgrund (rechts)

Aces goes WIN 95. Die erste Simulation im Fenster.





SUPER

Sierra behauptet mit der neuesten Aces-Version eindeutig seinen Spitzenplatz bei den U-Boot-Simulationen. Die Grafik wurde durch die kosmetischen Eingriffe deutlich aufgewertet und das unkomplizierte Gameplay sowie die hervorragende Hintergrundrecherche waren schon im Vorgänger Garanten für wochenlanges Spielvergnügen. Die Spracheingabe funktioniert zwar leidlich gut und sorgt anfangs für Aha-Effekte, erweist sich jedoch auf die Dauer als überflüssig. Mit Maus und Tastatur geht das Tonnagekillen wesentlich flotter von der Hand, und bei undeutlicher Aussprache der englischen Befehle kommt es regelmäßig zu Kommunikationsschwierigkeiten mit der Mannschaft. Besitzt Ihr also bereits das Original, kommt Ihr auch weiterhin gut ohne die Command-Version aus. Ansonsten empfehle ich das neue Aces uneingeschränkt, es gibt zur Zeit einfach nichts besseres.

Name	**Command A. o. t. D.**
Genre	Simulation
Hersteller	Sierra
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Windows '95

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Soundblaster – (kompatibel)
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Stimme
Extras	Stimmerkennung

Grafik	**75%**
Sound	**74%**
Spielspaß	

86%

Bilder auf

G, M, C – München

MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL

Sponsored by:

Apple Computer

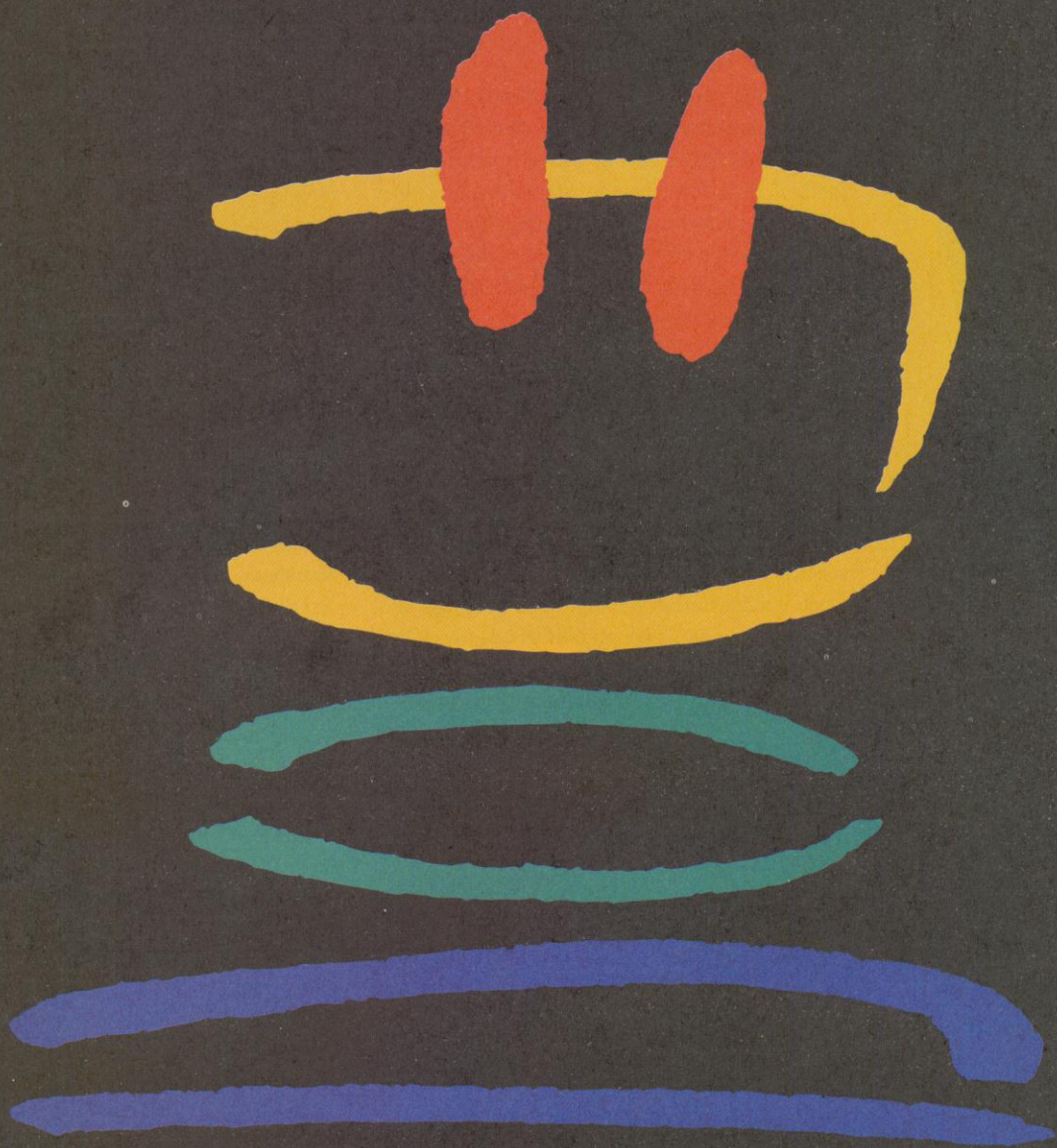
IBM

Microsoft

SIEMENS NIXDORF

Co-Sponsor:

vectorsoft



bits&fun´95

Informations- und Verkaufsshow für Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M,O,C, München
Lilienthalallee 40

Tel.: 089-5107-284
Internet: http://www.west.de/activity/bits&fun.html

G. M. C – München

Wir danken:

Abendzeitung · Bayerischer Rundfunk · CHIP · DMV Franzis · AMIGA · POWER PLAY · VIDEO GAMES · PCgo!

D-DAY

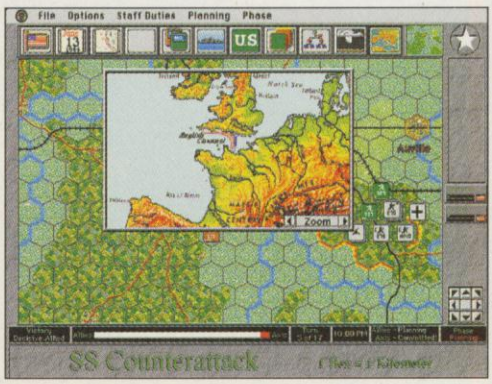


Als die Alliierten im Juni 1944 in der Normandie landeten, war der Zweite Weltkrieg eigentlich schon entschieden. Die historisch bedeutende Invasion war schon in der Vergangenheit Inhalt diverser Strategie-Spiele, jedoch wissen Kenner des Genres die ungeheure Historientreue der in Neuengland beheimateten Firma Avalon Hill zu schätzen. "D-Day" bietet die Möglichkeit, wahlweise die deutsche oder alliierte Seite während der Auseinandersetzungen zu übernehmen. Im ausführlichen Optionsmenü legt Ihr vor dem Start eines der sieben Szenarien fest, wie realitätstreu die Schlachten ablaufen sollen. Hierbei werden Features wie Wetter, Luftherrschaft, Sicht und Genauigkeit der Aufklärermeldungen berücksichtigt. Verschiedene "was wäre wenn"-Einstellungen lassen Euch zudem fiktive Bedingungen ausprobieren. Zu Beginn der Szenarien begrüßt Euch ein **Offizier** der jeweiligen Streitmacht, der Euch auch weiterhin über mögliche Spielzüge und die Ausgänge der Einzelkämpfe informiert. Die Missionsziele und die dazugehörige Missionsstatuszeile im Auge, bewegt Ihr Eure Truppen mit einem "Klick and Drag"-Handcursor über das Hexspielfeld. Auf den Hexfeldern können dabei mehrere Einheiten gleichzeitig positioniert werden. Die Icons Eurer eigenen und die der bereits aufgeklärten Feindtruppen tragen kleine Symbole, Nummern und Buchstaben zum Feststellen der Truppenzugehörigkeit. Noch unaufgeklärte Einheiten ziert lediglich ein ansonsten informationsloses Nationalitätensymbol. Beim Klicken auf die schon erkannten Einheiten-Icons erfahrt Ihr Einzelheiten über Angriffs-, Verteidigungswerte sowie Munitionierung und den Treibstoffvorrat. Diese Angaben sind äußerst wichtig, da in "D-Day" der geregelte Nachschub von größter Bedeutung ist. In der "Planning Phase" schmiedet Ihr Eure Angriffspläne, legt Truppenbewegungen fest und markiert die Angriffsziele für Eure Artillerie, Flugzeuge und Schiffe (nur Alliierte). In der "Execution Phase" werden Eure Befehle dann vom Computer ausgeführt. Obwohl "D-Day" von der Grundkonzeption her ein Solo-Player-Spiel ist, kann am gleichen PC ein Freund gegen Euch antreten, oder aber Ihr nutzt die Möglichkeit, PBEM-Spielstände mit Spielpartnern im Internet oder auf CompuServe auszutauschen. *fh*





Oben: Die Levelkarte
Unten: Der Hexfeld-Kampfbildschirm



Auf der in drei Stufen zoombaren Landkarte seht Ihr Euren Einsatzort

Avalon Hills "D-Day" ist Hardcore-Strategie für erfahrene Feldherren



Bei Avalon Hill vergißt man gerne, daß ein typischer Computerspieler auch bei einem WKII-Strategiespiel in erster Linie gut unterhalten werden will, denn sonst könnte er ja gleich ein Geschichtsbuch wälzen. Mit "D-Day" will man allerdings gezielt Hardcore-Strategen ansprechen, die keinen Wert auf schmückendes Beiwerk wie Videos, Kampfanimationen und Sprachausgabe legen. Die bekommen dann allerdings ein Höchstmaß an Authentizität und akkurater Recherche geboten. Das recht logische und unkomplizierte Interface macht Euch schnell mit den Funktionen und Menüs des Spiels vertraut, die allerdings trotz der hohen Auflösung grafisch spartanisch und staubtrocken rüberkommen. Ein wenig mehr Massenappeal und Konzessionen an heutige Standards, hätten diesem ansonsten erstklassigen Spiel nicht geschadet. Schade , daß auf diese Weise "D-Day" vielen Spielern vorenthalten bleibt.

GUT

Name	**D-Day**
Genre	Strategie
Hersteller	Avalon Hill
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 (2)
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Roland, Soundblaster (Pro)
CD-ROM-Speed	1 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	beiliegende Landkarten
Grafik	**40%**
Sound	**31%**
Spielspaß	

74%

Bilder auf



bits & fun ´95

Informations- und
Verkaufsshow für
Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M,O,C, München
Lilienthalallee 40

Die Sponsoren der bits&fun´95:

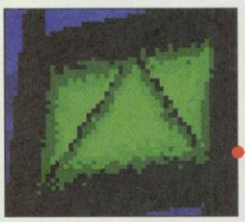
Apple Computer IBM Microsoft SIEMENS NIXDORF

Co-Sponsor:

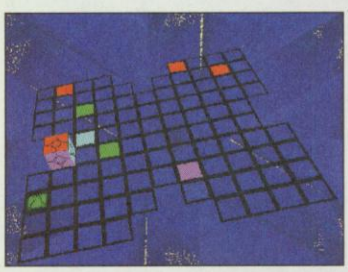
vectorsoft

Tel.: 089-5107-284
Internet: http://www.west.de/activity/bits&fun.html

ENDORFUN

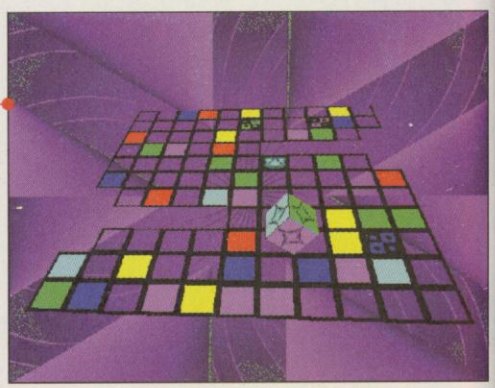


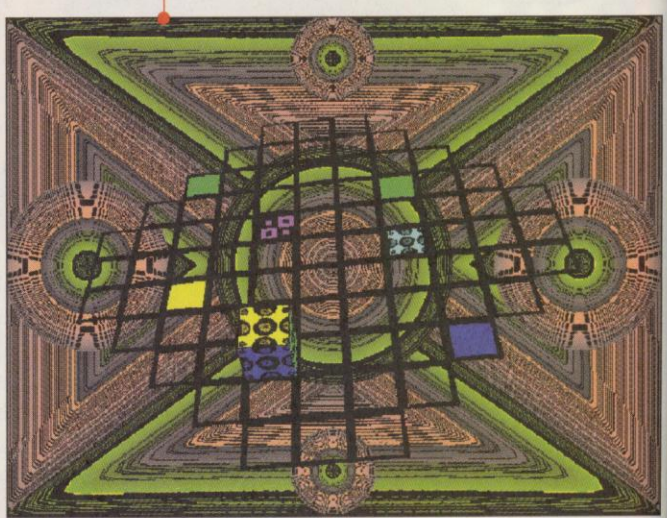
Das Würfelwunder ist zurück: Endorfun ist das richtige Spiel für die Erholungspause – leicht bekömmlich und entspannend.



Rubik läßt grüßen: Mit einem Würfel geht's auf Farbenjagd.

Würfel sind spätestens seit Rubik ein gesellschaftsfähiges Spielzeug – auch für Erwachsene. Der vielfarbige "Rubiks Cube" begeisterte Anfang der Achtziger Jahre Millionen. Warner Interactive hat für "Endorfun" ein ähnliches Knobelsystem ausgetüftelt, das wiederum auf einem Würfel basiert. Auf dem Spielfeld, das in mehrere rechteckige Felder aufgeteilt ist, bewegt Ihr per Maus Euren "Light Body"-Würfel, der auf jeder der sechs Seiten eine bestimmte Farbe hat. Nun tauchen verschiedenfarbige Felder auf. Eure Aufgabe ist es, diese Felder zu neutralisieren, indem Ihr sie mit dem Würfel überrollt. Allerdings verschwindet das Feld nur, wenn dessen Farbe mit der Farbe der Würfelseite übereinstimmt, die auf der Oberseite erscheint, wenn Ihr auf dieses Feld rollt. Wie schon zu Rubiks Zeiten gibt es Standardeinstellungen, wie in besonderen Situationen verfahren wird, die nützlicherweise gleich im Help-File aufgeführt und wenig kompliziert sind. "Endorfun" läßt sich auf drei verschiedene Arten spielen. Ihr könnt versuchen, so lange wie möglich zu überleben, das Level so schnell wie möglich zu beenden oder so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Ziel in jedem Level ist es, möglichst viele farbige Felder und eine bestimmte Zahl der **"Life Force"-Felder** zu neutralisieren. Letztere sind mit einer bestimmten Textur markiert. Allerdings existiert immer nur ein "Life Force"-Feld auf dem Spielfeld. Habt Ihr das überrollt, erscheint ein neues, bis Ihr nach einer bestimmten Anzahl neutralisierter "Life Force"-Felder ins nächste Level springt. Zwischen den Levels warten "Challenge"-Runden, in denen das Spielfeld langsam kleiner wird und Ihr allein "Life Force"-Felder jagt. Diese wechseln allerdings in bestimmten Zeitabständen Ihre Position, was Euer Unterfangen zusätzlich erschwert. In späteren Levels warten neben neuen Hintergrundgrafiken **andere Spielfeldformen** und schneller auftauchende Farbfelder. Extra-Felder für Extra-Punkte und Extra-Zeit tauchen ebenfalls auf. *kn*







GUT

Endorfun ist ohne Frage ein schönes Spiel mit glänzender Spielidee. Doch ist es kein Computerspiel im eigentlichen Sinne, sondern ein entspannender Zeitvertreib á la "Solitaire" oder "Shanghai". Man kann "Endorfun" problemlos exzessiv spielen und eine Menge Spaß haben, aber abwechslungsreich ist es nie. Man würfelt munter drauflos, rollt sich von Level zu Level und wird vielleicht von der "Tetris"-typischen Highscore-Manie gepackt – ein echtes Spielziel existiert nicht. Zwar bietet uns Warner optisch keine Augenweide, aber musikalisch ist das Spiel dank atmosphärischer Musik atemberaubend. Alles in allem bietet "Endorfun" allen Denkspielfreunden eine gelungene Alternative zu den High-Tech-Spielen der Neuzeit und kann in bestimmten Kreisen gar Kultstatus erreichen. Ein zweites "Tetris" ist "Endorfun" allerdings nicht, aber wer eine nette Freizeitbeschäftigung sucht, kommt auf seine Kosten.

Name	**Endorfun**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Warner Interactive
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Windows-kompatible
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **19%**
Sound **81%**
Spielspaß

73%

Demo auf

MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL

Computer

Created by: Felix Pietsch, 14 Jahre, Staatl. Realschule Nabburg

Sponsored by: AMIGA, POWER PLAY, PCgo!, VIDEO GAMES



verbinden

G, M, C - München

bits & fun '95

Informations- und Verkaufsshow für Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M,O,C, München
Lilienthalallee 40

Die Sponsoren der bits & fun '95:

Apple Computer IBM Microsoft SIEMENS NIXDORF

Co-Sponsor: vectorsoft

Tel.: 089-5107-284
Internet: http://www.west.de/activity/bits&fun.html

THE 5TH MUSKETEER

Athos, Portos, Aramis und D'Artagnan. Vier Namen, die für einen Klassiker der Weltliteratur stehen: "Die drei Musketiere" von Alexandre Dumas. Leider hat der französische Romancier seinen Lesern die Existenz eines fünften, bedeutenden **Musketiers** glatt verschwiegen. Also hat U.S. Gold kurzerhand die Abenteuer dieses Herrn namens Geoffroi LeBrun zu einem Grafik-Adventure in bester Monkey-Island-Manier verarbeitet. Unser Held steht am Anfang seiner militärischen Laufbahn und kann es kaum erwarten, sich mit Ruhm und Ehre zu bekleckern, um die Herzen der Damen im Sturm zu erobern. Also macht er sich auf nach Rouen, wo er beim Musketier-Regiment seinen Dienst antreten will. Kaum dort angekommen, stolpert er auch schon über einen halbtoten, angestochenen Edelmann namens William de Peuple, der in der Gosse vor einer Spelunke sein Leben aushaucht. Bevor der arme Mann jedoch seinen letzten Tropfen blauen Blutes vergießt, erzählt er Geoffroi, man habe ihn überfallen und seines Testaments beraubt. In diesem Schriftstück vermacht er das Familien-Schloß dem jungen König Karl IX. Da das Prachtgebäude strategisch äußerst günstig gelegen ist, versuchen mehrere politische Fraktionen das Original verschwinden, und ihre Version des Testaments anerkennen zu lassen. Geoffroi schwört natürlich sofort, den Tod des armen Mannes zu rächen und das Testament nach Paris zu bringen. Im Verlauf des Spiels müßt Ihr Euch nun zunächst in Rouen nach den Mördern de Peuples umsehen, das Herz der örtlichen Schönheitskönigin Juliette erobern und natürlich das gestohlene Testament wiederbeschaffen. Jedesmal, wenn Ihr von Bewohnern des Städtchens einen Hinweis auf





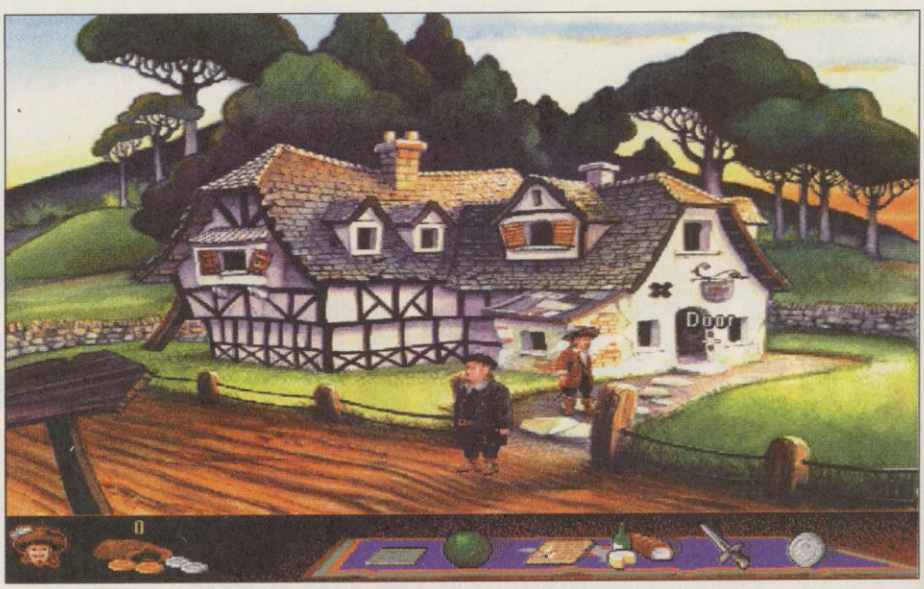
Schäferstündchen mit Hindernissen. Die aparte Juliette ist nicht so leicht zu haben. (ganz oben)



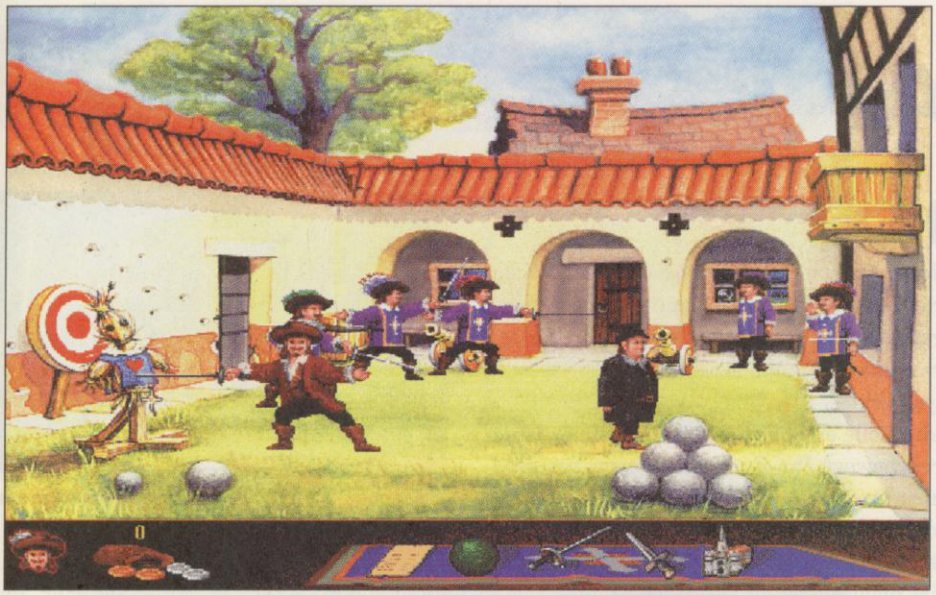
Das pergamentförmige Interaktionsmenü liefert Euch zu jedem Gegenstand die passenden Befehle

MUSKETIERE

Die Musketiere stellten in Frankreich zur Zeit der Renaissance die königliche Leibgarde, zählten also zur militärischen Elite des Landes. Der Name leitet sich nicht etwa von ihren animalischen Trieben, sondern ihrer traditionellen Waffe, der Muskete, her.



On the road again: Schon vor fünfhundert Jahren waren Frankreichs Überlandstraßen berühmt für ihre Rasthäuser



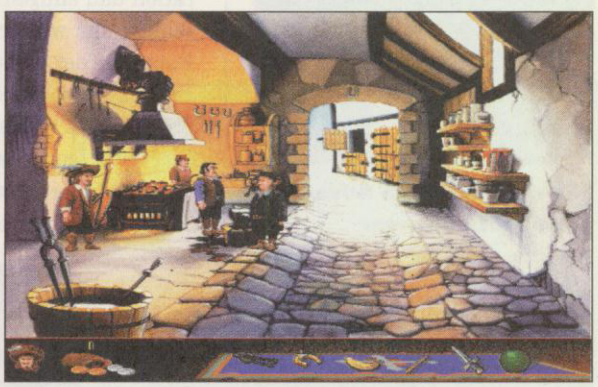
Touché! Statt wie andere Franzosen mit Atomsprengköpfen um sich zu schmeißen, übt sich Geoffroi lieber in der edlen Kunst des Fechtens.

En Garde! In U.S. Golds erstem selbstproduziertem Adventure fechten wir uns durchs Frankreich des 15ten Jahrhunderts.

eine andere Gegend Frankreichs bekommt, taucht auf der Übersichtskarte diese neue Location als Hotspot auf, den Ihr bereisen dürft (Sherlock Holmes läßt grüßen).

Die Bedienung Eures Helden läuft (fast) in guter alter LucasArts-Manier ab: Mit dem Fadenkreuz teilt Ihr Geoff mit, wohin er sich zu bewegen hat, bei Gegenständen, die manipuliert werden können, verwandelt sich das Kreuz in eine Beschreibung des jeweiligen Items. Wollt Ihr das Objekt Eurer Begierde nun untersuchen oder gar mitnehmen, genügt ein Klick auf die rechte Maustaste, und schon öffnet sich ein Interaktionsmenü, in dem alle für diesen Gegenstand relevanten Handlungen aufgelistet sind. Anklickverben im klassischen Sinne werdet Ihr also nicht finden, ich habe sie allerdings auch nicht vermißt. Klickt Ihr nun beispielsweise auf das Barmädchen in der Taverne, könnt Ihr mit ihr "Reden" oder sie "Nehmen" (hä,hä). Mit einem Schwert läßt es sich jedoch nicht so gut quatschen, daher fehlt diese Aktion auch im entsprechenden Menü. Sämtliche Goodies, die Ihr so einsammelt finden sich – wie immer – in Eurem Inventory als Icons wieder. Während des Spiels könnt Ihr übrigens den Quasselkopf Henri als persönlichen Diener anheuern, über dessen unendlich große Manteltasche Ihr dann ebenfalls als Inventory verfügen könnt. Daß sämtliche Dialoge in "5th Musketeer" in astreiner Sprachausgabe erklingen, erstaunt wahrscheinlich ebensowenig wie die Tatsache, daß Ihr an jeder Stelle des Spiels laden und speichern dürft. Erfreulicherweise orientierte sich U.S. Gold auch in anderen Aspekten an bekannten Vorbildern, und so müßt Ihr keine Angst haben, Euch den Weg zur Lösung durch falsche Handlungen zu verbauen oder gar zu sterben: Geoffroi ist schuß,- degen- und idiotensicher. Allerdings sind einige der Rätsel recht knackig, und durch die Vielzahl an Locations (über 100 Screens) ist wochenlanges Rätselknacken garantiert. *sg*





Beim Hufschmied von Rouen tretet Ihr Eure Überlandreisen per Kutsche an. (oben)



Wer glaubte, klassische Grafik-Adventures hätten sich mit "Indy 4" verabschiedet, hat sich gründlich geirrt. "5th Musketeer" begeistert mit seinen handgemalten Hintergründen und flüssigen Animationen. Erfreulicherweise nimmt sich das Spiel nicht allzu ernst, und der Humor fällt eindeutig nicht in die Kategorie "lach jetzt, oder ich schlag' Dich!". Zum PP-Prädikat fehlt dem U.S. Gold Produkt jedoch ein Spritzer Originalität, der Adventure-Freak wird im Zuge der Handlung einige Dejà Vus erleben. Außerdem sind manche Rätsel nicht ganz so logisch aufgebaut wie bei der Lucas'schen Konkurrenz, und gerade anfangs verfranst sich die Story in so viele Richtungen, daß es nicht ganz klar wird, wohin sich die Handlung eigentlich bewegt. Trotz dieser kleinen Mängel lege ich Euch den Musketier wärmstens ans Herz, schon alleine deswegen, weil "The Dig" immer noch auf sich warten läßt.

SUPER

Name	**The 5th Musketeer**
Genre	Adventure
Hersteller	U.S. Gold
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	0 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Soundblaster,
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

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

84%

Bilder auf

FRANKENSTEIN



2. KARRIERE

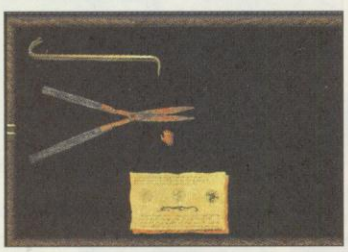
Neben Malcolm Mc Dowell und Mark Hamill avanciert Tim Curry zu einem der beliebtesten Schauspieler für CD-ROM-Spieleprojekte. Er vertonte unter anderem Sierras "Gabriel Knight".

Der Untertitel "Through The Eyes Of The Monster" sagt schon einiges darüber aus, mit welcher Art von Spiel wir es hier zu tun haben: "Frankenstein" ist ein Adventure, das von seiner Perspektive und der Art der Puzzles her stark an verwandte Programme wie "The 7th Guest" oder "Myst" erinnert.

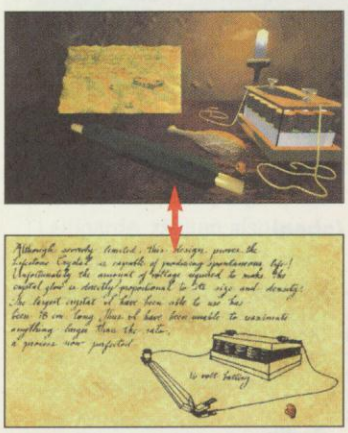
In der Rolle einer von Dr. Frankensteins Kreaturen bewegt Ihr Euch Bildschirm um Bildschirm in 90 Grad-Winkeln durch das Schloß und die dazugehörige Parkanlage Eures Schöpfers. Euer Antlitz bekommt Ihr dabei im ganzen Spiel nicht zu sehen, doch der Anblick Eurer Arme und Hände alleine versetzt Euch schon in Schrecken. Wie konnte es dazu kommen, daß Ihr unter dem Messer des skrupellosen Doktors gelandet seid? Zu Unrecht des Mordes an Eurer eigenen Tochter bezichtigt, knüpft Euch ein nicht lange fackelnder Mob am nächsten Baum auf. Frankenstein stiehlt Eure malträtierte Leiche, die durch die Mißhandlungen der aufgebrachten Meute einiger "Ausbesserungen" aus Frankensteins "Ersatzteillager" bedarf. Nach dieser Operation und einigen elektrolytischen Eingriffen, schlagt Ihr wieder die Augen auf und findet Euch auf der Wiederbelebungsapparatur des Doktors in leicht veränderter Gestalt wieder. Ihr blickt in das hämische Gesicht Frankensteins, der vom Schauspieler/Sänger **Tim Curry** verkörpert wird, der einst bestrumpft und bestrapst durch die Rolle des "Dr. Frankenfurter" in der "Rocky Horror Picture Show" stolzierte und damit Weltruhm erlangte. Zaghaft versucht Ihr aufzustehen, um erste Schritte im Labor zu wagen. Spätestens jetzt stellt sich die Frage: Was müßt Ihr in diesem Spiel eigentlich tun, worin besteht Eure Aufgabe, um zum Ziel zu kommen? Mit jedem Gegenstand, den Ihr untersucht, wird Euch jedenfalls eines immer klarer: Selbst wenn außerhalb der Schloßanlage wieder der meuchelnde Mob auf Euch warten sollte, müßt Ihr den Fängen des irrwitzigen Doktors entkommen. Eure Unschuld zu beweisen, wäre dann der nächste Schritt, doch daran mögt Ihr zunächst aufgrund all der seltsamen Dinge, die Ihr in den Räumen des Schlosses findet, gar nicht denken. Um diese Gegenstände an anderem Ort sinnvoll einzusetzen, müßt Ihr erst einmal die Arzttasche



Planetares Puzzle: Bestimmte Himmelskörper-Konstellationen öffnen Türen



Wie es sich für ein Adventure gehört: das Inventar

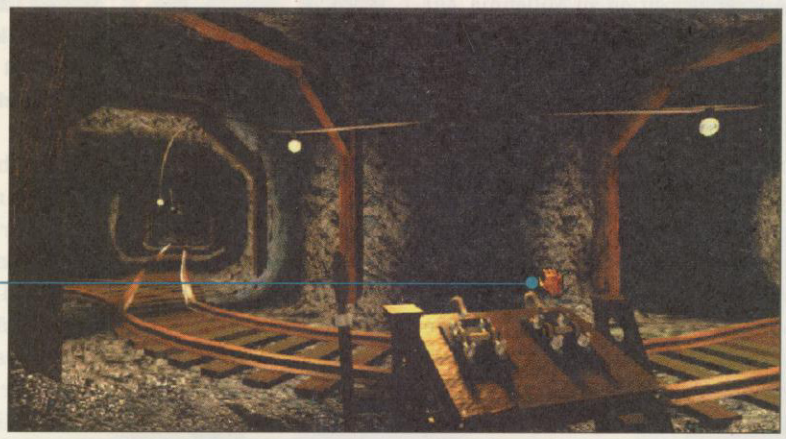


Die Aufzeichnungen des Doktors helfen Euch bei der Nachstellung so manchen Experimentes



Der mittlerweile etwas feiste Tim Curry verkörpert die Rolle des durchgeknallten Wissenschaftlers in Wort und Bild mit Bravour





Oben: Nach Fütterung mit dem Käfer gibt die Pflanze die Schere frei. Unten: Weichenstellen in der Mine unter dem Schloß.

Frankenstein ist mehr Adventure als Interactive Movie



Bitterer Nachgeschmack: Auch Monster müssen kotzen



Sarah ist neben Frankenstein einer der wenigen Akteure

des Doktors finden, die Euch fortan als Inventar-Behälter dienen soll. Trotzdem sind die meisten Puzzles in "Frankenstein" lediglich durch Manipulation am Rätselort vorhandener Gegenstände lösbar. Zu bewegende oder aufnehmbare Dinge zeigt Euer **intelligenter Handcursor** durch "Pumpen" der Finger an. Wenn Ihr mal einen Gegenstand ins Inventar verfrachten könnt, wird er meist schon einige Bildschirme weiter benötigt, so daß Ihr selten mehr als drei Gegenstände mit Euch in der Tasche tragt. Über einige Dinge wacht der Doktor wie ein Cerberus, besonders mit seinen Aufzeichnungen ist er sehr pingelig. Selbst wenn Euch der Diebstahl gelungen ist, wird Frankenstein seine wissenschaftlichen Ergüsse bald vermissen. Auf seine Launen und Warnungen solltet Ihr strengstens achten, denn ist der kreative Spinner erst einmal erzürnt, hat er einen äußerst nervösen Finger am Abzug seiner Radschloßpistole, die Euch ins endgültige Nirwana und Game Over schickt. *fh*



Waterworld: Unter Wasser erlegt Ihr eine Riesenkrake in (ahem) deutschem Gewässer



Auch wenn es auf den ersten Blick so erscheinen mag, ist "Frankenstein" kein Interactive Movie. Ihr könnt vielmehr zu jeder Zeit bestimmen, an welchen Ort im Schloß Ihr Euch begeben wollt und werdet dabei nur recht selten vom wohlklingenden Redeschwall Tim Currys berieselt. Bei aller Aktionsfreiheit sollte jedoch klar sein, daß Ihr es hier nicht mit einem konventionellen Adventure zu tun habt, sondern mit der Gattung dieses Genres, deren Grundstein Programme wie "7th Guest" oder "Myst" legten. Der Schwierigkeitsgrad der recht regelmäßig gesäten Puzzles bewegt sich auf einem noch angenehm schweren Level, das Novizen wie Rätselprofis gleichermaßen ansprechen sollte. Obwohl technisch, optisch und vom Script her solide, ist "Frankenstein" nur etwas für sehr geduldige Abenteurer, die es verstehen, ihre Begeisterung über die ermüdenden Labyrinthe und Irrgärten hinweg zu retten.

GUT

Name	**Frankenstein**
Genre	Adventure
Hersteller	Interplay
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
System	Win 3.1, Win '95

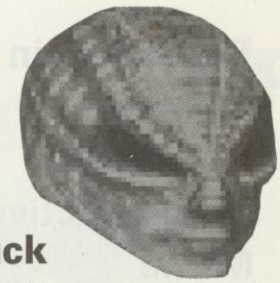
	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	ca. 10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Soundblaster, Adlib, Roland
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**71%**
Sound	**74%**
Spielspaß	**73%**

Bilder auf

MILLENNIA



Zurück in die Vergangenheit und vorwärts in die Gegenwart und seitwärts in die Zukunft und...

Frachterkapitän McDonald auf dem Weg vom Jupiter zurück zur Erde. Langweilige 187 Tage liegen vor dem armen Kerl, als ihn plötzlich ein weißer Blitz in eine andere Dimension zieht. Dort angekommen, erklärt ihm ein freundlicher Außerirdischer in Mönchskutte, er habe bitteschön diese Galaxie vor den bösen Microiden zu retten, aber viel mehr Equipment als ein Raum- und Zeitschiff gäbe es nicht.

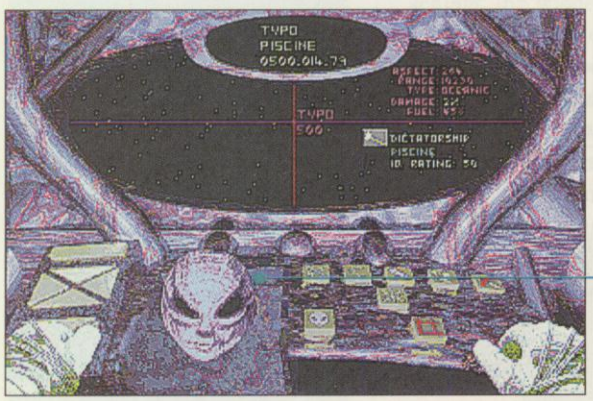
Soweit die Ausgangsposition zu Millennia. Ihr startet im Jahr 0, das Universum ist bis auf die geheimnisvollen Microids leer, und Ihr müßt erst einmal Eure Unterstützung organisieren. Dazu sucht Ihr vier beliebige Planeten aus und pflanzt auf jedem per Transporterstrahl eine von vier Rassen an.

Sobald eine Rasse angelegt ist, könnt Ihr auf einem **Geschichtsdiagramm** deren weitere Entwicklung verfolgen: Von der primitiven Lebensform geht's über einfache Gesellschaften bis zur HighTech-Zivilisation. Zwischendurch wird von der Feuerstelle über das Fischernetz bis zum Fernglas alles notwendige erfunden, Bürgerkriege finden statt, und religiöse Fanatiker bringen die eigenen Welten aus dem Tritt.



Smalltalk mit Botschafter

Während sich die Rassen linear entwickeln, ist Euch ständig die gesamte zeitliche Entwicklung des Universums bekannt: Ihr wißt immer genau, wann was passiert. Stellt Ihr nun fest, daß eine Rasse irgendwann aussterben wird oder einen Weg einschlägt, der Euch im Kampf gegen die Microids nicht weiterhilft, könnt Ihr eingreifen. Dazu habt Ihr auf jeder der vier bevölkerten Planeten einen Botschafter, der in Eurem Auftrag in die jeweilige Geschichte eingreifen kann: Euch paßt ein technikfeindlicher König nicht? Dann weg mit Ihm! Ihr erteilt den Auftrag, und Euer Botschafter wird ihn prompt ausführen. Eine andere Möglichkeit der Einflußnahme habt Ihr, indem Ihr die Entwicklung technischer Gerätschaften verschiebt. Wenn eine der Welten das Rad erst im Jahr 500 erfindet, dann reist Ihr in dieses Jahr, klaut das Rad, reist zurück in die Vergangenheit und schenkt der begeisterten Bevölkerung das Rad.



Der Hauptbildschirm Eures Schiffs



Jedes Rad entspricht der Entwicklung eines Volkes. Auf den Icons seht Ihr den jeweiligen geschichtlichen Ablauf.

Auf diese Weise müßt Ihr die vier Rassen dazu bringen, möglichst schnell bestimmte technische Gerätschaften zu erfinden, um mit denen sowohl die Microiden zu besiegen, als auch Euer Raumschiff fit für den Sprung zurück ins eigene Universum zu machen.

Millennia steuert Ihr mit der Maus direkt von verschiedenen Terminals in Eurem Raumschiff. Als Online-Hilfe habt Ihr **Angus** (Automated Navigation Guidance and User System) an Bord, der mit einschmeichelnder Stimme zynisch-witzige Kommentare abgibt.

Millennia erscheint mit deutschen Texten in Spiel und Handbuch, die Sprachausgabe bleibt aber Englisch. *ste*



Erde an Käpt'n McDonald: Aus Millennia hätte viel mehr werden können, denn die Idee der Zeitreise-Simulation ist genial und das Spielkonzept vom Ansatz her toll ausgedacht. Schade, daß Millennia in den guten Ansätzen steckengeblieben ist: Warum habe ich auf die Rassen so wenig Einfluß? Wenn ich wirklich ein gottgleiches Wesen bin, unabhängig von Zeit und Raum, möchte ich bitteschön mehr machen können, als nur technische Neuentwicklungen auf der Zeitachse zu verschieben oder die Völker im lauen Adventure-Text-Klick-Verfahren vor allzu radikalen Führern zu bewahren. Die Action-Einlagen und die spielerisch sinnlosen Raumschiff-Auftankszenen mögen realistisch wirken, sind aber eine einzige Nerverei. Schade, die Idee mit der 4. Dimension sollten alle Entwickler mal im Hinterkopf behalten, bevor sie sich an die nächste Hexfeldschieberei machen.

GEHT SO

Name	**Millennia**
Genre	Strategie
Hersteller	Gametek
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**40%**
Sound	**67%**
Spielspaß	**57%**

Bilder auf

3 gute Gründe für ein Abo



1. völlig bequem

Die Power Play erhaltet Ihr regelmäßig per Post frei Haus – und das bei jedem Hundewetter

2. irre preiswert

10% bei einem Jahresabo gespart – ein gefundenes Fressen für kühle Rechner

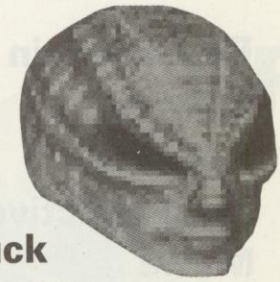
3. nie was versäumt

Ihr verpaßt keine Ausgabe – garantiert.

POWER PLAY

Mit und ohne CD-ROM

M



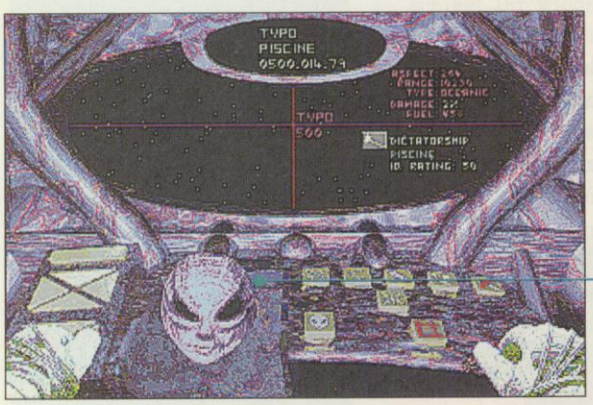
Zurück in die Vergangenheit und vorwärts in die Gegenwart und seitwärts in die Zukunft und...



Smalltalk mit Botschafter

Frachterkapitän Mc
Jupiter zurück zu
Tage liegen vor dem ar
ein weißer Blitz in ein
Dort angekommen, erl
Außerirdischer in Mö
schön diese Galaxie v
retten, aber viel mehr
und Zeitschiff gäbe es
Soweit die Ausgangsp
startet im Jahr 0, das
geheimnisvollen Micro
einmal Eure Unterstü
sucht Ihr vier beliebige
auf jedem per Transp
Rassen an.

Sobald eine Rasse an
einem **Geschichtsd**
Entwicklung verfolg
Lebensform geht's übe
bis zur HighTech-Ziv
wird von der Feuerstel
zum Fernglas alles n
gerkriege finden statt, und religiöse Fanatiker bringen die eigenen Welten aus dem Tritt.



Der Hauptbildschirm Eures Schiffs

Während sich die Rassen linear entwickeln, ist Euch ständig die gesamte zeitliche Entwicklung des Universums bekannt: Ihr wißt immer genau, wann was passiert. Stellt Ihr nun fest, daß eine Rasse irgendwann aussterben wird oder einen Weg einschlägt, der Euch im Kampf gegen die Microids nicht weiterhilft, könnt Ihr eingreifen. Dazu habt Ihr auf jeder der vier bevölkerten Planeten einen Botschafter, der in Eurem Auftrag in die jeweiligenheit und schenkt der begeisterten Bevölkerung das Rad.

Auf diese Weise müßt Ihr die vier Rassen dazu bringen, möglichst schnell bestimmte technische Gerätschaften zu erfinden, um mit denen sowohl die Microiden zu besiegen, als auch Euer Raumschiff fit für den Sprung zurück ins eigene Universum zu machen.

Millennia steuert Ihr mit der Maus direkt von verschiedenen Terminals in Eurem Raumschiff. Als Online-Hilfe habt Ihr **Angus** (Automated Navigation Guidance and User System) an Bord, der mit einschmeichelnder Stimme zynisch-witzige Kommentare abgibt.

Millennia erscheint mit deutschen Texten in Spiel und Handbuch, die Sprachausgabe bleibt aber Englisch. *ste*

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

POWER PLAY ABOKARTE

☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD** für nur DM 70,80 Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 94,80)

☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD** für nur DM 138,– Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 162,–). Lieferung per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort DH1095

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift

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

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play



Erde an Käpt'n McDonald: Aus Millennia hätte viel mehr werden können, denn die Idee der Zeitreise-Simulation ist genial und das Spielkonzept vom Ansatz her toll ausgedacht. Schade, daß Millennia in den guten Ansätzen steckengeblieben ist: Warum habe ich auf die Rassen so wenig Einfluß? Wenn ich wirklich ein gottgleiches Wesen bin, unabhängig von Zeit und Raum, möchte ich bitteschön mehr machen können, als nur technische Neuentwicklungen auf der Zeitachse zu verschieben oder die Völker im lauen Adventure-Text-Klick-Verfahren vor allzu radikalen Führern zu bewahren. Die Action-Einlagen und die spielerisch sinnlosen Raumschiff-Auftankszenen mögen realistisch wirken, sind aber eine einzige Nerverei. Schade, die Idee mit der 4. Dimension sollten alle Entwickler mal im Hinterkopf behalten, bevor sie sich an die nächste Hexfeldschieberei machen.

GEHT SO

Name	**Millennia**
Genre	Strategie
Hersteller	Gametek
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt .....5 MByte
RAM-Ausstattung .....8 MByte

Soundkarten .....Soundblaster, ... General Midi
CD-ROM-Speed .....2 x
Steuerung .....Tastatur, Maus
Extras .....keine

Grafik **40%**
Sound **67%**
Spielspaß

57%

Bilder auf

3 gute Gründe für ein Abo



1. völlig bequem

Die Power Play erhaltet Ihr regelmäßig per Post frei Haus – und das bei jedem Hundewetter

2. irre preiswert

10% bei einem Jahresabo gespart – ein gefundenes Fressen für kühle Rechner

3. nie was versäumt

Ihr verpaßt keine Ausgabe – garantiert.

POWER PLAY

Mit und ohne CD-ROM

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie mich binnen einer Woche ab Absendung dieser Bestellung schriftlich bei Power Play

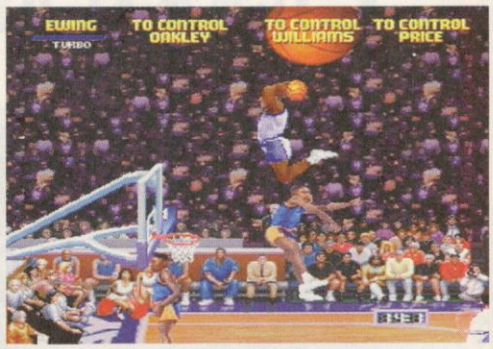
NBA JAM
Tournament Edition



PSX-FASSUNG

In der Ausgabe 10/95 unserer Schwesterzeitschrift VIDEO GAMES bekam die Sony-Playstation-Fassung von NBA Jam T.E. stolze 90 Prozent. Diese Wertung ist dank besserer Grafik und Spielbarkeit im Vergleich zur PC-Version auch durchaus gerechtfertigt.

In den USA schaffte es NBA Jam, der erfolgreichste Spielautomat zu werden. Was im Basketball-verrückten Übersee so erfolgreich ist, wird wohl auch in Europa Begeisterungsstürme hervorrufen, dachte sich Acclaim und veröffentlichte nach diversen **Konsolenadaptionen** nun auch eine Version für den PC. Im Gegensatz zum "echten" Fünf-gegen-Fünf-Schlagabtausch, kämpfen bei NBA Jam nur jeweils zwei Spieler pro Mannschaft um Ball und Punkte. Dank NBA-Lizenz stehen alle 27 real existierenden Teams plus Rookie-Auswahl zur Verfügung und bieten pro Mannschaft mindestens drei Spieler auf, die nach verschiedenen Skills wie Schnelligkeit oder Drei-Punkte-Würfen aufgestellt werden können. Das eigentliche Spielgeschehen mutet zunächst äußerst simpel an: Begleitet von markigen Kommentatorsprüchen steuert Ihr immer den gleichen Spieler, paßt mit dem einen und werft mit dem anderen Feuerknopf. Der eigentliche Gag an der Sache ist der Turboknopf. Wird er gedrückt gehalten, verwandeln sich die Schuhe des Akteurs in blinkende Farbkleckse und bringen ihm so einen Geschwindigkeitsschub. In Verbindung mit dem Wurfknopf setzt der Spieler, abhängig von Dunk-Skill und Stellung zum Korb, zu wahrhaft beeindruckenden Slamdunks an, den sogenannten Jams. Und sie machen auch den eigentlichen Reiz des Spiels aus, wurden doch einige wirklich spektakuläre Aktionen eingebaut. Gute Dunker wie Hakeem Olajuwon oder Patrick Ewing springen dabei so hoch, daß sie sich fast den Kopf an der Hallendecke anschlagen. Auch in der Abwehr ist man nicht nur Zuschauer. Außer dem üblichen Abblocken durch Hochspringen, kann der Gegenspieler dank Abwesenheit eines Schiedsrichters bzw. mangels jedweder Regeln beliebig oft gefoult werden, und Ihr blast ungestraft zum Gegenangriff. Neben einem einzelnen Spiel kann man auch den Tournament-Modus bestreiten, in dem Ihr nacheinander alle 27 NBA-Teams vernaschen müßt. Ist's geschafft, erwarten Euch dann noch die All-Stars, die selbst für einen geübten Flinkefinger eine hohe Hürde sind. Die stolzen Rekordleistungen kommen in eine High-Score-Liste, die Eure größten Erfolge verwaltet. *mg*



Á la Air Jordan: ein Slam Dunk



Spektakuläre Aktionen inbegriffen: Gute Spieler springen so hoch, daß sie mit dem Kopf fast an die Decke stoßen



Zunächst war ich als NBA-Live '95-Fan von Acclaims Hauruck-Basketball entsetzt. Bald wurde mir aber klar, daß NBA Jam T.E. sich mit EAs Schwergewicht nicht vergleichen läßt und das auch nicht will, sondern den Aspekt spektakulärer Dunks und wohldosierter Brutalo-Fouls in den Vordergrund stellt. Vor allem zu zweit macht das unkomplizierte, aber nicht einfach zu beherrschende Gerangel richtig Spaß. Die vielfältigen Slamdunks und Superjams sehen teils toll aus. Leider scrollt der Bildschirm bei den besonders hohen Sprüngen nicht mit. Bei Grafik und Sound kann der Jam-lüsterne PC-Spieler nur neidvoll auf die Sony Playstation schielen, auch die Spielbarkeit kommt da nicht ganz mit. Spielt man alleine, halten einen zwar schon die schwächeren Computerteams ordentlich auf Trab, den vollendeten Spielspaß bringt's aber nur im Freundeskreis.

GEHT SO

Name	**NBA Jam T. E.**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Acclaim
Niveau	mittel
Preis	ca.100 Mark
Spieler	1 bis 4
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	11 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte

Soundkarten	Soundblaster (Pro), Genaral Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik	**59%**
Sound	**65%**
Spielspaß	

Solo	Multi
66%	68%

Bilder auf

7th LEVEL®



BATTLE BEAST

Das Ultimative Fight Game



Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

FÜR WINDOWS '95 & WINDOWS 3.1

Bestell-Nr.
76896 40494 2

BMG INTERACTIVE Entertainment

EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

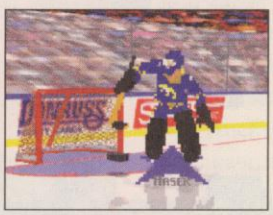
NHL 96

Bestellt Eure Dauerkarte fürs Eisstadion ab! NHL 96 ist da und läßt die Konkurrenz ewig alt aussehen.

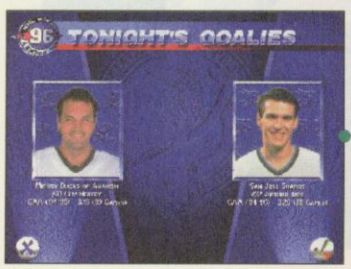
Mit schöner Regelmäßigkeit erfreut Electronic Arts die PC-Eishockey-Freaks unter uns mit saisonaktuellen Versionen des Sportspieleklassikers "NHL". Wer für die neueste Version allerdings lediglich mit einer besseren Datendiskette rechnet, wird von der 96er Ausgabe gründlich "enttäuscht". NHL 96 entführt Euch nämlich in eine virtuelle Eishockey-Arena, wie Ihr sie noch nie gesehen habt. Sage und schreibe elf verschiedene Kameras stehen bereit, um das Gedrängel um die schwarze Hartgummischeibe in immer wieder neuen Perspektiven zu dokumentieren. Zwei parallel zur langen Bande fliegende "NHL Cams" zeigen das Spielfeld von oben. Ganz ähnlich verhalten sich die beiden "Sky Cams", nur daß sie etwas mehr Distanz zu den Spielern wahren. Die "EA Cam" fliegt ebenfalls hinter dem Puck her, dreht aber außerdem noch bei Bedarf das Eis-Oval um seine eigene Achse. Die Spieler-Helmkamera sieht zwar spektakulär aus, eignet sich aber durch ihre begrenzte Übersicht kaum zur effektiven Torjagd. Die vier "Press Cams" zeigen das Feld von der Seite, aus Sicht der Reporterkabinen und die "Zone Camera" schließlich (wer hätte es gedacht), schaltet je nach Bedarf von Zone zu Zone. Bevor Ihr Euch jedoch im Stadion wiederfindet, gilt es, sich durch die EA-typischen Einstellungsscreens zu klicken. Hier entscheidet Ihr z.B., ob Ihr nur ein Freundschaftsspiel bestreiten oder lieber die gesamte Saison durchspielen wollt. Entscheidet Euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden oder editiert nach Lust und Laune das "Sehvermögen" des Schiris. Sobald Ihr mit den Einstellungen zufrieden seid, geht es weiter in die **Mannschafts-Screens.** Hier werden sämtliche Spieler mit Namen vorgestellt, die meisten präsentieren sich sogar mit Foto. Jetzt endlich geht es ab ins Stadion, wo natürlich zunächst die Nationalhymne stehend abgenommen werden muß, ganz ungeduldige Zeitgenossen dürfen diese Schritte mittels der "Quick Game Start" Option überspringen. Die Umgebung, in der Ihr Euch nun befindet, ist bei voller Detailstufe sowohl optisch als auch akustisch so nahe an einer realen Fernsehübertragung, daß man in den Pausen mit Werbeunterbrechungen rechnet. Das Eis z.B. leidet unter den Kufen der Spieler mit und zerkratzt im Lauf des Spiels zusehends. Abgesehen davon, daß durch die neue 3D-Technik einige tote Winkel auf dem Eis zu beklagen sind, hat NHL in Sachen Gameplay nochmals kräftig zugelegt. Schnelle Doppelpaßkombinationen sind nun ebenso möglich, wie Volley-Annahmen beim Tor-





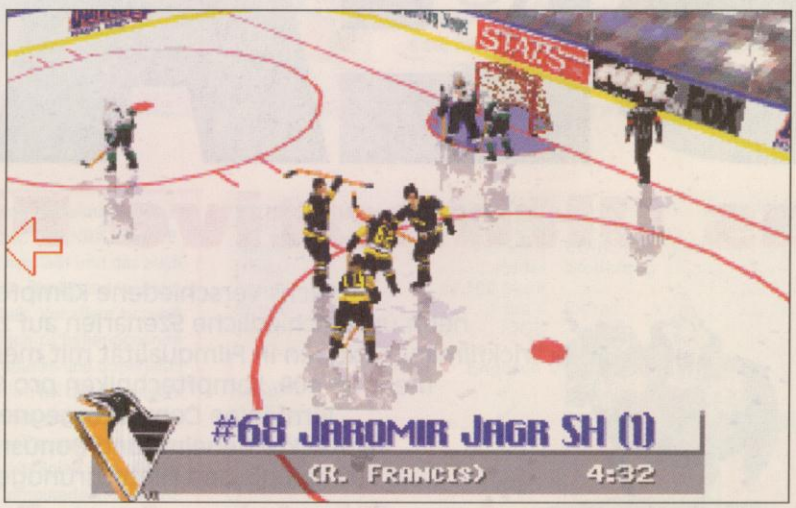








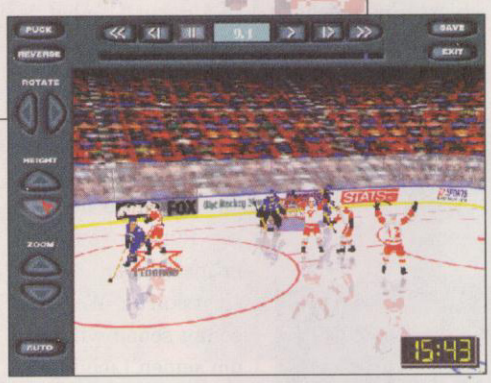
Der Scouting-Report deckt die Schwächen Eures Gegners auf (ganz oben)



Jubel, Trubel Heiterkeit. Jeder Torerfolg wird von Euren Mannen gebührend gefeiert.







Guten Flug! Eishockey ist nichts für Weicheier (oben). Im Videorecorder positioniert Ihr die Kamera beliebig (rechts).

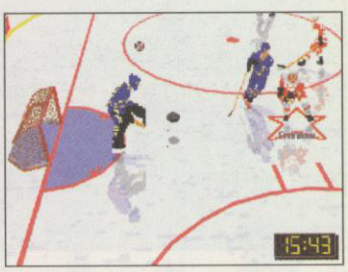
schuß, und die Torwarte lassen sich auch nicht mehr so leicht mit den alten Tricks überlisten. Wer will, kann übrigens selber die Steuerung der Goalies übernehmen, diese Option empfiehlt sich allerdings nur für fortgeschrittene Hockey-Cracks. Kochen im Eifer des Gefechts einmal die Emotionen über, **prügeln** sich die betreffenden Spieler nun auch in bester bayrischer Bierzelt-Manier. Selbstverständlich steuert Ihr hier Euren Möchtegern-Streetfighter selbst, ob Ihr gewinnt oder nicht, ist jedoch wurscht: Beide Streithähne erwartet nämlich ein Fünf-Minuten-Penalty. Im eingebauten Videorecorder könnt Ihr Eure gelungensten Spielzüge und Torerfolge auf Festplatte bannen, wobei Ihr hier die Kamera sogar von Hand steuern dürft. *sg*

PRÜGEL

Trotz Protesten der NHL hat EA Sports sich dafür entschieden, die Prügeleinlagen mit ins Spiel zu nehmen. Der amerikanische Hockey-Verband hatte um eine "geschnittene" Version gebeten, da er sich um ein sauberes Image des eiskalten Sports sorgt.







Flanke, Schuß und Tor. Nach gelungenem Flügellauf staubt Euer Torjäger ab.



Das interaktive Sportstudio rückt näher! NHL 96 begeistert selbst den Sportspiele-Muffel mit einer bisher nicht gekannten Realitätsnähe. Wenn die Nationalhymne erklingt und die virtuelle Kamera halsbrecherisch auf den ersten Bully zoomt, kommt wirkliche Stadionatmosphäre auf. Die Spieler sind in Nahaufnahme zwar etwas pixelig, tragen aber allesamt ihre eigenen Nummern und Vereinslogos auf dem Trikot und bewegen sich mit lebensnaher Eleganz übers Eisparkett. Einen kleinen Rüffel muß sich EA allerdings für das im Vergleich zur 95er Version unübersichtlichere Gameplay gefallen lassen. Aufgrund der fliegenden Kameraperspektive kommt es leider oft vor, daß Ihr im Eifer des Gefechts den Puck aus den Augen verliert. Positiv gesagt, nähert sich NHL also auch hier der Wirklichkeit an, denn bekanntlich ist Eishockey ja das schnellste Mannschaftsspiel der Welt...

SUPER

Name	NHL 96
Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1 bis 4
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	15 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Ultrasound, Soundblaster/Pro/16/AWE 32
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Joystick
Extras	unterstützt 4-Sp.-Adapter

Grafik **85%**
Sound **87%**
Spielspaß

Solo	Multi
86%	88%

Bilder auf

CARRIER STRIKE FORCE





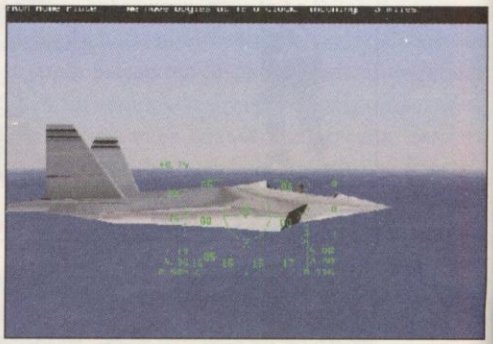


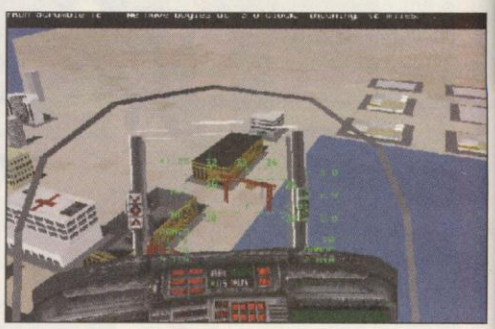
Staubtrockene Strategie in Kombination mit heißen Luftgefechten, daß gab's doch schon mal? Richtig: Rowan wagte mit Navy Strike (Test in 09/95) zum ersten Mal die Kombination der beiden Genres, konnte jedoch weder im einen noch im anderen Part völlig überzeugen. Nun, da statt Microprose Empire den Vertrieb der Simulation übernommen hat, wurde das Spiel kurzerhand in "Carrier Strike Force" umbenannt. Die Story ist immer noch dieselbe geblieben: Als Kommandant der Staffeln des amerikanischen Flugzeugträgers "Nimitz"schlagt Ihr Euch je nach Szenario mit den Lybiern, der gelben Gefahr oder dem irren Diktator herum und sorgt dafür, daß die Aggressoren in Eurem Dunstkreis keine Dummheiten begehen. Ihr beginnt Euren Auftrag im **Planungsraum** des Trägers, wo Ihr Euch mit den neuesten Befehlen versorgt und dementsprechend Staffeln ins feindliche Gebiet schickt. Entsprechend dem Auftrag (Combat Air Patrol, Bodenangriff, usw.) stellt Ihr Eure Gruppen ganz nach Lust und Laune zusammen und schickt sie in den Kampf. Kaum sind Eure Flieger gestartet, erscheinen sie als farbige Punkte auf der grünstichigen Übersichtskarte. Wer nun genau sehen will, was um seinen Lieblingsjet herum geschieht, darf die Staffeln in einem **Kontrollfenster** aus nächster Nähe beobachten, um sofort eingreifen zu können, falls Not am Mann ist. Entscheidet Ihr Euch dafür, einen Jet selbst zu fliegen, genügt ein Klick auf das entsprechende Icon, und schon sitzt Ihr im Schleudersitz der F-18 der F-22 oder eines Stealthbombers. Die Flug-Engine stammt immer noch von Rowan und stimmt weitgehend mit der aus Navy Strike überein. Allerdings wurde am Flugverhalten der Maschinen nochmals kräftig gefeilt, um ein realistischeres Handling der Vögel zu vermitteln. Ansonsten beschränken sich die Verbesserungen auf Details, ein paar neue Icons hier, einige neue Gebäude dort, das war's auch schon. Wie bei Rowan üblich, erfreuen sich Besitzer hochkarätiger Hardware an feiner SVGA-Grafik, auf langsameren Maschinen müßt Ihr Euch mit weniger Details oder schnödem VGA begnügen.

sg



Recht unspektakulär präsentieren sich die verschiedenen Cockpits





Eyes locked on target! Dank Virtual Cockpit behaltet Ihr die Übersicht (oben).



Ein neuer Name und einige Detailänderungen machen aus einer Cessna noch lange keine Concorde. Zwar sehen die Flieger in CSF nun etwas schmucker aus und die Cockpits erfreuen das Auge in fotorealistischer Darstellung, aber grundsätzlich hat sich seit "Navy Strike"-Tagen nichts verändert. Noch immer kränkelt das Programm an der etwas halbherzigen Mischung aus Strategie und Simulation, und die altbekannten SVGA-Konfigurationsprobleme der Rowan-Engine lassen den gestreßten Tester vor dem Monitor verzweifeln. Einige Details nerven besonders: So dringen beispielsweise bei Treffern mit der Bordkanone immer noch exakt dieselben Samples wie schon in "Dawn Patrol" oder "Airpower" ans Ohr des Piloten. Mein Rat für flugbegeisterte Strategen lautet daher auch weiterhin: Übt Euch in Geduld und wartet auf den Eurofighter!

GEHT SO

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

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte

Soundkarten	Soundblaster(Pro), General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

Grafik **65%**
Sound **53%**
Spielspaß

63%

Bilder auf





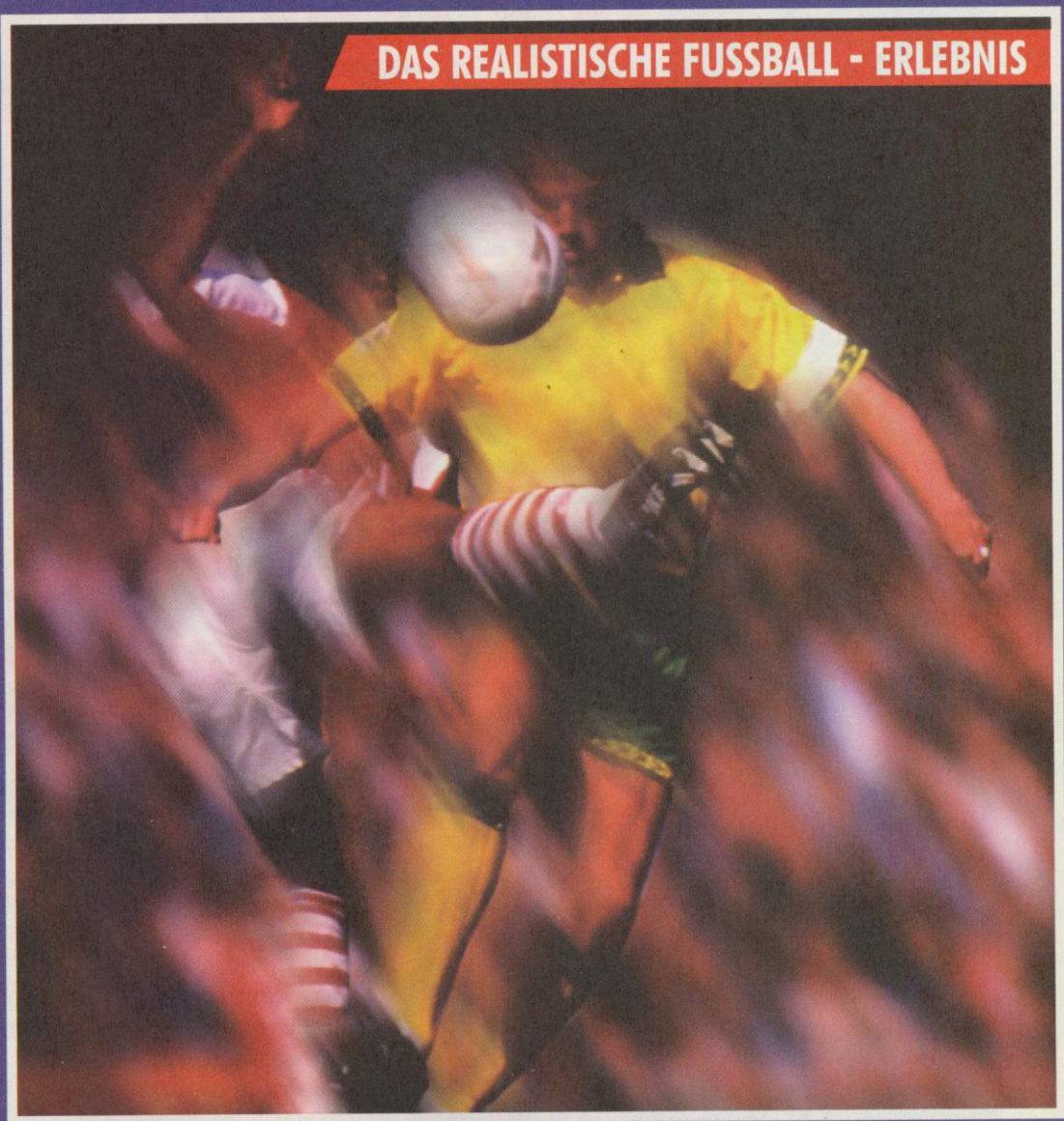






ran soccer

DAS REALISTISCHE FUSSBALL - ERLEBNIS



ranSoccer bietet Fußball total:

- Realistische Bewegungen durch Motion-Capturing von internationalen Spitzenspielern.
- Freie Betrachtung des Spieles aus allen Kameraperspektiven durch das True3D™ - System.
- Auswahl aus 44 internationalen Teams.
- 22 interaktive Spieler mit jeweils 8 verschiedenen Eigenschaften.
- Organisation eigener Meisterschaften.
- Bis zu 5 Spieler an einem PC möglich.
- Netzwerk-Option für bis zu 20 Spieler.
- Wiederholung aller Spielzüge möglich
- Videoleinwand im Stadion.
- Perfekte Simulation der Fußballwelt durch intensive Zusammenarbeit mit SAT.1 Sport und Jörg Wontorra.

Der Action-Kick !!!

ranSoccer - Fußball wie auf dem Rasen: schnell, action-geladen und spannend bis zur letzten Sekunde ...

SAT.1

CD-ROM
MULTIMEDIA

Gremlin
INTERACTIVE

produced under licence by
GREENWOOD ENTERTAINMENT
A FUNSOFT. COMPANY

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/ 6070, Fax: 02131/ 607111
Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel.: 0541/ 122065, Fax 0541/ 122470
Schweiz: ABC-Spielspaß AG, Bahnweg Nord, CH-Sevelen, Tel.: 081/ 7852960, Fax 081/ 7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark,
A-6840 Götzis, Tel.: 05523/ 56510, Fax: 05523/ 64794



PANIC IN THE PARK

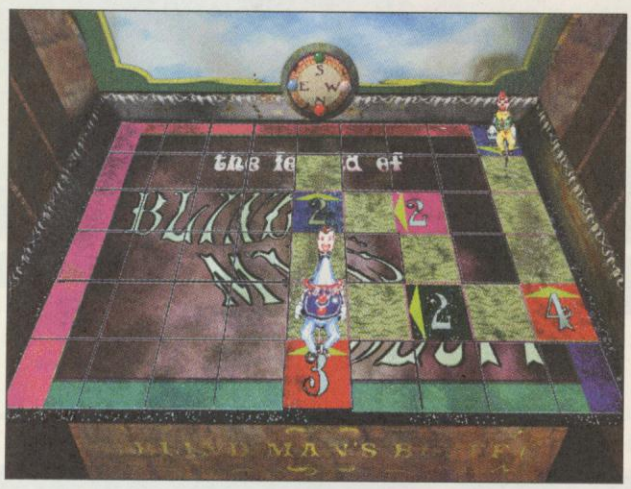
E. Eleniak
Geboren: 29.9.69
Größe: 1,68 m
Gewicht: 52 kg
Maße:
87-61-82 (ohne Silikon)
92-61-82 (mit Silikon)
Kinografie:

E.T.	1982
The Blob	1988
Baywatch	1989
ALarmstufe Rot	1992
The Beverly Hillbillies	1993
Chasers	1994
Girl in the Cadillac	1995

Etwas geheimnisvolles haben alte Rummelplätze immer an sich. Zwar steht nicht auf jedem eine Zoltan-Maschine, die uns 30 Jahre älter macht, und auch einen Massenmörder findet man selten, doch so freundlich wie moderne Theme Parks sind sie besonders gegen Abend nicht. Warners "Panic in the Park" ist das dazu passende Spiel aus der Reihe "Dunkler-alter-Rummel-meets-dunkle-Figuren-und-große-Geheimnisse". Als Star wurde "Baywatch"-Retterin **Erika Eleniak** verpflichtet. Sie übernimmt die Rolle der Zwillingsschwestern Jamie und Janie, deren Papa starb und als Rummelbesitzer ein Testament hinterließ, das die Angestellten des Theme Parks als Erben einsetzt. Der letzte Wille wurde allerdings gemopst, und so werdet Ihr in der Rolle eines Reporters engagiert, für Janie denselben wieder zu beschaffen. Zwilling Jamie, von Natur aus böse, setzt alles daran, den Park zu schließen und hat möglichwerweise gar das Testament geklaut. Erst wenn Ihr es geschafft habt, die Angestellten im Park in deren jeweiligen Spielen zu schlagen und so das Geheimnis des Parks zu entschlüsseln, gibt es eine letzte Chance für Janie, den Park und die Angestellten.



Eure Aufgabe ist es nun, in vier Etappen je drei klassische Rummelspiele gegen den jeweiligen Spielmeister zu gewinnen. Da wird mit Darts auf Luftballons geworfen, eine Runde Shuffle-Puck gespielt oder um die Wette gekegelt. Habt Ihr eine Etappe, also drei Spiele, erfolgreich beendet, gibt's einen magischen Taler, der in einer nicht minder magischen Zoltan-Maschine versenkt wird. Wurde diese Maschine viermal gefüttert, sind diverse Rätsel zu lösen, um im Endeffekt das Testament zu finden und den Dieb ausfindig zu machen. Tips und Hinweise erhält der Reporter von den Angestellten, die sich und ihre Spiele in kurzen Videos vorstellen. *kn*



Teilweise eine Ecke zu schwer: Die Spiele fordern Geschicklichkeit und Köpfchen

Baywatch meets Rummelplatz: Mit Erika Eleniak gilt es, ein Rummel-Mysterium zu enträtseln.





GEHT SO

Endlich kommen die Baywatcher, die die Serie nicht wegen David Haselnuss sehen, auf ihre Kosten! Erika Eleniak gibt sich in einem Computerspiel die Ehre – und das gleich doppelt und nicht mal schlecht. Im Gegensatz zu Erika nimmt sich das Spiel eher bescheiden aus. Zwar sieht "Panic in the Park" recht gut aus, doch warum auf dem Computer Spiele zocken, die in der Realität wesentlich amüsanter sind? Daß einige dieser Spiele dank ungenauer Steuerung unmenschlich schwer sind, macht "Panic in the Park" ebenfalls nicht besser, denn Ihr **müßt** alle Spiele gewinnen, um den Park zu retten. So trippelt Ihr durch den Park, schaut Euch witzige Typen an und seid spätestens nach dem vierten Geschicklichkeitsspiel angenervt. Da hilft auch die eine "Fast-Nackt"-Szene mit Frau Eleniak nichts: "Panic in the Park" ist eine mittelmäßige Rummelspiele-Sammlung.

Name	**Panic in the Park**
Genre	Geschicklichkeit/Adv.
Hersteller	Warner Interactive
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔
Prozessor	386 / 486	Pentium
minimal	✔	
empfohlen		✔

Festplatte belegt ..... 4 MByte
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte

Soundkarten ..... Windows-kompatibel
CD-ROM-Speed ..... 2 x
Steuerung ..... Maus
Extras ..... Erika zieht sich (fast) aus!

Grafik **69%**
Sound **71%**
Spielspaß

63%

Bilder auf

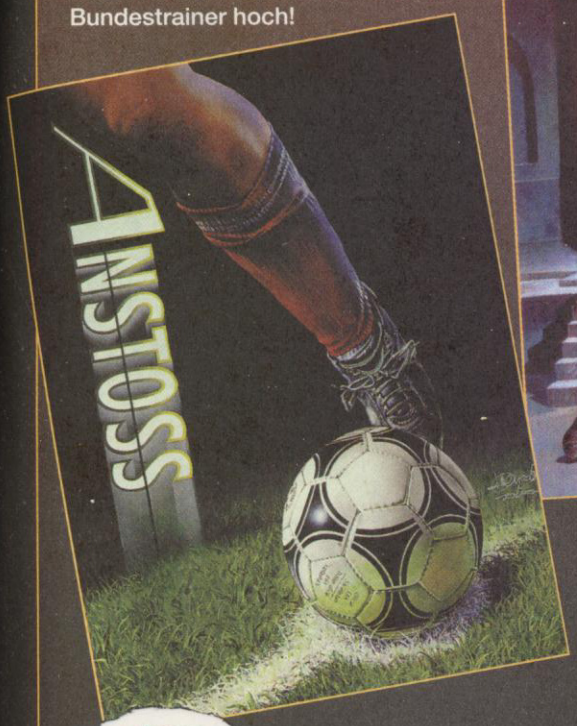
Softwarehits

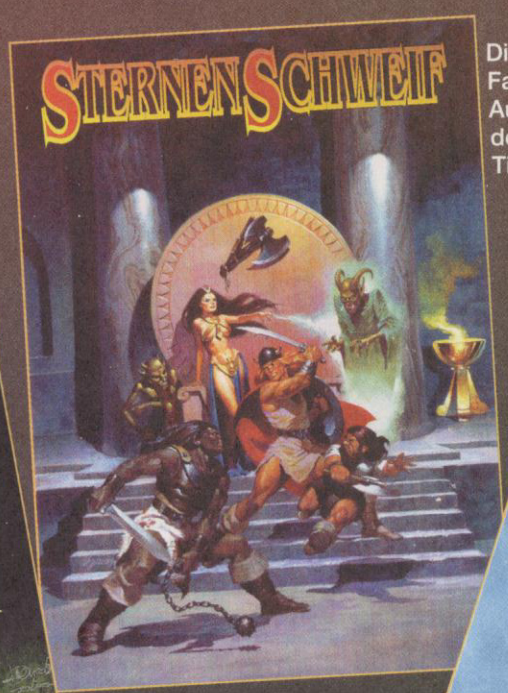
MADE IN GERMANY

Nutzen Sie unsere telefonische Bestellannahme unter
07431 - 54323

Drei super Spiele deutscher Hersteller zum Weihnachtspreis von einem!

Ascons brillante Manager-Simulation für den Fußball-Fachmann, die die Konkurrenz klar im Abseits stehen läßt! Arbeiten Sie sich zum Bundestrainer hoch!





Diese Rollenspiellegende von Attic und Fantasy Productions hat internationale Auszeichnungen zum Besten Rollenspiel des Jahres eingeheimst, wie kein zweiter Titel aus Deutschland.



Mit diesem Titel hat Blue Byte einmal mehr bewiesen, daß hochkarätige Strategiespiele durchaus aus deutschen Landen kommen können.

89,95
empf. Verkaufspreis

Nur solange es schneit...

Weitere Informationen bei Attic Entertainment Software
Sigmaringer Strasse 84 • 72458 Albstadt • Tel: 07431 - 54323 • Fax: 07431 - 54104

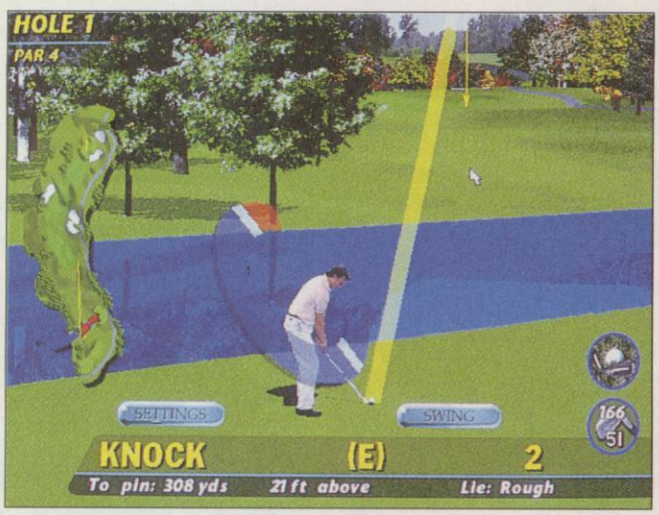
PGA TOUR '96

Kaum verändert, dennoch besser: PGA Tour '96 ist sein Geld wert – aber nur für die, die den Vorgänger nicht schon haben!

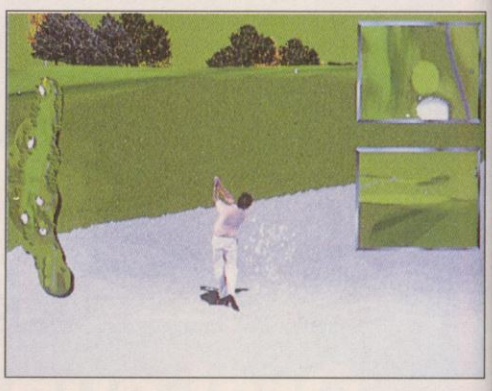
Auf den ersten Blick bekommt der Käufer im Vergleich zum Vorgänger PGA Tour Golf '95 für sein Geld nur weniger: Weniger Name, weniger Kurse und weniger Ladezeiten. Doch schön der Reihe nach. Statt der drei Kurse – TPC River Highlands, TPC Summerlin und TPC Sawgrass – der letztjährigen Auflage, werden diesmal nur die beiden Kurse Spyglass Hill und TPC Avenel frei Haus mitgeliefert. Die Kurse haben sich geändert, das Grafiksystem hingegen nicht: Nach wie vor blickt Ihr in einer aus Links 386 Pro wohlbekannten Pseudo-3D-Perspektive auf die in saftigem Grün strahlenden Fairways und Greens. Neu sind lediglich zwei in der rechten Bildschirmhälfte plazierte Minifenster, die den Flug des Balles aus der Vogelperspektive und der reverse-angle-Sicht verfolgen.

Das Schlagen, Chippen und Putten des kleinen weißen Balls blieb im Großen und Ganzen gleich. Durch mehrfaches Klicken betätigt Ihr einen dreidimensionalen Schlagbalken, dessen optimale Aushol- und Abschlagpunkte je nach Schwierigkeitsgrad schwieriger oder leichter zu treffen sind. Hinzugekommen ist dafür die "Waggle"-Funktion, mit der Ihr bestimmen könnt, ob der Schläger den Ball in seinem Zentrum oder eher nach oben oder unten verzogen trifft – was natürlich Auswirkungen auf Drall und Flugverhalten hat. Mit einem unten angeschlagenen Ball lassen sich z. B. Rückläufer oder Stopbälle spielen. Altbekannt und hochgeschätzt, vor allem bei Solospielern, ist der Turniermodus. Ihr könnt Euch Euren eigenen Wunschgolfer zusammenstellen oder einfach einen von 14 echten PGA-Stars übernehmen und damit gegen bis zu 60 vom Computer berechnete Profis antreten. Ist man nach zwei Runden nur im hinteren Feld, droht der "Cut" und damit das Ausscheiden aus dem Turnier. Wer keine Lust auf solche Strapazen hat, dem stehen als Spielmodi noch das "Stroke Play", "Skins Game", "Shoot Out" und ein Handicap-verbesserndes Training zur Auswahl. Alle Freiheiten läßt das neue PGA Tour dem Käufer bei der Festplatteninstallation. Von "fast alles" bis " ziemlich gar nichts" reicht die Spannweite – oder in Zahlen ausgedrückt: ab 3 MByte seid Ihr dabei, es dürfen aber auch weit über 40 sein.Bei der Minimalinstallation setzt es allerdings lange CD-Ladezeiten.

mg



Der gelbe Pfeil zeigt die voraussichtliche Flugbahn des Golfballs an.



Wer´s noch nicht draufhat, wird zu Strafe in den Sandkasten geschickt...





Im Zeitalter der Pentium mit 16 MB RAM kommt die technische Verbesserung zwar spät, aber dennoch nicht ungelegen. Der bei jedem Schlag neu berechnete Bildschirmaufbau geht jetzt auch auf einem flotten 486er (so ab 80 MHz) mit 8 MB RAM ohne größere Wartezeiten ab – der Vorgänger strapazierte hierbei doch arg die Geduld des Golfers. Spielerisch blieb es dagegen im großen und ganzen beim (bewährten) Alten. Schwungvoll und nett digitalisiert schlägt und puttet sich der Wohnzimmergolfer von Loch zu Loch und versucht dabei, gegen PGA-Profis zu bestehen. Dies ist zumindest im Pro-Level anfangs ähnlich herausfordernd wie das Erlernen des echten Golfsports. Die der Sportart angemessene noble Grafik erfreut des Spielers Auge, und die sanften Klänge der musikalischen Untermalung verhindern selbst in kniffligen Situationen übermäßigen Adrenalinausstoß.

GUT

Name	**PGA Tour '96**
Genre	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1 bis 8
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	min. 3 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte

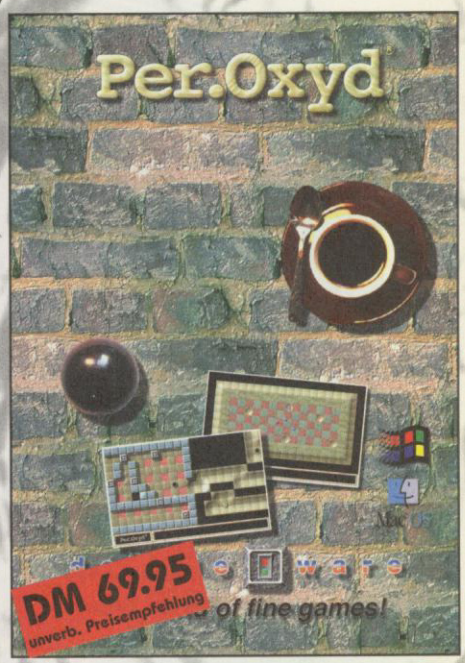
Soundkarten	Soundblaster(PRO)
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**79%**
Sound	**48%**
Spielspaß	**81%**

HIER SIND SIE RICHTIG!



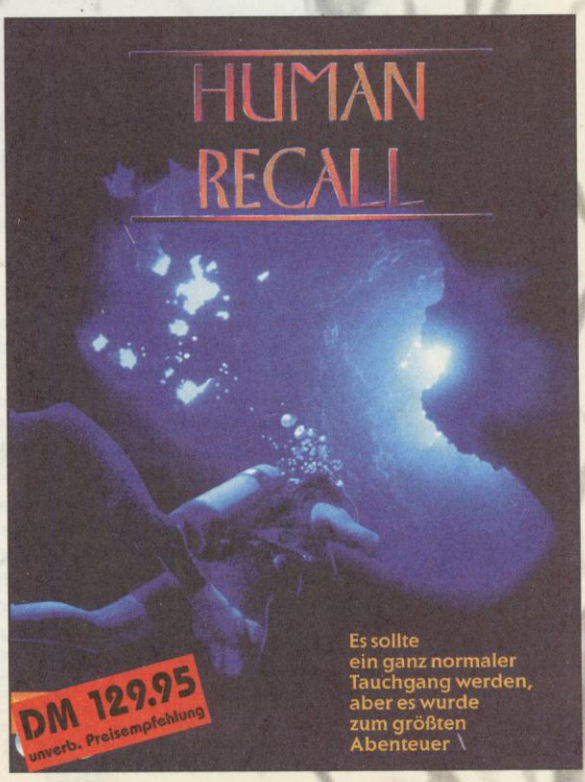
Mephisto Genius schlug den amtierenden Weltmeister Garry Kasparov im vergangenen Jahr mit 1,5 : 0,5! Mit ca. 2.300 ELO ist Mephisto Genius die derzeit wohl spielstärkste Schachsoftware auf dem Computermarkt. Genius 2 ist für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Die Spielstärke des Programms können Sie beliebig wählen. Neben den Standardoptionen stehen Ihnen viele weitere Features zur Verfügung, z.B. Blitz- und Turnierschach. Löst Mattprobleme, Anzeige der Computeranalyse, Zugvorschläge, umfangreiche Eröffnungsbibliotheken (ca. 160.000 Positionen!) und vieles, vieles mehr!



Per.Oxyd® ist die ultimative Fortsetzung des preisgekrönten Kultspiels Oxyd®. Per Oxyd® basiert auf einem einfachen, genialen Spielprinzip, das sofort spielbar ist und Sie für Monate an den Bildschirm fesselt. Unternehmen Sie eine abenteuerliche Expedition in die 200(!!) Landschaften von Per.Oxyd® mit einer Spielfläche von insgesamt über 150 Millionen Quadratpixeln, ausgestattet mit über 250 verrückten Spielelementen und unzähligen Rätseln. Per.Oxyd® ist eine Herausforderung an Geist und Geschick!



Wer weiß schon, daß hinter den vielen Tücken der modernen Computertechnik eine ganz andere Macht die Fäden zieht, als wir es uns vorstellen! Fordern Sie die Geister der Computerwelt heraus und machen Sie eine Traumreise nach Transelektrika in das Schloß des MegaGhosts! Bolo ist die zeitgemäße Umsetzung des gleichnamigen Atari-Spieleklassikers. Auf dieser CD verbindet sich in technisch perfekter Realisation ein phantasievolles und aktionsreiches Spiel von Meinfolf Schneider mit wundervollen Zeichnungen von Pascal und träumerischer Musik von Nik Tyndall zu einem künstlerisch anspruchsvollen Gesamtwerk.



Pech für Taucher Prof. Dr. Frank Forster. Beim Gleiten in die Tiefe des Meeres entdeckt er eine vergessene Piratenhöhle, die nur auf dem Unterwasserweg zugänglich ist. Er schwimmt hinein, doch plötzlich ist die Sauerstoff-Flasche leer. Keine Chance, durchs Wasser zu entkommen. Auf der beschwerlichen Reise durch die Höhle findet er allerlei nützliche Gegentände, mit deren Hilfe er sich gegen feindselige Kreaturen wie Riesenspinnen zur Wehr setzt.

NBG VERLAG

NBG
EDV Handels- und
Verlags-GmbH
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

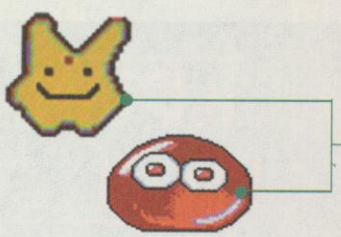
QWIRKS

Kann man ein Review über einen Tetris-Clone schreiben, ohne das besagte Wort auch nur zu erwähnen? Nun, bei Qwirk haben wir es mit einem Prachtvertreter dieser Gattung zu tun. Kein Wunder, zeichnet doch auch der Erfinder des Originals, Alexey Pajitnov, für das Teil verantwortlich. Bereits Anfang '94 erschien Qwirks unter Sega-Label für den Mega Drive unter dem Titel "Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine", allerdings mit etwas anderen Grafiken. Qwirks ist sicherlich kein Meilenstein in der Weiterentwicklung des Vorbildes, den Nintendo damals seinem Game Boy beilegte und damit dem Kult-Daddler erst richtig zum Durchbruch verhalf. Trotzdem bringt das Programm einige neue Elemente in das Spiel, die es kaum komplizierter, aber etwas interessanter machen. Verschwanden die Blöcke beim großen Vorbild nur bei horizontaler Anordnung, so müssen die Qwirks entweder horizontal, vertikal , block- oder S-förmig angeordnet werden. Die besondere Schwierigkeit: Es müssen vier oder mehr Qwirks zusammenkommen. Der Rest ist wie beim Original Tetris. Microprose hat in das Spiel einige kleine Extras eingebaut: Die durchsichtigen "Clear"-Qwirks blockieren die anderen. So läßt sich keine durchgehende Kette mehr bilden. Zusammen mit den Crystal Qwirks verschwinden zusätzlich andere der gleichen Farbe. Außerdem gibt es noch **Kosma und Bigelow.** Beide dienen als eine Art zweites Leben und springen ein, wenn der Qwirk-Stapel bis zur Decke angestiegen ist. Trotz dieser willkommenen Extras ist das Spiel zwar leicht erlernt aber schwer gespielt: Nach kurzer Zeit fallen die kleinen Dinger ziemlich schnell herab, viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht. Nach völlig anderem Spielprinzip funktioniert der **Puzzle-Modus**, bei dem in vorgegebenen Qwirks-Formationen einzelne Qwirks so plaziert werden müssen, daß alles abgeräumt wird: Dieser Denkspiel-Modus ist besser, als manch anderes spezialisierte Programm.
Qwirks kann allein, gegen den Computer oder zu zweit im SplitScreen-Modus gespielt werden. Benötigt wird Windows 3.1 bzw. 95, gesteuert wird am besten per Tastatur, die Online-Hilfe und alle Texte sind komplett in Deutsch. *ste*

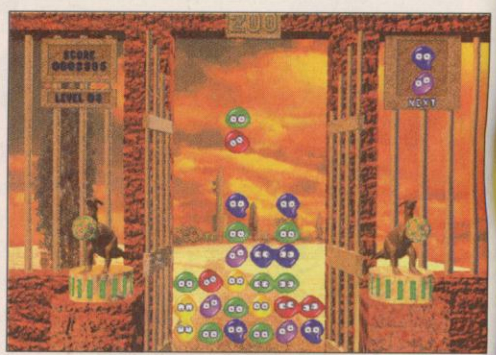


Im Zweispielermodus legt Ihr Eurem Gegner Steine in den Weg

Alexei Pajitnovs "Qwirks" versüßt die Mittags-pausen







Der Einspielermodus fängt langsam an, wird aber sehr schnell sehr schwer



GUT

Qwirks ist klein, aber fein: Sauber programmiert, ordentliche Aufmachung, witzige Grafik – aber für Einzelspieler nicht weiter aufregend. Erst im Zweispielermodus kommt Freude auf: Wer schneller ist, als der Mitspieler und zuerst Ketten bildet, kann den Gegner mit den Clear Qwirks blockieren und zur Weißglut treiben. Und durch den genialen Puzzle-Modus wird Qwirks zum vollwertigen Denkspiel. Das Programm könnte in Büros zu einem jener Goodies werden, mit denen sich gestreßte Arbeitssklaven die Mittagspause versüßen. Und das ist auch gut so, denn lieber ein leichtes Spiel, als ein schwerer Nachtisch (siehe auch "Power Play-Gourmet" auf der Heft-CD). So gesehen, macht sich die Softwareindustrie durchaus um die Volksgesundheit verdient. Schön von Microprose, daß Qwirks zum Sparpreis von runden 50 Mark angeboten wird. Für Tetris-Fans gilt: Zuschlagen!

Name	Qwirk
Genre	Denkspiel
Hersteller	Microprose
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Windows 3.1/95

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	9 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte

Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Zweispielermodus

Grafik **68%**
Sound **49%**
Spielspaß

Solo	Multi
78%	82%

Bilder auf

PCgo! kommt!

Jetzt gratis testen: 1 Probeheft liegt bereit!



PCgo!...

- verleiht Ihrem PC Flügel
- ist verständlich, aktuell, klar
- gibt's mit oder ohne CD-ROM

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

... kommt gratis zum Kennenlernen

❑ **Ja,** ich möchte gratis 1 Ausgabe von PCgo! testen. (ohne CD)

❑ **Ja,** ich möchte gratis 1 Ausgabe von PCgo! testen. (mit CD)

Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD), bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

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

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift ALLE 95

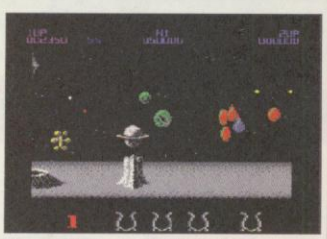
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die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

Sensible WORLD of Soccer

DIE MACHER

Sensible Software ist und war schon immer ein fußballbegeistertes Programmierteam. Das erste Sensible-Fußballspiel "Micropose Soccer" gehört noch heute, sieben Jahre nach Erscheinen, zu den besten Sportspielen überhaupt. Mit sensationellen 90 Prozent wurde der "beste" Soccer aller Zeiten in der POWER PLAY gewürdigt. Doch auch solch geniale Spiele, wie "Wizball", das umstrittene "Wizkid" und zwei mittlerweile indizierte Titel stammen aus der Feder der Briten. Zur Zeit arbeitet das Team gerade an einem "Sex'n Drugs & Rock'n'Roll"-Adventure mit einer gepfefferten Prise englischem Humor.





Nostalgisch: Wizball war eines der ersten und besten Sensible-Spiele

Sensible Software und deren Produkte sind bekannt für qualitativ hochwertigen Spielgenuß. Dies wurde mit "Wizball" über "Microprose Soccer", "Sensible Soccer" bis hin zu einem indizierten Spiel bewiesen. Alle Produkte lagen hoch in der Gunst der POWER-PLAY-Redakteure und der Käuferschar.

Nach drei Jahren Computerfußball-Abstinenz entschied sich das auch privat fußballbegeisterte Team um **John Hare und Chris Yates**, den erfolgreichen "Sensible Soccer" auch für PCs neu aufzulegen und dem ganzen einen Managerpart zu spendieren. Doch geändert hat sich bis auf diesen Part kaum etwas – Sensible Soccer ist und bleibt das alte Spiel.

In "Sensible World of Soccer" ist natürlich das komplette Original eingebaut: Das Spiel enthält satte 131 National- und 1400 Vereinsmannschaften mit Original-Spielern, die alle jeweils verschiedene Stärken und Schwächen haben, die ebenfalls recherchiert wurden. Neben Namen wie Ajax Amsterdam oder Juventus Turin, tauchen auch die Teams von Calcutta Sport, Waterside Karori oder Mills Phagwarra auf. Neben den Original-Mannschaften lassen sich auch eigene editieren und entwerfen.

An Spielmodi habt Ihr die klassische Wahl zwischen einer modifizierbaren Liga, einer Selbstbau-Meisterschaft oder dem normalen Trainingsspiel gegen einen Freund oder eine computergesteuerte Mannschaft. Neu hinzugekommen ist der "Karriere"-Modus, in dem Ihr die Rolle eines

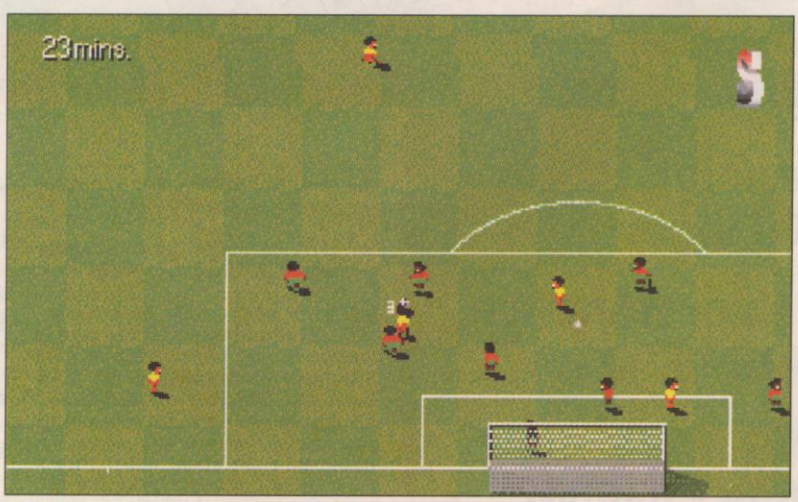


Zwischensequenzen gibt es nur wenige.

Trainers übernehmt, der sich als erstes die passende Mannschaft aussucht.

Ihr beginnt Euer Trainerdasein mit passendem Kontostand und habt Euch in Zukunft, statt um die Finanzen, vor allem um das Wohlergehen Eurer Mannschaft zu kümmern. "Sensible World of Soccer" hat in diesem Sinne keinen echten Manager zu bieten, sondern lediglich einen Taktik-Part mit Transfermarkt. An Euch liegt es, Spiele zu gewinnen, gute Leute einzukaufen oder eigene zu verkaufen. Die Finanzen stehen nur insofern im Vordergrund, als daß Ihr am Transfermarkt vernünftig handeln müßt, damit Ihr am Saisonende ein möglichst dickes Konto und eine vernünftige Liga-Plazierung vorzuweisen habt.

Vor den Spielen liegt Euer Hauptaugenmerk auf der Aufstellung und Taktik Eurer Mannschaft. Da alle Spieler acht spezielle Eigenschaften haben, wollen sie optimal aufgestellt sein. Doch dank des schönen Editors gelingt es Euch problemlos, jeden Spieler an Eurem Wunschort zu



Drei Jahr alt: Auf dem Rasen hat sich in 36 Monaten nichts getan – die Engine ist dieselbe, die Steuerung ebenfalls

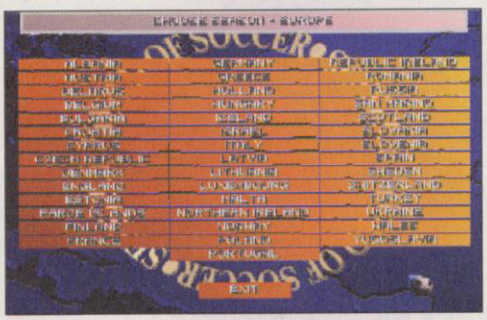


Unmöglich komplex: Der Taktik-Editor in Sensibles Soccer-Aufguß

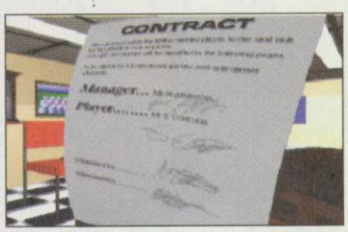
Sensible World of Soccer ist das drei Jahre alte Fußballspiel mit minimalem Managerpart. Fans wird's freuen — zeitgemäß ist es jedoch nicht.



Spielmodi en gros: Neben den Optionen des Originals gibt's auch einen Karriere



Welche Mannschaft darf's denn sein? Über 100 Nationalteams sind integriert





Gewohnt übersichtlich: Sensible Softwares Mannschaftsaufstellung

positionieren. Der Taktik-Editor ist um einiges umfangreicher, denn hier entscheidet Ihr, wie jeder Spieler bei bestimmten Ballpositionen oder Standardsituationen stehen und wie er spielen soll. Ist sowohl Taktik als auch Aufstellung abgehakt, entscheidet Ihr Euch, ob Ihr die Mannschaft selbst spielen laßt und trainerübliche Optionen wie Auswechseln etc. wahrnehmt, oder ob Ihr selbst das Leder an den Fuß nehmt und losbolzt.

Auf dem Rasen wartet die traditionelle Vogelperspektive mit dem je nach Jahreszeit unterschiedlich aussehenden Spielfeld und den Knuddel-Mini-Sprites. Den ballführenden Spieler steuert am besten mit dem Joypad. Drückt Ihr kurz den Feuerknopf, paßt Ihr zum nächsten in Laufrichtung stehenden Mannschaftskameraden. Betätigt Ihr den Knopf etwas länger, gibt Euer Sprite einen zünftigen Schuß in Laufrichtung zum besten, der bei Bedarf angeschnitten wird. Bei Unterbrechungen und kurzen Pausen (Abstoß, Fouls) kann von Euch die Trainerbank zwecks Auswechslungen ins Bild gerufen werden. Auch diesmal werden erfolgreiche Torszenen mittels "Replay" wiederholt und lassen sich sogar abspeichern. *kn*



GUT

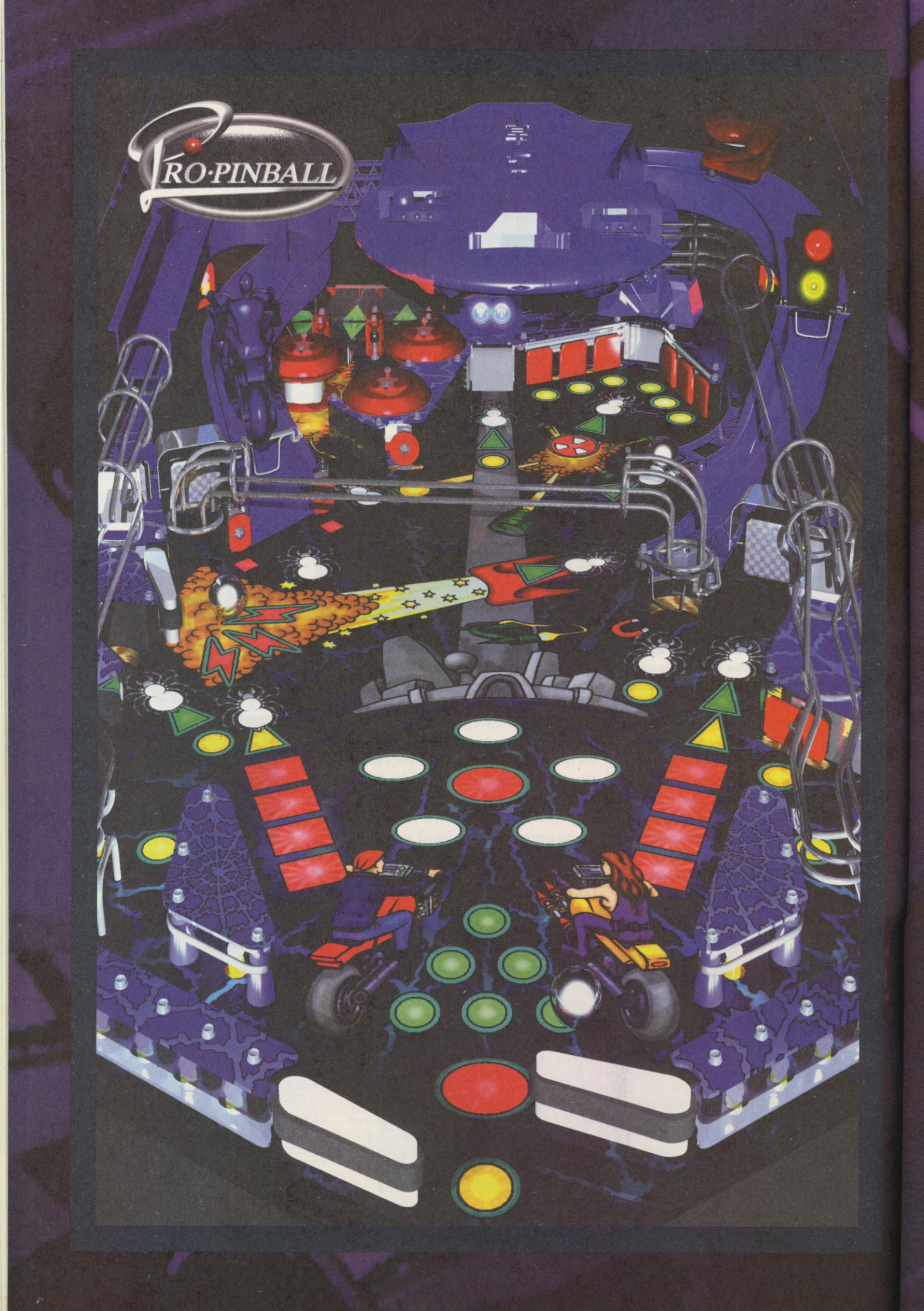
Ich gebe es ja zu: "Sensible World of Soccer" ist technisch veraltet, optisch unauffällig und soundtechnisch durchschnittlich. Doch ein gutes Spiel bleibt ein gutes Spiel, auch wenn es mit drei Jahren schon zu den Computerspiel-Opas gehört. "Sensible World of Soccer" ist das klassische Fußballspiel mit durchdachter Steuerung und toller Spielbarkeit plus einem Mini-Managerpart, der allein der Motivation zuträglich ist. Vor allem der kompetente Taktik-Part hat sich gewaschen und ward in dieser Dichte noch nie gesehen. Hinzu kommen die 24.000 echten Spieler mit genau recherchierten Eigenschaften (!). Ansonsten kann der Mini-Manager nicht mit den großen Konkurrenten mitziehen, doch dafür gibt's ja auch ein komplettes Soccer dazu. Und vor allem die Mischung macht den großen Spaß: Manager und Spieler in einem. Computer-Fußballer, die Ihre Mannen schon immer ein wenig mehr betreuen wollten, müssen zugreifen.

Name	**Sensible World of Soccer**		
Genre	Sport		
Hersteller	Sensible Softw./Warner		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 90 DM		
Spieler	1 bis 64		
System	DOS		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔
Festplatte belegt	14 MByte		
RAM-Ausstattung	4 MByte		
Soundkarten	Soundblaster(Pro), Gen-Midi,ProAudio, Ultrasnd., Roland		
CD-ROM-Speed	2 x		
Steuerung	Tastatur,Joystick		
Extras	keine		

Grafik **39%**
Sound **50%**
Spielspaß

Solo	Multi
76%	79%

Bilder auf


PRO·PINBALL

VIRTUAL REALITY.

Keine Lust in die Spielhalle zu gehen? Pro Pinball ist besser als die Realität. Mit state-of-the-art Silicon Graphic-Technology schreitet Pro Pinball in die dritte Dimension: Du siehst den kompletten Flippertisch, als ob Du davor stehst und spielst in den Raum hinein. Alles passiert auf Deinem eigenen Bildschirm!

Endlich fällt übersichtliches Gameplay keinem lästigen Scrolling zum Opfer.

Sogar im Multiball-Spiel mit 6 Bällen gleichzeitig behälst Du die totale Kontrolle.

Atemberaubende Auflösung, original Soundeffekte, 20 Soundtracks und digitale Sprachausgabe, versteckte Features und unzählige Spielmodi versetzen Dich in die Spielhalle der nächsten Generation.

Pro Pinball - Get the Highscore

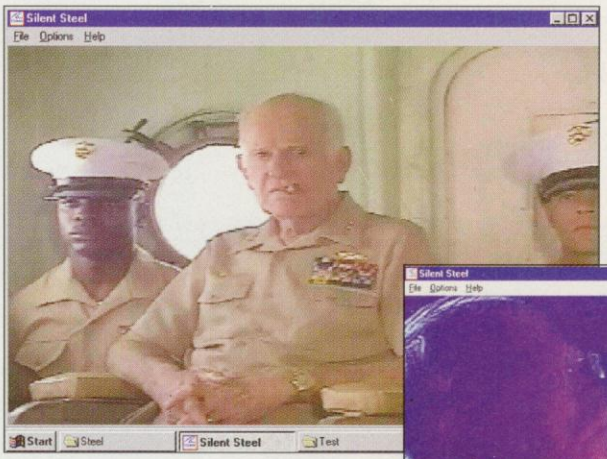
empire®

AB NOVEMBER AUF PC CD ROM

IM EXCLUSIVVERTRIEB VON

BOMICO

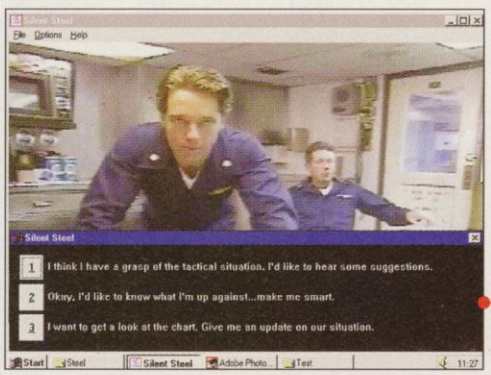
Silent STEEL



Graue Eminenz: Wichtige Tips vom Admiral



Feind hört mit: Genosse Kapitän spitzt die Ohren (unten).



Ewiggestriges in Tsunamis zweitem Interactive Movie nach "Flash Traffic": Der böse Ivan liefert sich hitzige U-Boot-Duelle mit Uncle Sam.



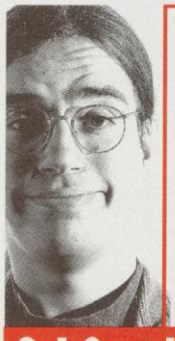
Den Kommandanten des im Atlantik patrouillierenden amerikanischen Atom-U-Bootes "USS Idaho" erreicht ein hochgeheimer Einsatzbefehl: Vor 72 Stunden hat ein libysches Unterseeboot das Mittelmeer verlassen und befindet sich möglicherweise auf Kurs in Richtung USA. Die aktuelle Position der Libyer ist unbekannt. Falls der Feind das Einsatzgebiet der Idaho durchkreuzt, sollen eventuell geeignete Gegenmaßnahmen eingeleitet werden.

Die "Idaho" gehört der "Ohio"-Klasse an. Schiffe dieser, in den 80er Jahren eingeführten Baureihe, gelten als besonders kampfstark, schnell und geräuscharm. Im krassen Gegensatz dazu steht die sowjetische Export-Technik des Opponenten. Das erheblich kleinere, von einem Diesel-Aggregat angetriebene "Kilo"-Modell ist völlig veraltet. Zudem kreist ein US-Aufklärungs-Helikopter über Euren Köpfen, und Admiral Plaskett stillt von seinem Flugzeugträger aus den Informationshunger des Offiziersstabs.

Die Situation ist jedoch vertrackter, als es zunächst den Anschein hat: Die vermeintlichen Libyer entpuppen sich als angriffslustige Russen, das veraltete "Kilo"-Boot ist nicht alleine und zu allem Überfluß scheint ein Verräter in den eigenen Reihen sein Unwesen zu treiben.

Ihr betrachtet das Geschehen meist durch die Augen des Kapitäns. Alle 15 bis 30 Sekunden wird die Filmhandlung unterbrochen und es öffnet sich ein **Multiple-Choice-Fenster** mit drei zur Auswahl stehenden Befehlen, die darüber entscheiden, zu welcher Sequenz als nächstes verzweigt wird. Dabei spielt es manchmal keine Rolle, welche Entscheidung Ihr trefft, während an anderer Stelle Befehle, die sich scheinbar nur in Nuancen unterscheiden, zu ganz unterschiedlichen Konsequenzen führen.

Alle Szenen wurden entweder an authentischen Originalschauplätzen wie dem weltweit größten maritimen Museum "Patriot's Point" gedreht oder dem US-Navy-Archivmaterial entnommen. Die Gesamtlänge der Videosequenzen beträgt 150 Minuten und füllt damit in der Indeo-Version vier CDs. Wie beim Vorgänger "Flash Traffic" erscheint parallel eine MPEG-Version mit erhöhter Bildqualität. Zum Test lag uns noch die englische Version vor, bis November soll auch eine eingedeutschte Variante im Handel sein. *us*



NA JA

Mißt man Silent Steel mit den Maßstäben des idealen Computerspiels, das maximale Handlungsfreiheit einräumen und intelligent auf die Aktionen des Spielers reagieren soll, so versagt es. Es gehört nicht viel Kreativität dazu, sich nach und nach durch alle Filmschnipsel-Kombinationen zu klicken. Dem Programm muß jedoch zugute gehalten werden, daß es innerhalb der naturgemäßen Grenzen des Spielkonzepts noch einigermaßen manierlich abschneidet. Immerhin ist die dargebotene Truecolor-Bildqualität anständig und der eigentliche Film halbwegs professionell produziert. Die sonst üblichen Bluescreen-Montagen, schauspielerischen Fehlleistungen und Spannungstiefpunkte bleiben uns erspart. Für echte Hollywood-Prominenz hat das Budget zwar nicht mehr gereicht, das Niveau amerikanischer Fernsehfilme erreicht Silent Steel aber allemal. Fans des ersten Teils dürfen zugreifen.

Name	**Silent Steel**
Genre	Interactive Movie
Hersteller	Tsunami
Niveau	leicht
Preis	ca. 140 Mark
Spieler	1
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Soundblaster (Pro)
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	MPEG- und Indeo-Version erhältlich

Grafik	**67%**
Sound	**62%**
Spielspaß	**45%**

Bilder auf

	PC	CD-ROM
11th Hour /dt *	—,—	99,95
3-D Lemmings /dt	**—,—**	**89,95**
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	V.mö.
Aces Collection /dt	—,—	69,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
Across the Rhine /dt	—,—	99,95
Action Soccer /dt	**—,—**	**74,95**
AD&D Collector`s Edition	**—,—**	**84,95**
Air Power /dt	79,95	79,95
AIV Networks /dt	—,—	89,95
Aladdin /dt	62,95	—,—
Amerika 1861-1865 /dt	—,—	89,95
Apache Longbow /dt	**—,—**	**79,95**
Archibald Appelb. Abenteuer /dt	—,—	V.mö.
Ascendancy /dt	**—,—**	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Biing! /dt	79,95	V.mö.
Bioforge /dt	—,—	89,95
Bioforge Missions Disk. /dt	—,—	V.mö.
Bleifuss (Screamer) /dt	**—,—**	**59,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Bundesliga Manager Hattrick Supporter /dt	49,95	49,95
CivNet /dt	**—,—**	**89,95**
Clearing House /dt	69,95	69,95
Colonization /dt	89,95	89,95
Comanche + Missionen /dt	66,95	63,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Crusade /dt	—,—	86,95
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**82,95**
Cybermage /dt *	—,—	82,95
Dark Universe /dt	**—,—**	**79,95**
Das Schwarze Auge /dt	39,95	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**75,95**

	PC	CD-ROM
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Descent	69,95	69,95
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Die total verr. Rallye & Game Pad /dt	—,—	49,95
Discworld /dt	76,95	86,95
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Elisabeth I. /dt	**—,—**	**94,95**
Eye of the Beholder Trilogie (1-3) /dt	—,—	94,95
Fade to Black /dt	**—,—**	**89,95**
FIFA International Soccer /dt	65,95	69,95
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**82,95**
First Encounters /dt	79,95	85,95
Flight of the Amazon Queen /dt	84,95	84,95
Flight Unlimited /dt	—,—	89,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**—,—**	**99,95**
Gene Wars /dt	**—,—**	**82,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	84,95	84,95
Hi-Octane /dt	—,—	89,95
Indiana Jones 4 /dt	51,95	79,95
Jagged Alliance /dt	**—,—**	**92,95**
King`s Quest Edition (1-6) /dt	—,—	89,95
King`s Quest 7 /dt	—,—	89,95
Knights of Xentar /dt	—,—	92,95
Last Dynasty /dt	—,—	84,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	—,—	79,95
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	—,—	84,95
Links 386 Pro & 2 Kurse /dt	—,—	66,95
Little Big Adventure /dt	—,—	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	42,95	—,—
Lucas Arts Top Adventures /dt	—,—	79,95
Magic Carpet Plus /dt	—,—	89,95
Magic Carpet 2 /dt	**—,—**	**82,95**
Marine Fighters /dt	**—,—**	**39,95**
Master of Magic /dt	89,95	89,95
Mechwarrior 2 /dt	**—,—**	**84,95**
Micro Machines 2 /dt	64,95	72,95
Myst /dt	—,—	69,95
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Track Pack /dt	39,95	39,95
Navy Strike /dt	—,—	99,95
NBA Live `95 /dt	**—,—**	**89,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
Need for Speed /dt	**—,—**	**82,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**82,95**
Oldtimer /dt	47,95	49,95
Panzer General /dt	**—,—**	**79,95**
Perfect General 2 /dt	—,—	79,95
PGA Tour Golf `96 /dt	**—,—**	**82,95**

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	PC	CD-ROM
Phantasmagoria /dt	—,—	89,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	—,—
Pinball Fantasies Deluxe /dt	—,—	71,95
Pinball Illusions /dt	**59,95**	**59,95**
Pitfall (Windows 95) /dt	—,—	79,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**92,95**
Primal Rage /dt	—,—	84,95
Prisoner of Ice /dt	—,—	89,95
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Rebel Assault 2 /dt	—,—	V.mö.
Sam & Max /dt	65,95	79,95
Shanghai Great Moments /dt	—,—	82,95
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Sim Isle	**—,—**	**84,95**
Sim Tower /dt	—,—	75,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**82,95**
Space Quest Edition (1-5) /dt	—,—	89,95
Space Quest 6 /dt	**—,—**	**84,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	99,95
Stonekeep /dt	**—,—**	**V.mö.**
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
TFX:.EF2000 /dt	—,—	V.mö.
The Dig /dt *	**—,—**	**84,95**
Theme Park /dt	79,95	79,95
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	29,95	—,—
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	33,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	**—,—**	**86,95**
Warcraft /dt	—,—	84,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**84,95**
Werewolf vs Comanche 2.0	**—,—**	**69,95**
Whale`s Voyage 2 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	V.mö.
X-COM /dt	89,95	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**66,95**

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	39,95	39,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	—,—	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
Labyrinth of Time /dt	—,—	29,95
Lands of Lore /dt	—,—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	34,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
Michael Jordan in Flight	—,—	27,95
NHL Hockey	27,95	29,95
Noctropolis /dt	—,—	29,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon /dt	—,—	34,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	34,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	35,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Subwar 2050 /dt	39,95	39,95
Super-VGA Harrier /dt	39,95	39,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
Taskforce 1942 /dt	39,95	39,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 1	26,95	19,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Academy /dt	28,95	—,—
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Die Monats-Hits:

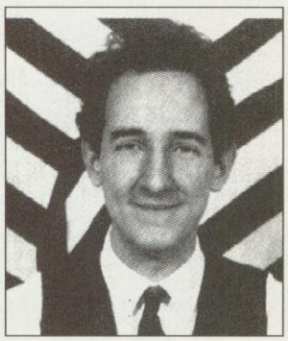
Ascendancy /dt	**84,95**	**CD**
Battle Isle 3 /dt	**79,95**	**CD**
Bleifuss (Screamer) /dt	**59,95**	**CD**
CivNet /dt	**89,95**	**CD**
Command & Conquer /dt	**89,95**	**CD**
Crusader - No Remorse /dt	**82,95**	**CD**
FIFA Int. Soccer `96 /dt	**82,95**	**CD**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**99,95**	**CD**
Gene Wars /dt	**82,95**	**CD**
Magic Carpet 2 /dt	**82,95**	**CD**
NHL Hockey `96 /dt	**82,95**	**CD**
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**CD**
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**CD**
Warcraft 2 /dt	**84,95**	**CD**
Witchaven /dt	**79,95**	**CD**

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

SIM ISLE

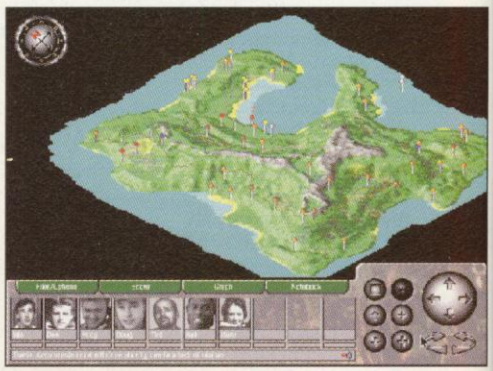


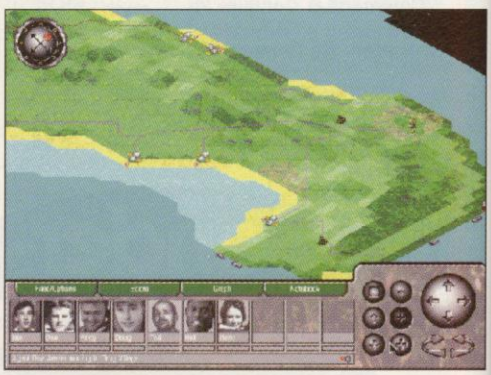
STRATEGIE PROFI

Schuster bleib bei deinen Leisten? Matthew Stibbe nimmt dies nicht ganz so ernst. Nach dem erfolgreichen Strategiehammer "Imperium" aus dem Jahre 1990 folgten nur noch mäßige Strategietitel ("NAM 1965-75"). Auch das neuere "Triconderoga" konnte nicht überzeugen. Mit "Sim Isle" hat sich Matt allerdings wieder einen Spitzenplatz unter den Spieldesignern gesichert.

Wir alle wissen, was das Waldsterben in den tropischen Gefilden für unser Leben bedeutet. Der Regenwald ist bald nur noch Regen, und uns Europäer stört es nicht weiter. Sollte es aber! Desto weniger Regenwald, desto mehr billiges Rindfleisch. Desto weniger Regenwald, desto größer der Treibhauseffekt. Also warum meckern wir eigentlich? Gut und günstig essen und trotzdem auf britisches Rind verzichten hat doch nichts Anstößiges. Und etwas mehr Sonnentage könnten in unserer Gegend auch nicht schaden! Oh Gott, bloß keine Moraaalpredigten! Programmierer **Matthew "Imperium" Stibbe** greift das Urwald-Thema für sein erstes Öko-Spiel im Auftrag der Sim-Profis von Maxis auf. Statt Krieg, Feuer und Schwefel macht Matt jetzt auf Öko-Bewußtsein. Ihr wählt einen von 25 Archipeln aus, irgendwo in den Tropen, auf dem Ihr als Manager für alle Belange des Eilands verantwortlich seid: Industrie, Tourismus, Umweltschutz, etc. Auf jeder Insel gilt es, bestimmte Missionen zu erfüllen, deren Inhalte vom vorsichtigen Erschließen für den sanften Tourismus über brutalste Industrialisierung bis hin zum gänzlichen Brandroden des grünen Fleckchens reichen.

Ihr befehligt dazu einen ganzen Haufen Agenten, die jeweils andere Eigenschaften haben. Einige sind Wirtschaftsexperten, andere kennen sich mit Flora und Fauna aus, wieder andere bauen mit Vorliebe Fabriken und Urlaubszentren oder machen aus Eingeborenen billige Arbeitskräfte. Mit anderen Agenten missioniert Ihr diese Ein-









Statistikfreude: Jede Entwicklung wird bei Bedarf grafisch dargestellt



Oben: Dieses Dorf produziert Drogen und muß geschlossen werden. Links: Alle Inseln auf einen Blick.





Alle zur Zeit angeheuerten Agenten werden am unteren Bildschirmrand aufgelistet. Per Rechtsklick entsendet Ihr die Missionare zu bestimmten Zielpunkten.

geborenen und zeigt ihnen, wie wirtschaftlicher Ackerbau betrieben wird. Dann baut Ihr Naturreservate, entholzt den Regenwald oder baut das Städtchen zur City aus, mit allem, was dazu gehört. Sowohl in wirtschaftlicher als auch in touristischer Hinsicht hat der Spieler freie Hand, das Ziel des jeweiligen Szenarios zu erreichen. Entweder wird mit Urlaubern und einem tollen Biotop Kohle gescheffelt, oder Ihr baut das Eiland zur Industrie-Insel aus, die Billig-Autos baut und Öl exportiert. Dabei sind die wirtschaftlichen Zusammenhänge von größter Bedeutung und es muß wieder genauestens auf eine wohlgeformte Balance zwischen Industrie, Luxus und Umwelt hergestellt werden. Gespielt wird übrigens auf isometrisch dargestellten Inseln á la "Sim City 2000", die aus drei Vergrößerungsstufen begutachtet und wie immer gedreht werden können.

Wie schon in "Sim City 2000" können Unmengen von Statistiken aufgerufen werden, die Euch jederzeit über den Stand der Dinge informieren. Eine Hilfsfunktion namens "SimFax" gibt Euch bei Bedarf sogar Tips, was als nächstes zu tun ist. Wie immer könnt Ihr den Spielstand speichern, wann es beliebt. *kn*





Auf jeder Insel wartet eine eigene Mission auf den Spieler



Strategieprofi Matthew Stibbe meldet sich zurück – dieses Mal mit einem Regenwald-Simulator aus Maxis' Sim-Reihe.



Der Regenwald stirbt, und wir dürfen dies simulieren... Die Idee scheint geschmacklos, wurde aber von Intelligent Games extrem schön und feinfühlig umgesetzt. "Sim City"-Fans müssen sich zwar erst warmspielen, da der Regenwald nicht an einem Tag gerettet ist, der gehobene Schwierigkeitsgrad motiviert jedoch anständig und läßt uns die ökonomischen und ökologischen Zusammenhänge besser verstehen. Auf den ersten Blick also ein Spiel für Greenpeace, wären da nicht die starken Realitätsbezüge. Fischerdörfer werden planiert, Wälder brandgerodet und riesenhafte Hotels errichtet – wir wollen doch nur das Beste für die Insel! Ökologen und Freunde von anspruchsvollen Wirtschaftssimulationen im Sim-Stil werden von "Sim Isle" begeistert sein. Alle anderen könnten vom Schwierigkeitsgrad und der nicht gerade herausragenden Präsentation abgeschreckt werden

GUT

Name	**Sim Isle**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Maxis
Niveau	schwer
Preis	ca. 120 DM
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	6 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	GUS, PAS, Ensoniq, Soundblaster/Pro/AWE
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	keine

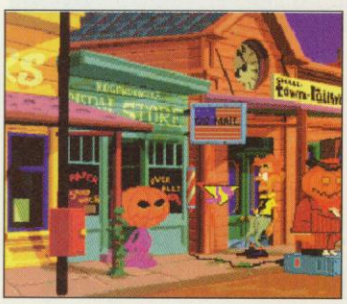
Grafik	**66%**
Sound	**38%**
Spielspaß	**78%**

Bilder auf

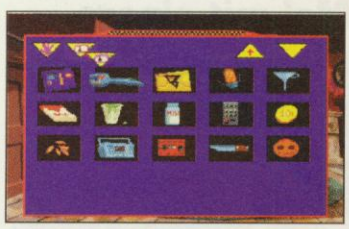
CHEWY
Esc von F5

Blue Byte goes LucasArts. Chewy ist das erste Grafikadventure der Mülheimer

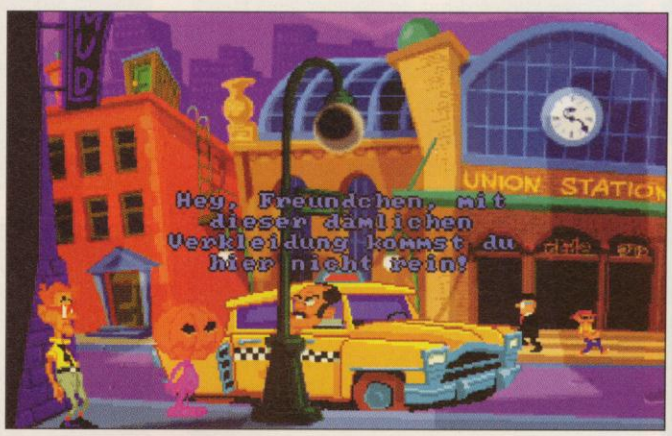
Grafikadventure gehörten in der Vergangenheit nicht gerade zum Standard-Repertoire deutscher Softwarehäuser. Ausgerechnet vom Strategie-Experten Blue Byte kommt nun ein im Comic-Style gehaltenes Abenteuer rund um den pinkfarbenen Außerirdischen Chewy. Der extraterrestrische Gnom und sein Kumpel Clint waren gerade auf dem Weg zum Planeten ihrer Todfeinde, der Borx. Diese koboldähnlichen Wesen mit einer seltsamen Vorliebe für Spinat sind im Besitz des "roten Glump" (was immer das auch sein mag), den Chewy und Clint unbedingt wieder an sich bringen wollen. Leider werden die beiden von Borx-Schiffen angegriffen und getrennt. Clint verschlägt es durch ein Wurmloch auf die Erde und Chewy wird von den Borx auf F5 inhaftiert. Hier übernimmt der Spieler nun die Kontrolle über den rosa Knirps, wobei es zunächst gilt, von F5 zu entkommen. Hierfür befreit Ihr Euch zuerst aus Eurer Zelle und müßt dann Euren Gleiter finden und reparieren. Habt Ihr ihn erstmal aus den Klauen der Borx befreit, entschließt sich Chewy, am vereinbarten Treffpunkt nach Clint zu suchen und landet somit nach einigen Schwierigkeiten auch auf der Erde. Per Zufall verschlägt es ihn nach Smalltown, USA, in das Haus des langweiligsten Schriftstellers der Welt, Howard. Der arme Kerl ist so öde, daß er sich regelmäßig selber ins Koma schreibt. Ohne Freunde, die Euch helfen könnten, müßt Ihr Euch also nun zwangsweise mit diesem traurigen Exemplar der menschlichen Rasse arrangieren, um Clint wiederzufinden. Dank Eures "Multitranslators" seid Ihr in der Lage, Euch mit allen Kreaturen auf Erden zu unterhalten, und so habt Ihr mit Hilfe von Howards Katze und des Fernsehers bald das richtige Rezept beisammen, um ihn von den Toten zurück zu holen. Da Ihr ebenfalls aus der Glotze erfahren habt, daß im Amazonasgebiet ein seltsames Wesen vom Himmel gefallen sein



Chewy hat sich fürs Kürbisfestival feingemacht



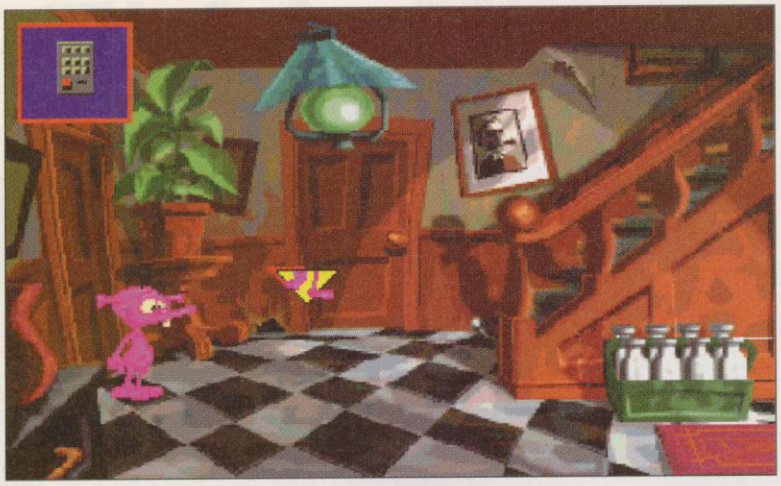
Da lacht das Abenteurerherz: Ein prall gefülltes Inventory à la Chewy.



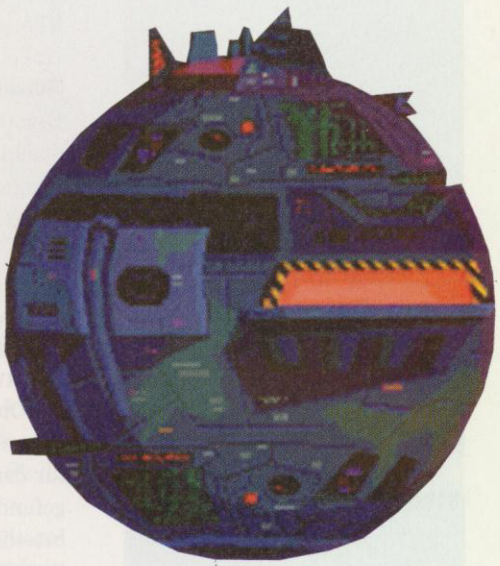
Dieser Taxifahrer steht nicht auf Außerirdische (rechts)



Howard braucht unter anderem das richtige Fernsehprogramm, um aus seinem Literaten-Koma zu erwachen







Ich lach' mich tot! Chewy entwickelt einen sehr seltsamen Humor, vielleicht ist er in seiner Heimatwelt ja Computerprogrammierer (oben)



Die Flugsequenzen laufen leider völlig automatisch ab

soll, das von den Indianern als Gott verehrt wird, macht Ihr Euch sofort auf nach Südamerika, da Ihr Clint dort vermutet. Natürlich geht die Reise nicht so glatt vonstatten, und vor das Wiedersehen mit Eurem Freund haben die Adventuregötter eine Unmenge an Rätseln gestellt. Chewy orientiert sich in der Präsentation an großen Vorbildern. Die Hintergründe und Charaktere erinnern in ihrer Aufmachung stark an das legendäre "Day of the Tentacle" aus dem Hause Lucas-Arts, was jedoch nicht unbedingt als Nachteil zu werten ist. Auf der technischen Seite gibt es jedenfalls nichts zu meckern: Die Sprachausgabe kommt gut rüber, das Scrolling scrollt flüssig vor sich hin und vom Umfang her übertrifft Chewie amerikanische Vorbilder wie "Full Throttle" um Lichtjahre. Selbstverständlich darf beliebig geladen und gespeichert werden, da laut Blue Byte selbst bei bekanntem Lösungsweg mehrere Stunden nötig sind, um das Spiel durchzuzocken. sg



Gut kopiert ist halb gewonnen. So ähnlich muß wohl Blue Bytes Motto für Chewy gelautet haben. Ein kurzer Blick auf Chewies Freund Howard z.B. genügt, um zu wissen, welches amerikanische Adventure hier Inspirationsquelle war. Trotz der offensichtlichen Anleihen bei der Konkurrenz haben die Mülheimer ein überzeugendes und umfangreiches Adventure auf die Beine gestellt. Die Präsentation ist stimmig, und dank der hohen Rätseldichte wird auch der Crack zu stundenlangem Weiterzocken motiviert. Chewy ist ganz sicher kein prädestinierter Klassiker des Genres, aber seine liebevollen Hintergrundgrafiken, die abgedrehte Story und professionelle Charakteranimationen machen es zum besten deutschen Adventure des Jahres. Einzig der allzu germanische Programmierer-Humor Marke "Holzhammer" dürfte wohl nicht jedermanns Geschmack sein.

GUT

Name	**Chewy Esc von F5**
Genre	Adventure
Hersteller	Blue Byte
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	17 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Soundblaster,
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerkoption

Grafik	**72%**
Sound	**65%**
Spielspaß	**75%**

Bilder auf

WETLANDS

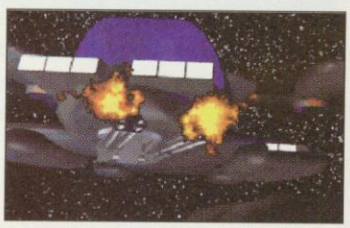














Im Jahre 2495, Hochsicherheitsgefängnis Alpha 16: Unbekannte entführen den **Häftling Philip Nahj...**

Etwa 50 Jahre davor testen machthungrige Militärs und neugierige Wissenschaftler gemeinsam eine geheime Superbombe. Irgend etwas läuft schief, die ultimative Klimakatastrophe sucht den Planeten Erde heim und binnen kurzer Zeit stehen 98% der Oberfläche unter Wasser. Schnell ist ein Sündenbock für den ganzen Schlamassel gefunden: Philip Nahj, am Projekt "Weapon X" beteiligter Forscher. Nahj ist zwar unschuldig, kommt aber trotzdem lebenslang ins Gefängnis. Sein Haß wächst, und er ist der einzige, der das Geheimnis zur Zerstörung einer ganzen Zivilisation kennt! Irgendwann entdecken Reisende aus anderen Welten den Wasserplaneten und nennen ihn "Wetlands". Ehrbare Siedler machen einen großen Bogen um diese Wasserwelt, die Erde wird schnell zum gesetzlosen Niemandsland. Halsabschneider und sonstiges Gesindel zieht natürlich genau das magisch an. Euer Job in Wetlands ist es nun, die Rolle des Privatdetektivs John Cole zu übernehmen und Nahj zu finden.

Ihr steuert Cole in Rebel-Assault-Manier durch das Spiel und kämpft mit Weltraumjägern, Kampf-U-Booten, Hover-Bikes oder auch mal zu Fuß um Euer Leben. Euer jeweiliges Gefährt könnt Ihr nicht steuern, sondern fahrt sozusagen auf Schienen durch die vorberechneten Landschaftsgrafiken. In manchen Szenarien habt Ihr an Weggabelungen zusätzlich die Möglichkeit zu entscheiden, ob es links oder rechts weitergehen soll. Meist ist es zwar ziemlich egal, welche Richtung Ihr wählt, aber eben nicht immer: Auf einigen Strecken müßt Ihr den genauen Weg erst herausfinden, fleißiges Probieren und Auswendiglernen ist angesagt. Ansonsten schießt Ihr auf alles, was sich bewegt. Direkte Kontrolle habt Ihr nur über die Zieleinrichtung Eurer jeweiligen Waffe: Linker Mausklick Einzel-, rechter Mausklick Dauerfeuer. Das war's dann auch schon. Optisch ist Wetlands eine wahre Augenweide. Wie im Trickfilm wurden alle Personen zuerst gezeichnet und animiert. Erst im zweiten Schritt haben die Programmierer sie dann in gerenderte Hintergründe eingebaut. Das Resultat: Atmosphärisch dichte Grafiken, die eine sehr spannen-



Das Cockpit Eures Kampf-U-Bootes





Wetlands hat mir so viel Spaß gemacht, daß ich mich durch einige der Actioneinlagen gleich öfters gekämpft habe, nur um eine besonders gelungene Filmszene nochmals anzuschauen. Das Spiel ist gut und das liegt vor allem an der geilen Aufmachung. Grafik und Sprachausgabe sind stellenweise genial. Insbesondere Private-Eye John Cole dürfte der coolste Monitorheld seit Biker Ben aus Full Throttle sein. Trotzdem frage ich mich, warum New World Computing den armen John durch ein derart abgedroschenes Spielprinzip schickt: Mir ist das auf die Dauer zu langweilig! Hätten die Programmierer irgendwo in Wetlands einen Schalter eingebaut, mit dem ich mir das ganze in aller Ruhe als Film anschauen könnte – ich hätte draufgedrückt. Was bei Rebel Assault und Cyberia noch einigermaßen frisch war, dürfte heute niemanden mehr vom Hocker hauen. Aber sei's drum, wer auf durchgestylte Ballerorgien steht, für den ist Wetlands erste Wahl.

GUT

Auf der Übersichtskarte könnt Ihr pro Zone jeweils zwischen mehreren Einsatzgebieten wählen. Auf die Story hat das jedoch keinen Einfluß

de und düstere Stimmung beschwören. Vor allem **Detektiv John Cole** sieht genau so aus, wie ein ordentlicher Detektiv auszusehen hat: Unrasiert, cooler Blick, langer schwarzer Mantel, und die HighTech-Knarre immer griffbereit. Die perfekte Sprachausgabe und Coles knarrige Stimme tun ein übriges. Eine Speicherfunktion im üblichen Sinne gibt es in Wetlands zwar nicht, trotzdem merkt sich das Programm Eure bisherigen Fortschritte in einer kleinen Datei. Wer will, kann per Hauptmenü den Campaign-Modus verlassen und bereits absolvierte Actioneinlagen nochmals spielen. Eigentlich habt Ihr nur drei Leben pro Spiel, die auch auf leichtester Spielstufe recht schnell aufgebraucht sein dürften,





trotzdem müßt Ihr Wetlands dann nicht jedesmal neu starten. Nach dem Game-Over macht Ihr einfach mit drei neuen Leben an der Stelle weiter, an der Ihr zuletzt gescheitert seid.
Dem Programm liegt ein kurzer, aber gutgemachter Comic bei, der zusätzlich zum Intro in die Geschichte einführt. Sprachausgabe und Handbuch sind komplett Englisch, eine Version mit englischen Untertiteln und deutschem Handbuch ist aber in Vorbereitung. Wer einigermaßen englisch versteht, sollte aber auch mit der jetzigen Version zurande kommen, weil die Figuren deutlich und nicht allzu schnell sprechen. *ste*









John Cole calling Dick Tracy... Cole steht mit seiner Koordinatorin ständig per Armbanduhr in Kontakt

Die Erde ist mit Wasser bedeckt, und Kevin Costner ist nicht daran schuld.



Full Throttle meets Cyberia. Ein Rebel-Assault-Killer ist den Mannen von New World Computing mit Wetlands zwar nicht gelungen, wohl aber eine unterhaltsame Ballerorgie für flinke Triggerfinger. Die Comic-Grafik ist professionell animiert, und der Soundtrack dröhnt bombastisch. Die Steuerung des Fadenkreuzes macht jedoch einige Probleme, bei derartigem Geruckele ist das Überleben im kühlen Naß leider oft Glückssache. Dafür überzeugen die packende Story, das gelungene Stimmen-Casting und die Oberweiten der weiblichen Hauptfiguren. Freunde vorberechneter Render-Ballereien werden garantiert ihre Freude an Wetlands haben, und wenn es nur wäre, um sich die Zeit bis zum Erscheinen von Rebel Assault II zu vertreiben. Blood 'n' Guts vom Feinsten findet Ihr in Wetlands übrigens reichlich, wem's gefällt, schlägt also zu, bevor der deutsche Jugendschutz sich meldet...

GUT

Name	**Wetlands**
Genre	Action
Hersteller	New World Computing
Niveau	mittel, einstellbar
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Soundblaster,
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus,Joystick
Extras	keine

Grafik **69%**
Sound **76%**
Spielspaß

67%

Bilder auf

WHOOP Abenteuer in den Weiten des Weltraums



In ferner Zukunft rauschen Weltraumpfadfinder in ihren kugelrunden Erkundungs-Raumschiffen durch's Weltall. Der böse Magier des Whoop erdreistet sich, fünf von ihnen in einem riesigen stellaren Wirbelsturm gefangen zu nehmen. Flugs macht sich der heroische Oberpfadfinder Xedi auf den Weg, seine verlorenen Schäfchen wieder einzusammeln.

Whoop bedient sich einer altbewährten Spielidee: Vor einem vertikal scrollenden Hintergrund steuert Ihr ein Raumschiff gegen die von oben ins Bild fliegenden Gegner und schießt sie per Druck auf den Feuerknopf ab.

Kindgerecht handelt es sich bei den Angreifern nicht etwa um Flugkörper, in denen man Menschen vermuten könnte, sondern um kleine Bienchen, Vögelchen, oder Hüpfbälle mit Kulleraugen, die nach einem oder mehreren Treffern sang- und klanglos vom Bildschirm verschwinden, anstatt blutüberströmt oder verbrutzelt mit einem Aufschrei von ihrem tragischen Ableben zu künden. Manche der eliminierten Opponenten hinterlassen Extrawaffen oder Energiesymbole. Überfliegt Ihr diese, erhaltet Ihr schlagkräftigere Schießprügel oder einen Lebensenergiebonus. Attackieren Euch zu Beginn nur vereinzelte Gegner, trefft Ihr später auf ganze Wellen von comicartigen Aggressoren, die in geometrischen Bahnen über den Screen ziehen und dabei aus allen Rohren auf Xedi feuern. Die vier grafisch unterschiedlichen Welten sind in je drei Level unterteilt. Am Ende jeder Welt wartet ein besonders fieser Obermotz auf seinen Bezwinger. Whoop läßt sich zu zweit gleichzeitig spielen. Jeder der Spieler fliegt dann sein eigenes Schiff. Gesteuert wird wahlweise über Maus, Tastatur oder Joystick. Die Musik wird auf Wunsch direkt von der CD abgespielt und mit Digitalsoundeffekten vermischt. *us*





Furchterregend: Der schweinsnasige Endgegner schlägt um sich



Friedhof der Kuscheltiere: Auch der possierlichste Gesell muß dran glauben

Kugelrund und kunterbunt geht's in Rainbow Kids' Ballerspiel für die Kleinen zu.





"Ein klassisches Weltraum-Actionspiel, das speziell für Kinder entwickelt wurde, aber auch Erwachsene nicht kalt lassen wird..." Was die Packung da so vollmundig verspricht, hat einen der längsten Bärte der Softwaregeschichte. Nicht ein einziger neuer Einfall steckt in Whoop. Besorgte Eltern werden mit quietschbunten Grafiken beruhigt, obwohl das destruktiv orientierte Gameplay im Grunde genommen mit dem indizierter Bestseller aus längst vergangenen Tagen identisch ist. Grafik und Sound sind technisch keine Besonderheit. Der CD-Audio-Sound ist als solcher nicht erkennbar, da er lediglich aus kurzen Melodiefragmenten besteht, die alle paar Sekunden wiederholt werden. Die Animationen der Sprites sind nicht der Rede wert und das spärliche Parallax-Scrolling haut anno 1995 niemanden mehr vom Hocker. Whoop stellt nur die anspruchslosesten Kinder zufrieden.

NA JA

Name	**Whoop**
Genre	Action
Hersteller	Rainbow Kids/Softgold
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1 bis 2
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen	✔	✔	✔

Festplatte belegt	7 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Soundkarten	Soundblaster (Pro, ASP16)
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	CD-Audio

Grafik	**45%**
Sound	**15%**
Spielspaß	

35%

Bilder auf

KRAFTWERK



So machen Sie aus Ihrem PC eine Power-Station!

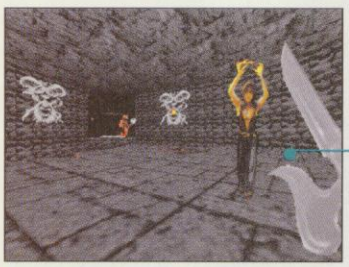
Ab sofort überall im Handel.

MAGNA MEDIA

MagnaMedia Verlag • Hans-Pinsel-Str. 2 • 85540 Haar bei München

WITCHAVEN

Monster-Meeting im SVGA-Dungeon



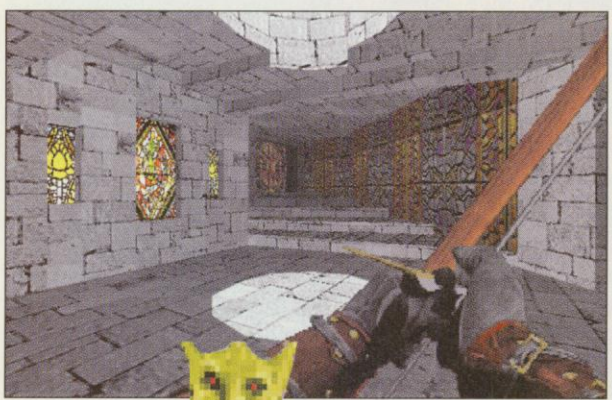
Wanted dead or alive: Euere Hauptgegnerin taucht immer wieder mal auf

Warum begibt sich ein gesunder, junger Mann im besten heiratsfähigen Alter freiwillig in eine riesige Welt voll garstiger Monster und Fallen? Nun, die **böse Hexe Illwhyrin** hat es sich in der Zwischendimension Witchaven gemütlich gemacht und ist dabei, das Tor zum Reich des Königs Verkapheron zu öffnen, um ihre Heerscharen auf dessen unschuldige Bürger zu hetzen.

Wie der Zufall so spielt, übernehmt Ihr die Rolle des jungen Mannes und findet Euch eines schönen Tages mit einem Schwert in der Heldenfaust am Eingang zu Witchaven wieder. Unglücklicherweise platzt Ihr mitten in ein Gemetzel, das böse braune Goblins gerade an bösen grünen Goblins verüben. Die Gewinner – in diesem Fall übrigens die bösen braunen Goblins – stürzen sich auf Euch, und der Kampf um die Macht in Witchaven beginnt.

Das komplett englischsprachige Witchaven versteht sich als 3D-Actionspiel mit starkem Rollenspieleinschlag: Allen Waffen, Rüstungen und Schilden sind festgelegte Angriffs- bzw. Verteidigungswerte zugeordnet. Diverse magische Gegenstände wie Amulette, Medaillen oder Ringe verstärken Schlagkraft und Ausdauer. Überall stehen Heil- und Zaubertränke zum Einsammeln bereit, außerdem findet Ihr verschiedene Zaubersprüche und ruft im Notfall über die Funktionstasten den gewünschten Spruch auf. Die Palette reicht vom Feuerball über verbesserte Nachtsicht bis zum Sesam-Öffne-Dich. Allerdings könnt Ihr die meisten nicht von Anfang an benutzen, sondern müßt erst genügend Erfahrungspunkte sammeln.

Die eigentlichen Orte des Geschehens sind nacheinander abzusuchende Höhlen und Gänge; zwischendurch findet aber immer wieder mal ein Open-Air-Festival statt. Alle Eure Wege werden von einer Automap mitgezeichnet. Die in Echtzeit ablaufenden Kämpfe führt Ihr meist direkt vor der Nase Eures Gegners in Ultima Underworld-Manier, was in erster Linie dauerhaftes Pressen der entsprechenden Taste bedeutet —



Ein gar prächtig ausgestattetes Schloß: Sogar die Fenster sind ordentlich geputzt





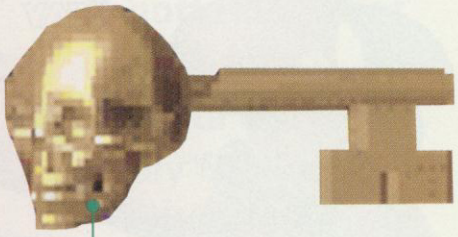


Witchaven hat fast alles, was ein gutes Dungeon-Spiel ausmacht: Schöne Grafiken, eines der besten Intros der letzten Zeit, spannend designte Level und einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad. Die 3D-Engine ist schnell, detailliert und bietet einige witzige Effekte. Es macht einfach Spaß, durch die schummrigen Gänge und prächtigen Säle der Witchaven-Welt zu streunern. Schade nur, daß die Rollenspielelemente arg aufgesetzt wirken: Hätte Capstone sich die Mühe gemacht und die platte Rahmenhandlung durch eine ordentliche Story ersetzt, knackige Rätsel eingebaut und uns außer den Monsterhorden auch ein paar andere Personen samt Dialogsystem spendiert, käme Witchaven in meiner privaten Hitliste verdammt nahe an den Ultima Underworld-Thron heran – so bleibt das Spiel ein atmosphärisch dichtes, spannendes und sehr herausforderndes Hack'n'Slay, durchaus motivierend, aber nicht überragend.

GUT



Dir werd' ich die Zähne schon noch putzen, Kleiner...

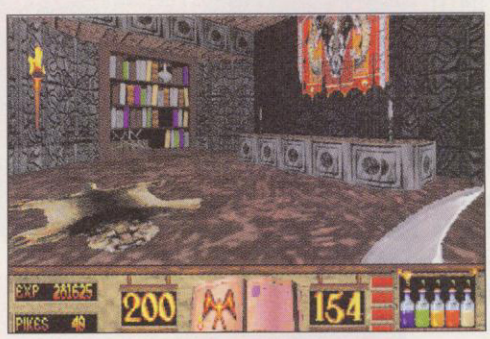


taktische Elemente sind selten. Die Steuerung ist präzise und einfach, Springen, Ducken und alle möglichen Blickwinkel sind machbar. Um von einem Level zum nächsten zu kommen, müßt Ihr eine Art Teleporter finden, der Euch weiterbeamt. Meist sind Aufgaben zu erledigen, wollt Ihr diesen Teleporter benutzen: Ein bestimmter **Schlüssel** oder ein spezieller Gegenstand, ohne den es nicht weitergeht.

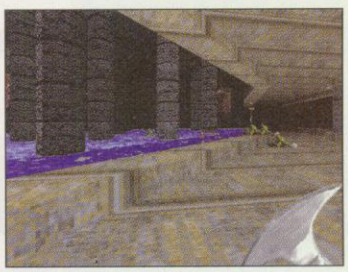
Im Verlauf Eures Vorankommens trefft Ihr auf unterschiedlichste Monstertypen: Vom 08/15-Goblin, der allerdings in der Standardausführung arg nach Knetmännchen aussieht, bis zum **Drachen** ist alles vertreten. Angenehm: Erledigte Gegner tauchen nicht wieder auf, ein "aufgeräumter" Raum bleibt also monsterfreie Zone. Aber Achtung, Fallen lauern überall...

Technisch überzeugt Witchaven: Das Spiel läuft sowohl unter VGA als auch – erträglich ab einem Pentium – unter SVGA. Die 3D-Engine ist schnell, detailliert und flexibel: Es gibt riesige Hallen und heiße Lavaseen, in dreckigen Höhlen rinnt der Schmodder von den Wänden, und rostige Eisenkäfige stehen als Fahrstühle bereit. Die Musik ist eher unauffällig und stört nicht weiter, einige der Monsterschrei-Samples dürften die Lebenserwartung des Testers allerdings um ein paar Jährchen verkürzt haben. Wer will, kann auch per Modem zu zweit oder im Netzwerk mit bis zu 16 Teilnehmern spielen.

Kleine Warnung: Witchaven ist weder für Kinder noch für Einsteiger geeignet. Es geht recht brutal zu, und bereits auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe passiert es, daß Ihr auf der Suche nach Heiltränken ziemlich verzweifelt durch die Gänge rennt, nur um dann von der nächstbesten Ratte ins Jenseits befördert zu werden. *ste*



... und abends treffen sich die Ungeheuer zur gemütlichen Leserunde.



Mitten im Schloß: Riesenhalle mit Säulengang



Teleporter zum nächsten Level



GEHT SO

Witchaven ist schon eine merkwürdige Mischung: Einerseits schwankt die Grafik dank den teilweise ekligen Texturen und einigen Monstern, die aussehen, als wären sie der Kuschelecke eines Dreijährigen entsprungen, zwischen passabel und lächerlich, andererseits ist das Leveldesign überdurchschnittlich. In flüssigem SVGA passiert unser Held Wendeltreppen, Hängebrücken und Fahrstühle im Metallkäfig-Look. Der spielerische Schwerpunkt liegt im Nahkampf. Und das ist der größte Haken an Witchaven, man bezieht ständig Prügel, ohne effektiv ausweichen zu können. Während Ihr auf das eine Monster eindrescht, attackieren drei andere Euch von hinten. Viel zu selten darf auf Bögen und Zaubersprüche zurückgegriffen werden. Den ersten Preis für Originalität gewinnt Witchaven nicht, denn ohne die Pionierarbeit von id Software wäre Witchaven wohl nicht entstanden.

Name	**Witchaven**
Genre	Action/Rollenspiel
Hersteller	Capstone/CDV
Niveau	einstellbar
Preis	ca.100 DM
Spieler	1 bis 16
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Modem-,Netzwerkoption

Grafik **79%**
Sound **58%**
Spielspaß

Solo	Multi
71%	71%

Demo auf

EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

WORMS



Der gemeine Regenwurm hat es wirklich nicht leicht. Vom Menschen wird er meist als ekelerregend empfunden oder direkt auf Angelhaken gespießt. **Team 17** hat ein Herz für die mißverstandenen Kreaturen und widmet ihnen gleich ein ganzes Computerspiel. Hier balgen sich die Humusproduzenten gegen ihre Artgenossen durch zehn Millionen computergenerierte Level. Dem Spieler kommt dabei die Rolle des Oberwurms zu, er befehligt ein vierköpfiges Team der pinkfarbenen Streithähne. In mehreren Optionsmenüs stellt Ihr die Regeln der Schlacht ein: So lassen sich z.B. bestimmte Waffentypen an- und ausschalten, Zeitlimits für Eure Spielzüge bestimmen oder die Länge der Matches regeln. Damit Ihr eine innige Beziehung zu Euren kriechenden Rambos aufbauen könnt, dürft Ihr Euren Teammitgliedern außerdem noch individuelle Namen verpassen. Die Level werden in unspektakulärer 2D-Seitenansicht dargestellt, eine gewisse Ähnlichkeit zu älteren Lemmings-Versionen ist nicht von der Hand zu weisen. Als Szenarien für die Keilereien bieten sich Wälder, Schneelandschaften oder auch mal ein ausgewachsener Müllhaufen an. Das Kampfsystem in "Worms" basiert auf Klassikern wie "Artillery Duel" oder "Gorilla": Über ein Fadenkreuz stellt Ihr den Winkel ein, in dem die Waffe abgefeuert werden soll, mit der Spacetaste bestimmt Ihr die Geschwindigkeit des Geschosses. Jede Waffe hat ihre spezifischen Eigenheiten. So explodieren Raketen z.B. beim Einschlag, wohingegen Granaten nach einer Verzögerung von bis zu fünf Sekunden automatisch hochgehen. Mit Hilfe der Maus verschiebt Ihr den aktuellen Bildschirmausschnitt und mit den Cursortasten steuert Ihr den jeweils aktiven Wurm. Ein Klick auf die rechte Maustaste bringt Euch ins Waffenmenü. Von der Splittergranate bis hin zum ausgewachsenen **Luftangriff** gibt es hier so ziemlich alles, was das Kämpferherz begehrt.

TEAM 17

Die ehemaligen Amiga-Spezialisten aus England bleiben der "Freundin" weiterhin treu: Neben sämtlichen Videospielkonsolen wird auch die in Ehren ergraute Commodore-Dame mit einer eigenen Worms-Version versorgt werden.



In der Tabelle werden alle Matches gespeichert (links) Geld, Frauen und Waffen kann man nie zuviel haben... (unten)







Die Homing Missiles finden (fast) immer ihr Ziel. (oben)



Bombs away! Die Wurm-Luftwaffe leistet ganze Arbeit.



Sho Ryu Ken! Für alle Streetfighter-Fanatiker haben die Worms Ryus Special-Moves einstudiert (ganz oben). Und wieder ein Ex-Wurm: Auf dem Schrottplatz metzelt's sich besonders gut (oben).

"A Worm's gotta do, what a Worm's gotta do!" Sly Stallone hätte seine Freude an diesen Westentaschen-Rambos!







Eine kleine Waffenauswahl (von oben) Homing Missile, Dynamit und Splitterbomben.

Auf der zweiten Menüleiste findet Ihr allerlei nützliche Geräte zur Landschaftsgestaltung wie z.B. Preßlufthämmer oder Schweißbrenner. Außerdem werden während des Spiels immer wieder zufällig Kisten "abgeworfen", in denen sich manchmal verbesserte Wurmkiller wie die Gatling Gun oder "Banana Bombs" befinden. Ziel eines jeden Matches ist natürlich die Vernichtung sämtlicher Gegner, jeder Wurm verfügt standardmäßig über 100 Lebenspunkte, die durch gezielten Beschuß gegen null gebracht werden müssen. In der von uns getesteten Version bekriegen sich bis zu vier Spielerteams auf einem Bildschirm, in der endgültigen Fassung können sich bis zu 16 Mitspieler am Würmerschlachten beteiligen. *sg*



SUPER

Team 17 beweist mit Worms, daß es keineswegs nötig ist, an die Grenzen des technisch Machbaren zu gehen, um ein geniales Computerspiel auf die Beine zu stellen. Wenn die martialischen Würmer sich mit Uzis, Dynamit und Pumpgun ins Nirwana pusten, begeistern sie sogar Computerspiele-Hasser. Die Vielfalt an Waffen und Landschaften läßt dem Hardcore-Strategen Raum für taktische Planung, und die knuffigen Animationen begeistern den Lemmings-Fanatiker. Lediglich im Kampf alleine gegen den Computer vermisste ich eine langfristig motivierende Campaign. Sitzen jedoch mehrere Spieler vor dem PC, zeigt das Spiel seine ganze Klasse: Einen Kollegen mit einem Granatwurf quer über den Bildschirm in den Würmerhimmel zu schicken, ist schlichtweg genial und macht mehr Spaß, als irgendwelche schwarzblutenden "Cyborgs" mit dem Panzer zu überrollen.

Name	**Worms**
Genre	Strategie
Hersteller	Team 17/Ocean
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 DM
Spieler	1 bis 16
System	Windows '95

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	8 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte

Soundkarten	Soundblaster(Pro/16)
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

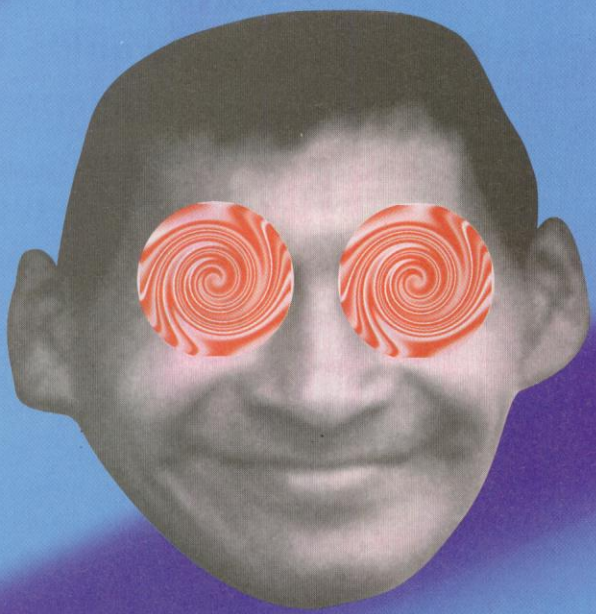
Grafik **42%**
Sound **67%**
Spielspaß

Solo	Multi
74%	86%

Bilder auf

EINE RUNDE SACHE AUF CD-ROM ...

...BIS DIE ECKIG





Soft Price ist wieder da. Das heißt: Die absoluten Game Klassiker zu absolut soften Preisen. Soft Price kommt mit acht bekannten Knüllern. Alle auf CD-ROM, alle in deutsch und natürlich alles

RETURN TO ZORK
Erstmals komplett in Deutsch!



39,95*

DUNE II
Der Urvater von „Command and Conquer"



39,95*

Take your BEST SHOT
Wer MTV® kennt, kennt ihn!



19,95*



39,95*

SIMON I
Schräger geht´s nicht

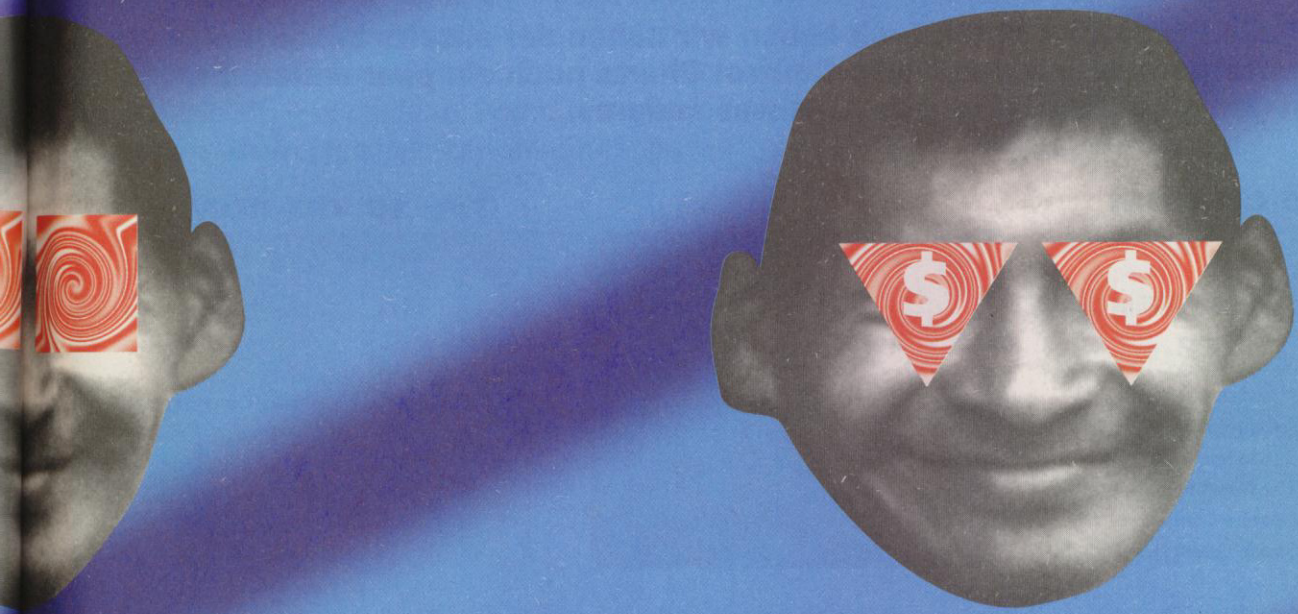
JURASSIC PARK
Einfach dino-dimensional



29,95*

*Unverbindliche Preisempfehlung

E AUGEN ZU PREISEN: DA SPRINGT
G WERDEN. IHR IM DREIECK!



original Spiele. Soft Price erkennt Ihr am Sticker auf der Packung. Worauf wartet Ihr noch? Schiebt die Top-Hits in Euer Laufwerk. – Ach so! Wo gibt`s Soft Price? Überall im gut sortierten Fachhandel.

39,95*

SUPER SOCCER
Erstmals
auf CD-ROM!



SOCCER KID
Ein „Muß"
für alle
Jump'n'Run Fans



19,95*



39,95*

TFX
Bekannt
aus der
TV-Werbung

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

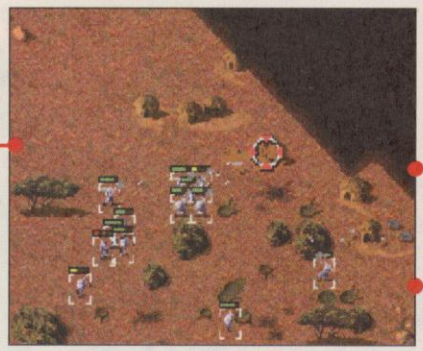
POWER-DATA

Für alle Statistiker unter Euch haben wir neben der allseits beliebten Leserhitparade und den Media Control Charts noch ein paar andere Erhebun-gen eingebaut. Und jede sagt was anderes...

Top 10 CD-ROM

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(–)	Command & Conquer
2.	(1.)	Star Trek - A Final Unity
3.	(2.)	Vollgas
4.	(–)	NBA Live
5.	(6.)	Phantasmagoria
6.	(–)	Ascendancy
7.	(–)	Battle Isle 3
8.	(–)	The Need For Speed
9.	(7.)	Apache Longbow
10.	(–)	Space Quest 6



Top 10 CD-ROM

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(–)	Command & Conquer
2.	(1.)	Star Trek – A Final Unity
3.	(7.)	Simon The Sorcerer 2
4.	(–)	Myst
5.	(2.)	Wing Commander 3
6.	(3.)	Vollgas
7.	(8.)	Sim Tower
8.	(–)	Mechwarrior 2
9.	(–)	Rebel Assault
10.	(–)	1944 - Across the Rhine

Top 10 Floppy

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(1.)	Biing
2.	(3.)	Psycho Pinball
3.	(5.)	Sim City Urban Ren.
4.	(10.)	Dungeon Master 2
5.	(8.)	Simon T. Sorcerer 2
6.	(9.)	Jagged Alliance
7.	(7.)	A4 Network
8.	(4.)	Flight 5.1
9.	(2.)	Elite 3
10	(6.)	Hattrik

Ermittelt von Joysoft Köln: Erhebungszeitraum Oktober'95

Top 10 CD-ROM

GALLUP

Platz		Name
1.	(–)	Command & Conquer
2.	(–)	Champion. Manager 2
3.	(–)	The Need for Speed
4.	(–)	Phantasmagoria
5.	(–)	Fade to Black
6.	(–)	Rebel Assault
7.	(2.)	The 7th Guest
8.	(3.)	Star Trek – A Final Unity
9.	(4.)	Indy Car Racing
10.	(–)	PGA Golf Tour '96

Ermittelt von Gallup: Erhebungszeitraum 1. Oktoberwoche '95

Top 10 Floppy

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(2.)	Biing
3.	(5.)	Hanse- Die Expedition
4.	(4.)	Die Siedler
5.	(–)	Nascar Racing
6.	(3.)	Bundesliga Manager Hattrick
7.	(10.)	Panzer General
8.	(8.)	Der König der Löwen
9.	(6.)	Sim Tower
10.	(7.)	Sim City 2000

Ermittelt von Media Control Baden Baden: Erhebungszeitraum Oktober'95

Zur Erläuterung: Die Erhebungen von Media Control und Gallup erfolgen bei einem ausgewählten Kreis voneinander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichen die Plazierung des Titels im Vormonat.

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

PC FUN

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 11/95 sind:

Nico van Hoof, Grefrath – BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
Daniel Franz, Kelkheim – STAR TREK - A FINAL UNITYT
Tim Leidecker, Potsdam – MAGIC CARPET 2
Werner Seinfried, Bremen – WINGS OF GLORY
Stefan Sieck, Berlin – CRUSADE

Top 10 Leserwahl

Platz		Name
1.	(–)	Command & Conquer
2.	(2.)	Mechwarrior 2
3.	(–)	Magic Carpet
4.	(1.)	Star Trek
5.	(4.)	Simon the Sorcerer
6.	(3.)	Vollgas
7.	(7.)	Wing Commander 3
8.	(–)	Apache Longbow
9.	(6.)	Jagged Alliance
10.	(9.)	Panzer General

Sieben Stühle, eine Meinung

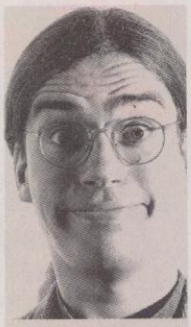
Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten Tests ganz anders urteilen müßte. Auf dieser Seite gibt jeder Redakteur seinen Senf zu jedem Titel. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen.


Michael
mg


Sascha
sg


Knut
kn

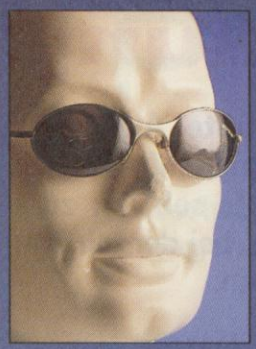

Frank
fh


Ulli
us

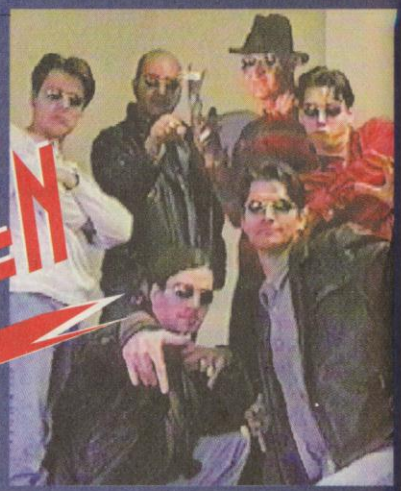

Peter
ste


Hartmut
hu

3D-Pinball	9	6	7	3	7	6	5	**72%**
5th Musketeer	7	8	8	6	8	6	6	**84%**
Al unser jr.	4	3	3	1	3	5	1	**49%**
Albion	6	7	8	7	8	8	6	**80%**
Archie	6	2	4	4	5	6	2	**63%**
Caesar 2	9	8	8	8	7	9	9	**85%**
Capitalism	4	1	2	2	1	6	6	**65%**
Carrier Strike	2	5	6	4	6	5	4	**63%**
Chewie	6	7	6	4	6	5	4	**75%**
Clearing House	1	1	1	1	1	4	1	**57%**
Command Aces of the Deep	5	8	8	7	8	6	8	**86%**
D-Day	3	5	6	6	3	4	3	**74%**
Endorfun	3	2	7	1	5	2	6	**73%**
Frankenstein	5	5	5	6	4	2	4	**73%**
Fury	6	7	7	4	7	7	6	**75%**
Millenia	1	1	3	2	2	5	5	**57%**
NBA Jam	6	4	1	2	6	1	1	**68%**
NHL '96	8	8	6	4	8	4	6	**86%**
Panic in the Park	1	2	4	1	3	2	3	**63%**
PGA '96	8	6	8	1	7	5	7	**81%**
Quirks	6	6	7	7	7	5	7	**82%**
World of Soccer	7	4	7	1	5	3	5	**79%**
Silent Steel	2	1	3	2	3	2	1	**45%**
Sim Isle	7	6	7	7	7	6	6	**78%**
Steel Panthers	7	8	7	7	6	6	4	**79%**
Wetlands	5	6	6	6	6	5	3	**67%**
Whoop	1	1	2	2	2	2	1	**35%**
Witchaven	2	6	7	5	5	8	4	**71%**
Worms	8	9	8	6	8	5	9	**86%**



GEWINNEN



Brillentest-Crew: (von links oben nach rechts unten): Knut, Frank, Freddy, Sascha, Hartmut, Uli

Um allen "Bleifuß"-Rasern vollen Durchblick zu verschaffen, verlost Virgin 20 coole Augengläser

Aus Italien kommen nicht nur die schönsten Autos der Welt, süffiger Wein, Designerklamotten und Amore, nein, aus Italien kommt mit "Bleifuß" (im Original "Screamer") auch eines der wenigen actionorientierten PC-Rennspiele, das sich mit Spielkonsolen oder Automaten messen kann.

1. Wie heißt das italienische Designerteam, das Bleifuß programmiert hat?
2. Mit welchem Titel machte dieses Programmierteam erstmals von sich reden?



Wer eine von 20 Sonnenbrillen gewinnen will, schickt uns seine Antworten per Fax, Postkarte oder Brief (bitte NICHT per EMail) an folgende Adresse:
Verlag Magna Media AG
Redaktion Power Play
Stichwort "Brillen"
Hans-Pinsel-Str.2
85540 Haar
Fax: 089/4613 215

Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der 15. Dezember 1995. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, und Mitarbeiter des Verlags haben bei diesem Wettbewerb nix verloren.

FANPRO SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

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

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, EV = Engl. Version

Strategie

IBM DISKETTE:

Carrier Strike US	**39,00**
Clash of Steel US	**39,00**
Pacific War US	**39,00**
War in Russia US	**39,00**
World War II - S. Pacific US	89.00

IBM CD-ROM

1830 US	**99.00**
Across the Rhine DV	**109,00**
Aces Collection DA	**89.00**
Empire II US	**99,00**
Fields of Glory DA	49.00
Great Naval Battles II US	59.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	**119,00**
Legions US	89.00
Napoleonics (Turcan) EV	**29.00**
Operation Europe US (KOEI)	89,00
Perfect General US	29.00
Perfect General II (QQP)DA	**99.00**
Pure Wargame Vol 1	**89,00**
Steel Panther US	**109,00**

Definitive Wargames

Sammlung mit 12 Strategiespielen von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II. Nur auf CD, US-Vers. nur 99.00

War Zone

Die neue Knüller-Sammlung: Fighter Wing, Starship, Harpoon Classic, Pacific Island und das längst vergriffene, aber sehr gesuchte **No Greater Glory**. US-Version, nur auf CD-ROM nur 79.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE

Cobra Mission US	109.00
Dungeon Hack DV	39.00
Gateway II - Homeworld US	**35.00**
Metal & Lace US	84.00
Starlord DV	49.00
Ultima VI US	**49,00**
Wizardry Trilogy I-III US	99.00
Wizardry Trilogy V-VII US	89.00

IBM CD-ROM

Amberstar DV	39.00
Blood Bowl US	**99.00**
Celtic Tales (KOEI) US	**99,00**
Elite II DV	**29,00**
Elite III DV	**49.00**
Horde US	69.00
Knights of Xenthar US	99.00
Master of Orion DA	49.00
Mechwarrior II DV	**99.00**
Ravenloft DV	59.00
Star Crusader US	**39.00**
Thunderscape US	**109.00**
Veil of Darkness DV	39.00
Wing Comm. Armada DV	**39.00**
Wizardry VI & VII DV	59.00
X-Com - Terror ... DV	79.00

BattleTech Pack

Für jeden BattleTechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienenen BattleTech-Computerspiele in einer Box. Disk o. CD-ROM, US -Import nur 59.00

Gold Box

Die Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Disk nur 69.00

Gold Box II

Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. US-Version. 3.5"-Disk nur 69.00

Gold Box III

Gateway to the Savage Frontier, Treasures und Pools of Darkness. US-Vers. Disk oder CD je 69.00

Ultramegagoldbox

Alle drei oben genannten SSI-Sammlungen in einer Box. 9 Spiele - der Hyperknüller für AD&D-Freaks. US-Version, CD-ROM nur109.00

Ultramega-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSi-Originale, zusammen DM 119.00

Ultimate Fantasy Bundle

Fünf AD&D-Spiele von SSI auf CD-ROM: Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version. nur 79.00

AD&D Masterpiece Collection

Neue Sammlung aus den Staaten: Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89,00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Lösung	24.95
Sternenschweif Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
Sternenschweif Speech Pak	49.95
Schicksalsklinge T-Shirt	29.80
Sternenschweif T-Shirt	29.80
DSA-Tools Deluxe	**79,95**

Three Worlds of AD & D

Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al´Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49,00

Campaign Cartographer V 1.2

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49.00

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastiktüte, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Kampfgruppe, Stellar Crusade, Star Command, Battles of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set, Sword of Aragon, Waterloo, President Elcet. Pro Titel nur 29.00

Simulation

IBM DISKETTE

Aces o. t. Deep Missions DV	59.00
Apache Longbow US	**99,00**
Subwar 2050 + Missions DA	49,00
TFX DA	59.00

IBM CD-ROM

Aces Collection	**89.00**
ColonisationDV	**79,00**
F 14 Gold DA	**69.00**
Jam Pak US (Sammlung mit PanzerGeneral, System Shock, Fleet Defender, Indicar Racing)	**129.00**
New Horizons US (KOEI)	**99,00**
Novastorm DV	79.00
Subwar 2050 DA	**49.00**
Tank Commander DA	**49,00**
Theme Park DV	**69,00**
Tornado DV	49.00
Wings of Glory DA	**49,00**

Lösungshilfen

Autorisierte Lösungshilfen von verschiedenen Herstellern (z. B. SSI) lieferbar. Umfangreiche Hintbooks zu Simulationen und Strategiespielen. Fragen Sie einfach nach!
Neu: Mechwarrior II Guide 39,00

Mousepads

Star Trek:	
Alter Ego	29,80
Deep Space 9	29.80
Kühner Flug	29,80
Kirk mit Tribbles	29.80
Star Wars:	
Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millenium Falcon	29.80

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

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	Fantastic Shop	Fantastic Shop	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Ostwall 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20
40210 Düsseldorf	47798 Krefeld	52064 Aachen	(Rudolfpl.)-50672 Köln

BLIZZ

Der Name kommt nicht von ungefähr: Einem Schneesturm gleich haben Blizzard mit "Warcraft" die Herzen der Spieler erstürmt. Präsident Allen Aldham erzählt Anekdoten und Zukunftspläne seiner Firma.



"Warcraft II": Leicht angekratzt, aber mit stolzem Gesicht tritt Euch der Ritter beim Sieg der Menschen über die Orks entgegen



PP:"Blizzard" ist mehr als nur ein Firmenname. Mit dem Wort wird viel assoziiert. Stehen diese Assoziationen für eure Firmen-Philosophie?
Allen Aldham: Ja, genau das. Blizzard steht nicht so sehr für unsere Verkaufsstrategie, vielmehr für unsere Philosophie, mit der wir an neue Spiele herangehen. Mit einem Blizzard assoziiert man unkontrollierte Kraft und Macht. Eine unserer Philosophien für ein gutes Spieledesign ist es, mit einem guten Konzept anzukommen, das egal, wie ausgereift es schon ist, in den nächsten 12 bis 15 Monaten zu etwas noch größerem, besserem heranwächst. In vielen Fällen wächst das Spielekonzept, die Grafik und das Design erst in den Monaten der Entwicklung des Programms. Viele andere Firmen verlangen ihren Designern ein weitaus fertigeres Konzept ab. Wir wollen, daß von Anfang an viele Änderungen gemacht werden können, daß die Flexibilität bewahrt wird. Eine der Phrasen, die wir für diesen Vorgang verwenden, ist: "Laß' sie ihre Babys töten"...

PP: Ihre Babys töten?
Allen: Ja, du kommst mit einer Idee daher und sie klingt ganz gut, doch wenn du sie ausführen willst, merkst du, daß sie so nicht hinhaut. Du mußt dich damit abfinden können, die Arbeit einer ganzen Woche wegzuwerfen und etwas ganz anderes zu versuchen. Diese Kompromißlosigkeit verhilft schließlich zu guten Spielen. Diese Kompromißlosigkeit und der Preis, den man dafür bezahlen muß. So ist der Name Blizzard entstanden: Unkontrolliertes oder teilweise kontrolliertes Umherwirbeln. Also, du siehst, das Word "Blizzard" reflektiert ganz gut, wie wir arbeiten.

PP: Stimmt es, daß du einst die Grundidee für ein Spiel auf einer Pizza-Serviette entworfen hast?
Allen: (lacht) Oh, ja! Wir trafen uns bei mir zum Pizza-Essen und machten ein Brainstorming zu dieser Idee, die wir damals "Vikings" nannten. Unsere Grafiker schmierten Skizzen auf die Servietten, damit ich beim Meeting mit Interplay am nächsten Tag neben meiner schönen Worte auch etwas vorzuzeigen hatte. Am Tag darauf traf ich mich also mit Interplay-Chef Brian Fargo und zwei Senior-Producers. Nur mit meinem Enthusiasmus und diesen Kritzeleien ausgestattet, konnte ich ihnen die Grundidee zu "The Lost Vikings" vermitteln. Am Ende des Meetings waren sie alle hellauf begeistert, sie mußten sich nur noch darum streiten, welcher der beiden Produzenten sich dieses Projekts annehmen würde. Nun, das Spiel wurde "Abenteuerspiel des Jahres" und staubte sukzessive jeden Titel ab, der in dieser Branche verliehen werden kann.

PP: Glaubst du, daß es heute noch Ideen gibt, die lediglich auf Servietten gescribbelt an Produzenten verkauft werden können?
Allen: Nein, heute nicht mehr. Das Busineß hat sich in den letzten Jahren stark entwickelt. In seltenen Fällen könnte das vielleicht noch einmal

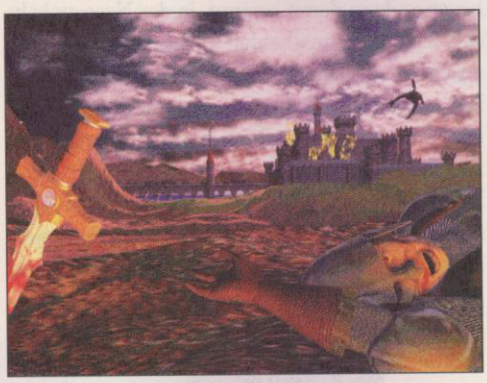
ARD

klappen. Natürlich waren Brian Fargo und ich enge Freunde. Zu dem Zeitpunkt, als ich ihm die Servietten vorlegte, kannten wir uns schon sieben oder acht Jahre und er hatte zuvor schon an etlichen Titeln mit mir zusammengearbeitet. Er wußte also bereits, was ich leisten konnte.

PP: Heutzutage müssen Spielefirmen mindestens 150 000 Mark in das Artwork eines Spieles stecken. Glaubst du, daß diese großen Mengen an Beachtung und Geld, die in das Artwork investiert werden, von der eigentlichen Spielidee ablenken oder ihr sogar schaden?

Allen: Nun, ich weiß zwar nicht, ob es daran liegt, daß die Leute der Grafik eines Spiels nun mehr Wichtigkeit zumessen, aber ich stimme dir zu, daß gute Spielideen rar werden. Ich denke, das hat damit zu tun, daß viele Firmen auf den Markt drängen, die keine richtigen Spieler in ihren Reihen haben. Sie kommen eher aus der Film- oder Buchverlagsbranche. Sie verfügen über ein großes Budget, heuern sehr talentierte Grafiker und auch Programmierer an, die allerdings nicht unbedingt selbst Spieler sind. Das fertige Produkt mag dann zwar verdammt gut aussehen, es mangelt ihm jedoch an der Idee oder an einer guten Spielbarkeit. Das heißt nicht, daß eine gute Grafik unwichtig ist. Das Gameplay ist zwar entscheidend, eine gute grafische Präsentation ist jedoch ebenfalls von äußerster Wichtigkeit. Das ist keine "entweder/oder"-Entscheidung. Titel wie "Warcraft" und "Shattered Nations" sind nicht nur phantastische Strategie-Spiele, sie gehören auch zu den bestaussehendsten dieses Genres. Als wir das Blizzard Label gründeten, beschlossen wir, uns zunächst den Strategiespielen zu widmen. Der beste und offensichtlichste Weg, sich von anderen aktuellen Produkten abzuheben, ist die Grafik. Die meisten Strategiespiele sehen immer noch sehr armselig aus, das wollten wir ändern und schenkten der Grafik neben dem Gameplay ein besonderes Augenmerk. Ein weiterer Schwachpunkt heutiger Spiele ist das Interface. Viele Spiele mögen gut aussehen, spielen sich jedoch miserabel und sind schwer zugänglich. Die drei Elemente, die ein gutes Spiel ausmachen, wenn man das überhaupt so genau definieren kann, sind: In erster Linie Gameplay, dann Grafik und als drittes das Interface. Alle drei sind extrem wichtig.

PP: Vergleiche mal die Computer-Entertainment-Branche mit der Musikszene. Da führen viele der heutigen Bands die Beatles



Oben:
Die Orks triumphieren, der Ritter liegt am Boden zerstört



Links:
Ein Ritter erkundet mit einem seltsamen Fluggerät die feindliche Ork-Siedlung

Allen Aldham



Bereits mit 14 Jahren sammelte Allen Erfahrungen in der Spielebranche als Spieletester bei Interplay. Mit 15 designte er sein erstes Spiel, das Adventure "The Demon's Forge", für Activision. Mit 21 gründete er zusammen mit seinen Freunden Michael Morhaime und Frank Pearce Blizzard Entertainment, damals noch unter dem Firmennamen Silicon & Synapse.

"Alle Solospieler-Programme haben eine recht kurze Überlebensdauer".







"Warcraft II": Diesmal wird in SuperVGA gesiedelt und gekämpft

als Einfluß an. Wer sind deine Beatles in der Software-Industrie?

Allen: Infocom sind unsere Beatles. Viele bei uns sind der Meinung, daß die damalige Philosophie von Infocom am ehesten der unseren entspricht. Ich bewunderte diese Absolventen der MIT, absolut brillante Typen, die dieses Busineß entscheidend geprägt haben. Sie haben durch die Bank weg Ausnahmespiele geschaffen. Und sie haben diese Spiele nicht gemacht, weil sie Geschäftsmänner waren und viel Geld verdienen wollten. Man erkennt an den zahlreichen Details, die sie in ihre Spiele gesteckt haben, daß sie wirklichen Spaß bei der Sache hatten. Das war mehr als nur ein Job. Neben der Tatsache, daß diese Spiele brillant geschrieben, sehr flüssig zu spielen und ihrer Zeit technisch voraus waren, hatten sie einen guten Humor. Diesen Aspekt versuchen wir bei Blizzard auch zu berücksichtigen. Auf irgendeine Art und Weise bauen wir unsere kleinen, versteckten Witze in unsere Spiele ein.

PP: Zum Beispiel?

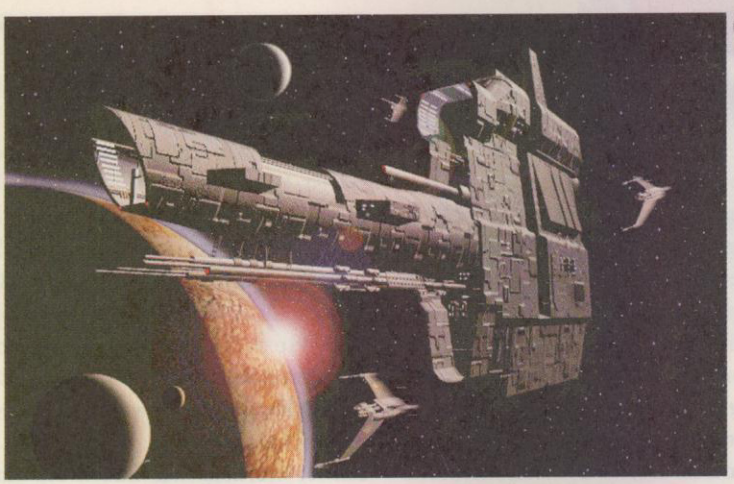
Allen: Nimm zum Beispiel "Warcraft". Wenn du fünfmal hintereinander auf dieselbe Einheit klickst, entgegnet sie dir ein "Laß' mich endlich in Ruhe". Oder die "Lost Vikings" mit all ihren Dingen, die sie tun, wenn du sie eine Weile nicht bewegst. Olaf schaut erst einmal recht und links, bevor er dann damit beginnt, in der Nase zu bohren. Das mag uns beiden ein wenig überzogen erscheinen, doch ein 14jähriger wird aus dem Lachen nicht mehr herauskommen und wird am selben Abend noch seinen Freund anrufen, um ihm davon zu erzählen.

PP: Du bist sicher stolz auf dein erstes Blizzard-Produkt, "Warcraft I". Ein Jahr nach seinem erscheinen ist es immer noch in den Top Ten der Internet Charts. Wie ist das möglich?

Allen: Das kann ich dir genau sagen: Es liegt am Zweispieler-Modus von Warcraft. Alle Solospieler-Programme haben eine recht kurze Überlebensdauer. Du kannst nur x-Male gegen den Computergegner antreten, bevor du endgültig raus hast, wie du ihn besiegen kannst. Wenn du dir mal die erfolgreichsten Titel auf dem Konsolenmarkt anschaust, die ganzen Kampf-, Sport- und Rennspiele, wirst du feststellen, daß es sich dabei ausschließlich um Zweispieler-Programme handelt. Deine Freunde zu besiegen ist viel spaßiger, als wenn du den Computergegner schlägst. Mit diesem Wissen machten wir uns an Warcraft und unser Timing war gut, wir ritten direkt auf der Internet und Modem-Welle mit. "Warcraft" war eigentlich keine neue Spielidee, doch in dieser Form hatte sie noch niemand präsentiert, obwohl das so offensichtlich war. Der andere Faktor, der "Warcraft" zeitlos macht, ist seine Grafik. Die einfache Art der Bedienung kommt noch hinzu. In den Anfangsszenarien fängst du mit einigen, wenigen Einheitentypen an und wirst nicht gleich mit der gesamten Programmfülle zugeschüttet. Mit jedem Szenario kommen dann neue Einheiten dazu. Dein Erfolgserlebnis bleibt also konsequent präsent. Bevor du dich umsehen kannst, beherrschst du die Bedienung zahlreicher verschiedener Einheiten und Gebäude im Schlaf. Und das, obwohl du nicht einmal einen Blick ins Handbuch werfen mußtest. Das heißt aber nicht, daß das Spiel simpel ist. Es besitzt eine große strategische Tiefe, aber es ist leicht zu erlernen. Es ist möglich, ein Spiel zu haben, daß leicht zu bedienen ist und trotzdem ein Höchstmaß an Strategie bietet.



"Warcraft II": Greifs überfliegen die Eisseen der Schneelandschaft



"Pax Imperia II": Viel Zwischensequenzen fürs Auge

Nimm zum Beispiel Schach: das Brett ist sehr klein, nur acht mal acht Felder und es gibt nur wenige unterschiedliche Spielfiguren. Du kannst innerhalb von nur 20 Minuten jemandem erklären, wie man Schach spielt und trotzdem ist es strategisch gesehen das komplexeste Spiel, das je erfunden wurde.

PP: Du sagtest, ein leicht erlernbares Interface sei das A und O. Ich hatte keinerlei Schwierigkeiten mit "Warcraft". Wenn ich da an andere Spiele denke — Sid Meier ist eine Legende, daran gibt es keinen Zweifel, aber denkst du nicht, "Civilization" hätte noch besser sein können, wenn es so leicht zu erlernen gewesen wäre wie "Warcraft"?

Allen: Genau. Das ist ein Problem, das viele Strategiespiele haben. Mir gefiel "Civilization" sehr gut, ich mußte allerdings das gesamte Handbuch lesen, um es zu verstehen. So ergeht es mir mit den meisten Strategiespielen. Da ich Fanatiker bin, bin ich allerdings gewillt, diesen Preis zu bezahlen. Wenn es dir allerdings gelingt, dein Strategieprodukt auch für "normale" Spieler zugänglich zu gestalten, so wird das mit enormen Verkaufszahlen belohnt.

PP: Sagen wir mal, du hättest 500 000 Mark in ein Produkt investiert, das jedem in deiner Company gefällt. Deine Gametester sind allerdings nicht sehr angetan davon und sagen: "Tut uns leid, es macht nicht sehr viel Spaß. Wir sind versucht, ein anderes Spiel anzufangen." Würdest du das Produkt trotzdem veröffentlichen oder die Investition als verloren betrachten?

Allen: Wow. (Lange Pause). Nun, während der Entwicklungsphase eines Spiels, treffen wir uns einmal im Monat zu einem Company-Meeting. Dort zeigen wir unserer gesamten Belegschaft die Produkte, an denen wir gerade arbeiten. Das nimmt einen ganzen Tag in Anspruch. Dafür bekommen wir ein sofortiges und sehr direktes Feedback in Bezug auf die Grafik, das Konzept, die Spielbarkeit und das Interface. Auf diese Weise können wir gar nicht an dem Punkt angelangen, an dem wir 12 Monate Arbeit und 500 000 Mark investiert hätten, nur um dann festzustellen, daß das Spiel keinen Spaß macht. Wir feilen nämlich ständig an den Spielen. Wir sind Spieler. Wir sind daher auch unsere eigenen Kunden. Zirka alle vier Wochen verändern wir Dinge am Spiel, lassen es wachsen und reagieren auf mittlerweile erschienene Konkurrenzprodukte. Als kleine Company können wir uns diese Arbeitsweise leisten.

PP: Und aufgrund dieser Arbeitsweise wird "Warcraft II" viel mehr als nur ein Aufguß des ersten Teils sein? Ich meine, "Warcraft" war solch ein Hit, daß ihr problemlos "Warcraft II: Aliens Einkaufszettel" veröffentlichen könntet und es würde sich immer noch prima verkaufen.

Allen: (lacht) Ja. Wir waren uns allerdings schon vor Erscheinen des ersten Teils ziemlich darüber im klaren, welche neuen Elemente die Fortsetzung bieten sollte. Diese Ideen kombinierten wir mit den Anregungen aus der Fanpost zu "Warcraft I", so daß wir unseren "Einkaufszettel" zu "Warcraft" schon fertig hatten, bevor wir uns überhaupt an das Programmieren machten.

PP: Worin bestehen denn die Unterschiede?

Allen: "Warcraft II" ähnelt dem ersten Teil immer noch, die Grundengine ist die gleiche. Es gibt mehr Einheiten, mehr Magie, mehr Gebäude. Man ist jetzt in der Lage, verschiedene Streitkräfte wie Armeen, Schiffe und Flugzeuge im Kampf zu kombinieren. Das Interface wird allerdings wieder sehr intuitiv sein. Es wird nichts geben, was dieses Spiel schwieriger zu spielen machen wird. Es wird lediglich mehr von den Sachen geben, die im ersten Teil so viel Spaß bereitet haben.

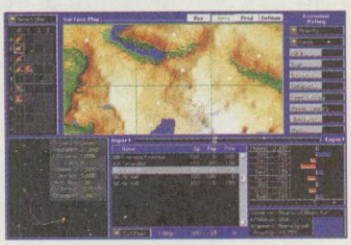
PP: Wie arbeiten denn die Einheiten zu Wasser und in der Luft?

Allen: Die Schiffe sind in erster Linie Truppen-

Brenda Garno



Vierzehn Jahre, nachdem sie bei der Help-Line des Spieleherstellers Sir-Tech mitwirkte und verzweifelten Spielern Lösungstips gab, designt unsere Amerika-Korrespondentin Brenda Garno jetzt ihr eigenes Spiel für Sir-Tech. Das Rollenspiel "Druid" wird in Deutschland unter dem Namen "Der Druidenzirkel" von Attic um Weihnachten herum veröffentlicht werden.



Trotz ansprechender Grafik bleibt "Pax Imperia II" ein Spiel für Hardcore-Strategen

"In "Warcraft II" wird es mehr von den Sachen geben, die im ersten Teil so viel Spaß bereitet haben".



transporte. Die Flugzeuge können natürlich über Wasser und Wälder fliegen, die normalerweise unpassierbare Barrieren sind. Die Flugzeuge können zur Aufklärung benutzt werden. Haben sie einmal den Feind entdeckt, kann man sie in der Luft stehenlassen, um deren Bewegungen zu beobachten. Später im Spiel erhält man Zugang zu den mächtigsten Einheiten in "Warcraft II": den Drachen und Greifs. Sie können nicht nur sehr schnell fliegen, sondern sind auch in der Lage, anzugreifen. Die Zeppeline und Flugmaschinen können das nicht, sie dienen lediglich der Aufklärung.

PP: Wozu brauchst du diese Aufklärer noch, sobald du im Besitz der Drachen und Greifs bist?

Allen: Wegen einem Feature, das man allgemein als "Fog Of War" bezeichnet, sind diese Einheiten auch dann noch wichtig. Dieses Feature ist der größte Unterschied zwischen den beiden Teilen. Im ersten Teil verschwanden die schwarzen Bereiche, sobald du eine Einheit in diesen Bereich bewegt hattest. Kehrte diese Einheit ins Dorf zurück, blieb dieser Bereich immer noch aufgeklärt und erhellt. Im zweiten Teil wird da genauer differenziert. Es gibt die schwarzen Zonen, also Gebiete, in denen du bisher noch nicht warst. Du hast keinerlei Ahnung, was dort passiert. Das andere Extrem sind die völlig erhellten Gebiete, die deine Einheiten bereits aufgeklärt haben und immer noch einsehen können. Der "Fog Of War" ist die dritte mögliche Spielzone. Dort hast du zwar bereits aufgeklärt, kannst dieses Gebiet allerdings nicht mehr einsehen, da sich darin keine deiner Einheiten mehr befinden. Diese Zone wird grau dargestellt und mit einem Mesh versehen werden. In "Warcraft II" mußt du wissen, woher der Feind kommt. Die Zeppeline sind also von großer Wichtigkeit. Die Leute werden überrascht sein, wie unterschiedlich sich der zweite Teil durch dieses Feature spielt.

PP: Auch grafisch soll sich einiges getan haben ...

*Allen:*Definitiv. "Warcraft II" wird eines der ersten Echtzeit-SVGA-Spiele sein. Ein erheblicher Anteil an 3D-Modelling findet statt, während du spielst. Nicht nur diese Flics und Cut-Scenes, die dir eine Geschichte erzählen, um dich dann in ein gänzlich anders wirkendes Spiel zu kicken. Alle Einheiten und Gebäude sind 3D-Modelle, die anschließend von Hand retouchiert wurden.

PP: Wie viele Veteran-Szenarios wird es diesmal geben?

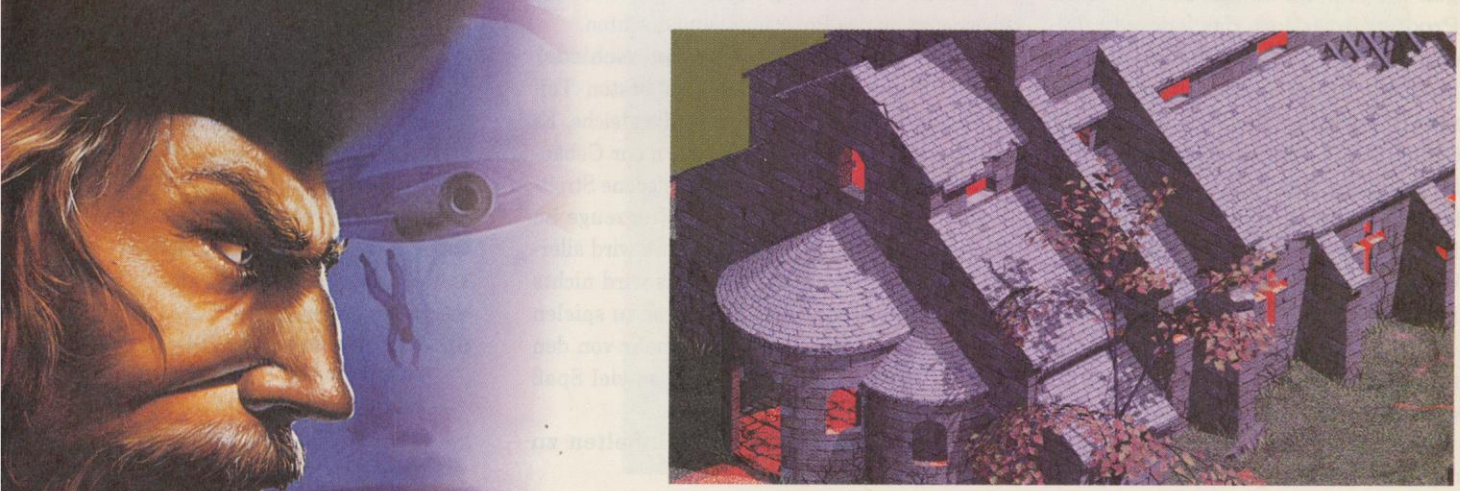
Allen: Wir planen jeweils vier Szenarien für Menschen und Orks. Sie werden sehr, sehr schwer werden. Wir haben sie extra für die Fanatiker entwickelt, die uns nach dem ersten Teil um schwierigere Szenarien baten. In der Mitte, im Herzstück des Spiels, mußten wir den Schwierigkeitsgrad natürlich so ansiedeln, daß auch ein durchschnittlicher Spieler noch eine gute Chance hat, die Szenarien zu bestehen. Die Veteran-Szenarios sind für beinharte, erfahrene "Warcraft"-Spieler. Außerdem werden wir das Spiel zusammen mit einem Editor ausliefern, mit dem ein jeder Karten nach seinem Geschmack zusammenschustern kann.

PP: Ihr benutzt also die WAD-File-Philosophie von id software: "Wir veröffentlichen den Editor, damit die Leute auch noch in fünf Jahren unser Programm spielen"?

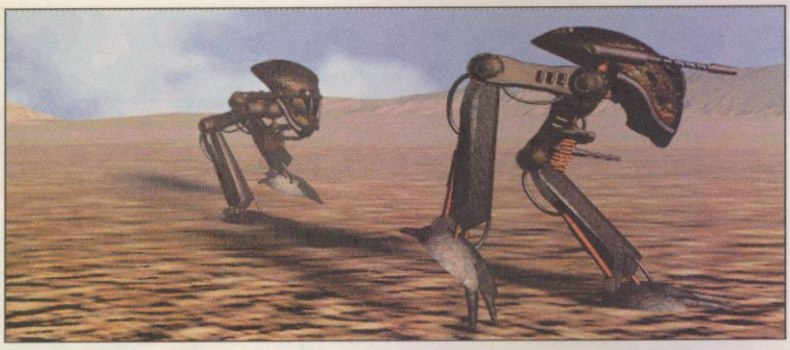
Allen: Genau das ist die Idee, die dahinter steckt. Die Hoffnung. Wir hoffen, daß "Warcraft II" genau so ein Klassiker wie der erste Teil wird. Es wird vom zweiten Teil auch eine Mac-Version geben. Damit haben wir vor allem an die Modem-Spieler gedacht. Ein PC-Spieler wird in der Lage sein, per Modem auch gegen einen Mac-User anzutreten.

PP: Wie steht es mit Blizzards neuen Projekten? "Pax Imperia 2" für Windows '95, "Shattered Nations" und "Diablo"?

Allen:"Pax Imperia 2" verhält sich zum ersten



"Diablo": Unter düsteren Häusern liegt das Geheimnis der Dungeons



"Shattered Nations": Action-Strategie in einem Endzeitszenario

Teil wie "Warcraft II" zu "Warcraft I". Der zweite Teil basiert zwar auf dem selben Universum, bietet allerdings wesentlich größere Möglichkeiten als das 1993 veröffentlichte "Pax 1". Jetzt, wo wir annehmen können, daß die Leute einen 486er oder gar einen Pentium zu Hause stehen haben, konnten wir 3D-Animationen und -Grafiken in das gesamte Spiel implementieren. Es sieht fantastisch aus.

PP: Was nichts bedeutet, wenn der Spielspaß nicht stimmt, das hast du selbst gesagt.

Allen: Wir würden niemals ein Spiel veröffentlichen, das keinen Spaß macht. Die Grafik ist allerdings das erste, das du bemerken wirst. Eine sehr hohe Auflösung. Wir haben jede Menge Grafiker damit beschäftigt, dieses Spiel zu einem der bestaussehendsten Strategiespiele aller Zeiten zu machen. Obendrein können jetzt bis zu 16 Spieler das riesige Universum erforschen. Jede der Varianten Modem, Netzwerk oder serielle Verbindung, wird dabei möglich sein. Der Spieler wird wie auch schon im ersten Teil in der Lage sein, dieses Spiel "mitzudesignen". Sei es die Gestaltung eurer Rasse, eures Raumschiffs, die Größe und Ausbreitung der Galaxien oder die Verteilung von Schwarzen Löchern oder Wurmlöchern, alles kann hier eingestellt und mitbestimmt werden. Man kann jeden Planeten bis ins kleinste Detail selbst verwalten. Oder auch nicht, wenn man dazu keine Lust hat. Das Festhalten am Micromanagement bei 200 Planeten kann auch wie im richtigen Leben zu einer nicht mehr zu bewältigenden Aufgabe werden. Dann sollte man die Gouverneure ihre Arbeit tun lassen.

PP: "Werden bei euch alle Entwicklungen nach "Warcraft II" ausschließlich für Windows '95 erscheinen ... also auch "Shattered Lands" und "Diablo"?

Allen: Ja, "Diablo" wird sich ein wenig weg vom Strategie-Genre, mehr hin in Richtung Rollenspiel bewegen. Es ist ein Abenteuer in einer Unterwelt voller geheimnisvoller Gäste, tödlicher Fallen und einer Wahnsinns-Story...

PP: Allen, das sagen sie doch alle, oder?

Allen: Aber "sie" sind nicht Blizzard. Wir sind Spieler und wissen genau, was wir tun. Wir würden Geld für unsere eigenen Produkte ausgeben. Also, "Diablo" versetzt den Spieler in eine mittelalterliche Stadt, die von einer grausamen Plage heimgesucht wird. Der Spieler steigt in ein verborgenes Labyrinth unter der verfallenden Stadt. Alles dreht sich ums Erforschen, Kämpfe und die Entwicklung des Charakters, während man tiefer in die Hallen der Unterwelt eindringt. Allerdings muß man unbedingt mit den Einwohnern des Dorfes interagieren. Die Grafik ist komplett 3D, "Diablo" wird sogar über eine Multiplayer-Option verfügen.



"Diablo": Unverkennbar einer der Oberbösewichte

PP: Und "Shattered Nations"? Ist das nun wieder ein Strategie-Spiel?

Allen: Um die Auslöschung der Menschheit zu verhindern, muß sich der Spieler um die zum Überleben notwendigen Ressourcen kümmern, während er die Gesellschaft wieder aufbaut. Von daher ist es schon am ehesten ein Strategie-Spiel. Ihr lebt in einer kleinen Oase inmitten einer Endzeit-Umgebung. Die Anführer der überlebenden Kommunen haben sich alte Technologien neu zueigen gemacht. Durch das Schmelzen der Polarkappen ist der Meeresspiegel gestiegen, so daß der Zugang zu Handelsrouten auf dem Wasser zwischen den Kolonien extrem wichtig wurde. Eine gut verwaltete Stadt wird sich ausbreiten. Alte, verfallene Städte können restauriert, noch brauchbare Strukturen übernommen werden. Mit den anderen Kolonien können Allianzen eingegangen oder Kriege geführt werden. Heranreifende Technologien verhelfen zu eindrucksvollen und fantastischen Erfindungen.

PP: Wie Blizzard, eine "heranreifende Technologie".

Allen: Ja, wie wir. Ein heranreifendes Imperium, das keine Angst davor hat, seine Babys zu töten.

Brenda Garno/fh





"Shattered Lands": Atmosphärisch bedrückends

Das neue TEAM

Da ist sie nun, die seit mehreren Heften immer wieder angedrohte "Heldengalerie". Vielleicht findet der eine oder andere ja hier eine Antwort auf die oft gestellte Frage, wie man eigentlich professioneller Spieletester wird...

Auch wenn unsere "Visitenkarten" diesen Anschein geben mögen: Fachidioten sind wir beileibe nicht! Neben dem jeweiligen Lieblingsgenre deckt jeder von uns eine breite Palette von Spieletypen ab, so daß wir uns hin und wieder um neu eintreffende Testexemplare regelrecht prügeln müssen. Davon profitiert letztendlich wiederum Ihr: Durch diese hohen Adrenalinausstöße werden unsere Tests besonders bissig.

Viel Spaß beim Schmökern in den Kurzvorstellungen des bunten Haufens. Mit den darin enthaltenen Informationen über das POWER PLAY-Team sollte es Euch nun möglich sein, Euren ganz persönlichen "Lieblingstester" zu identifizieren.

Hartmut Ulrich

Ex-Fallschirmjäger (Zetti), aber mit altsprachlich-humanistischem Abitur. Der frischgebackene POWER PLAY-Boß mit dem natürlichen Talent für unmögliche Wertungsfotos verdient seit Mitte der 80er seine Brötchen mit Computern. Seine ersten Maschinen (Schneider CPC und Atari 800XL) rackerte er sich durch nächtelanges Diskettenkopieren für einen Software-Verlag zusammen. Anfangs hatte er eher wenig mit Spielen am Hut, sieht man einmal vom kurzen Intermezzo beim Spielemagazin SMASH ab. Nach Lehr- und Wanderjahren als Zeitschriftenvolontär folgte die Zeit fanatischer Atari-Treue als Redakteur beim legendären "68000er ST-Magazin".

Seit 1993 ist er Chef des POWER PLAY-Ablegers "Video Games" und seit Mai 1995 auch von POWER PLAY. Seine Hobbies: Online-Surfen, Essen (!), Bodybuilding, Radfahren, Laufen, Bücher & Zeitschriften, coole Mjuusic von "Rage Against the Machine bis "Urban Dance Squad" – und last, not least, BMW 325i auf der Autobahn ärgern (mit seinem unauffälligen schwarzen Golf, Sechszylinder, 191 PS).



Alter	30
Größe	187 cm
Gewicht	84 kg
Sternzeichen	Zwilling
Alter Ego	Arnold
Typisches Zitat	"Na und?"
Letzter Lieblingsfilm	Pulp Fiction



Alter	31
Größe	182 cm
Gewicht	80 kg
Sternzeichen	Steinbock
Alter Ego	Elvis
Typisches Zitat	"Und was willst Du jetzt tun?"
Letzter Lieblingsfilm	Braindead

Frank Heukemes

Der wohl strategisch wichtigste Zug des ehemaligen Archäologie/Design-Studenten und Rocksängers (war mit seiner Band schon Vorprogramm von Faith No More!) war der Umzug von Heidelberg nach München im Jahre 1993, als er Redakteur bei POWER PLAYs Schwesterzeitschrift "VIDEO GAMES" wurde. Nach einem Jahr Konsolenfutter konnte er endlich seiner wahren Leidenschaft, den PC-Spielen, frönen. Lorbeeren als Schreiberling hatte er schon vorher beim Rock-Magazin "Break Out" als Leitender Redakteur gesammelt. Der auf einem Atari VCS 2600 ausgebildete Zocker treibt sich jetzt am liebsten in Richard Garriots Ultima-Welten herum, wurde in der Uniform eines Panzer Generals schon auf der Insel Metavira gesichtet und bewundert die Abenteuer seines Studienkollegen Indiana Jones. Obwohl Frank mit seinen 31 Lenzen schon fast als Altrocker gilt, kann's ihm immer noch nicht laut genug sein. Neben seinen All-Time-Faves, den alten AC/DC um den legendären Bon Scott, fährt er vor allem auf jüngere Acts wie Kyuss, Type O'Negative, Pantera und Henry Rollins ab.



Knut Gollert

In Knut vereinigen sich die Gegensätze: Er ist mit knappen 24 Lenzen der zweitjüngste, ist allerdings am längsten von allen Anwesenden im Team (seit 1991) und sage und schreibe seit einem halben Jahr verheiratet. Knut "Ossi" Gollert stammt aus dem hohen Norden und vermißt immer noch seine Ostsee, das Reizklima und mag an Bayern allein das Weißbier. Spiele gehören mittlerweile zu seinem Leben und machen, bis auf wenige Ausnahmen, nichts als Arbeit. Aus diesem Grund kümmert er sich seit kurzem um die POWER PLAY-CD, denn er wollte schon immer Interactive-Multimedia-Information-Highway-Produzent spielen. Angefangen hat er übrigens mit einem Türstopper namens ZX 81 (16KB RAM!), bis er über C64 und Amiga zum 286er Turbo-AT kam. Neben der Arbeit kümmert er sich mit Liebe um seinen Sohn Lukas (Nein, der Name hat nichts mit LucasArts zu tun!), rendert sich durch die Weltgeschichte oder hilft Sascha, seine geschossenen Rechner zu reparieren.

Alter	24
Größe	183 cm
Gewicht	85 kg
Sternzeichen	Zwilling
Alter Ego	Mr. Orange
Typisches Zitat	"Auch so'ne Sachen"
Letzter Lieblingsfilm	Pump Up The Volume



Alter	25
Größe	181 cm
Gewicht	79 kg
Sternzeichen	Stier
Alter Ego	Jerry Lee Lewis
Typisches Zitat	"Der Artikel kommt morgen!"
Letzter Lieblingsfilm	True Romance

Sascha Gliss

Wie viele andere auch, träumte Sascha in seiner Kindheit davon, Jagdflieger zu werden. Die Bundeswehr wollte ihn nicht, und die 100 000 Mark für eine Ausbildung bei der Lufthansa waren gerade nicht in der Portokasse. Also verlegte er sich auf's simulierte Fliegen. Erste Kontakte zur Spielezunft ergaben sich durch das Atari VCS 2600 eines Freundes, mit dem er sich ganze Nächte vor Softwareperlen wie "Decathlon" oder "Defender" um die Ohren schlug. Vom 48-KByte-ZX-Spectrum stieg er schnell zu Commodores C 64 auf, wo er erste Flugerfahrungen mit Klassikern wie "Strike Eagle", "Ace of Aces" oder "Dam Busters" sammelte. Nach einer computerlosen Zeit von vier Jahren wurde dann 1992 der erste PC beschafft: ein 386er für das "Studium", eigentlicher Kaufgrund war jedoch Origins Katzensaga "Wing Commander II". Der gebürtige Kölner fühlt sich in München mittlerweile mehr als heimisch, wobei er jedoch immer noch sein geliebtes Früh-Kölsch vermißt. In seiner Freizeit treibt er sich in der Münchner Disco "P 1" herum und hat sich für die Zukunft fest vorgenommen, wieder sportlich aktiv zu werden.

Peter Steinlechner

Peter hat für die POWER PLAY sein Studium in Hamburg aufgegeben und ist trotz Weißwurscht-Abneigung nach München gezogen. Erste Computerspielerfahrungen bereits im Kindesalter an Automaten im Italienurlaub ("Strandburgen bauen? Pfff, lieber noch 'ne Runde Space Invaders!"), später Pitfall-Sessions an der 2600er-Konsole eines Kumpels. Ist stolz darauf, "Wing Commander I" bereits am ersten Tag nach Veröffentlichung gekauft (!) zu haben und geht seitdem stets mit der beigelegten Baseball-Mütze zu Bett. Peter zockt fast alles, besonders natürlich Weltraum-Sims. Ist aber auch Adventures, Rollen- und Strategiespielen zugetan. Wenn er nicht durch das Münchner Nachtleben tobt, flözt er sich in seiner Freizeit am liebsten auf dem Sofa und schaut sich die neusten StarTrek-Videos im Original an.



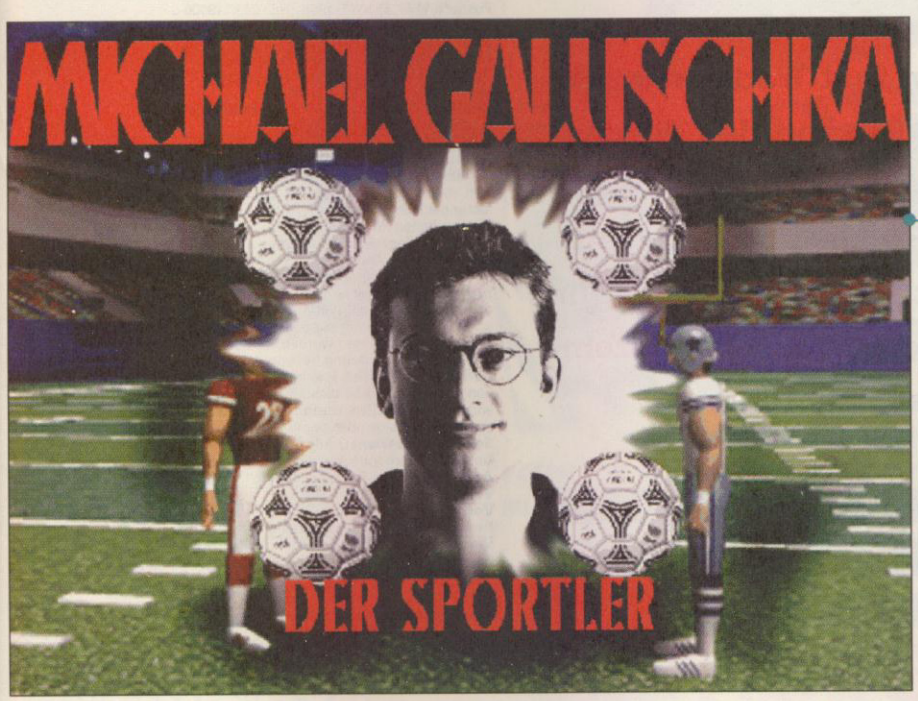
Alter	27
Größe	182 cm
Gewicht	79 kg
Sternzeichen	Jungfrau
Alter Ego	Toni Tiger
Typisches Zitat	"So'n Scheiß"
Letzter Lieblingsfilm	Batman 3



Alter	20
Größe	184 cm
Gewicht	80 kg
Sternzeichen	Fische
Alter Ego	Predator
Typisches Zitat	nej lang schnackn, Kopp in' Nackn!
Letzter Lieblingsfilm	Braveheart

Ulrich Smidt

Magnetisch angezogen von Weißbier und Obstler, zog der Jung' von hinterm Deich in die bajuwarische Metropole München. Fortan verzichtete Ulli zwecks Vermeidung unnötiger Konfusion der Eingeborenen auf das in Ostfriesland zu jeder Tages- und Nachtzeit übliche "Moin". Der Ex-Zivi mit neunjähriger Spieleerfahrung flüchtete vor dem drohenden Pharmaziestudium direkt in die Arme des POWER PLAY-Teams, wo er unter anderem die News-Sektion betreut. Ulli wehrt sich dagegen, auf ein bestimmtes Lieblings-Spielgenre festgelegt zu werden, mag aber prinzipiell weder Spiele, die nur nach Lektüre eines baumdicken Handbuchs zugänglich sind, noch solche, bei denen zugunsten der Präsentation das Budget für das Spielkonzept gestrichen wurde. Seit langem wartet er sehnsüchtig auf den (nie angekündigten oder geplanten) dritten Teil der "Underworld"-Saga und dreht leidenschaftlich gerne mit Bullfrogs Teppichklopfer "Magic Carpet" seine Runden. Muckemäßig bevorzugt der erklärte Techno-Hasser schwermetallische Klänge und alles, was sonst noch rockt.



Alter	24
Größe	187 cm
Gewicht	76 kg
Sternzeichen	Stier
Alter Ego	Gerhard Berger
Typisches Zitat	"Aja, des geht scho!"
Letzter Lieblingsfilm	Apollo 13

Michael Galuschka

Moment, das heißt noch lange nicht, daß Michael im wirklichen Leben ein besonders sportlicher Typ wäre. Neben Tischtennis und Freizeitkicken beschränken sich seine körperlichen Tätigkeiten hauptsächlich auf Hände (Kartenspielen, Freundin halten) und Ohren (Musik hören, hauptsächlich alles, was lärmt). Obwohl Michael waschechter Bayer ist, sagt ihm Bier in purer Form wenig zu, eher mag Michael Mixes wie Radler oder eine gepflegte Maß "Goaß" (für alle Nichtkundigen: 0.5 l Bier, 0.5 l Cola und obendrauf ein paar Stamperl (Glasln) Edelkirsch). Zurück zum Compi: Als "NHL Hockey"-Fan ist er von der 96er-Version leicht enttäuscht, besonders erfreut ist er hingegen darüber, daß mit Keystone Kapers und Enduro zwei seiner All-Time-Faves wieder auf den Monitor zurückgekehrt sind.

Und nicht vergessen!

Die nächste Power Play-Online-Konferenz findet am 30. November* im CompuServe-Convention Center statt (GO Convention). Thema: Windows 95 – Revolution oder Rückschritt?

*eigentlich für den 26.10. geplant aber wegen Microsoft verschoben

TFX - 2000

Der Besuch von DID-Entwicklern in der Redaktion versetzte vor allem unsere Hobbypiloten in helle Aufruhr: TFX sieht so vielversprechend aus, daß demnächst wohl mancher sein Konto plündern wird – für einen schnelleren Rechner...



Riddle Of Master Lu

Robert Ripleys Adventure – kann er auch in der Spielewelt Indiana Jones als Vorbild dienen?



Stonekeep

Was lange währt, wird endlich Test – das Mammutprojekt will "Ultima Underworld" vom Action-Rollenspiel-Thron werfen.



Die wilde 13

Schon fast Tradition ist die 13. Ausgabe des Jahres: Da wir nicht abergläubisch sind, fassen wir die besten Spiele des Jahres in einem 13. Heft zusammen. Dafür erscheint Ausgabe 1/96 am 13. Dezember – noch vor Weihnachten.

13/95

erscheint am **1. Dezember**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Sascha Gliss (sg), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smid (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Kai Hamann, Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/4613-335
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Viacom Newmedia
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei
Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Italien: Medias International, Mariano
Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon
Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd.
Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

HOLEN SIE SICH DAS SPIEL, BEVOR DER KLEINE, FETTE, GRÜNE TYP ES IHNEN VOR DER NASE WEGSCHNAPPT!

BRAIN DEAD 13™



EIN GEISTIGER SCHLAGABTAUSCH!



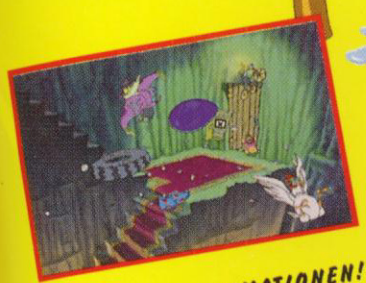
EINFACH SCHOCKIEREND!



SPANNUNG, DRAMA, INTRIGEN!



DIE LADY IST EIN VAMP!



WAHNSINNS ANIMATIONEN!

ACHTUNG!

Extrem gewalttätige Cartoon–Action!

Die hier gezeigten Cartoon–Stars wurden in keiner Weise wirklich verstümmelt oder anderweitig schlecht behandelt!

WEICHEN SIE DEN HAKEN AUS, GEHEN SIE DEM WAFFENFRITZEN AUS DEM WEG UND BRINGEN SIE DEN MIESEN DR. NERO NEUROSIS ZUR STRECKE, WÄHREND SIE DURCH SEIN VERRÜCKTES SCHLOSS FLITZEN... ABER HALTEN SIE IMMER FEIN DIE ÄUGLEIN OFFEN, SONST WIRD SIE DIESES EXPLOSIVE ABENTEUER GLATT VOM BODEN FEGEN!

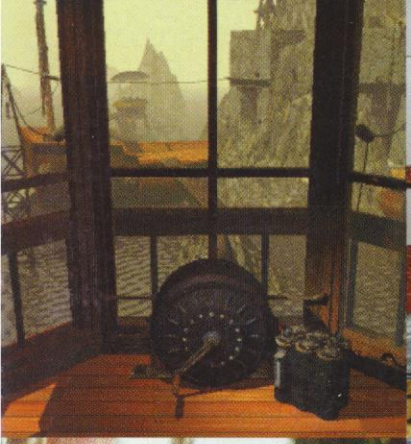
PC CDROM

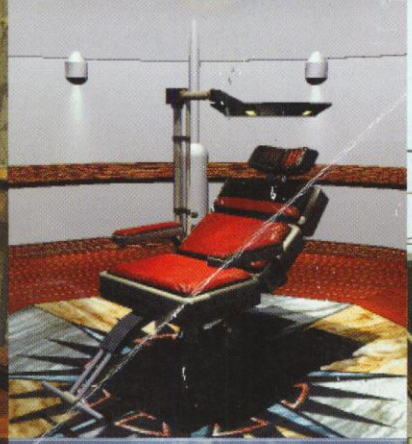
READYSOFT

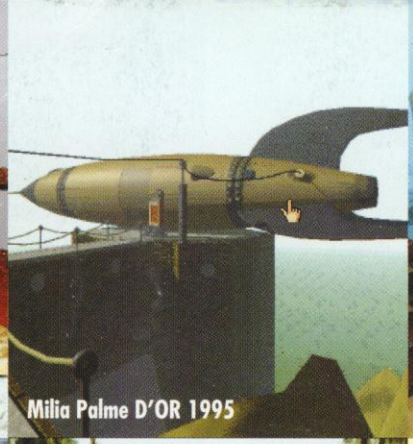
empire® INTERACTIVE

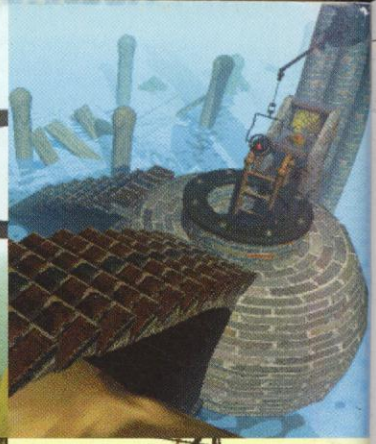
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON

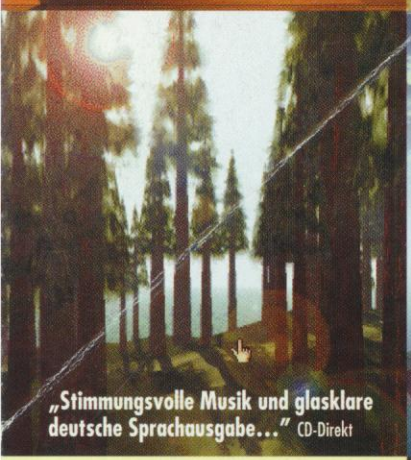
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

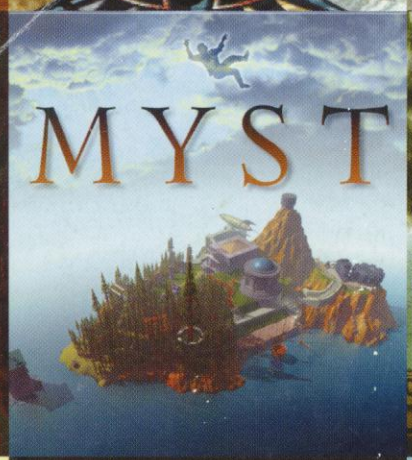


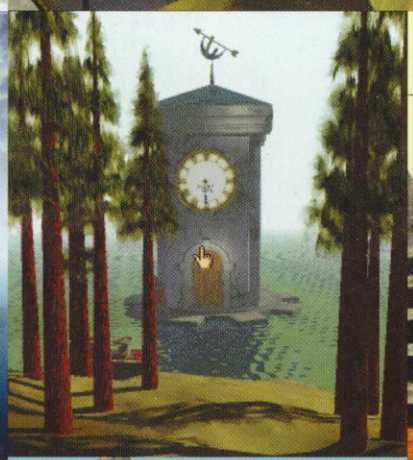




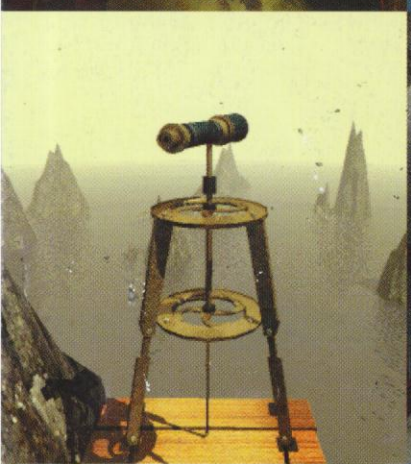






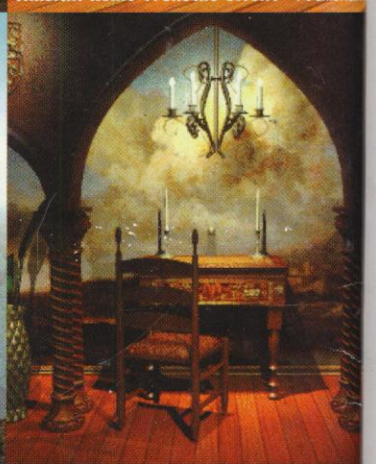




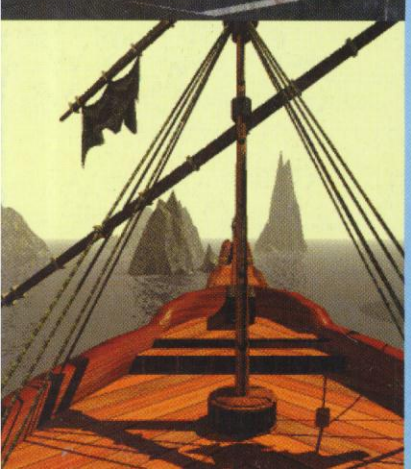












Verlieren Sie sich in den Welten von

MYST

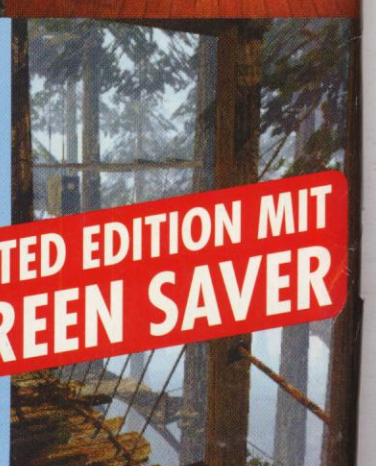
LIMITED EDITION MIT SCREEN SAVER

MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 1,5 Millionen Mal verkauft.

In Kürze erscheint MYST im Bundle mit dem MYST Screen Saver ohne Aufpreis in limitierter Auflage.

Holen Sie sich jetzt die mystischen Bilder und Klänge dauerhaft auf Ihren Bildschirm mit dem MYST Screen Saver! Entdecken Sie Hunderte phantastischer Bilder in acht spannenden Slide-Shows!

MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.





CYAN®

Broderbund®

Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright 1993, 1994, 1995 Broderbund Software, Inc. und Cyan, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Hotline-Nummer: 0180/2354549

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE