POWER PLAY
1/96
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Power Play gibt's auch mit CD-ROM

The Riddle of Master Lu

Adventure vom Feinsten: In 80 Rätseln um die Welt

FIFA 96

Torschußpanik im virtuellen Stadion

Stonekeep

Nach 5 Jahren von der Kette: Das Rollenspiel-Monster ist los

EUROFIGHTER 2000

Kampfpiloten-Ausbildung für 100 Mark

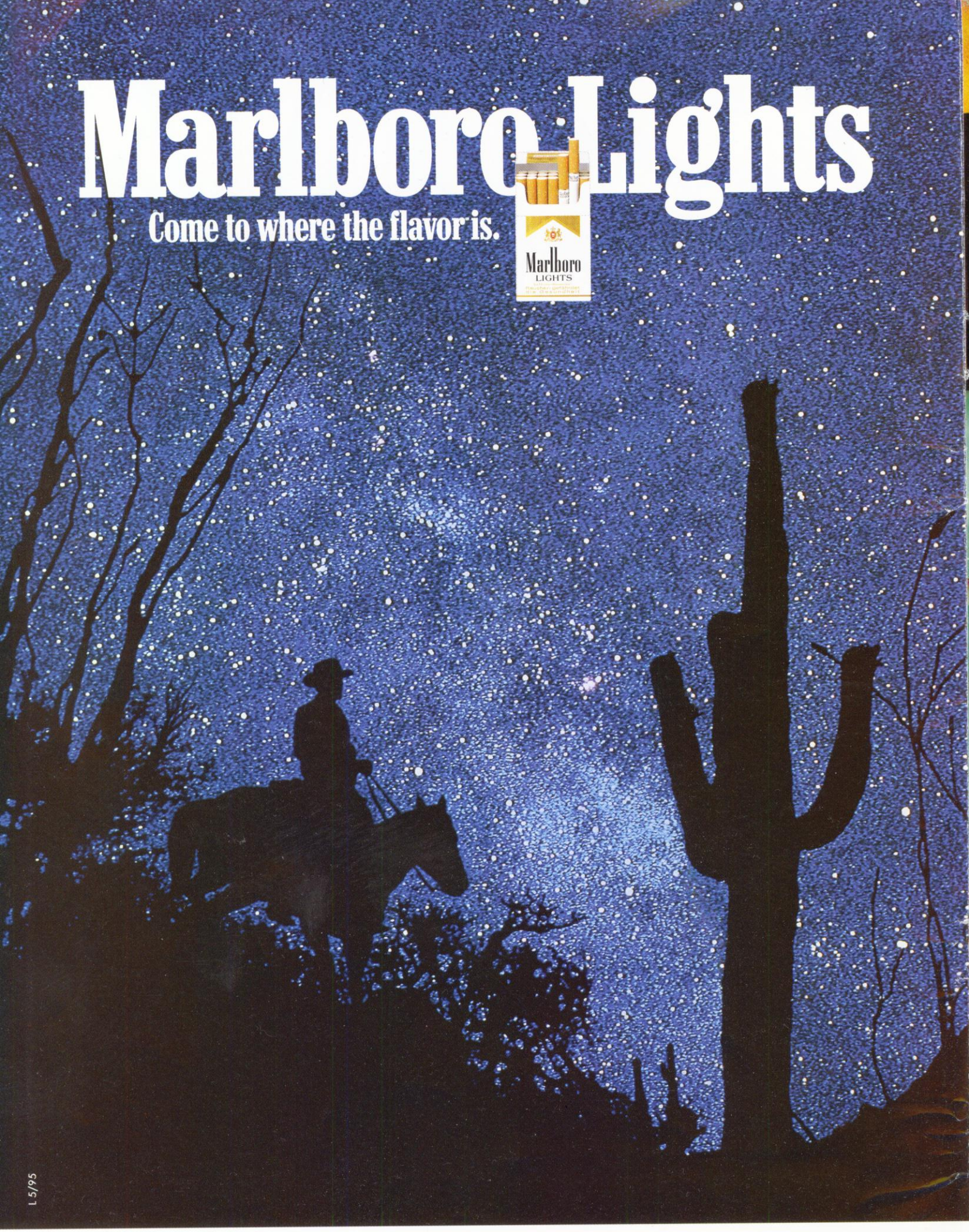


> Dungeon Keeper: Wenn der Held zum Gegner wird

> DAS Interview: Bill Stealey packt aus

> Destruction Derby > Knights Chase > Bermuda Syndrome

01
4 391054 206507

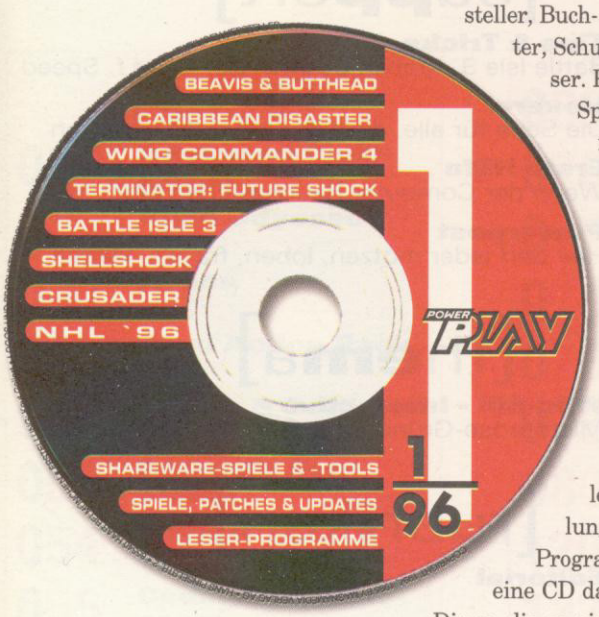


Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Die Welt der Computerspieler ist eine Scheibe

Um eine CD mit Text vollzuschreiben, würde ein einzelner Mensch nicht lange genug leben. 451 HD-Disketten wären nötig, um diesen Speicherplatz zu bieten, ein knapp eineinhalb Meter hoher Stapel. Mittlerweile kostet eine Roh-CD weniger als eine Leerdiskette – und trotzdem scheinen alle unzufriedener zu sein als früher. Wir zum Beispiel, weil trotz aller Superlative auf die neue Power Play CD nicht noch mehr Demos passen. Die Hersteller wuchern so unbekümmert mit dem Speicherplatz, als gäbe es nur ihr eigenes Probespiel im Universum. 200 MByte hält man durchaus nicht für unzumutbar. Ein Großteil dieser Daten besteht aus Sound, Musik und Grafik. Früher verbrachten die Programmierer Nächte damit, möglichst effektive Algorithmen zur Komprimierung von Sound- und Grafikdaten auszutüfteln, heute ist das alles nicht mehr so tragisch, denn es gibt ja Komprimierungs-Standards und Libraries – und vor allem – die Datenträger sind ja groß genug. Denkste!

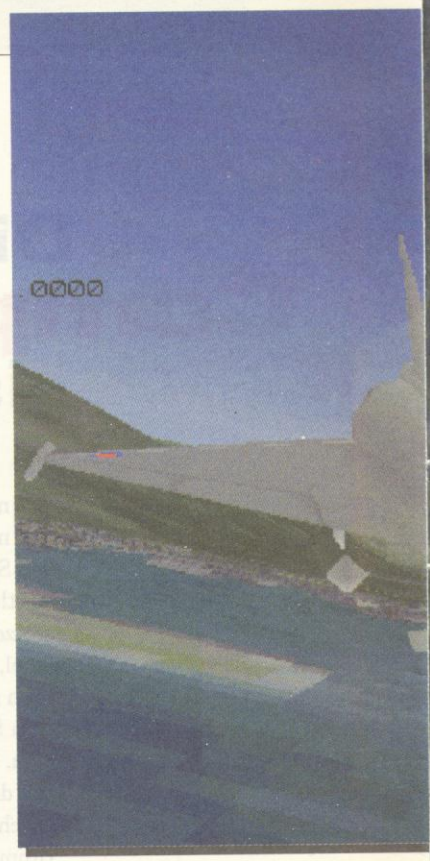
Andererseits scheint auch die Wertschätzung einer CD selbst gesunken zu sein. Woran das liegt, ist nicht schwer zu enträtseln: Jeder, der etwas auf sich hält, bietet Informationen auf CD an – Spielehersteller, Buch- und Zeitschriftenverlage, Softwareanbieter, Schulen, Bildungseinrichtungen, Versandhäuser. Plötzlich geht der Schuß mit dem riesigen Speicherplatz nach hinten los: Kopiert man nur sein eigenes Prgrämmchen (egal, wie gut oder aufwendig es ist) auf die Silberscheibe, beschwert sich alle Welt, das riesige Medium sei ja nicht einmal zur Hälfte genutzt. Schließlich wolle man was kriegen für sein Geld. Daß eine CD dasselbe oder sogar weniger als eine Diskette kostet, aber mehr als den 400fachen Platz bietet, übersieht der Käufer dabei gern. Also müllen viele Anbieter ihre CDs hilflos mit allerlei Krimskrams zu – von der Font-Sammlung bis zur 1000. Shareware-Version eines Programms, das sowieso schon jeder hat. Was eine CD dagegen wirklich wertvoll macht, sind die Dinge, die es nirgendwo sonst gibt. Zum Beispiel Knuts Renderintros auf unserer CD. Oder die Videoclips aus der Redaktion. Falls Ihr Wünsche habt oder Euch etwas stört, scheut Euch nicht, uns die Meinung zu geigen!



Noch ein Hinweis in eigener Sache: Unsere Hotline-Nummer hat sich geändert. Ihr erreicht unsere Tips & Tricks-Telefon immer Dienstag und Donnerstag von 14 bis 17 Uhr unter der Nummer: 089/688 30 36. Wer ein Modem hat, schickt besser eine E-Mail. (Adressen siehe Power Play Online Seite 26).

Eure PP-Redaktion

"Auf eine CD paßt der Original "Pitfall"-Welthit genau 81250mal. Und der bot mehr Spielspaß als viele aktuelle Titel, die ganze CDs füllen."



[News & Previews]

006 **Computer '95 Köln**
Ein paar Eindrücke von der Messe am Rhein. Auch auf CD.

007 **News-Cocktail**
Bunt gemischter Krimskrams rund um die Spiele-Szene

023 **Der kleine Klugscheißer**
Unsere ebenso beliebte wie sinnlose Kolumne

024 **Domark-Besuch**
Michael G. unterwegs im Auftrag des Herrn

026 **Power Play Online**
Was in CompuServe, WWW und anderen Netzen abgeht

028 **Down in the Dumps**
Philips' außerirdische Version der Simpsons

030 **Dungeon Keeper**
I wanna be a Kellermeister...

034 **Druid (Druiden-Zirkel)**
Rollenspiel-/Action-Adventure-Mix mit prähistorischem Flair

[support]

084 **Tips & Tricks**
Battle Isle 3, Archie, Burn:Cycle, Need f. Speed

108 **Hexerei**
Die Seite für alle, die's anders nicht schaffen

112 **Erste Hilfe**
Wenn der Computer Rauchzeichen gibt...

116 **Powerpost**
Hier darf jeder motzen, loben, fragen, klagen

[thema]

010 **Wild Bill - Interactive**
Microprose-Gründer Bill Stealey packt aus

[rubriken]

003 **Editorial**

018 **Was ist auf der neuen Power-CD?**

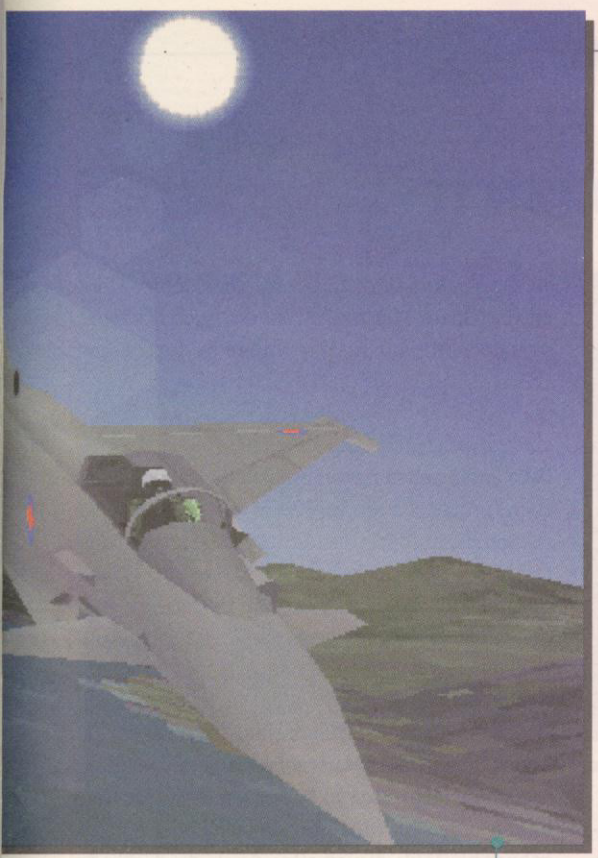
037 **So werten wir**

188 **Power Data: Statistik muß sein**

189 **Sieben Stühle, eine Meinung?**

198 **Impressum**

104 **Inserenten**



TFX:EF2000 – Für uns der stärkste Kampfflugsimulator überhaupt







[test]

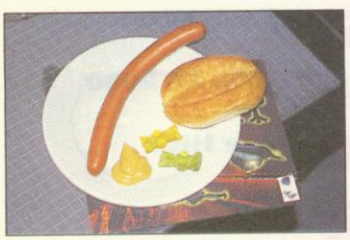
038 Advanced Civilization
042 Alien Odyssee
044 Aliens
046 Atari Action Pack
048 Beavis & Butthead Adventure
050 Bermuda Syndrome
054 Bleifuß
056 Cadillacs & Dinosaurs
058 Caribbean Desaster
060 Championship Manager 2
062 CivNet
064 Destruction Derby
066 Disciples of Steel
068 Dschungelbuch
070 Entomorph
072 Expect No Mercy
074 Fatal Racing
076 Fifa '96
078 Grand Prix
080 Hellfire Zone
120 Hexen
122 Indy Car 2
132 In the 1st Degree
124 Knight´s Chase
126 Loadstar
128 Mission Super IQ
130 Monopoly
134 Peroxyd
136 Pinball World
138 Pro Pinball
140 Ran Soccer
142 Rayman
144 Riddle of Master Lu
146 Road Warrior
148 Shivers
150 Space Marines
152 Star Rangers
154 Stonekeep
156 Supreme Warrior
158 Talisman
160 Tech Wars
162 TFX: EF 2000
166 The Hive
168 Tilt
170 Torin's Passage
172 Total Distortion
174 Trophy Bass Fishing
176 Turrican 2
178 Welcome to the Future
179 Williams Classic
184 Wing Nuts
185 Wipeout
186 WWF
187 Zoop

COMPUTER 95



Auch die Power Play-Veteranen wollten den Messetrubel nicht missen: Sönke Steffen, Pete Schwindt, Volker Weitz, Christian v. Duisburg (v. l.)





Auch dieses Jahr war Köln an einem November-Wochenende das Mekka für Computerspieler und solche, die es werden wollten. Die Computer 95 öffnete mal wieder ihre Tore, aber der Andrang war bei weitem nicht so groß, wie in den Jahren zuvor. Das Abhandensein eines großen Virgin- und Funsoft-Standes schmerzte scheinbar arg. Zwar protzten die großen Hersteller mit dicken Ständen, aber gigantisch viel Neues war auf dem Computerspiele-Sektor nicht auszumachen. Allein der EA-Stand überzeugte mit einer "Dungeon Keeper"-Vorführung des Frosch-Meisters Peter Molyneux und einem ohne Ende kommentierenden Ron Williams, der FIFA '96 auf einem Großbildschirm vorführte. Bei Software 2000 gab's mal wieder die genialen Würstchen, einen Hubschrauber, in dem man "Apache" spielen konnte und ein überdimensionales Cockpit für "Space Marines"-Freunde. Auch Microprose hatte ein paar lustige Spiele in der Tasche: "F1 Grand Prix 2" und "Virtual Karts" waren ständig von Kids umlagert, zumal ersteres in einem feschen F1-Cockpit spielbar war. Bei Blue Byte gab´s neben neuen Spielen ebenfalls Würstchen (größer als die von Software 2000), die mit Riesengummibären und Senf serviert wurden. Doch es kam noch besser: RTL-Star Wigald Boning war anwesend, taperte in der ihm eigenen Art desorientiert herum und warb für NBGs "Mission Super I.Q.". Bis heute ist uns nicht klar, was Wigald Boning mit dem Spiel zu tun hat und welche findige Überlegung dahintersteckt, ein langweiliges Renderadventure mit einem RTL-Samstag-Nacht-Star zu bewerben. Aber für Euch haben wir ihn auf die POWER PLAY CD gebrannt. RTL die zweite: Auch die Comedy-Klatschen von RTL Samstag-Nacht hatten einen eigenen Stand, auf dem die dazugehörige (schlechte) CD-ROM präsentiert wurde. Von den Akteuren war am Samstag nur Stefan Jürgens zu sehen, der gelangweilt vor einem BTX-Terminal hockte und nicht wußte, wohin mit seinem Humor. Wahrscheinlich hätten wir bis Sonnabend Nacht warten sollen, doch das war uns dann zu blöd, und außerdem finden wir Mirko N. sowieso am besten (bis auf Sascha).

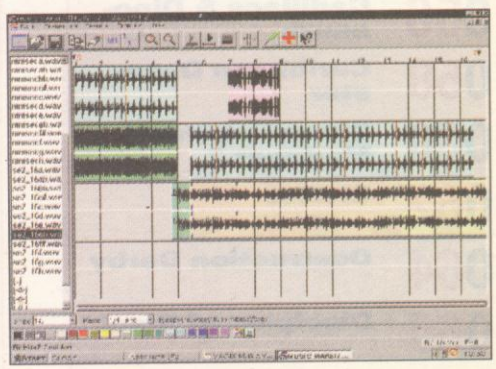
Fazit: Man hat wieder viele Leute getroffen, ein paar Leser interviewt, Würste gegessen, gefeiert und ein paar neue Spiele unter die Lupe genommen, die nach Angaben der Hersteller noch längst nicht fertig waren. *kn*

Magix Music Maker

Musikfreunde aufgepaßt! Wer schon immer seinen eigenen Soundtrack produzieren wollte und wem die Vielzahl an Soundtrackern, Noisetrackern und sonstigen Mod-Editoren zu kompliziert war, sollte sich an den "Music Maker" von Magix halten. Diese Programm läuft unter Windows und macht eigentlich nichts anderes als Loops (eine ganze Reihen sind schon als WAV auf der CD) aneinanderzuhängen. Dabei könnt Ihr auf acht Spuren beliebige WAVs zusammenstellen, Effekte hinzufügen oder ein- und ausblenden. Als Zusatz gibt es Sound-Pool-CDs voller Loops der verschiedensten Stilrichtungen. Natürlich können auch ohne Probleme eigene WAVs verbraten werden, so daß sich auch professionelle Loop-CDs benutzen lassen.

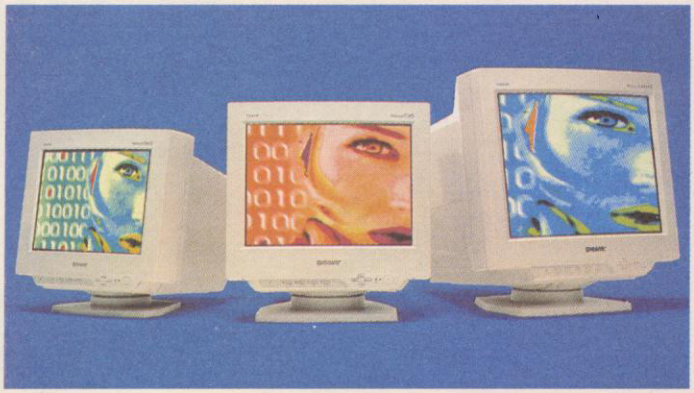
Magix Music Maker
Hersteller
Magix
Preis
100 Mark
Sound-Pool-CD
40 Mark
Bezug
Fachhandel

Auf der POWER PLAY CD findet Ihr übrigens unter dem Punkt "Selfrunning Demos" eine Demo des Magix Music Makers. *kn*



Auf acht Spuren zum MTV Music Award

Sony Trinitron-Monitore



Familienfoto: Alle sf-Modelle des 96er Jahrgangs vereint

Zuwachs für Sonys erfolgreiche Multiscan-Monitorbaureihe "sf": Zu den 15-und 17-Zöllern der zweiten Generation gesellt sich ein bulliger 20-Zoll-Schirm. Die extrem flache Trinitron-Röhre erhält bei allen Modellen ein getöntes Frontglas zur Kontrasterhöhung. Für ein gestochen scharfes Bild sorgt eine 0,30 mm (20") bzw. 0,25 mm (15" u. 17") Lochmaske. Bildparameter wie Größe, Zentrierung und Farbtemperatur stellt Ihr per On-Screen-Display ein. Das sog. DDC (Display Data Channel) ermöglicht auf "Plug and Play"-Systemen den Informationsaustausch zwischen Rechner und Monitor. Der Multiscan 20 sf II unterstützt Auflösungen bis zu 1280x1024, seine beiden kleineren Brüder erreichen maximal 1024x768 Bildpunkte.

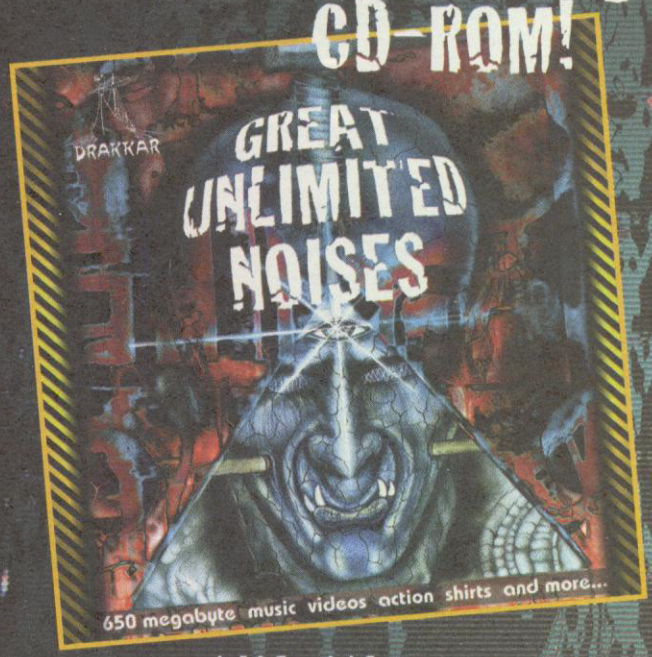
Die Geräte halten international anerkannte Richtlinien für Strommanagement (TCO '92, NUTEK/EPA Energy Star) und elektromagnetische Strahlung (MPR II) ein. Noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft erreichen der 15"-und der 17"-Monitor den Einzelhandel, während Kaufinteressenten für die größte Röhre noch bis Januar in die selbige gucken müssen. Da Bildschirme mit 20"-Diagonale aber sowohl in den räumlichen Ausmaßen als auch in der Preisgestaltung (in diesem Fall 3300 Mark) erheblich über Durchschnittsniveau liegen, bleibt es fraglich, ob diese Schreibtischfüller nicht eher für DTP-Anwender als für den Spieler geeignet sind. *us*

Multiscan 15sf 2
Hersteller
Sony
Erscheinung geplant
Dezember '95
Preis
ca. 900 Mark

Multiscan 17sf 2
Hersteller
Sony
Erscheinung geplant
Dezember '95
Preis
ca. 1500 Mark

Multiscan 20sf 2
Hersteller
Sony
Erscheinung geplant
Januar '96
Preis
ca. 3300 Mark

Die erste
Hard'n Heavy
CD-ROM!



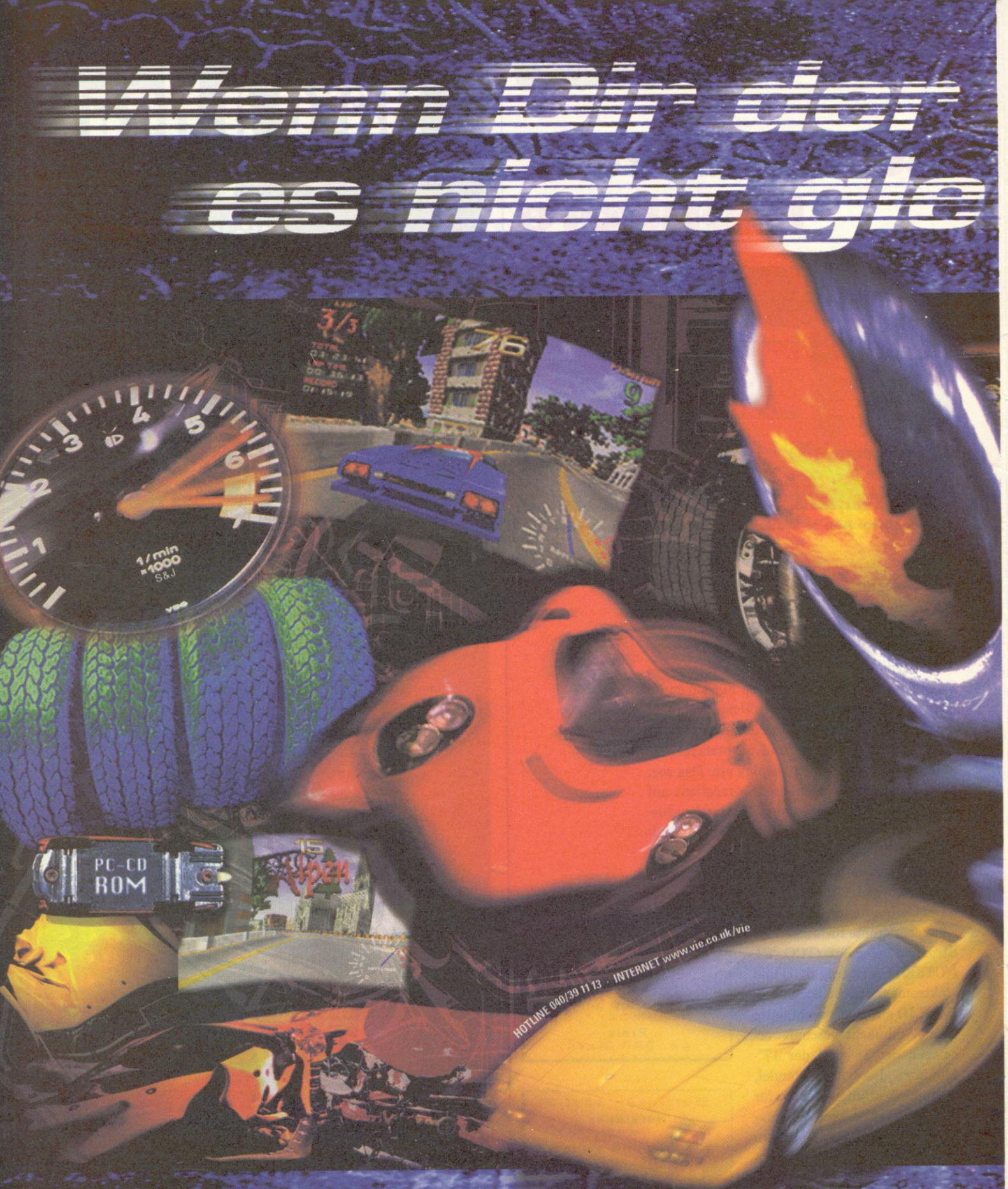
mit 16 Special-Features
jeder Menge Videos, Musik, Spiele und Infos von Bands wie
KREATOR, BLACKEYED BLONDE
RAGE, SUN, GRAVEDIGGER,
DEPRESSIVE AGE
und vielen anderen, mit der zusätzlichen Möglichkeit,
Hunderte von CDs, T-Shirts, Fashion-Artikel etc. zu bestellen.



Holt Euch diesen ultimativen Überblick
über die Hard´n´Heavy-Szene
auf 650 MB für nur 14,90 DM bei:
Drakkar Promotion GmbH, Postfach 1729, 58407 Witten, Fax: 02302-27250.
Versand per Nachnahme (zzgl. 9,– DM Versandkosten)
oder per Verrechnungsscheck (zzgl. 3,– DM Porto).
Auch als Printkatalog gegen 3,– DM Rückporto erhältlich.

GREAT UNLIMITED NOISES
eine
DRAKKAR PROMOTION Produktion

Wenn Dir der es nicht gle



Fußjucken **holt man sich nicht nur in öffentlichen** ***Badeanstalten.*** **So was kann auch im Blut liegen. Zumindest, wenn** ***Benzin*** **durch deine Adern fließt.**

Da hilft dann nur eins: ***Bleifuss,*** **der** ***Arcade-Renner,*** **bei dem du sieben Gegnern gleichzeitig zeigen kannst, wer der** ***König der Landstraße*** **ist.**

COPYRIGHT 1995 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. A DIVISION OF SPELLING ENTERTAINMENT INC. VIRGIN

Fuß juckt, muß ich Pilz sein.



Virgin INTERACTIVE entertainment

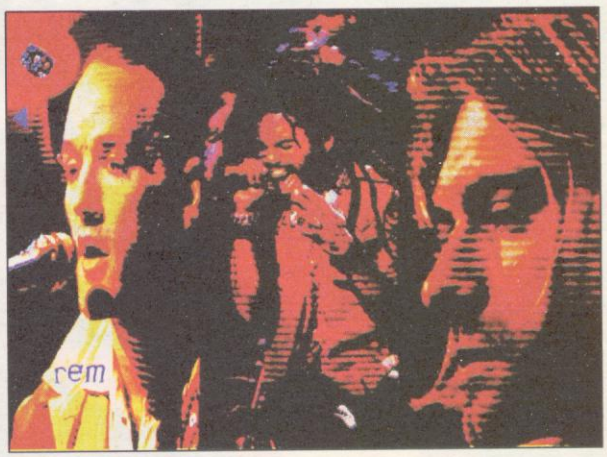
Falls dir das *zu aufregend* ist, versuch's doch mal mit Klöppeln. Oder guck beim exzessiven *Liebesspiel* der Weinbergschnecken zu, alter *Spanner.*

BLEIFUSS

IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.

MTV Unplugged

Akustisch erdiges Club-Feeling mit "wahren Musikern" zum Anfassen. Das ist das Erfolgsrezept von MTV's "Unplugged"-Serie. Obwohl man nicht meinen sollte, daß das "Back to the Roots"-Prinzip ausgerechnet bei Computerfreaks auf Gegenliebe stößt, hat sich Viacom New Media entschlossen, die Gunst der Stunde zu nutzen und eine zugehörige Windows-Datenbank zu veröffentlichen, bevor der Trend verebbt ist. Drei ungekürzte, bislang nicht ausgestrahlte Live-Auftritte, gut 40 Videoclips, Interviews, Biographien und Texte preßte man auf den Silberling. Das Line-Up umfaßt etablierte Größen wie Sting, Eric Clapton und REM genauso wie Senkrechtstarter Sheryl Crowe oder Arrested Development. Als Hardware-Minimum wird ein 486er mit 66 Mhz und Doublespeed-CDROM-Laufwerk angegeben. *us*



MTV Unplugged
Hersteller
Viacom New Media/ CIC Interactive
Erscheinung geplant
Januar '96
Preis
ca. 70 Mark

SEGA erobert den PC



"Virtua Fighter Remix" mehrt demnächst auch auf dem PC Segas Pfründe.

Der japanische Videospielgigant SEGA leistet seinen Beitrag, um die Grabenkämpfe zwischen PC- und Konsolenanhängern zu beenden: Das neugegründete "SEGA PC"-Label dient einzig dem Zweck, erfolgreiche Saturn-, Mega Drive- und Mega-CD-Spiele für Windows 95 zu konvertieren. Erste Anwärter für den gewagten Sprung in eine fremde Domäne sind u.a. die Saturn-Hits "Virtua Fighter Remix" und "Panzer Dragoon". Damit die gewohnte 32-Bit-Polygon-Optik 1:1 portiert werden kann, unterstützen die Programme die neueste Kreation von Grafikkartenkönig Diamond Multimedia, die 3D-Beschleunigerkarte "Edge". Dieses kleine Technikwunder verwendet den Nvidia-Chip und verfügt über Ports zum Anschluß von zwei Saturn Control Pads. Der Karte liegt bereits die Vollversion von "Virtua Fighter Remix" bei. 16-Bit Mega Drive- bzw. Mega CD-Umsetzungen werden in technisch aufgewerteter Form ihren Weg auf heimische PCs finden. Die Preise aller Programme bewegen sich zwischen 70 und 120 DM. *us*

Cheat-Sammlung

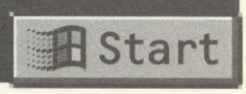
Obwohl der "Tips&Tricks"-Teil der Power Play ja wieder in der Mitte des Heftes zu finden ist, macht sich vielleicht nicht jeder gern die Mühe, die entsprechenden Seiten Monat für Monat herauszurupfen, um sie zu archivieren. Bequemer geht's mit "Schummeln bei PC-Spielen", dem jüngsten Werk von Branchen-Insider Carsten Borgmeier. Auf rund 150 Seiten listet das Buch in alphabetischer Reihenfolge Cheats, Passwörter und Tastenkombinationen auf, die Euch das Leben umgeben von außerirdischen Space-Piraten und mißgestimmten Orks ein wenig leichter machen sollen. Über 200, meist natürlich ältere Spiele verlieren mit Hilfe dieses Nachschlagewerkes viel von ihrem Schrecken. *us*



Schummeln bei PC-Spielen
155 Seiten, Paperback
NBG Verlag
ISBN 3-929247-60-7
Preis
ca. 140 Mark

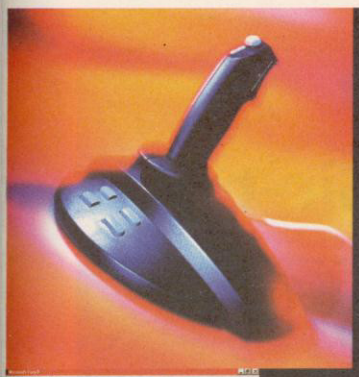
Windows® 95
eröffnet Ihnen
eine neue
Welt.

[Wow!]





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

Zukunftsmusik von Sir-tech





Oben: Der Adventure-Part von "Nemesis" kommt mit traditionellen Standbildern aus.

Wizardry 7 Gold
Hersteller
Sir-tech
Erscheinung geplant
1. Quartal 96

Nemesis
Hersteller
Sir-tech
Erscheinung geplant
1996

Wizardry 8
Hersteller
Sir-tech
Erscheinung geplant
1997

Vor kurzem ließ Robert Sirotek, Kopf von Sir-tech, über einen offenen Brief im CompuServe IS verlauten, wie es myit der "Wizardry"-Serie weitergehen soll. Zunächst einmal ist eine mit SVGA und CD-Audio-Soundtrack ausgestattete Windows-Version von "Crusaders of the Dark Savant" geplant. Bereits im Februar oder März soll sie zusammen mit der Mac-Umsetzung des Spiels auf einer CD ausgeliefert werden.

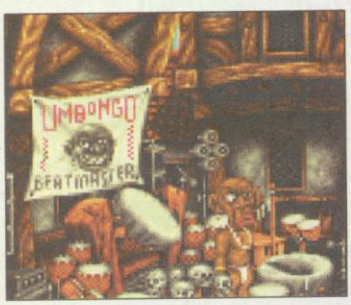
Danach folgt "Nemesis", eine im "Wizardry"-Universum angesiedelte Mischung aus Adventure und Rollenspiel. Der Erfolg von "Jagged Alliance" scheint Sir-tech mit seinen "Hybrid"-Konzepten, bei denen mehrere Spielgenres gekreuzt werden, rechtzugeben. Unsere drei Screenshots zeigen die ersten vom Hersteller freigegebenen Szenen.



Ich-Perspektive im Rollenspielteil

Am Horizont zeichnet sich bereits "Wizardry 8" ab. Allzu viel verraten wollte Robert nicht, aber er ist überzeugt, daß der neueste Teil der 1981 gestarteten Serie – wenn er denn in etwa zwei Jahren auf den Markt kommt – sowohl technisch als auch spielerisch den hohen Erwartungen gerecht werden wird. *us*

Der doppelte Simon

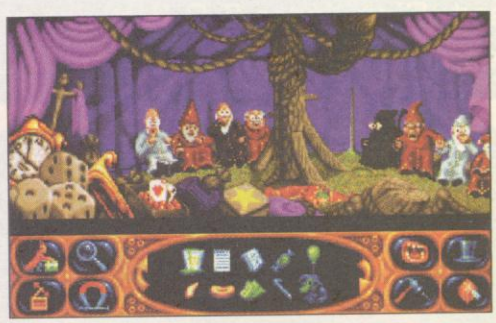


Produkt
Simon the Sorcerer Limited Edition
Hersteller
Adventuresoft/ Bomico
Preis
ca. 140 Mark

Mit dem Zusatz "Limited Edition" versehen, veröffentlicht Bomico eine Compilation der beiden "Simon the Sorcerer"-Titel. Die erfolgreichen Grafik-Adventures werden in der exzellent synchronisierten CDROM-Fassung inklusive eines Simon-T-Shirts ausgeliefert. Gleich zweimal dürft Ihr in einer Fantasy-Paralleldimension den gemeinen Zauberer Sordid in die Flucht schlagen und Euch ganz nebenbei an herrlichen Parodien europäischer Märchen und Legenden ergötzen. Die Screenshots stammen vom zweiten Teil des empfehlenswerten Duos. *us*



Der kleine Prinz legt recht unadlige Manieren an den Tag.



Als Sieger des Magierwettbewerbs werdet Ihr zum Hofzauberer berufen.

Lieber Lehrer,

Vielen Dank für die wiederholte Erwähnung meines Namens im Klassenbuch. Ich habe mich wahnsinnig darüber gefreut. Auch der geile liebenswerte Brief von Ihnen in diesem coolen, blauen Umschlag hat mich und vorallem meine ~~Alten~~ Eltern hoch entzückt. Gerne werde ich nächstes Jahr alles nochmal lernen, zusammen mit den Kids, denen ich früher eins draufgegeben habe.

Ich danke Ihnen für Ihre Freundlichkeit und werde gleich vorbeikommen um mich HÖCHSTPERSÖNLICH ZU BEDANKEN...

Software 2000-Kalender



Es ist mal wieder höchste Zeit, sich einen schmucken Kalender für 1996 zu sichern. Software 2000 bietet in seiner "Accessoires Collection" einen Wandaufhänger im Format von ca. 50 cm x 70 cm an. Die Motive sind vergrößerte Abbilder der Cover-Artworks von Titeln wie "Talisman", "Space Marines" oder "Pizza Connection". **Drei der dekorativen Stücke werden exklusiv von uns verlost!** Gegen Einsendung eines Verrechnungsschecks oder einer Bankeinzugsberechtigung über 39 Mark an Software 2000 könnt Ihr den Kalender auch bestellen. *us*

Bezugsadresse:
Software 2000
Stichwort "Accessoires Collection"
Max-Planck-Str. 9
23701 Eutin

Adresse für die Verlosung:
Redaktion "Power Play"
Stichwort "Kalender"
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Flight 4 "Neuseeland"



New Zealand
Hersteller
Gametek
Preis
ca. 60 Mark

Gibt es noch ein Fleckchen Erde auf unserem Globus, das nicht von irgendeinem Hersteller mit einem Szenario für den "Flight Simulator" von Microsoft bedacht worden wäre? Gametek nahm sich der neuseeländischen Inseln an, und herausgekommen ist eine Datendisk mit 120 Landeplätzen, darunter einige, die Ihr nur mit bestimmten Flugzeugtypen anfliegen könnt. Ob Auckland, Welllington, die Great Barrier-Insel, White Island mit seinen Vulkanaktivitäten oder die Bay of Plenty – Kiwi-Kenner mit Pilotenschein werden sich sofort zurechtfinden. Eine Handvoll neuer Flugapparate ist nur "Flight-4"-Besitzern zugänglich, der Rest des Pakets ist auch zusammen mit der fünften Auflage verwendbar. Grafik-Gourmets seien allerdings gewarnt: Nackte, zur alten Version kompatible Polygongrafik erfordert einige Vorstellungskraft, um das "Being there"-Gefühl zu erzeugen. Auch mit den Ortschaften nimmt es das Szenario nicht so genau. Die Stärke des Produkts liegt eindeutig in der akkuraten Umsetzung von Funkfeuern und Flughäfen. Sowohl Disketten- als auch CD-Version kosten rund 60 DM. *us*

Bioforge Gold



Produkt
Bioforge Gold
Hersteller
Origin
Erscheinung geplant
Dezember '95
Preis
auf Anfrage

Bilder auf

Das offene Ende des atmosphärisch dichten Cyborg-Action-Adventures deutete es bereits an: Origins "Bioforge" wird fortgesetzt. Kein echter zweiter Teil, sondern ein Add-On im Bundle mit dem Hauptprogramm muß herhalten, um die Geschichte des mysteriösen Lex und seines entwichenen Peinigers Prof. Mastaba weiterzuerzählen. Außer der frischen Handlung inklusive neuen Schauplätzen werden ein automatisches Suchgerät, das den Aufenthaltsort der meisten feindlichen Lebensformen anzeigt, sowie leistungsfähigere Energiequellen und Waffen integriert. Das bislang etwas hakelige Kampfsystem erfährt ebenfalls eine Überarbeitung. Unverändert bleibt hingegen der technische Rahmen: Dreidimensionale Polygon-Charaktere agieren vor flachen Kulissen, die wie beim Film je nach Situation und Standpunkt des Helden ausgetauscht werden, um den Eindruck verschiedener Kameraperspektiven zu erwecken. *us*

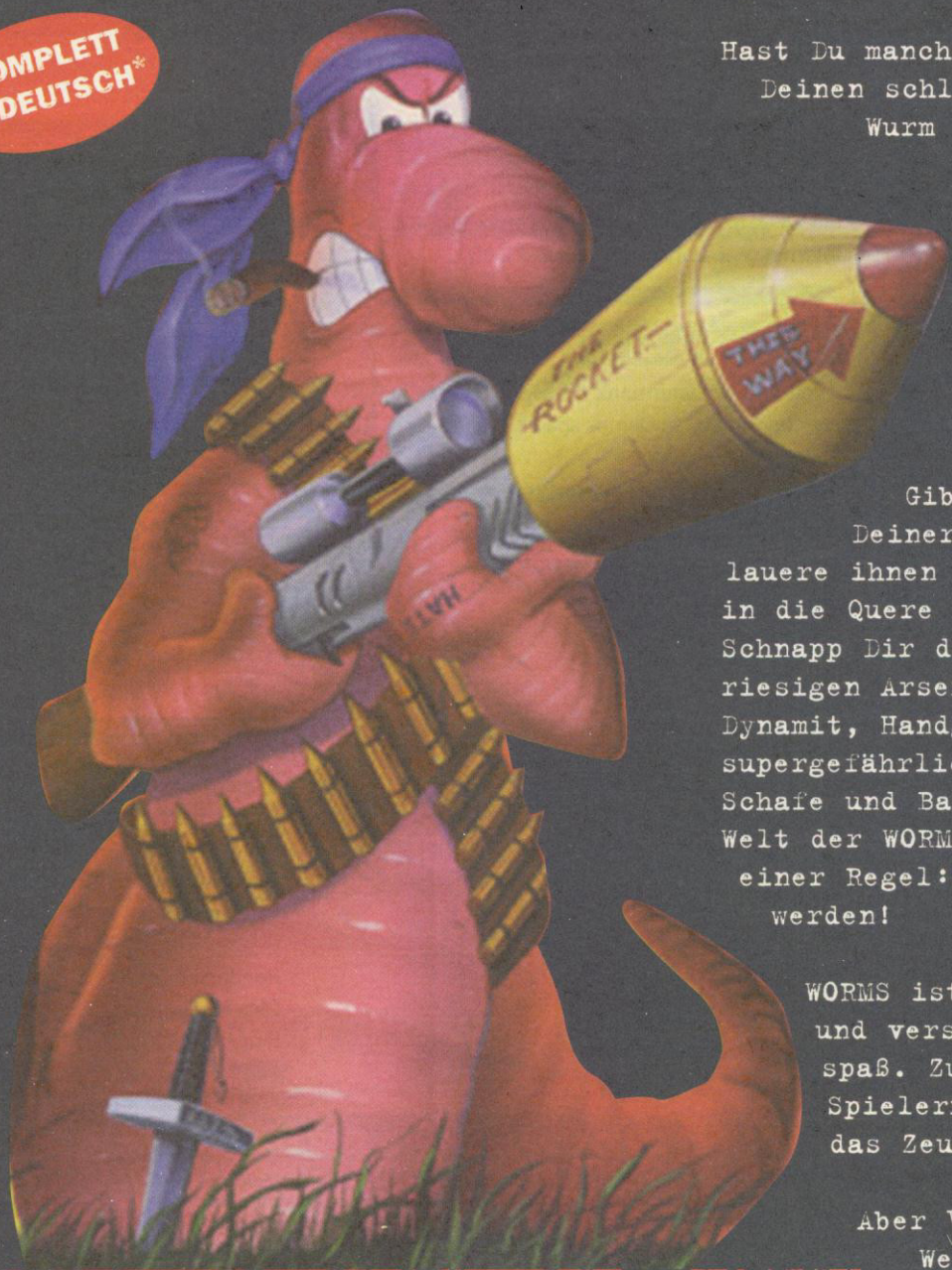




Leichen pflastern seinen Weg: Auch in "Bioforge Gold" werdet Ihr zahlreiche Prügeleien durchstehen müssen.

...mit meinem Lieblingsspielzeug!

KOMPLETT IN DEUTSCH*



Hast Du manchmal das Gefühl, von Deinen schlimmsten Feinden wie ein Wurm behandelt zu werden?

Dreh' den Spieß um und mach sie fertig, mit

WORMS!

„Die Lemmings sind tot - lang leben die Würmer!" (PC Joker)

Gib den Worms die Namen Deiner Lieblingsfeinde, lauere ihnen auf und wenn sie Dir in die Quere kommen: Knall sie ab! Schnapp Dir die Waffen aus Deinem riesigen Arsenal: z.B. Bazookas, Dynamit, Handgranaten oder die supergefährlichen explodierenden Schafe und Bananen-Bomben. In der Welt der WORMS lebt man nur nach einer Regel: Töten oder getötet werden!

WORMS ist absolut dynamitgeladen und verspricht bombigen Spielspaß. Zusammen mit bis zu 16! Spielern kannst Du ballern was das Zeug hält.

Aber VORSICHT: Suchtgefahr!!! Wegen Risiken und Nebenwirkungen, lies die Packungsbeilage oder frag Deinen Händler.

© TEAM 17 1995

WORMS

ocean TEAM17™

Erhältlich für: PC, PC CD-ROM, CD32, AMIGA, PLAYSTATION, SATURN.

*außer Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 01/96 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: 3 nagelneue Patches.

Online

Mit dem obligatorischen Einstieg in die Welt der DFÜ, in BTX Plus, CompuServe und das Internet. Wir warten auf WinCIM 2.0D...

Powerbase

Auch an der Datenbank mußten wir für die speicherhungrigen Demos sparen. Dafür gibt´s nächsten Monat den kompletten Jahrgang 95.

Movies

- Aus der Redaktion: Power-Play-Veteranentreff
- Messevideo von der Computer 95 in Köln mit sehr flachen Sprüchen von Wigald Boning

Share-ware

Tools

Demoversion des Mailboxprogramms GS-Box mit Gewinnspiel.

Spiele

17 nette Shareware-Spielchen, u.a. das sehr gute "Abuse".

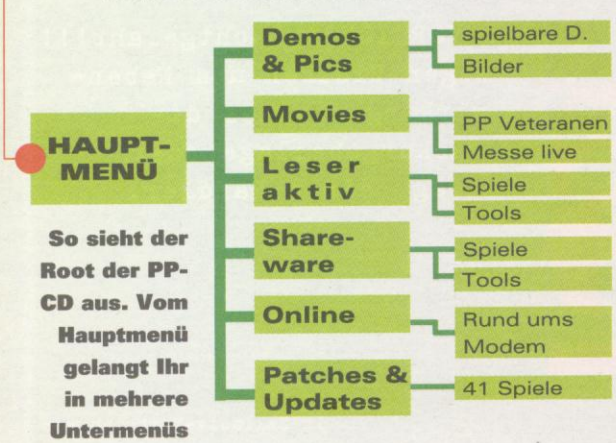
Leser aktiv

Sprungbrett für Kreative: Hier verewigen wir von Lesern eingesandte Tools, Spiele, Demos, Rendersequenzen, Animationen. Diesen Monat mit 5 neuen Leser-Einsendungen.

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*
• Beavis and Butthead Adv.[1]	0 MB
• Battle Isle 3[1]	12 MB
• Caribbean Disaster	3,5 MB
• Crusader: No Remorse	20 MB
• Daggerfall	28 MB
• Shellshock	3 MB
• Sierra Ultra 3D Pinball[1]	0,1 MB
• Terminator: Future Shock	15 MB
• Wing Commander IV	0,1 MB
Specials	**Größe**
• Musicmaker Demo[1]	0 MB
• Drakkar: Great Unl. Noises	0 MB
Bilder zu News:	**Stück**
• Bioforge Gold	3
Bilder zu Previews:	**Stück**
• Druid	5
Bilder zu Tests:	**Stück**
• Atari Action Pack	15
• Aliens	7
• Bermuda Syndrome	9
• Bleifuß	13
• Cadillacs & Dinosaurs	4
• CivNet	5
• Destruction Derby	4
• Disciples of Steel	6
• Dschungelbuch	15
• Expect No Mercy	4
• Grand Prix Manager	5
• Hexen	12
• Hive	13
• Indy Car 2	5
• Knights Chase	13
• Loadstar	7
• Monopoly	8
• Pinball World	12
• Pro Pinball	5
• ran Soccer	8
• Stonekeep	13
• Tekwar	9
• TFX:EF 2000	19
• Torin´s Passage	7
• Total Distortion	4
• Williams Classics	20
• Wing Nuts	7
• WWF	14
• Zoop	7

*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.

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:



POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

Die CD-ROM zur Power Play. Eine runde Sache

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

Power Play
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

☐ **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 _____

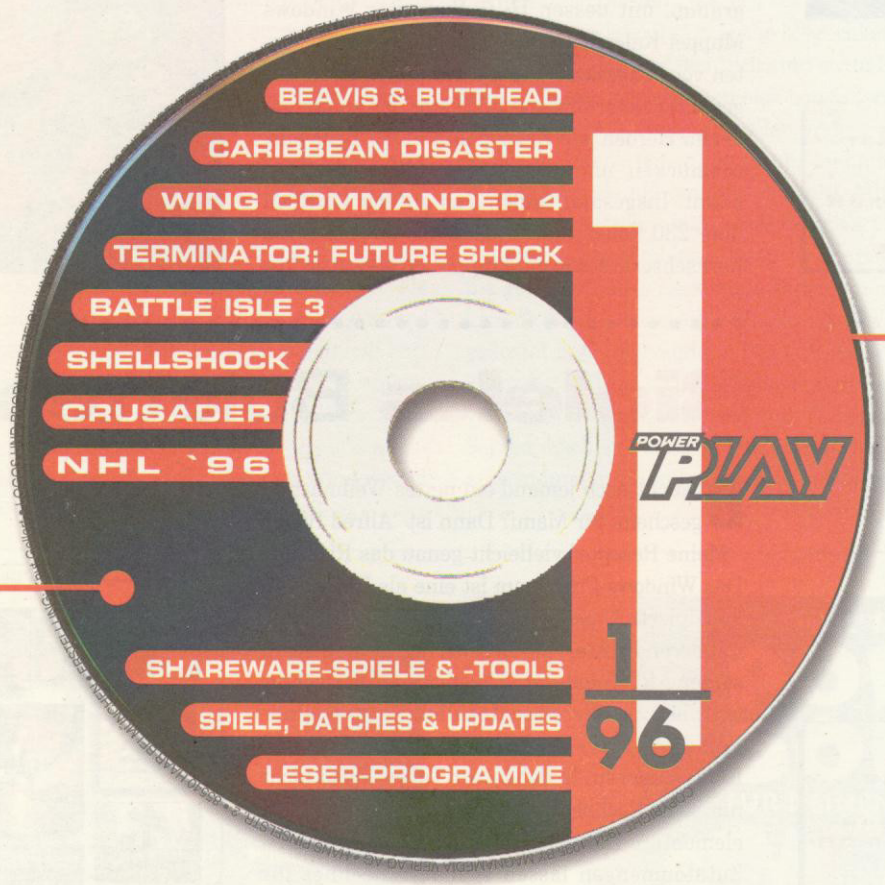
Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

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

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 DEMOS. 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 unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur Beavis & Butthead, Ultra Pinball 3D und Battle Isle 3 auf Anhieb. Alle anderen Demos müßt Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten.

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!



Muppet-Kalender und -Screensaver

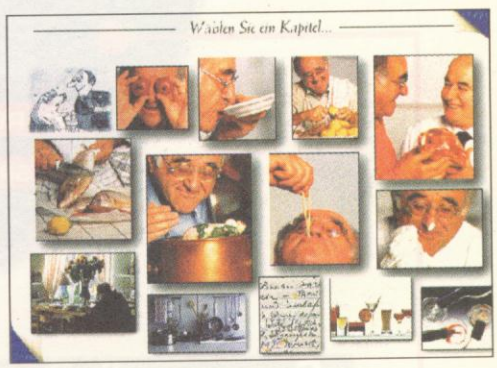
Produkt
Muppet Calendar
Hersteller
Softkey International GmbH
Preis
ca. 100 Mark



Die Jim-Henson-Trauergemeinde darf auf einen kleinen Trostspender hoffen: Von der Firma Softkey International gibt es jetzt ein Programm, mit dessen Hilfe Ihr unter Windows Muppet-Kalender in unterschiedlichsten Formaten vom Tageskalender bis zur Jahresübersicht gestalten, anschließend mit Fotos der auferstandenen Heroen wie Kermit und Fozzy Bear ausschmücken und zu guter Letzt ausdrucken könnt. Insgesamt finden sich auf der CDROM über 230 Fotos und Cliparts aus der beliebten Fernsehserie sowie ein Muppet-Screensaver. *us*

Bioleks Buletten

Produkt
Alfred Biolek - Meine Rezepte
Hersteller
Zabert Sandmann Verlag/Navigo GmbH
Preis
ca. 70 Mark



Braucht noch jemand ein nettes Weihnachtsgeschenk für Mami? Dann ist "Alfred Biolek - Meine Rezepte" vielleicht genau das Richtige. Das Windows-Programm ist eine als Datenbank konzipierte Umsetzung von Bios Kochkladde, mit deren Hilfe er die Gaumen der Prominenz in seiner ARD-Sendung "Alfredissimo" verwöhnt. Garniert ist die Rezeptekollektion mit einer Reihe von Fotos der lukullischen Genüsse und Filmsequenzen, in denen der Talker Euch nicht nur seine Kochphilosophie darlegt, sondern auch elementare Handgriffe und Kniffe vorexerziert. Zutatenmengen lassen sich vom Rechner für vier, sechs oder acht Schlemmer umrechnen. *us*

VERMISCHTES • VERMISCHTES

• Preisberichtigung für "Music Central '96" und "Cinemania '96": Die beiden MS-Enzyklopädien kosten nicht um 150 DM, sondern nur je ca. 70 DM.

• Sony Interactive, Activision und MicroProse treten in den Reigen der Qsound-Lizenznehmer. Das Qsound-System ermöglicht einen Surround-Klangeffekt ohne Zusatzhardware.

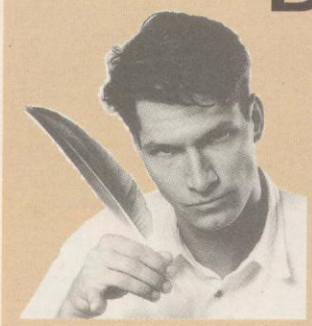
• Attic, Blue Byte und Ascon werfen mit "Battle Isle 2", "Anstoß" und "Sternenschweif" unter dem treffenden Titel "Made in Germany" drei Megaseller in einen Topf. Kostenpunkt: weihnachtliche 89 DM.

• NEOs "Whale´s Voyage 2" gibt es seit kurzem auch als Windows/Windows 95-Version. Das Spiel läuft im Fenster. Als einzige Neuerung strahlt der 3D-Part auf der Planeten-Oberfläche in Super VGA. Außerdem könnt Ihr rauf- und runterschauen.

• "Buried In Time" von Sanctuary Woods, "Caesar 2" von Sierra und "Crusader" von Origin sind in einer deutschen Version im Handel. Preis je um 100 DM.

• In der Ausgabe 10/95 berichteten wir im Leserbriefteil über eine Aktion der in Heidelberg ansässigen Bletchley Group. Bletchley hatte Kundenadressen aus der Übernahme der Softwarefirma Cachet benutzt, um unter dem Label "Deutsche Dooom Helpline" für den Kauf eines Doom-ähnlichen Produkts unter Windows zu werben. Wir haben diese Geschäftspraxis "mit Sicherheit unseriös" genannt, weil wir uns daran gestoßen haben, daß – selbst wenn aus Versehen – ehemalige Cachet-Kunden als "registrierte Doom-Anwender" angesprochen wurden und für ein nicht indiziertes Spiel das indizierte Doom als Referenz erwähnt wurde. Wir nehmen in diesem Zusammenhang die Formulierung "mit Sicherheit unseriös" zurück.

Der kleine Klugscheißer



Und wieder präsentieren wir eine Folge unserer ebenso beliebten wie sinnlosen Kolumne "dem Philosoof is nix zu doof". Beispielsweise haben wir nie definiert, was eigentlich ein echter Spielefreak ist. Ein Spielefreak gehört zu jenen Menschen, die ihre Computerhardware mit der Regelmäßigkeit einer Atomuhr etwa alle sechs Monate für ein Schweinegeld auf den neuesten technischen Stand bringen, um dann in Freudentränen auszubrechen, wenn ein Emulator erscheint, mit dem zehn Jahre alte 64er-Spiele auf einem Pentium 133 laufen. Ein Spielefreak ist jemand, der zwei Tage lang ein 100 MByte-Demo downloaded, nur damit er es zwei Tage vor unserer CD hat. Ein Spielefreak definiert Benutzerfreundlichkeit als freundliches und tolerantes Verhalten des Benutzers gegenüber dem unflexiblen Verhalten seiner Maschine und ist regelrecht enttäuscht, wenn ein Spiel mal auf Anhieb läuft, ohne daß er verschiedene Bootkonfigurationen probieren mußte. Mit einem Wort: Ein Spielefreak ist jemand, der glaubt, daß er besser sei als alle anderen, die dasselbe von sich glauben. Natürlich haßt er Windows 95 und Spielkonsolen. "Plug & Play" ist für ihn gleichbedeutend mit dem Eingeständnis, wie wertlos das Wissen ist, ISA-Karten richtig jumpern, einer Datasette Beine machen oder einen Floppy-Controller auslöten zu können. Deshalb bricht er auch beim Original "Pitfall" in Tränen aus, denn es erinnert ihn an Zeiten, als sein Wissen noch Macht war. An Windows 95 tröstet ihn lediglich, daß es eine Menge Dinge anstellt, die sich der Kontrolle des Normalsterblichen entziehen, und die ihm z. B. die Möglichkeit geben, INI-Dateien von Hand zu editieren. Eigentlich sind echte Spielfreaks die konservativsten Menschen, die man sich vorstellen kann – obwohl sie ständig damit beschäftigt sind, allen anderen einen Schritt voraus zu sein, um jenen kleinen Vorsprung zu halten, der ihnen das Gefühl läßt, besser als alle anderen zu sein. Mit jedem Schritt, den der Computer einfacher wird, wird deutlicher, daß es gar nicht darauf ankommt, jene Probleme lösen zu können, die es ohne Computer nie gegeben hätte. Es kommt darauf an, was unterm Strich rauskommt. Wehe, wenn alles Wissen unnütz ist, weil es lediglich Zeit gekostet hat! Oder anders: Der Computer verkörpert die moderne Form der Zeitnot, er macht interessant und schützt den Menschen vor seinen Abgründen. Aber zum Glück muß sich keiner wirklich Sorgen machen – denn es gibt ja jetzt das Internet, wo die Zeitverschwendung mit Sinnlosem nie dagewesene Dimensionen erreicht...

PSCT

▶Hardware ▶Software ▶Zubehör ▶Multimedia

CD-ROM Spiele

▶3D Pinball	DA 87 DM	▶Wing Commander IV	DV 99 DM	▶Riddle Of Master Lu	DV 95 DM	▶Capitalism	DA 95 DM
▶AH-64 Longbow	DV 89 DM					▶Civilization 2000	DV 99 DM
Archibald Applebrook	DV 79 DM					Crusader - No Remorse	DV 83 DM
Battle Isle 3	DV 85 DM						
▶Bleifuß	DA 65 DM						
Cäsar II	DV 85 DM						
Command & Conquer	DV 87 DM						
Endomorph	DA 79 DM						
▶F1 Grand Prix 2	DV 99 DM						
Fatal Racing	DA 69 DM						
FIFA Soccer 96	DV 82 DM						
Frankenstein	DV 89 DM						
▶Grand Prix Manager	DV 88 DM						
Heroes Of Might&Magic	DV 89 DM						
Hexen	EV 89 DM						
▶Indy Car Racing 2	DA 82 DM						
▶Lion	DV 73 DM						
Magic Carpet 2	DV 84 DM						
▶Magic The Gathering	DV 99 DM						
▶Millenia	DV 87 DM						
Panic In The Park	DA 85 DM						
Pinball World	DA 80 DM						
Pitfall - Myan Adventure	DV 82 DM						
▶Project Paradise	DA 82 DM	▶Stonekeep	DV 119 DM	Destruction Derby	DA 95 DM	▶Aliens	DV 79 DM

ran Soccer	DV 79 DM	▶X-Fighter US	DV 86 DM
▶Rebel Assault 2	DV 79 DM	▶Z	DV 75 DM
▶Ripper	DV 87 DM		
▶Schwarze Auge 3	DV 87 DM		
Silent Steel	DV 99 DM		
▶Sim Isle	DV 83 DM		
Space Marines	DV 83 DM		
Star Control 1+2	DV a. A.		
▶Star Rangers	DV a. A.		
▶Star Trek: Generations	DV a. A.		
▶Star Trek: Klingon	EV a. A.		
▶Steel Panthers	DV 89 DM		
SU-27 Flanker	DA 79 DM		
▶Talisman	DV 79 DM		
▶TFX: EF 2000	DV 95 DM		
▶The Dig	DV 79 DM		
▶This Means War	DV 87 DM		
▶Thunderhawk 2	DV 82 DM		
▶Vikings (Win)	DV a. A.		
▶Virtual Karts	DV 94 DM		
Wetlands	DV 69 DM		
Wing Nuts	DV a. A.		

▶Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Vorbestellung möglich! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
PSCT im Btx unter "Küffner#".

Sechsämterlandstraße 16 • 95632 Wunsiedel
Telefon 09232-4535 • Telefax 09232-4594

quadral®
Home · Car · Multimedia · Surround · On Stage



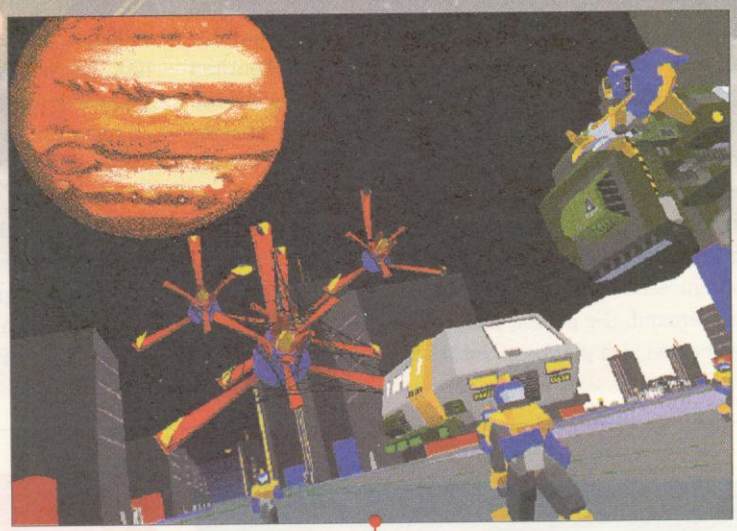
Infos über die **quadral SM- und SAM-Serie** bei:
quadral · Postfach 304 · 30003 Hannover

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

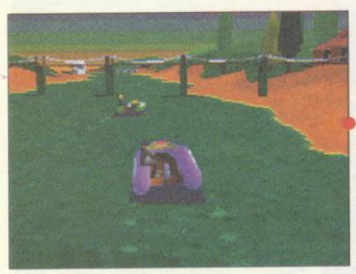
DOMARK



Big Red Racing: Im Käfer Cabrio mit 200 durch die Stadt



Domark voll auf dem dreidimensionalen Trip.



Big Red Racing
Hersteller
Domark
Erscheinung geplant
Dezember '95

Absolute Zero
Hersteller
Domark
Erscheinung geplant
Januar '96

Gestärkt vom überwältigenden Erfolg des Championship Manager 2 in seiner Heimat, wagt sich Domark an neue, ambitionierte Projekte. Den Anfang macht noch Ende des Jahres **Big Red Racing** , ein 3D-Rennspiel, das besonders Wert auf viele verschiedene Strecken und Fahrzeugtypen legt. Eine gewisse Ähnlichkeit zu den MicroMachines kommt nicht von ungefähr, arbeiteten doch einige Leute des Programmierteams Big Red zuvor bei Codemasters an jenem besagten MicroMachines mit. Die ca. 20 Kurse führen Euch durch sämtliche Erdteile, zwei besonders hart zu meisternde Läufe finden im All auf dem Mond und dem Mars statt. Der Fahrzeugpark umfaßt neben den bei Spielen dieser Art üblichen Gefährten auch auf Rennstrecken eher selten anzufindende Vehikel wie Muldenkipper, Jeeps oder Schlauchboote. Soweit es der Untergrund der betreffende Strecke zuläßt, ist das Fahrzeug übrigens frei wählbar. Big Red Racing machte bei einem ersten Probegalopp einen spaßigen, wenn auch etwas schlichten Eindruck. Ein Freizeitkiller ersten Grades könnte der Zweispielermodus über (Null-) Modem sein. Ein Test frühestens in Ausgabe 3/96 wird zeigen, ob sich diese Einschätzung bestätigt. In den Bereich der futuristischen Action-Flugsimulationen fällt **Absolute Zero**, das für Januar nächsten Jahres zu erwarten ist. In Europa herrscht die nächste Eiszeit. Völlig unerwartet wird eine friedliche Kolonie, die nach Bodenschätze schürft, von gar schrecklichen Außerirdischen überfallen, die nicht aufzuhalten scheint und ganz Europa trotz der eisigen Kälte in eine Hölle verwandeln wird. Die Ausgrabungsgeräte werden zu Kampfmaschinen umfunktioniert. Absolute Zero enthält in etwa drei Dutzend, komplett in SVGA dargestellte Missionen. Der Spieler kann im Fight auf sieben verschiedene fahr- und fliegbare Untersätze zurückgreifen, die Ihr mit bis zu 15 unterschiedlichen Waffensystemen ausrüsten könnt. werden können. Noch ist fraglich, ob der angepeilte Termin eingehalten werden kann, da die momentane Fassung noch recht unfertig aussah.

Für Frühjahr 1996 hat Domark noch zwei weitere Projekte auf Lager. Zum einen Deathtrap Dungeon, das auf der bekannten "Fighting Fantasy" Rollenspielbuchreihe von Ian Livingstone basiert, eine Art 3D-Prügler im Dungeon. Zum anderen Terracide, Weltraum-Action im Inferno-Stil. Es ist eines der ersten Programme, das die Polygon-Beschleuniger-Karten von Creative Labs, Yamaha und Nvidia unterstützt. *mg*

CAPITALISM

Das ultimative Strategiespiel um Geld, Macht und Reichtum



Nur der gerissene Finanzhai hat eine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu überleben. Testen Sie Ihre Fähigkeiten im harten Wettbewerb, erhöhen Sie die Preise, beeinflussen Sie das Warenangebot, öffnen Sie neue Märkte und rollen Sie die Börse auf.

In der Wirtschaftssimulation CAPITALISM übernehmen Sie ein aufstrebendes Firmen-Imperium und führen es durch geschicktes Taktieren an die Spitze der Megakonzerne. Nur wer an der Börse das richtige Gespür für heiße Aktienanlagen beweist und die Wünsche der Konsumenten befriedigt, hat eine Chance in die finanzielle Oberliga aufzusteigen.

FEATURES:

- Umfangreiche Datenbank aller verfügbaren Produkte
- Statistische Überwachung und Aufbereitung der Entscheidungen des Spielers
- Flexible Schwierigkeitsabstufung
- Interaktives On-Line Tutorial aller Spielfunktionen
- Zahlreiche Szenarios mit komplexen Problemstellungen

AWARD PC Games Misc & Hint

HIT

Kompatibel mit Windows 95

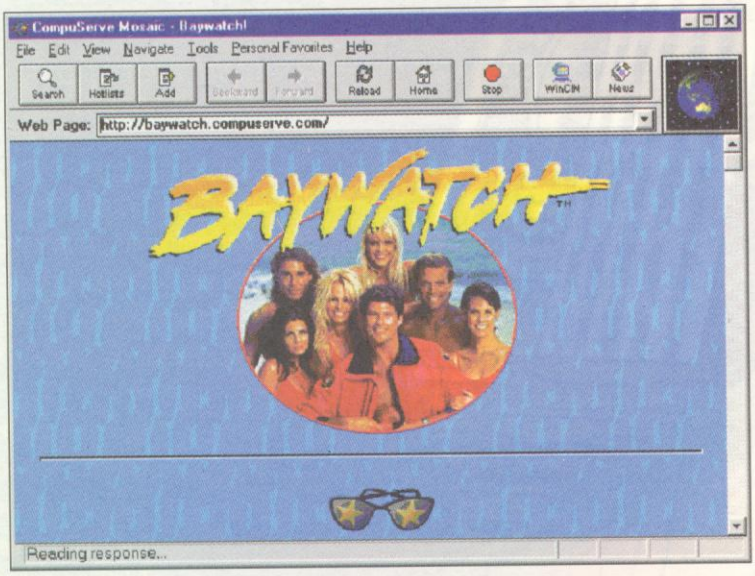
USK Geeignet ohne Altersbeschränkung

MS-DOS CD-ROM

INTERACTIVE MAGIC

SOFTWARE 2000

Power Play Online



Auf http://baywatch.compuserve.com finden Fans der singenden Haselnuß und Bikini-Spanner immer die neuesten Strandblondchen nebst allerlei Gossip rund um die populäre Strand-Serie "Baywatch".

America Online ist nun ganz offiziell ans Netz gegangen. Obwohl es noch kaum deutschsprachige Angebote gibt, wirbt Bertelsmann für "seinen" Online-Dienst mit großformatigen Anzeigen in Tageszeitungen. Waren die "Feldtester" noch über die sehr guten Performance-Ergebnisse begeistert, kommen inzwischen immer mehr Klagen von Anwendern, die bei AOL-Streifzügen nichts von einer Highspeed-Verbindung merken. Den Wartezeiten, die durch umfangreiche Grafikmenüs nicht kürzer werden, will AOL mit einem weiteren Ausbau der Zugänge entgegentreten. Zur Drucklegung dieser Ausgabe hat AOL 20 Zugänge online, bis zum Jahresende sollen weitere 31 ans Netz gehen. Dahinter stehen Investitionen in Millionenhöhe. Daß viele Einwahlknoten noch lange keinen attraktiven und informativen Online-Dienst ausmachen, zeigte BTX in der Vergangenheit zu deutlich. Bleibt abzuwarten, ob AOL außer bunten Bildchen auch etwas dauerhaftes für Informationshungrige auf die Beine stellen kann.

CompuServe hat währenddessen seine Versprechen eingehalten und WinCIM 2.0 sowie den Home Page Wizard veröffentlicht. Der elektronische Zauberer ermöglich es jedem CIS-Teilnehmer, in komfortabler DTP-Manier seine eigene Seite für das "World Wide Web" zu gestalten und anschließend kostenlos zu veröffentlichen. Interessierte können unter GO HPWIZ die entsprechende Software herunterladen und Informationen nachlesen. Den neuen WinCIM, mit dem Ihr nun ohne zusätzliche Software auch das WWW nutzen könnt, findet Ihr unter GO WINCIM. Verstärkt ziehen nun auch in CIS grafische Menüseiten ein, die eine vereinfachtes Navigieren durch den Online-Dienst ermöglichen und auch für das Auge etwas bieten. Glücklicherweise übertreibt es CompuServe nicht mit dem "Bunti-Bunti", sondern achtet auf begrenzte Grafikdatenmengen, so daß sich auch Teilnehmer, deren CIS-Zugänge sich in Fernzone befinden, am Ende des Monats nicht von der Telefonrechnung erschlagen werden. In unserem CompuServe-Forum (GO MAGNA) gibt's nach wie vor jede Woche die aktuellen Spiele-News zum kostenlosen Download. Renner im Dateibereich sind Epics "Extreme Pinball" und "Radix: Beyond the Void", die sich auch in den Shareware-Versionen hervorragend spielen lassen.

Der 1. Januar 1996 naht mit riesigen Schritten - und damit die neuen Telefongebühren der Telekom. Was uns die junge Monopol-AG als Preissenkung verkaufen will, bedeutet gerade für Datenreisende eine drastische Kostenexplosion.

WWW-Adressen

Oft gewünscht, ab sofort in jeder Power Play: Heiße Adressen im World Wide Web! In diesem Monat haben wir drei nette Adressen für Fans der Flimmernden Glotze aufgestöbert.



Wer's doch lieber öffentlich-rechtlich mag, sollte ein Blick auf den brandneuen WWW-Server des ZDF werfen. Zum Zeitpunkt der Drucklegung war man dort noch mit dem Aufbau beschäftigt. Später soll's aber allerhand Informationen rund um das "Zweite" geben. Please press http://www.zdf.de.

So erreicht Ihr uns

CompuServe:
GO MAGNA
oder direkt 72662, 2045

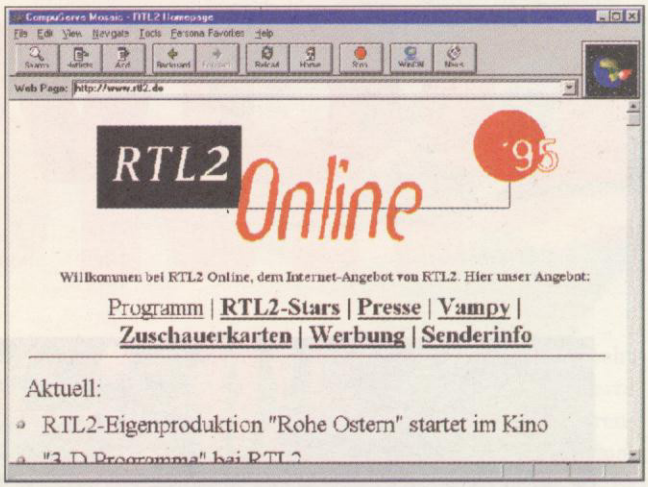
Internet:
72662.2045@ compuserve.com

FidoNet:
M. Vondung 2:244/1550.10

Datex-J und BTXplus:
0260299116-9215

Switchboard BBS
06173/935-935 (16 x V.34)
06173/935-939 (4 x ISDN X.75)

Fünf neue "Zeitzonen" und vier innerdeutsche Tarifregionen sorgen erfolgreich dafür, daß nun überhaupt keiner mehr durchblickt. Zwar kostet die Einheit nur noch 12 statt wie bisher 23 Pfennige, dafür könnt Ihr tagsüber während der Woche aber nur noch 90 Sekunden im Ortsbereich telefonieren ("Citytarif"). Richtig übel wird es, wenn Ihr eine Mailbox oder einen Online-Dienst-Zugang im Umkreis von 50 Kilometer anruft: Ganze 26 Sekunden steht die Leitung für 12 Pfennige. Preiswert wird es dagegen für alle, die nachts zwischen 2 und 5 Uhr in Fernzone anrufen, denn in dieser Zeit kann man zwei Minuten für ebenfalls 12 Pfennige Daten übertragen. Da lohnt sich der Einsatz von Programmen, die automatisch Dateien zu definierten Zeiten herunterladen können. Alle neuen Tarife hier aufzuführen, wäre gequirlter Irrsinn. Wer's genau wissen will, kann sich von der Telekom die entsprechenden Informationen kostenlos zuschicken lassen: 0130/1118.



Informationen rund um den Privatsender RTL2 und sein Programm gibt es neuerdings unter http://www.rtl2.de.

Beim Streifzug durch die Online-Landschaft entdecken wir diesen Monat auch das Internet bzw. das World Wide Web.

Ab nächsten Monat beginnen wir den Internet-Streifzug durch die unendlichen Weiten der Computerspiele-Welt und liefern die dazugehörigen Web-Adressen. Nahezu jeder Spieleherstel-ler der Welt ist über das Internet irgendwie erreichbar – viele ganz öffentlich...

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
Baldie	DV	69.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	59.00
Crusade	DV	79.00
Dark Sun 2	DA	69.00
Fighter Wing	DA	66.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Hexen	DV	89.00
HUGO!	DV	69.00
Lion King	DA	59.00
Menzoberranzan	DA	69.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	DV	89.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible W.a. Soccer	DV	75.00
Sim Tower (Win)	DV	79.00
Space Academy	DV	64.00
Tiny Troops	DA	64.00
Willi Lemkes Manager	DV	59.00

IBM/PC-Sonderangebote

Civilisation Classic	DV	39.00
Colonization	DV	49.00
Cyberbikes	DA	49.00
Dschungelbuch Win 95	DV	49.00
Eishockey Manager	DV	29.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Indiana Jones Desk	DV	29.00
Railroad Tycoon Del.	DA	39.00
Schatz im Silbersee	DV	39.00
Star Crusader	DV	49.00
Star Crusader S & D.	DV	29.00
UFO Classic	DV	29.00
Wolfsbane	DA	49.00
Zoop	DA	39.00

CD-Rom Spiele

"Z"	DV	69.00
11th Hour	DV	89.00
3D Atlas (Win95)	DA	99.00
Aces of the Deep Com	DV	79.00
Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
Descent under Mount.	??	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	DA	74.00
Apache Longbow	DV	69.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Arcade Classic	DA	74.00

Ascendancy DV 84.00

Azrael's Tear	DV	89.00
Baldie	DV	69.00
Batman Forever	DA	94.00

Battle Beast DV 69.00

Battle Isle 3	DV	79.00
Beavis & Butthead	DA	74.00
Bermuda Syndrom	DV	79.00
Bling	DV	69.00
Blastius	DV	54.00
Blind Date	DA	58.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Bureau 13	DA	69.00
Buried in Time	DV	79.00
Burn Cycle	DV	79.00
Burning Steel 4	DV	69.00
Caesar 2	DV	84.00
Champions Pool Win95	DA	79.00
Chess for Kids Win	EV	79.00
Chronomaster	DA	79.00

Civilisation Net DV 89.00

Clayfighter 2	EV	89.00

Command & Conquer DV 89.00

Command & Conquer	EV	84.00
Cargo-Descent into Z	DA	79.00
Conquest o.t.n.World	DA	94.00
Crusader-No Remorse	DV	99.00
Cyber Judas	DV	79.0u
Cyberia 2	DV	94.00
Cybermage-Darklight	DV	89.00
Cyberspeed (Win95)	DV	89.00
CyClones	DA	75.00
Darker	DA	79.00
Der Coach	DV	79.00
Der Kapitalist	DV	79.00
Der Planer 2	DV	79.00
Der Talismann	DV	79.00
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)	DA	94.00
EA Sports Rugby	DA	79.00
Elite 3-1st Encount.	DA	69.00
Endorfun	DA	59.00
Eurofighter 2000		89.00
Extreme Pinball	DA	79.00

F1 Grand Prix 2 DA 89.00

Fade to Black	DV	89.00
Fatal Racing	DA	69.00
Fifa Soccer 96	DV	88.00
Fighter Duel	DA	74.00
Flight Simulator 5.1	DV	109.00
Frankenstein (Win)	DA	104.00
Full Throtl. Vollgas	DV	89.00
Gene Wars	DV	84.00
Hattrick!	DV	79.00
Heart o.t. Darkness	DV	89.00
Heart of the Darknes	EV	89.00
Hexen	DV	79.00

Hugo 3 - CD DV 79.00

Human Recall	DV	89.00
Ice & Fire	DV	74.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Indy Car Racing 2	DA	74.00
Island Casion	DV	74.00
John Madden 96	DA	89.00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94.00
Kingdom: Far Reaches	DA	79.00
Lemmings 3D	DV	94.00
Lion	DA	74.00
Little Big Adventure	DV	79.00
Loadstar	EV	69.00
Locus	DV	94.00
Mad TV 2	DV	79.00
Made in Germany	DV	59.00
Magic Carpet Plus	DV	89.00
Magic Carpet 2	DV	84.00
Mech Commander	DA	94.00
Mechwarrior 2	DV	84.00
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	64.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Navy Strike	DV	99.00
NBA Jam Tournament	DA	94.00
NBA Jam Tourn. Win95	DV	94.00
NBA Live 95	DA	89.00
NFL Quarterback 96	DA	94.00

NHL Hockey 96 DV 88.00

Panic in the Park	DA	79.00
Panzergeneral	DA	59.00
Panzergeneral 2 W95	DV	79.00
Panzergeneral 2 W95	EV	89.00
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

Ran Soccer	DV	79.00
ran Trainer 2	DV	74.00
Raven Project	DV	89.00

Rebel Assault 2 EV 79.00

Revolution X	DA	94.00
Riddle of Master Lu	DV	89.00
Ring der Nibelungen	DA	64.00
Sensible Golf	DV	64.00
Sensible W.a. 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) DV109.00

Sim Ant	DV	79.00
Sim City 2000 win	DV	99.00
Sim Isle	DV	84.00
Sim Tower (win)	DV	79.00
Sim Town	DV	69.00
Simon the Sorcer.T&2	DV	94.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Space Academy	DV	69.00
Space Marines	DV	79.00
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Star Trek Omnipedia	EV	69.00
Star Trek: JR Enh.	EV	94.00
Star Trek: Next Gen.	DV	89.00
Steel Panthers	DV	79.00

Stonekeep DV 99.00

SU 27 Flanker	DV	89.00
SU 27 Flanker	EV	79.00
The Dig	EV	69.00
Theme Park	DV	79.00
Theme Park & Transp.	DV	59.00
Thunderhawk 2	DV	79.00
Thunderscape	DV	89.00
Thunderscape	EV	79.00
Tilt	DV	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	DV	79.00
Virtual Pool	DA	74.00
Virtual Sneaker	DA	94.00
VR Baseball (Win)	??	94.00
Warcraft 2	DV	84.00
Warhammer Dark Cros.	DA	89.00
Warhammer-Im Schatt.	DA	89.00
Warlords II - Deluxe	EV	89.00

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

Warriors	DA	69.00
Werewolf vs. Comanch	DA	74.00
Westwood Compilation	DV	79.00
Willi Lemkes Manag.	DV	59.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Wing Commander 4	DV	99.00
Wipe out	DA	94.00
Witchaven	DV	79.00
Wolfsbane	DA	59.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00

Worms DV 69.00

WWF Wrestlemania Arc	DA	89.00
X-Fighters US	DV	89.00
Zaark & Night Team	DV	79.00
Zombie Dinos	EV	79.00

CD-Rom Spiele-Sonderangebote

7th Guest	DA	24.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge Mission	DV	39.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00
Civilisation Classic	DV	39.00
Commander Blood	DV	39.00
Cyberbikes	DA	49.00
D-INFO	DV	39.00
Dawn Patrol Classic	DV	25.00
Falcon 3.0 Gold Clas	DA	49.00
Humans 1 & 2 Classic	DA	19.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Labyrinth of Time	DA	29.00
Master of Magic	DV	39.00
Menzoberranzan	DA	39.00
Nocturis	DV	39.00

NHL Hockey Classic DA 29.00

Noctropolis	DV	34.00
No.rth & South Classi	EV	15.00
PC Gamer Cheat	DA	25.00
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Pinball Dream Deluxe	EV	29.00
Populous&Powermonger	DA	29.00

Privateer Classic DA 29.00

Renegade-Return t.J.	DA	49.00
Shadow Caster Class.	DA	29.00
Siedler Classic	DV	39.00
Simon the Sorcerer 1	DV	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

Ultima 7 Compilation DA 29.00

Ultima Underw. 1 & 2	DA	29.00
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
Zoop	DA	44.00

CD-Rom Spiele-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
CD Caddy	DV	14.00
Gravis Analog Pro	DV	54.00
Gravis Gamepad	DV	39.00
Gravis Joystick sw.	DV	44.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick 205	DV	69.00
Optix Trackstick 208	DV	69.00
Pro Pad SV-231	DV	35.00
Raider Joystick 206	DV	32.00

CD-Rom Anwendungen

ADI:Deutsch Klas.3+4	DV	89.00
ADI:Deutsch Klas.1+2	DV	89.00
ADI:Mathe Klasse 1+2	DV	89.00
ADI:Mathe Klasse 3+4	DV	89.00
Christmas Adventure	DV	39.00
Circus	DV	59.00
Englisch lernen	DV	59.00
FC Bayern Mein./Cha.	DV	25.00
Fußball Bundesliga 9	DV	19.00
Le Louvre	DV	84.00
ADI:Mathe Klasse 3+4	DV	89.00
MTV Unplugged	DA	59.00
ras FUN Special	DV	34.00
Riddle of the Runes	DV	49.00
Star Trek Interac.M.	DV	89.00
Teach me English 1+	DV	79.00
TSV 1860 München	DV	25.00
Urmels Filmst.&Micro	DV	84.00
Win 95 Tutorial	DV	39.00

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.

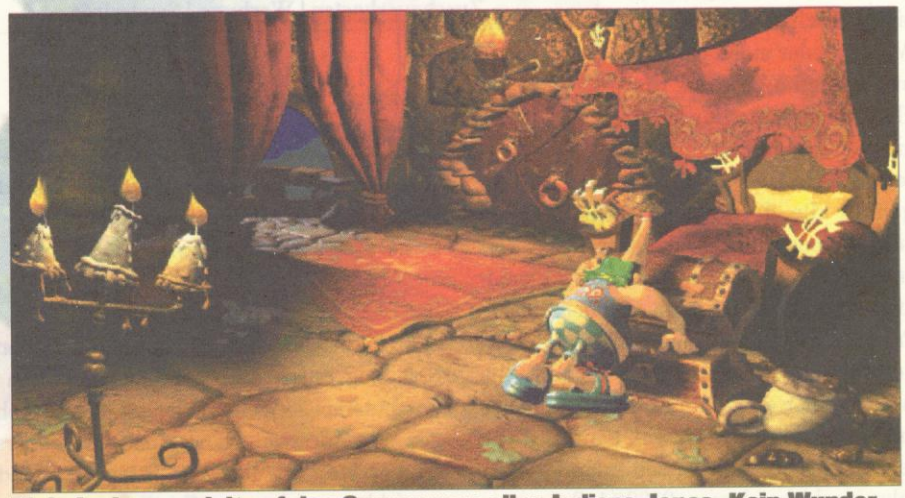
Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

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. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

DOWN in the

Was treibt die Blubs auf eine Müllhalde? Wer oder was sind eigentlich Blubs? Und vor allem: Sollte uns das alles interessieren?



Blob Junior wandelt auf den Spuren vom ollen Indiana Jones. Kein Wunder, daß ihn geheimnisvolle Gewölbe und uralte Kisten besonders reizen.

SPIELEGURUS

Die Macher von Down in the Dumps, Olivier Cordolani und Aiawi Lenge, sind keine Unbekannten in der Spielewelt: Bereits 1989 landeten sie mit "B.A.T." einen ersten Adventure-Achtungserfolg auf Amiga und ST. Auf dem PC folgten dann "B.A.T. 2", das als erstes und wahrscheinlich einziges Spiel mit einem kombinierten Dongle Soundkartenmodul ausgeliefert wurde, sowie das (völlig miese) "Mega Race" für Cryo.

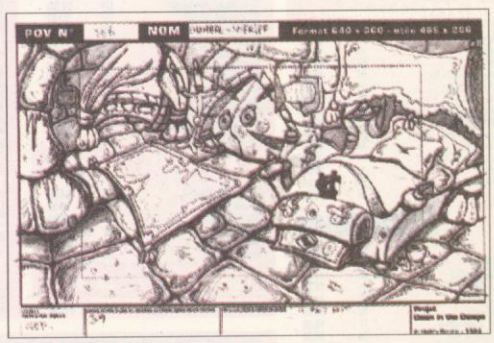
HAIKU

Der Firmanname hat Stil: Haiku ist eine alte japanische Dichtform, in der mit nur 17 Schriftzeichen Gefühle wiedergegeben werden.

Selbst in ferner Zukunft wird es noch Familien und Sonntagsausflüge geben. Im konkreten Fall ist die Familie Blub mit Sack und Pack auf der Lichtgeschwindigkeitspiste unterwegs, um in fernen Urlaubsgalaxien nach frischen Pigmenten zu haschen. Wären da nur nicht die Verkehrsrowdies, die auch in Zukunft mit zwei Promille am Steuer hängen — aber im Hyperraum. Es kommt wie es kommen muß: völlig zugedröhnt rammen Alienpiloten den Sonntagsschlitten der Blubs. Beide Raumschiffe stürzen auf den naheliegenden Planeten Erde und finden sich auf einer Müllhalde nicht weit von der New Yorker Freiheitsstatue wieder — im besten Ghettoslang also "Down in the Dumps", was soviel bedeutet wie "wirklich ganz unten".

Die Aufgabe für die Familie Blub ist klar: Wiederaufbau des völlig zerstörten Raumschiffes, dessen Einzelteile nicht nur über das Gelände zerstreut sind, sondern von wunderlichen Einheimischen bereits für andere Zwecke mißbraucht werden. Dabei habt Ihr sechs Cartoons über Zeit, alle Einzelteile aufzutreiben — wahlweise in der Haut diverser Blub-Mitglieder. Entführte Lausbabys, beim Waschen durchdrehende Haustiere, Auseinandersetzungen mit dem sturzbetrunkenen Weihnachtsmann und eine interstellare Glücksradshow, gehören dabei noch zu den harmloseren Erlebnissen des Ausflugs. Erinnert alles ein wenig an die Simpsons oder die Al Bundy-Family...

Down in the Dumps entsteht auf klassische Adventure-Bauart. Nach der Story wurden Scribbles gezeichnet und anschließend in Autodesks 3D Studio nachgebaut. Auch das Interface orientiert sich an klassischen Adventures. Bei Aktivierung findet der Spieler am oberen und unteren Bildschirmrand das Inventory und die Funktionen, mit denen Gegenstände kombiniert, ausgetauscht, oder, je nach Möglichkeit und Situation, mißhandelt werden können. Bei der Grafik ließen sich die **Spielegurus** des kleinen Labels **Haiku** etwas besonderes einfallen: die sog. POV (Point of View) und InterPOV-Modes. Für den Spieler bedeutet dies, daß er in einer interaktiven Spielsituation seine Sicht aus vorgegebenem Blickwinkel frei bestimmen kann. Da in diesem Fall kein hoher Grafikdurchsatz gefragt ist, ist



Nach der Story wurden die Scribbles per Hand gemalt und dann in 3D Studio umgesetzt

DUMPS

in solchen Szenen SVGA möglich. Will der Spieler dagegen zu einem anderen Punkt im Spiel, schaltet die Software in den InterPOV-Mode – der sich zwar nur auf VGA beschränkt, dabei aber schnelle Kamerafahrten zur nächsten Räumlichkeit ohne nerviges Ruckeln realisiert.

Der Nachfolger von Down in the Dumps steht übrigens auch schon in den Startlöchern: "Demon Driver" soll ein futuristisches Autorennen werden. Doch davor sorgt im März erstmal die Blub-Family für Chaos. *Christian von Duisburg, über CompuServe 100536,1572*











Familiendrama in 6 Akten: Die Blubs tragen Diskussionen immer friedlic aus...

DIE BLUB-DYNASTIE



Großvater Blub trägt seinen Liebling, den alten Ionengranatwerfer, stets entsichert und feuert auf alles, was sich bewegt. Er trifft zwar nie, aber alles was in seine Reichweite kommt, ist zumindest gefährdet. Meist murmelt er Kauderwelsch. Bekommt eigentlich selten mit, was um ihn herum vorgeht.



Vater Blub hat eine klare Vorstellung vom wirklichen Glück: Der Rasen sauber gemäht, ein Sportspiel auf dem interplanetaren Network und ein eisgekühltes Sixpack im Kühlschrank. Seine Eltern sehen ihn als Loser an, was seine simple Natur aber wenig kratzt.



Sohnemann ist ein kleiner Indiana-Jones-Verschnitt. Er träumt den lieben, langen Tag von Abenteuern, und mit seiner lebenden Schleuder vom Planeten Vega fürchtet er sich vor nichts und niemandem. Es sei denn, es ist der Schatten eines Untoten oder das Rascheln eines Zombies.



Großmutter Blub ist wegen ihrer stets hilfreichen Ratschläge gefürchtet. Natürlich hat sie immer ihre Stricknadeln in Reichweite, und der Kofferraum des Raumers ist mit Massen von Wollknäuels verstopft, die die Ferien über ausreichen sollen.



Mutter Blub ist eine exzellente Köchin. Zudem beherrscht sie die Kunst der rollenden Pfanne, wenn Vater Blub mal wieder zu spät zum Essen eintrudelt. Ansonsten ist sie ein kleines bißchen naiv und würde jedem, der halbwegs vertrauenswürdig aussieht, ihren letzten Cent geben.



Das niedliche Streicheltier ist das extraterrestrische Äquivalent eines Hundes und sieht aus wie die Kreuzung zwischen einem Ameisenbär und einer Jurassic-Park-Kreation. Sieht tumb aus, ist tumb und paßt auch vom IQ ganz hervorragend zum Rest der liebenswerten Family.

Down in the Dumps
Hersteller
Haiku Studios/Philips Media
Erscheinung geplant
März '96

Bilder auf

DUNGEON KEEPER



Rachelustige Monster-Sympathisanten kommen bei Bullfrogs aktuellem Hitanwärter voll auf ihre Kosten.



Ungebetene Gäste dringen in Euer trautes Heim ein





Über ein Pop-Up-Menü dirigiert Ihr Eure devoten Mitarbeiter

Tausende von nichtsahnenden Dungeon-Bewohnern wurden seit frühesten Rollenspielzeiten von niederträchtigen Heldengruppen dahingemetzelt, nur um deren Erfahrungspunktekonto aufzubessern. Gehört auch Ihr zu der hinterhältigen Spezies, die von Geld- und Machtgier beseelt, nach dem Leben der kleinen grünen Gesellen trachtet? Dann ist Dungeon Keeper, das derzeitige Steckenpferd von Branchen-Vordenker Peter Molyneux, mit Sicherheit nicht nach Eurem Geschmack. Avatar und Co. können einpacken, denn hier geht es weniger um das Erobern und Entvölkern, sondern vielmehr um den Aufbau und die Überwachung schummriger Gemäuer.

Als Meister des wohnlichen Verlieses ist es Eure Aufgabe, durch geschicktes Anlegen von Fallen, Geheimgängen und Kammern und vorausschauendes Anheuern von neuen Monster-Mitarbeitern den fiesen Eindringlingen aus der Oberwelt haufenweise Knüppel zwischen die gepanzerten Beine zu werfen. Neben drei essentiellen Bestandteilen – der Leitzentrale, der Schatzkammer und des Raumes, aus dem Ihr Eure magische Energie bezieht, könnt Ihr die Dungeons unter anderem mit Waffenschmieden, Trainingsarenen und Quartieren für Eure Untergebenen oder Folterkammern ausstaffieren. Mit der Zeit steht es Euch offen, größere Spezialräume zu bauen, die in ihrer Funktionalität erhöht sind. Eine geräumigere Alchemieküche ermöglicht beispielsweise eine breitere Palette an Zaubersprüchen, maximal 20 verschiedene Verwünschungen könnt Ihr auf die verdorbene Menschheit loslassen. Einige **Sonderkammern** halten eine gepfefferte Überraschung für ahnungslos hereintapernde Paladine bereit, wenn sie feststellen, daß sie statt eines fetten Goldschatzes ein feuerspeiender Lindwurm mit einem warmherzigen Lächeln empfängt.

Grundvoraussetzung für ein dauerhaftes Wachstum ist die Habe der getöteten Ritter, welche nach Magic Carpet-Manier automatisch in die Schatzkammer verfrachtet wird. Im Normalfall betrachtet Ihr das Geschehen aus einer stufenlos zoom- und drehbaren Vogelperspektive und gebt den in der Gegend herumstreunenden Monstern den Befehl, ein bestimmtes Gebiet zu patrouillieren, gezielt Jagd auf einen Gegner zu machen oder im Hinterhalt auf ein Opfer zu lauern. Dabei macht Ihr Euch die spezifischen Eigenschaften der diversen Monsterrassen zunutze. Manche der Kreaturen können ausgezeichnet riechen, so daß sie schon vor dem Blickkontakt die Witterung aufnehmen, andere wiederum sind so gut wie blind, was sie für Angriffe aus der Dunkelheit sehr verwundbar macht. Ein schwerfälliger Ork ist naturgemäß nicht so agil wie eine Riesenbiene, schlägt aber umso besser zu. Wenn Ihr wollt, schlüpft Ihr in die Haut eines Eurer kleinen Scheusale und nehmt die Verteidigung des Gewölbes selbst in die Hand.

EON

Der Blickwinkel wechselt dann in die First-Person-Perspektive und der spielerische Schwerpunkt vom distanzierten Kalkulieren zu heißer Nahkampf-Action.

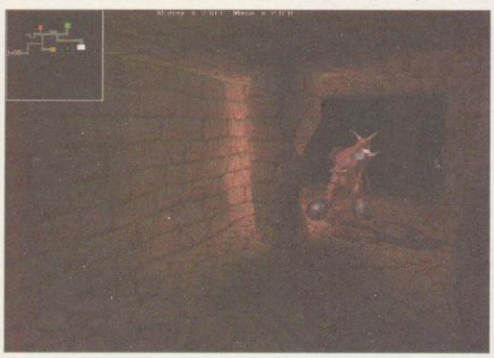
In Sachen Künstliche Intelligenz geht man bei Bullfrog ganz neue Wege. Der Computer beobachtet die Vorgehensweise des Spielers und kopiert sie mit einiger Verzögerung. So werden starke Spieler nicht umhin kommen, immer wieder neue Spieltaktiken zu entwickeln, während schwächere sich langsam in die Materie einarbeiten können. Diesen als "Behaviour Cloning" bezeichneten Algorithmus benutzen die Programmierer auch, um diverse Multiplayer-Modi an einem Rechner in Szene zu setzen. Das Spiel läßt sich jedoch ebenso im konventionellen Netzwerkmodus ausführen. Entweder machen sich bis zu 32 Spieler in einer Kampfarena die Hölle heiß, vier Dungeon-Herrscher wetteifern auf einer gemeinsamen Karte oder 31 unerschrockene Helden stürmen auf einen Kerkermeister ein.

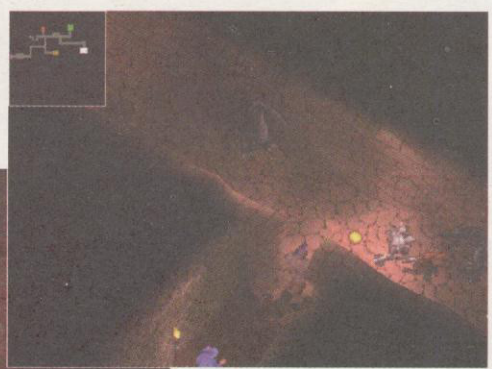
Die Grafik-Engine von Dungeon Keeper ist zum Teil eine Weiterentwicklung der bei Magic Carpet 2 zum Einsatz gekommenen Technik. Wie es sich für realistisch wirkende Höhlen gehört, trifft man kaum auf rechte Winkel. Schräge und unebene, mit Texturen überzogene Polygonwände bestimmen das Erscheinungsbild. Flackernde Fackeln und gleißende **Zauberspruchsphären** erfüllen die Umgebung mit unruhigem Licht. Alle Lebewesen bestehen aus animierten Bitmaps, die den jeweiligen Lichtverhältnissen entsprechend ausgeleuchtet werden und perspektivisch korrekte Schatten werfen.

Neben der DOS- wird sich noch eine Windows '95-Version des Programms auf der CD befinden. Molyneux´ Mannen versuchen zur Zeit krampfhaft, die Hardware-Mindestanforderungen auf einen 486/33 zu drücken und feilen gleichzeitig an der Mehrspieleroption, so daß sich der angekündigte Erscheinungstermin um satte acht Wochen auf Mitte Februar verschoben hat. Allem Anschein nach steckt aber soviel Potential in Dungeon Keeper, daß sich das Warten auf jeden Fall auszahlt. *us*











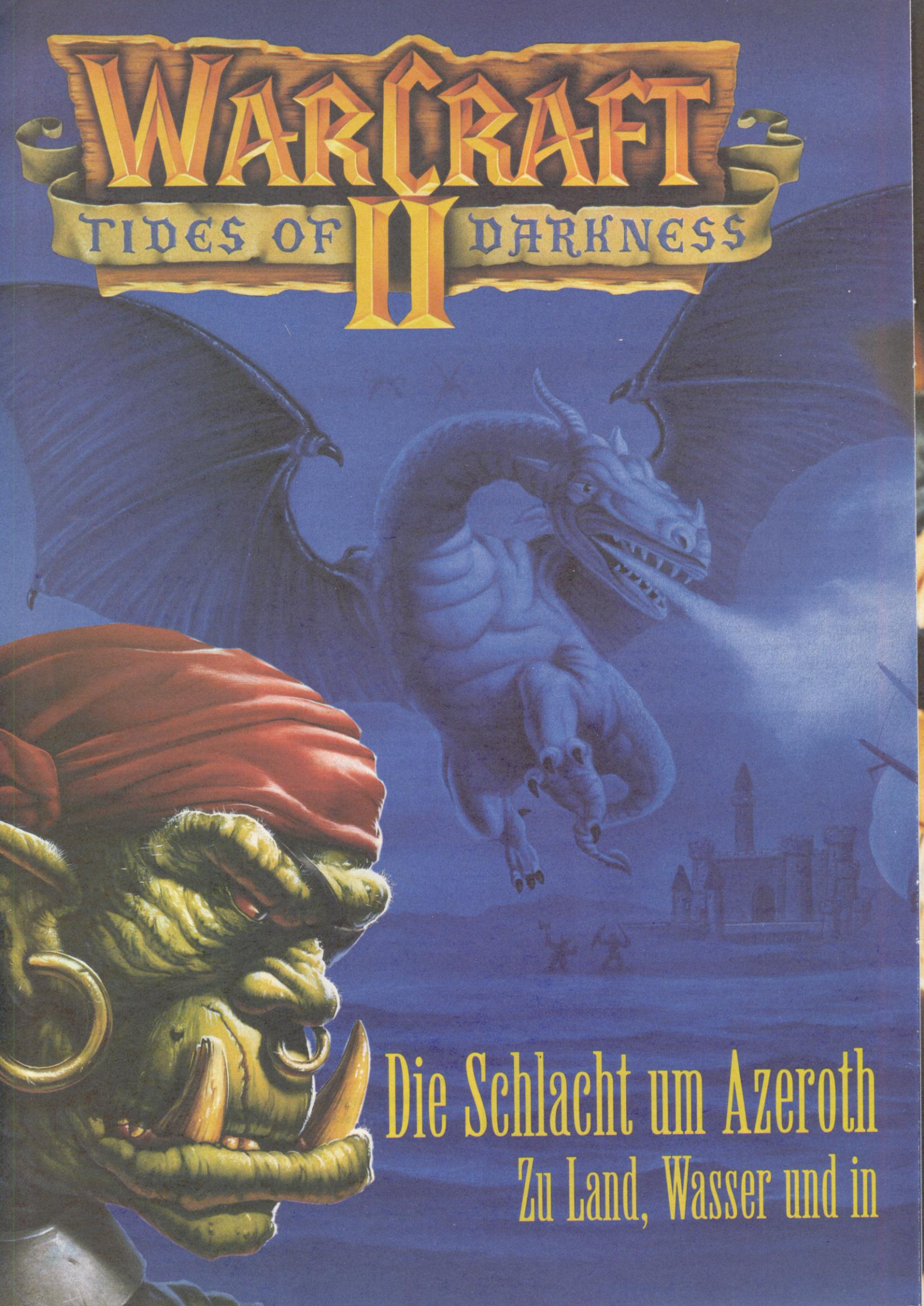


Oben:
Nichtsahnend tappt eine Heldengruppe in Euren Hinterhalt

Links:
Zwei Skelette liefern sich ein Gefecht mit einem Drachen

Dungeon Keeper
Hersteller
Bullfrog
Erscheinung geplant
Februar '96

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

DER DRUI

Stonehenge digital: Ein neuer Hit für Sir-tech?



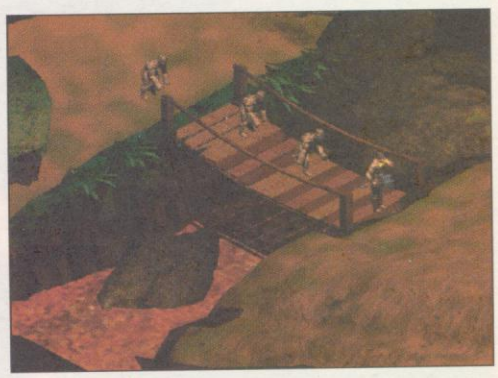


Links: Auch dieser Krabbler läßt sich entweder im Nahkampf oder mittels Magie aus sicherer Entfernung erlegen



Auf der Inselwelt Navan leben vier keltische Druiden. Jeder von ihnen kontrolliert sein eigenes Eiland samt Bewohnern und verehrt eines der Elemente – Feuer, Wasser, Erde und Luft. Doch ihr Verhältnis zu den Naturkräften geht über bloße Vergötterung weit hinaus. Sie haben gelernt, die magische Energie ihres jeweiligen Elements für ihre Zwecke zu nutzen. Mit dem Erstarken ihrer geistigen Kräfte erlangten die Zauberer zwei mächtige Fähigkeiten: Zum einen können sie jeden Gedanken, den alle vier gemeinsam denken, Wirklichkeit werden lassen, zum anderen können sie sich an jeden Ort versetzen, den sie zuvor mit eigenen Augen erblickt haben. Bei aller inneren Verbundenheit geht das Vertrauen dennoch nicht so weit, daß einer der Druiden einem anderen gestatten würde, seine Insel zu betreten. Schließlich möchte man im eigenen Hinterland ungestört schalten und walten, ohne daß der Inselnachbar vorbeibeamt.

Diese Überfremdungsangst hat zum Ergebnis, daß unsere vier Eigenbrötler eine fünfte Insel als neutralen Austragungsort für Konferenzen erschaffen. Hier schmieden sie Pläne zur gemeinsamen **Eroberung des Kosmos**. Der Griff nach den Sternen steht ihnen im Sinn, das Problem ist nur: Sie können die fruchtbaren neuen





Oben: Für landschaftliche Abwechslung sorgen die vier Element-Dimensionen. Unten: Ein schlammiger Wasserbewohner will Euch ans keltische Leder.

DEN ZIRKEL



Welten am Firmament nicht klar genug erkennen. Man beginnt zu forschen und schert sich dabei nicht um Ethik und Moral. Als einer der Druiden, Lawson, plötzlich verschwindet, scheinen ihre Träume wie Seifenblasen zu zerplatzen. Jemand muß das Schicksal des guten Mannes aufklären. Jemand, der den verbliebenen Drei nicht gefährlich werden kann und trotzdem über eine ausgeprägte übersinnliche Veranlagung verfügt, um sich der vor ihm liegenden Gefahren erwehren zu können. Dieser Jemand seid Ihr, Urenkel eines Druiden und besonders empfänglich für die telepathischen Botschaften, die Euch Astor, Curak und Havnar im Traum zukommen lassen. Wieder und wieder projizieren sie nachts das Bild einer Lichtung auf der Niemandsland-Insel in Euren Kopf, bis sich schließlich Eure Gedanken mit ihren decken und Ihr an besagter Stelle aus dem Schlaf erwacht. Die Suche nach dem Verschollenen nimmt ihren Lauf...

Vom Spielcharakter her ist das Programm eine Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel. Betont simpel ist die ausschließlich per Maus ablaufende Bedienung. Mit der linken Taste laßt Ihr Euren Helden durch die Gegend wandern bzw. in Echtzeit auf Gegner eindreschen, die rechte öffnet ein Menü, in dem symbolisch die vier Elemente abgebildet sind. Nach Herzenslust könnt Ihr hier Zaubersprüche zusammenklicken. Je nach Kombination der Elemente laßt Ihr anschließend Eisbrocken, glühende Lava, einen Meteoriten oder andere Nettigkeiten auf das anvisierte Opfer los. Oftmals werdet Ihr aber auch mit den Einwohnern Navans reden müssen, um Hinweise auf Lawsons Verbleib zu gewinnen. Ähnlich der "Ultima"-Engine führen Stichwörter zu den mit Sprachausgabe unterlegten Antworten. "Der Druidenzirkel" verfügt über mehrere Lösungswege, die folglich zu verschiedenen Endsequenzen führen. Drei Endungen inklusive diverser Abwandlungen lassen das Abenteuer auch nach mehrmaligem Durchspielen nicht im hintersten Regal verschwinden.

Die isometrische Optik ist vollständig auf SVGA getrimmt, jeder Pixel gerendert mit dem vom Amiga her bekannten "Imagine". Sehr viel Zeit nimmt man sich bei Sir-Tech für den eigenständigen Look des Produkts. Objektoberflächen werden mit sogenannten "Bumpy Textures" aufgerauht. Der glatte "3D-Studio"-Look soll vermieden werden. Für den Spielercharakter stand gar der "Lindow Mann" Modell, eine 1984 entdeckte Moorleiche, die Archäologen für einen authentischen Druiden halten. Daß Sir-Tech jedes Objekt im Spiel rendert, hat einen durchaus erwünschten Nebeneffekt: Das Programm kann bei Bedarf (vorberechnet) in eine Szene hineinzoomen, ohne daß durch die Vergrößerung die gefürchteten Treppenstufen entstehen.
16 Bücher und einen Berg an Artikeln über die Kelten hat **Brenda Garno,** die hauptverantwortliche Story-Designerin, bei ihren Recherchen sprichwörtlich verschlungen, um das Szenario so stimmig wie möglich erscheinen zu lassen. Sie kreierte eine hypothetische Druidengesellschaft, wie sie möglicherweise gewachsen wäre, hätten nicht die römischen Besatzer den "barbarischen" Gebräuchen den Garaus gemacht.

Die Anpassung an den deutschen Markt übernimmt Attic Software. Die Entwicklertruppe um Guido Henkel steht mit ihrer DSA-Serie selbst für höchste Rollenspielqualität und will durch Einsatz von professionellen Sprechern sicherstellen, daß das hohe Niveau der Originalversion erhalten bleibt. *us*

BRENDA GARNO

Aufmerksamen Lesern ist der Name bereits ein Begriff: Brenda kümmert sich aufopferungsvoll um "Power Play"-Interviews mit amerikanischen Spielentwicklern. Seit 13 Jahren arbeitet sie für Sir-tech und kennt die RPG-Szene wie ihre Westentasche.

Der Druidenzirkel
Hersteller
Sir-tech/Attic
Erscheinung geplant
Dezember '95

Bilder auf



Solche Felsmonster hausen auf der Insel des Erd-Druiden

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

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!

CD-ROM

7th Guest	DA	24,99
11th Hour	**DV**	**89,99**
3 D Lemminge	DA	87,99
3 D Pinball	DA	64,99
Adams Family Pinbal	DA	67,99
Air Power	DV	74,99
Albion	**DV**	**74,99**
Aliens	**DA**	**74,99**
Alone i.t.Dark Teil 1+2+3	DV	59,99
Apache Longbow	DV	74,99
Archibald	**DV**	**69,99**
Ascendancy	DV	79,99
Batmann Forever	DV	x84,99
Battle Beast	**DV**	**74,99**
Battle Isle 2 +Data	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	77,99
Beneath t.Steel Sky	DV	29,99
Bermuda Syndrom	**DV**	**69,99**
Bleifuß	**DV**	**54,99**
Braindead 13	**DV**	**64,99**
Bundl.Manag.Hatt./3,5"	DV	77,99
Buried in Time	DV	79,99
Burn Cycle	DV	74,99
Caesar 2	**DV**	**74,99**
Capitalism	**DV**	**79,99**
Championship Manager 2	DV	x89,99
Chewy ESC von F5	**DV**	**67,99**
Civilization	DV	39,99
Command Aces of - the Deep - SVGA	**DV**	**74,99**
Command & Conquer	**DV**	**89,99**
Command & Conquer 2	DV	i.V.
Conquest of New World	DV	i.V.
Crusade	DV	84,99
Crusader	**DV**	**79,99**
Cybermage	DV	x79,99
Cyberspeed	DV	x74,99
Daedalus Encounter	DV	84,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Dawn Patrol	DV	29,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Druidenzirkel	DV	x82,99
Der Kapitalist	**DV**	**79,99**
Der Patrizier	DV	39,99
Der Planer 2	DV	x74,99
Der Talismann	DV	79,99
Destruction Derby	**DA**	**87,99**
Die Höhlenwelt Saga	DV	44,99
Die Siedler/Jetzt CD	**DV**	**34,99**
Die Siedler 2	DV	x77,99
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99
Dungeonmaster 2	DV	84,99
Earthworm Jim	DV	i.V.
Elisabeth 1	DV	x87,99
Fade to Black	DV	84,99
Fatal Racing	**DA**	**64,99**
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Flight o. Amaz.Queen	DV	79,99
Flugsimulator 5.1	DV	109,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Form.One Gr.Prix 2	**DV**	**x99,99**
Frankenstein	**DV**	**89,99**
FX - Fighter	DA	74,99
Gabriel Night 2	DV	x79,99
Gene Wars	DV	x79,99
Grand Prix Manager	DV	x89,99
Hattrick / Ikarion	DV	77,99
Heart of Darkness	DV	x87,99
Heroes of Might- and Magic	**DV**	**74,99**
Hugo 3	**DV**	**64,99**
Indy Car Racing	DA	29,99
Indy Car Racing 2	**DA**	**x74,99**
Jagged Alliance	DV	89,99

CD-ROM

Kings Quest 7	DV	79,99
Knights o. Xentar	DV	87,99
Lands of Lore	DV	34,99
Lost Eden	DV	74,99
Lukas TOP Adventure	DV	74,99
Made in Germany Compi-lation enthält:	**DV**	**59,99**
o Anstoss		
o Battle Isle 2		
o Das schw. Auge 2		
Mad TV 2	DV	x74,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Master of Magic	DV	49,99
Mechwarrior 2	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 2 Data	DV	i.V.
Mega Pack 3	DA	74,99
Metal Lords	DV	x79,99
Monopoly	DV	69,99
Mortal Coil	DV	59,99
Myst / voll deutsch	DV	64,99
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	DA	84,99
NBA Live 96	**DA**	**79,99**
Need for Speed	**DV**	**79,99**
NHL Hockey 94	DA	29,99
NHL Hockey 96	**DV**	**79,99**
Panik in the Park	DA	74,99
Panzergeneral 2	**DV**	**x77,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	**DV**	**84,99**
Pinball Illusions	DA	64,99
Pirates Gold	DV	34,99
Pitfall	DV	74,99
Pole Position	**DV**	**87,99**
Police Quest -SWAT	DV	x79,99
Power Compilation enthält:		**59,99**
o Beneath Steel Sky	**DV**	
o F14 Fleet Def.	**DA**	
o UFO	**DV**	
Primal Rage	DA	79,99
Prisoner of Ice	DV	79,99
Privateer + Data	DA	34,99
Pro Pinball-The Web	**DV**	**49,99**
Project Paradiese	DA	x79,99
Psycho Pinball	DV	69,99
RAN Soccer	**DV**	**74,99**
RAN Trainer 2	DV	x69,99
Raven Project	**DV**	**59,99**
Rebel Assault	DV	34,99
Rebel Assault 2	**EV**	**69,99**
Red Ghost	DV	x79,99
Rivers of Dawn	DV	69,99
Schleichfahrt	DV	x77,99
Sensible Golf	DV	59,99
Silent Hunter	DV	x77,99
Silent Steel	**DV**	**108,-**
Sim Ant	DV	34,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim City 2000 Compilation - mit allen Data´s	DV	89,99
Sim Earth	DV	34,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Life	DV	34,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	**DV**	**64,99**
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Simon t. Sorcerer 1 + 2 Limited - Edtion+T-Shirt	**DV**	**89,99**
Space Marines	DV	74,99
Space Quest 6	DV	74,99
Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	29,99
Star Trek 3/Final Unity	DV	99,99
Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Steel Panther	**DA**	**74,99**

CD-ROM

Stonekeep	**EV**	**89,99**
Stonekeep	DV	x89,99
Strike Com.+alle Data´s	DA	34,99
SU-27 Sukhoi	**DV**	**74,99**
Syndicyte+Data	DV	34,99
System Shock	DV	34,99
TFX 2000 - Eurofighter	**DV**	**79,99**
The Dig	EV	67,99
The Hive	DV	x79,99
Theme Hospital	DV	i.V.
Theme Park + Transport - Tycoon	**DV**	**54,99**
Thunderhawk 2	DA	x74,99
Thunderscape	DV	74,99
Tie Fighter	EV	67,99
Tie Fighter	DV	x79,99
Top Gun - Fire at Will	DV	x99,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Turrican 2	**DV**	**54,99**
UFO + Master o.Orion	DV	49,99
Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
US Navy Fighter Gold	DV	84,99
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	**DV**	**74,99**
Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation:		**74,99**
o Dune 2	**DV**	
o Kyrandia 1 bis 3	**DV**	
o Lands of Lore	**DV**	
Wetland	**DA**	**59,99**
Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Wing Armada	DA	34,99
Wing Com.2+Data	DA	34,99
Wing Commander 3	DV	97,99
Wing Commander 4	**DV**	**97,99**
Wipeout	**DA**	**89,99**
Woodruff / Gobliins 4	DV	77,99
Worms	**DV**	**64,99**
WWF 2 Wrestlem.	**DA**	**84,99**
X-Com Terror f.t.D.	DV	87,99
X-Wing/deutsch	**DV**	**69,99**

Schnäppchen für den Weihnachtsbaum

Aces over Europe	DA	19,99
Bureau 13	DV	19,99
Dark Universe	DV	29,99
Gobliins 1 + 2	DV	19,99
Hell	DV	24,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Jurassic Park	DV	19,99
Lost in Time	DV	19,99
Return to Zorck	DV	29,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Quest 4	DV	19,99
T.F.X.	DV	29,99
Zorro	DA	19,99

Diese Angebote solange Vorrat reicht.

Sony Play Station

585,-

Play-Station Spiele auf Anfrage !



ZUBEHÖR

Logitech - Wingmann extrem	**89,99**
Gravis Analog Pro	**56,99**
Gravis Game Pad	**39,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**
Thrustmaster Produkte :	
Joystick Flight 2	**149,99**
Joystick Flight Pro	**239,99**
Joystick F 16	**269,99**
Mark II Wappon - Control System	**199,99**
Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Paddles für Flugsimul.	**219,99**

Probleme ? ?

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

Hotline 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.**

So werten wir!

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

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

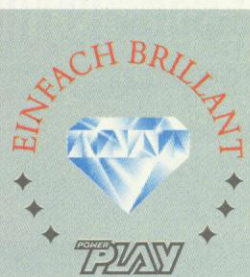

Ulrich Smid ste


Hartmut Ulrich hu


Frank Heukemes fh


Michael Galuschka mg


Peter Steinlechner ste



Von Firmen heißgeliebt: der POWER-PLAY "Oscar". Die Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts! Ein letztes Mal noch in diesem Design, dann neu.



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



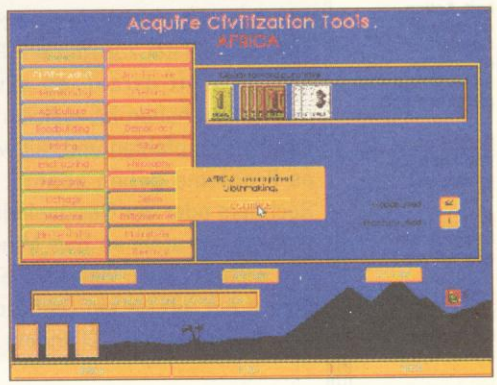
Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.

ADVANCED CIVILIZATION

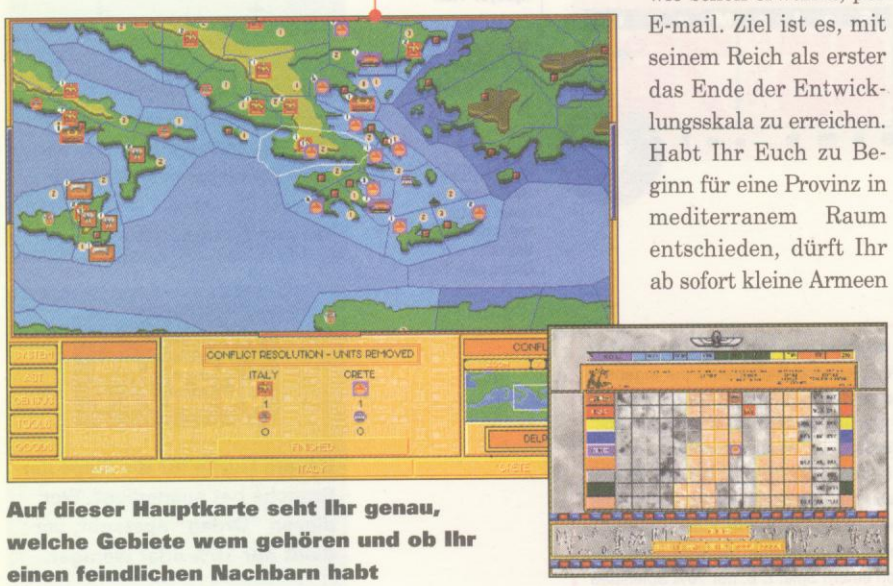
Sid Meiers "Civilization" basiert auf einem Brettspiel, das jetzt von Avalon Hill 1:1 für Computer umgesetzt wurde.

Natürlich kennt es fast jeder, und viele lieben es: Sid Meiers "Civilization". Ihr führt Euren kleinen Stamm über Jahrtausende zur Weltherrschaft, erfindet und baut anfangs Räder und zu guter Letzt Atombombe und Satelliten. Doch nur die wenigsten wissen, daß auch Sid nur geklaut hat, denn es gab schon vor seinem Renner ein Brettspiel namens "Civilization" von F.G. Tresham und Bruce Harper, an dem sich der Meister orientierte. Avalon Hill gingen 1995 scheinbar die Strategiespiel-Ideen aus, und so kam man auf das grandiose Vorhaben, das Original-"Civilization" 1:1 für PC umzusetzen und dem Ganzen außerdem noch eine Play-by-E-Mail-Funktion zu spendieren.

Ihr beginnt das Spiel allein gegen minimal zwei wahlweise einstellbare Computergegner oder gegen sieben Freunde an einem Rechner, oder wie schon erwähnt, per E-mail. Ziel ist es, mit seinem Reich als erster das Ende der Entwicklungsskala zu erreichen. Habt Ihr Euch zu Beginn für eine Provinz in mediterranem Raum entschieden, dürft Ihr ab sofort kleine Armeen verschieben oder per Schiff befördern, um neue **Ländereien** in das Imperium einzugliedern und dasselbe von Steinzeit-Niveau bis zur Blüte eines Römischen Reiches zu entwickeln. Jede Einheit bekommt pro Zug Zuwachs, und so steigt Eure Population ständig. Je nachdem, wie groß die Population in den jeweiligen Provinzen ist, werden ab sechs Tokens (Einheiten) automatisch Städte errichtet, die im Verteidigungsfall wesentlich standhafter als einfache Tokens sind, dafür jedoch auch eine bestimmte landwirtschaftliche Versorgung benötigen. Je mehr Städte Ihr allerdings besitzt, desto mehr Goods bekommt Ihr, die für die weitere Entwicklung in den Grundwissenschaften vonnöten sind. Mit diesen Goods könnt Ihr selbstverständlich auch Handel treiben, denn jedes repräsentiert dabei eine ganz bestimmte Produkt-Gruppe. Als kleine Gemeinheit wurden in den Goods auch noch Katastrophen versteckt, die das Spiel etwas unberechenbarer gestalten. *kn*



Weiterentwicklung: Eure Gesellschaft muß sich langfristig auch um Astronomie oder Philosophie kümmern



Auf dieser Hauptkarte seht Ihr genau, welche Gebiete wem gehören und ob Ihr einen feindlichen Nachbarn habt



Gegen sieben Kumpels an einem Freitag-Abend mit einem Kasten Budweiser und guter Laune eine Runde "Civilization" am Tisch zu spielen, gehört sicherlich zu den schönsten Beschäftigungen dieser Welt. Aber warum sollte ich "Advanced Civilization" auf meinem Computer zocken? Gut, die E-Mail-Funktion ist wirklich ganz nett, aber das Spiel macht dadurch nicht wesentlich mehr Spaß. Zwar steckt in dem simplen Verschieben-und-Handeln einiges an taktischen Finessen, doch würde ich Sid Meiers wesentlich komplexeres (und drei Jahre älteres) "Civilization" immer noch vorziehen. Zu Zeiten von "CivNet" lächelt man über den simplen E-Mail-Mode und grinst über die einfache Präsentation. Brettspielfans, die frisch umgezogen sind und noch keine neuen Freunde haben, dürfen zulangen, alle anderen spielen "Civilization" oder kaufen sich "CivNet".

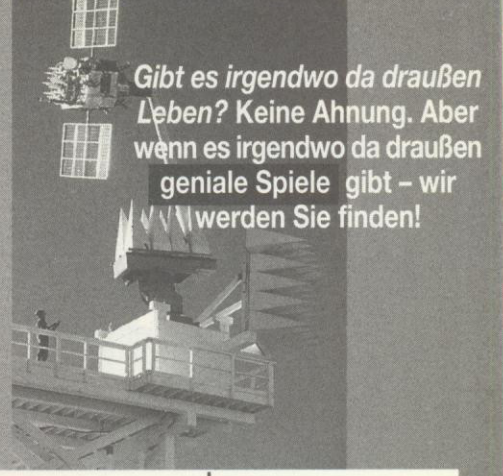
GEHT SO

Name	**Advanced Civilization**		
Genre	Strategie		
Hersteller	Avalon Hill		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 8		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Email-Multiplayer-Modus
Grafik	**32%**
Sound	**39%**
Spielspaß	**59%**

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG



NEWS

CD-ROM

7 th Guest	DEE	24,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	89,90DM
11 th Hour	DEE	89,90DM*
11 th Hour Limited	DEE	89,90DM*
1942-European Air War	DEE	in Vorb.
3D Atlas WIN 95	DE?	89,90DM*
3D Ultra Pinball	DEE	69,90DM
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
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	DEE	in Vorb.
Battle Isle 2 Pack	DDD	74,90DM
Battle Isle 3 WIN	DDD	84,90DM
Battle Beast	DEE	79,90DM
Battle Bugs	DDD	44,90DM
Battle Race	DEE	79,90DM*
Bazooka Sue	DDD	in Vorb.
Beavis and Butthead	???	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DDE	24,90DM
Comanche Comp.	DDE	64,90DM
Comanche vs. Werewolf	EEE	69,90DM
Comanche vs. Werewolf	DDD	79,90DM
Combat Air Patrol	DEE	64,90DM
Combat Classics III	DTX	69,90DM
Command & Conquer	DDD	79,90DM
Command & Conquer	EEE	79,90DM
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
Die Saga von Nietom	DDD	49,90DM
Die Siedler	DDD	39,90DM*
Die Siedler 2	DDD	84,90DM*
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*
Discworld	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	64,90DM
Dominus	DEX	29,90DM
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Flugsim. Europa	DEX	54,90DM
Flugsim. Flightshop	DEX	79,90DM
Flugsim . Hawaii	DEX	49,90DM
Flugsim. Las Vegas	DEX	64,90DM
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
Formula I Grand Prix	DEX	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DDD	99,90DM*
Frankenstein	DDD	89,90DM*
Freddy Pharkas	DEE	44,90DM
Freddy Pharkas	DDD	79,90DM*
Fritz 1	DDX	44,90DM
FS 5 Designer 2.0	DDX	69,90DM*
Fun & Games	???	54,90DM
Future Dimension	DDX	64,90DM
Kingdoms of Germany	DDX	69,90DM
Kingdom-the Far reach.	DEE	89,90DM
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 Chase	???	in Vorb.
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

SOFTSALEMANIA



Fifa Soccer '96 Crack

Ein Profi verrät sein Erfolgsgeheimnis

In jeder Situation völlig cool bleiben..

Brille mit Bildschirmschutz

Konsequent durchtrainierte Statur

Voll bequemes Outfit

Gnadenlos schnelle Finger

..und ein ausgeschlafener Software-Dealer!

Aces over Mountains	???	in Vorb.
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Pack	EEX	19,90DM*
Action Soccer	DDD	74,90DM
AD & D 2: Masterpieces	EET	74,90DM*
Addams Family Pinball	???	69,90DM*
Adv. Tactical Fighters	???	in Vorb.
Aegis-Guardian of F.	DDD	64,90DM
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	69,90DM
Albion	DDD	84,90DM*
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	69,90DM
Alien Logic	DEE	39,90DM
Alien Odyssey	DEE	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	DDD	74,90DM
Arcade Classic	???	69,90DM*
Arcade Pool+Overdrive	DE?	39,90DM*
Archangel	DE?	in Vorb.
Archibald Applebrook	DDD	74,90DM
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	DEE	79,90DM*
Asterix	DDD	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	DDX	59,90DM
Atari Action Pack 2	EEE	54,90DM
Atlas	DDX	49,90DM
ATF US (X-Fighters)	DDD	84,90DM*
Aufschwung Ost	DDD	69,90DM
Berlin Connection	DD?	in Vorb.
Bermuda Syndom	DDD	84,90DM*
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
-Gold	DDD	84,90DM*
-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 Hattrick	DDX	74,90DM*
Bundesl. M. 3 Supporter	DDX	49,90DM
Bureau 13	DEE	19,90DM
Burger Queen	DDD	in Vorb.
Burried in Time	DDD	79,90DM
Burn: Cycle	DDD	79,90DM
Burning Steel	DDX	49,90DM
Burning Steel 2	DDX	39,90DM
Burning Steel 3	EEE	49,90DM
Burning Steel 4	DDD	74,90DM*
Buzz Aldrin	DEX	24,90DM
Caesar 2	DDD	79,90DM
Capitalism	DDD	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	74,90DM*
Christoph Kolumbus	DDX	39,90DM
Chronomaster	DEE	79,90DM*
Civilization	DDX	39,90DM
Civilization 2000	DDD	in Vorb.
CivNet (WIN)	DD?	89,90DM*
Clayfighter 2	EEE	79,90DM*
Clearing House	DDX	69,90DM
Colonization	DDX	89,90DM
Cranberries	???	49,90DM*
Creature Shock	DDD	39,90DM
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	74,90DM*
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	EEE	74,90DM*
Deep Sea	DDT	54,90DM*
Delphine Classic Coll.	DEX	54,90DM
Der Clou+Profidisk	DDX	29,90DM*
Der Druidenzirkel	DDD	in Vorb.
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
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	69,90DM
Endorfun	DE?	64,90DM*
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	54,90DM*
Eye of the Beh. Triol.	DDX	39,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DEE	39,90DM*
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	69,90DM
Fields of Glory	DEX	39,90DM
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
Flugsim. British Isles	DEX	49,90DM
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
Grandest Fleet	DEX	69,90DM
Grand Prix Manager	DDD	84,90DM*
Great Naval Battles III	EEE	79,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of the Gods	DDD	79,90DM
Hand of Fate	DDE	34,90DM
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.	DDD	79,90DM
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	DEE	79,90DM*
Indestructibles	DDD	in Vorb.
Inferno	DDD	99,90DM
Int. Tennis Open	DDD	79,90DM
Iron Angel	DDD	in Vorb.
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
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	DEE	89,90DM
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	44,90DM
Lords of Midnight	DD?	79,90DM
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.
Made in Germany	DDT	59,90DM*
Magic Carpet Plus	DDE	49,90DM
Magic Carpet II	DDD	79,90DM
Magic the Gath. WIN95	DDD	99,90DM*
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.

SOFTSALE SHOPS

Lau und Zielke OHG



Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442



Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677



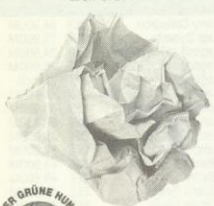
Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978



Isses nicht schön? *Papa kommt heim. Der Rechner ist schon vorgeheizt. Mama öffnet das neue Päckchen von Softsale. Und bis spät in die Nacht jagt ein Riesenspaß den nächsten.*

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.
Megapak 3	DET	79,90DM
Mega Race	DEE	39,90DM
Menzoberanzan	DEE	39,90DM
Metal Marines	EE?	in Vorb.
Metal Storm	???	in Vorb.
Millenia	DDD	64,90DM*
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

Ab sofort nehmen wir in unseren Shops die alten Softsale Kataloge und Preislisten **kostenlos** zurück.





Alle reden – Softsale tut was!

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	24,90DM
One must fall	DDE	69,90DM
Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	89,90DM
Outpost Pinball	D??	69,90DM
Panzer General	DEE	49,90DM
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 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	69,90DM*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pitfall 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, Corrupt. & 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
Railroad Tycoon Del.	DEX	39,90DM*
Ran Soccer	DDD	79,90DM
Ran Trainer	DDD	94,90DM
Ran Trainer 2	DDD	in Vorb.
Ravenloft	DDD	84,90DM
Ravenloft II	DEE	49,90DM
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	???	64,90DM*
Robinsons Requiem	DDD	79,90DM
Saga of Aces	DEX	69,90DM
Sam & Max	DDD	79,90DM
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*
Sid Meier Classics	DDT	84,90DM*
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	DDD	29,90DM
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	DDD	104,90DM
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*
Strike Commander	DEE	29,90DM
Strike C./Privateer	DEE	84,90DM
SU-27 Sukhoi	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
T-Mek	DEE	79,90DM*
Talisman	DDD	74,90DM
Tank Commander	DDD	89,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Tek War	???	in Vorb.
Temptation	DTT	39,90DM
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 Hospital	DDD	in Vorb.
The Dig	EEE	69,90DM*
The Dig	DDD	84,90DM*
The Horde	DDD	29,90DM
The Mutation of J. B.	DDD	in Vorb.
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	???	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.
Total Distortion WIN	EEE	74,90DM*
Tower WIN	DEE	84,90DM*
Tower Assault	DEE	64,90DM
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 Champion 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
Woodruff	DDD	79,90DM
Worms	DDD	in Vorb.
Wrath of Earth	DE?	54,90DM
WWF Raw	???	in Vorb.
WWF Wrestlemania	???	in Vorb.
X-COM	DDE	59,90DM
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	59,90DM
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	19,90DM
Das Dschungelbuch	DV	49,90DM
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
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
Screamball	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

1.135 ANGEBOTE

damit erreichen wir Fun-Factor 7,1 auf der nach oben offenen Softsale-Skala! Neue Bestmarke



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	74,90DM*
-Dark Crusader	DEE	74,90DM*
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*
Wayne Gretzky All Stars	DEE	74,90DM*
Werewolf vs. Comanche	DDD	79,90DM
Werewolf vs. Comanche	EEE	69,90DM
Westwood Compilation	DDX	79,90DM
Wetlands	DDE	64,90DM
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*
Wings of Glory	DDE	29,90DM
Wipe Out	???	89,90DM*
Wizardry 6+7	DDX	39,90DM
Wolf	DDX	74,90DM
Wolf-The Simulation	???	69,90DM
Wolfsbane	DE?	in Vorb.
-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	49,90DM
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
Analog Pro		49,90DM
Gamepad		34,90DM
Eliminator Gamecard		39,90DM
Firebird		109,90DM
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	94,90DM
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

JOYSTICKS LOGITECH

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



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936

Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

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	159,90DM
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
XL Action Control	59,90DM

CD-ROM LAUFWERK

Mitsumi FX 400 Quad-Speed	269,90DM

Fade to Black	13,90DM
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Goblins 2+3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall 1+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
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Jagged Alliance	13,90DM
Kings Quest 5+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

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 Deaster	DV	69,90DM*
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 Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	84,90DM
Die Siedler	DV	49,90DM
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

SUP. NINTENDO

Donkey Kong Country	144,90DM
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*
Yoshis Island	119,90DM

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.
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*
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	109,90DM
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*
Wipe Out	99,90DM*
WWF Wrestlemania	99,90DM*

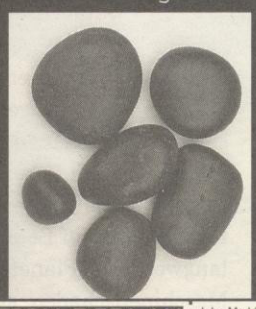


Liebe Erika B. aus H.! Bestellungen bitte in Zukunft mit ***Briefmarke!*** *Und Frank ist bereits vergeben.*



Noch einmal für alle Neuheiten-Jäger:
Bestechung ist fast völlig zwecklos.

An die Freaks aus Emsdetten:
Hier friert keiner und wir akzeptieren nur harte Währung.





Telefonische Bestellungen nicht über die Shops, sondern direkt über die Versand-Rufnummer.

ACTION REPLAY PC

PC Action Replay	159,90DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

Abandoned Places 1	13,90DM
Abandoned Places 2	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark 1+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+Redhell	13,90DM
Crusader	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 Serp.+The Scroll	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
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+2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1	13,90DM
Elvira 2	13,90DM
Entomorph	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

Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Maniac Mansion 1+2	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+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+4	13,90DM
Quest for Glory 4	13,90DM
Ravenloft	13,90DM
Ravenloft 2	13,90DM
Red Hell+Conspiracy	13,90DM
Return of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld 1+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+Daughter of Serp.	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	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

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*
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
Pole Position	DV	in Vorb.
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.
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

ACTION REPLAY SUP. NINTENDO

Action Replay 3	84,90DM

John Madden '96	84,90DM*
Jumping Flash	89,90DM
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*

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

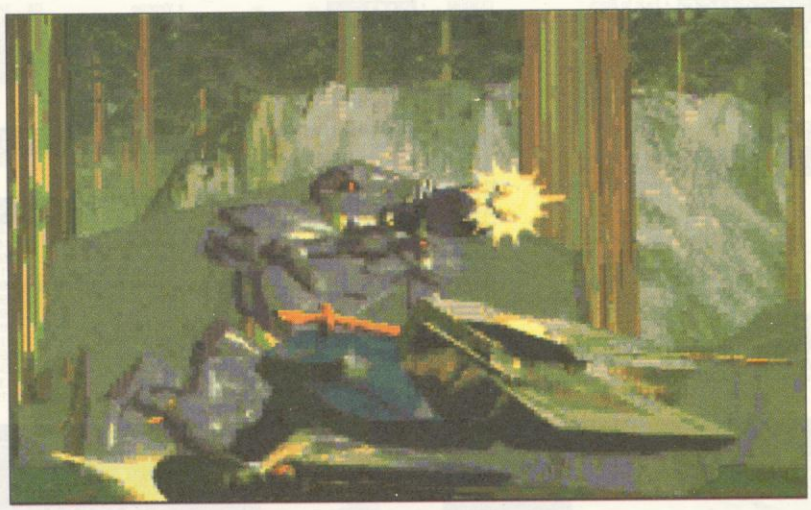
Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

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!

ALIEN ODYSSEY

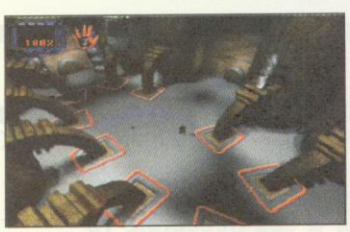
Argonaut hat nichts verlernt: Ihr ballert Euch, wie schon in Creature Shock, durch geniale Grafiken.



Gemein: Im ersten Level kämpft Ihr in einem fremden Wald gegen bewaffnete Hover/Speeder-Bike-Roboter







Grafisch ist "Alien Odyssey" stellenweise genial durchgestylt

Psaph ist einer jener Piloten, die ganz gern eine ruhige Kugel schieben. Er scannt mit seinem Gleiter einen Planeten nach dem anderen, sucht nach Lebensformen und bewegt sich so gut wie nie aus seinem Piloten-Ohrensessel. Doch anders auf Betan, einem eigentlich stinklangweiligen Planeten. Psaph hat nämlich Maschinenschaden, stürzt vom Himmel, überlebt, wird von einem freundlichen Alien namens Gaan vollends geheilt und darf nun an dessen Seite gegen eine Roboterarmee kämpfen, die Gaans Rasse unterdrückt. Der Plot sprüht geradezu vor Klischees, netten Aliens und bösen Robo-Idioten, aber als Computerspieler sind wir dies gewöhnt. Tolle Storyboards waren noch nie ein herausragendes Talent der englischen Computerspielmacher Argonaut, dafür jedoch die technische Umsetzung der Spiele. Wieder erlagen Jez San und seine Argonauten dem Renderwahn und präsentieren uns mit "Alien Odyssey" eine flockige Mischung aus "Creature Shock" und Origins "Bioforge".

Nach dem standesgemäßen Intro geht's dann auch sofort los. Ihr wetzt á la "Star Wars" mit einem Speeder Bike durch den Render-Wald und ballert auf vor Euch umherflitzende Daks. Sies werfen ab und an Paketbomben nach Euch, die natürlich mit gezieltem Schuß vernichtet werden. Einmal im Dorf angelangt, schicken die netten Aliens Psaph gleich in den Com-Bunker der





Oben tat Psaph einen Schritt zuviel und landet in der Lava, links ballert er sich durch den Wald

1 + 1 = 4000.

Der neue BJC-4000. Farb- und S/W-Drucker in einem.

Exzellente Farbdrucke inkl. reinem Schwarz auf einer Vielzahl von verschiedenen Medien.

Hohe Geschwindigkeit durch die 136 Düsen des Farbdruckkopfes.

720 x 360 dpi mit der High-Capacity-Schwarzpatrone*.

5 Seiten/Min. durch die 128 Düsen der High-Capacity-Schwarzpatrone*.



Der neue BJC-4000: für alle Druckaufgaben.

Beim neuen BJC-4000 haben Sie die Qual der Wahl. Denn der BJC-4000 hat das innovative, kinderleicht zu handhabende Bi-Druckkopf-System. Ein Farbdruckkopf inkl. reinem Schwarz sorgt für brillante Farbausdrucke. Der auf Wunsch erhältliche High-Capacity-Schwarzdruckkopf* meistert die alltäglichen Textaufgaben mit bis zu 5 Seiten/Minute und einer Auflösung von bis zu 720 x 360 dpi. Mit seinen geringen Abmessungen (nur wenig mehr als ein DIN-A4-Blatt), seinem flüsterleisen Geräuschpegel und der europaweiten Garantie ist der BJC-4000 der ideale Drucker für zu Hause oder fürs Büro. Noch mehr erfreuliche Details verraten wir Ihnen gerne. * Option

„One More Time"–The Real Wurlitzer–mit freundlicher Genehmigung: Deutsche Wurlitzer GmbH, Stemwede

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

Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66

Canon

MAN VERSTEHT SICH BESSER

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.

INVENTORY

Ein echtes Inventory gibt es in "Alien Odyssey" nicht. Dafür werden am oberen Bildschirmrand aufgesammelte Items aufgelistet und

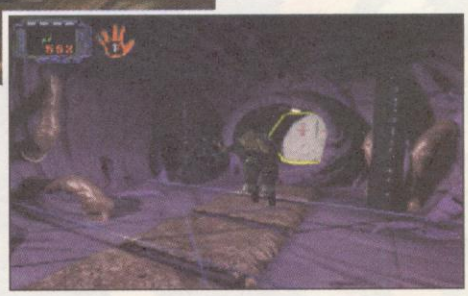


fangen an zu blinken, wenn Ihr an einem Punkt steht, an dem Ihr das Objekt einsetzen könnt.



Grafisch erinnern die "Adventure"-Parts stark an Origins "Bioforge"





In der zweiten Ballersequenz läßt sich Euer Gleiter per Tastatur um die eigene Achse drehen.

Daks, um selbigen lahmzulegen. Das Spielsystem im Bunker ist mit dem Bioforge-System fast identisch. Ihr steuert Euren Echtzeit-3D-Psaph durch vorgerenderte Räume und genießt "Alone in the Dark"-typische Kamera-Perpektiven. Auf Knopfdruck zieht Psaph seine Knarre, um eventuelle Robos niederzumähen. Des weiteren springt unser Held über Säurepfützen oder Lichtschranken, die versteckte Selbstschußanlagen auslösen. An Rätseln warten einige Computer, an denen Türen geöffnet oder Sicherheitsanlagen deaktiviert werden können. Ein echtes **Inventory** existiert nicht, dafür werden die wenigen Items, die aufgenommen werden, am oberen Bildschirmrand dargestellt und fangen an zu blinken, wenn Psaph sie benutzen kann. Habt Ihr den Com-Bunker gesprengt, steht wieder eine 3D-Sequenz ins Haus, bei der Ihr Euch den Weg durch einen Tunnel freiballert. Auf Knopfdruck läßt sich der Gleiter drehen, um auch enge Passagen unbeschadet durchfliegen zu können. Zu guter Letzt müssen die "Armoury" vernichtet, der Dak Obermotz neutralisiert und die gefangenen Freunde befreit werden. All diese Aufgaben erledigt Ihr wiederum in "Bioforge"-Manier. Da die ganze Geschichte nicht allzu leicht ist, dürft Ihr den Spielstand in den "Adventure"-Parts jederzeit speichern. *kn*

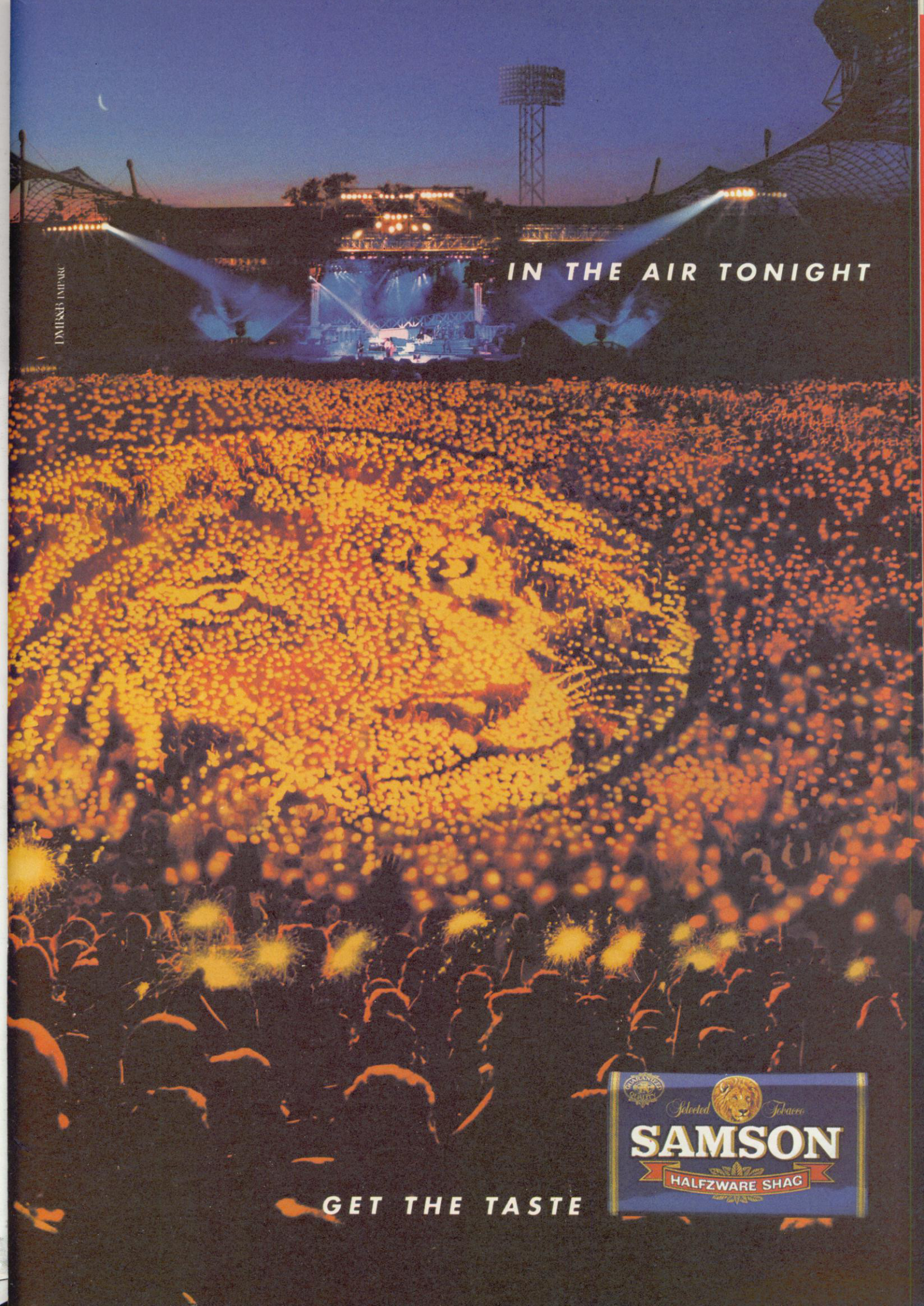


GUT

Argonaut hat sich mit "Alien Odyssey" zwar nicht selbst übertroffen, liefert Philips jedoch ein rundherum gelungenes Produkt ab, das eigentlich in der Oberliga spielen könnte, wäre dies alles nicht schon mal dagewesen. Die 3D-Ballersequenzen gibt's mittlerweile überall und die "Adventure"-Engine haben wir schon in drei "Alone"-Teilen und in "Bioforge" gesehen. Optisch und musikalisch auf der Höhe der Zeit, wenn auch stellenweise weniger genial und atmosphärisch als "Creature Shock", sollte das Spiel auf keinen Fall als Adventure gelten. Vielmehr beschränkt sich der spielerische Inhalt auf lockeres Ballern, was in diesem Fall mal wieder Spaß macht. Die Ballersequenzen sind übersichtlich und leicht zu meistern, die beiden "Adventure"-Teile grafisch teils besser als "Bioforge". Rätselfreunde sollten Abstand halten, weil es nichts zu rätseln gibt, Action-Fanatiker dürfen sich "Alien Odyssey" beruhigt reinziehen

Name	**Alien Odyssey**		
Genre	Action-Adventure		
Hersteller	Argonaut/Philips		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine
Grafik	**79%**
Sound	**72%**
Spielspaß	**78%**


IN THE AIR TONIGHT
GET THE TASTE
Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG

ALIENS

Das Alien ist wieder da – und diesmal müßt Ihr es jagen.



Es ist zwar schon fast 16 Jahre her, daß Regisseur Ridley Scott den ersten Alien-Film in die Kinos brachte, aber trotzdem ist der Reiz der Trilogie bis heute ungebrochen. Der Streifen sieht immer noch modern aus, die Special-Effects sind auch für heutige Verhältnisse spektakulär, und die Faszination des vom Schweizer Designers H.R. Giger entworfenen Monsters bleibt bestehen. Das Alien ist längst Kult. Jetzt hat Mindscape sich die Lizenz besorgt und gab dem Entwicklerteam Cryo den Auftrag, aus der legendären Vorlage ein Adventure zu machen.

Die Handlung von Aliens basiert lose auf der Filmvorlage: Eine Gruppe von Minenarbeitern wird durch ein automatisches SOS-Signal zu dem kleinen besiedelten Planeten B54c gerufen. Zuerst müßt Ihr Euer Shuttle unter Zeitdruck landen, anschließend verlaßt Ihr das Schiff und macht Euch auf die Suche nach dem Alien. Der Trupp, den Ihr in dem Spiel steuert, ist nicht der aus den Filmen: Chef des Teams und Euer Alter Ego ist ein Ex-Soldat namens Henry Hericksen, dazu habt Ihr noch den Piloten Williams, den Halb-Androiden Jack O'Conner und die Ärztin Lora **McGuiness** mit an Bord.



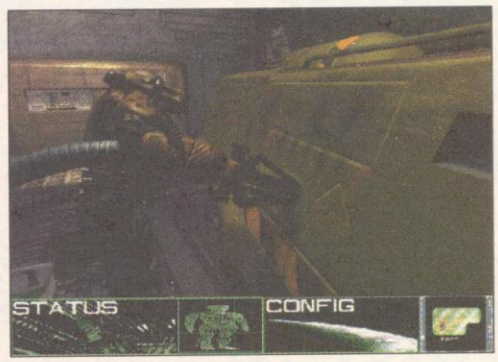
Ohne Rüstung sind die Figuren nur gezeichnet, später wird's metallisch

Laut Mindscape handelt es sich bei Aliens um ein "Comic Book Adventure", was bedeutet, daß Ihr die Umgebung größtenteils auf umklappenden Standbildern seht, die allerdings manchmal animiert sind. Oft werden zwischen den Bildern auch gerenderte Zwischenszenen gezeigt. Direkt steuern könnt Ihr keine der Figuren, es wird immer nur per Mausklick am Bildschirmrand zwischen den Raumansichten umgeschaltet. Das geht gut, solange Ihr in einem einfachen langen Gang seid; bei großen, komplexeren Räumen wird es aber sehr unübersichtlich. Jede der vier Personen kann bis zu acht Gegenstände im Inventory mitnehmen. Wichtig ist auch, daß Ihr mit den anderen Team-Mitgliedern ausführlich plaudert: Für Unterhaltungen wird in einen Extra-Bildschirm umgeschaltet, auf dem Ihr die jeweiligen Sätze aus einem vorgegebenen Menü aussucht.

Technisch überzeugt Aliens: Alle Grafiken und die völlig flimmerfreien Zwischensequenzen könnt Ihr in SuperVGA bewundern, Sprachausgabe und Musik lassen ebenfalls keine Wünsche offen.

ste





Einmal volltanken, bitte: In der Station steht allerlei Gefährt herum



Was Grafiken und Atmosphäre betrifft, hätte Aliens das Potential zum Hit, aber leider trüben zwei Punkte den Spielspaß deutlich: Zum einen das Steuerungssystem, denn speziell in großen Räumen wird es so unübersichtlich, daß Ihr wichtige Gegenstände oder sogar den Ausgang nur mit viel Glück finden werdet. Zum anderen sorgt die Spielerführung für Verärgerung: Wieso wird man permanent unter Zeitdruck gesetzt, ohne auch nur im geringsten zu wissen, was denn überhaupt als nächstes zu tun ist? Schade, denn die Grafiken und die teilweise atemberaubend guten Videos bringen so viel Spannung auf den Monitor, daß es durchaus Spaß macht, sich an den Computer zu setzen und die Jagd auf das Schleimmonster zu eröffnen – Gnade des armen Spielers Seele, wenn das Alien dann plötzlich aus einem Luftschacht hervorgeschossen kommt!

GEHT SO

Name	Aliens	System	DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Mindscape/Cyro	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	schwer	Steuerung	Maus
Preis	100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

Grafik	**75%**
Sound	**59%**
Spielspaß	

60%

Bilder auf

SIEMENS NIXDORF

Sehen, spielen, hören und kommunizieren Sie mit SCENIC. Mehr Informationen unter Telefon: 01 80/5 30 43 44. Oder per Besuch im Internet: http://www.sni.de/scenic/



®Das Intel Pentium Processor Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. – Reimpell & Partner

Sie spielen schon mit anderen Computern? Mensch ärgere dich nicht.

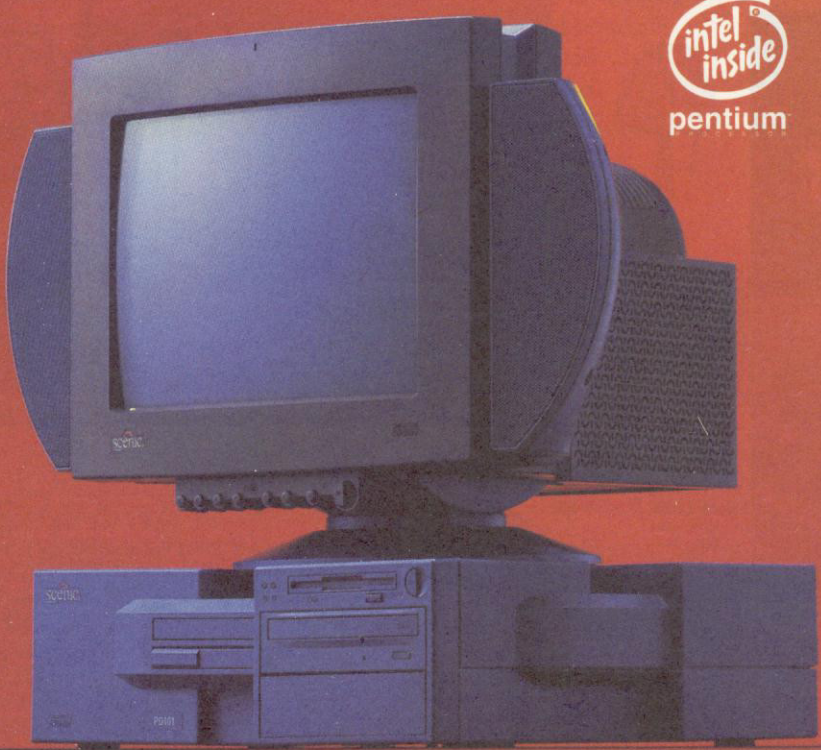


SCENIC PT



SCENIC PS

SCENIC erhalten Sie in 3 Varianten: als PD, PS und PT. Unter anderem ausgestattet mit Pentium Prozessor (75-120), Quadro Speed CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Faxmodem und Windows® 95.



SCENIC PD

intel inside pentium

In manchen Games hat man 10 Leben. In der Realität höchstwahrscheinlich nur eins. Also vergeuden Sie keine Zeit mit dem falschen Game-Computer oder eintönigen Konsolen. Nutzen Sie lieber SCENIC Pentium Power, realistischen Sound, geniale Grafik und das Infrarot-Gamepad mit Trackball-Funktion. Das Eingreifen wird echt wie nie, die Welten werden realistischer und packender: ganz gleich, ob Strategie, Action, Geschicklichkeit oder Sport. Schießen Sie los – entdecken Sie SCENIC.

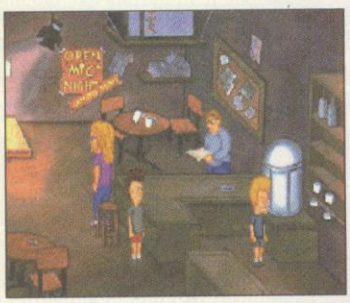
scenic.
DAS MULTIMEDIUM

BEAVIS and BUTTHEAD
in Virtual Stupidy



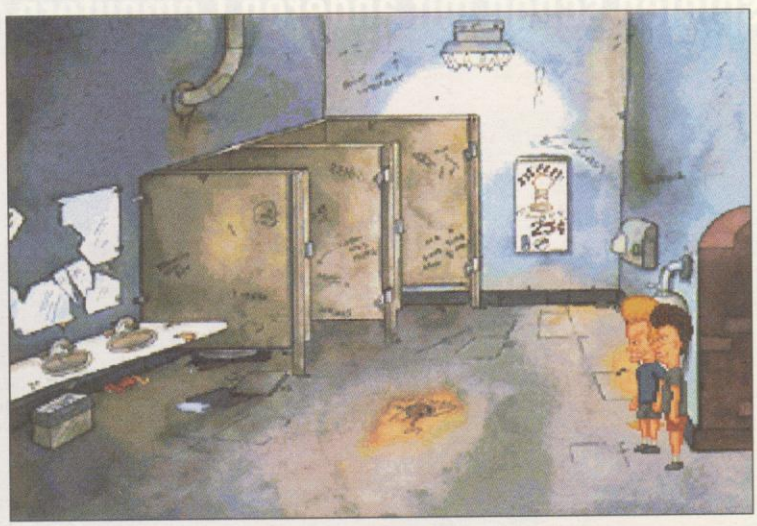
Als Beavis & Butt-Head vor gut zwei Jahren zum erstenmal auf MTV zu sehen waren, gab es in Amerika ziemlich viel Ärger: Angeblich stifteten die beiden Heavy-Metal-Freaks zu mehreren Brandstiftungen und dem explosionsartigen Ableben einer unschuldigen Katze an. Inzwischen sperrte MTV die entsprechenden Folgen in den Giftschrank, läßt vor jeder Folge einen kleinen Vorspann mit dem Hinweis "Beavis & Butt-Head sind nur Cartoon-Figuren" laufen, und die allgemeine Hysterie hat sich wieder gelegt.
Viacom NewMedia, die Computerspiele- und Multimedia-Abteilung des MTV-Eigentümers Viacom, bringt nun passend zur kommenden Weihnachtszeit ein Spiel zur Serie heraus, in dem Ihr die beiden Unruhestifter durch ein reinrassiges Adventure steuert: Beavis & Butt-Head wollen in Todds Gang aufgenommen werden, um endlich so richtig cool zu sein und von Todd möglichst viele "Chicks" (äh, Frauen) abzubekommen. Das ganze klappt natürlich nicht auf Anhieb, sondern nur über allerlei Umwege und hat für die lieben Mitmenschen fatale Folgen.
Die Bedienung des Spiels erinnert stark an das **Icon-System,** das zum erstenmal bei Full-Throttle verwendet wurde: Per rechtem Mausklick erscheint ein kleines Menü mit Verben wie "sehen", "sprechen" oder "unterhalten". Wenn Ihr damit über den Monitor wischt, verändern sich die Icons an bestimmten Stellen und zeigen, daß an dieser Stelle ein benutzbarer Gegenstand ist. Selbstverständlich gibt es auch ein komplettes Inventory, in dem Ihr alles ablegt, was Beavis, Butt-Head oder Euch mitnehmenswert erscheint.







Little Stadt of Horrors: In dieser friedlichen Gegend wohnen Beavis & Butt-Head

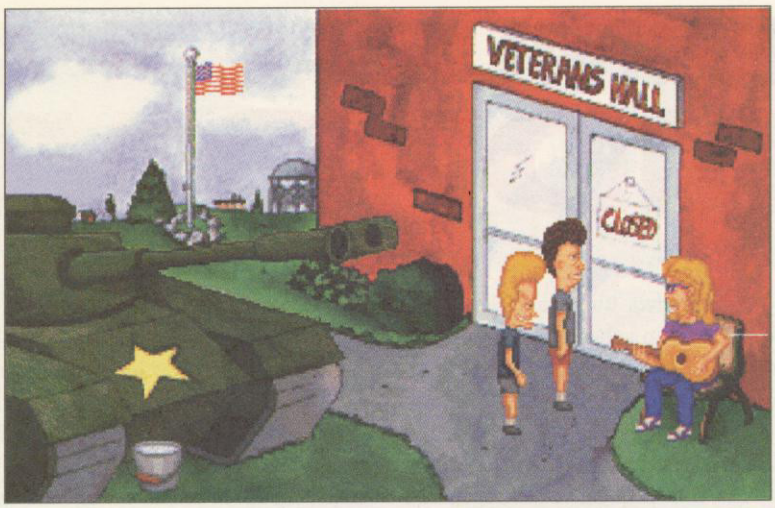


Jungs, kommt herein und fühlt Euch ganz wie zu Hause...



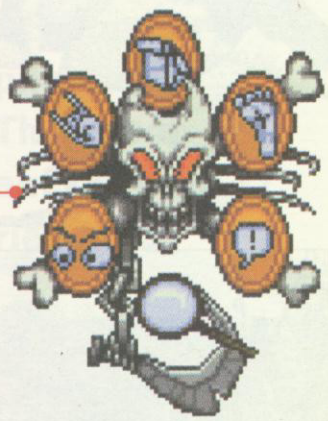
Hehe, voll cool, was da über den Comju, Kompu,.., äh, Rechner flimert! Fast so cool wie Judas Priest obwol die ja rocken. Is lustik, mit Tennisbälen auf dähmliche Ärsche in kurzen weisen Hosen zu schißen. Und is auch lustik diese äzenden Kefer mit der Lube anzubraten! Un ist auch lusstig den blöden Beavis in dem Wentliat äh, Ventilo, ... Lüfter auf dem Schuldach faßen zu lasen. Wörter, äh sin voll Scheise! Wen ich Wörter haben möchte könte ich ja auch in die Schule gen. Schule is auch vol Scheise. Liber mit Todd abhengen, weil der is nähmlich echt cool, und kriegd die ganzn Mädls. Und ich und Beavis krigen dan auch die gansn Mädels. Nur Beavis nicht, weil der stinkt nähmlich. Ich stinke auch aber das ist cool, weil nähmlich ein echte Kerl stinkt eben nur das er dann nicht stinkt, sondern er riecht cool. Wie die Tüpen in TV. Weil, da stehen die Mädel nähmlich drauf. Ööhm, ach so, äh, das Kompjuterspil. Rockt irgenwie auch. Nur kapir ich nicht, warum die verdamte Fernbedienung nicht funktioniert, weil das ist nähmlich nicht cool

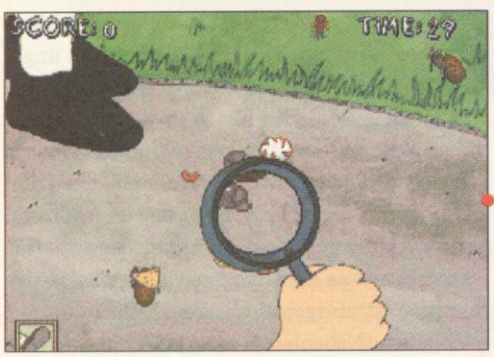
COOL



Give peace a chance: Nichtmal für einen Dollar ist Butt-Head bereit, den Panzer sauberzumachen

Wer, äh, nach diesem Adventure noch, äh, sprechen kann, ist, äh, nicht cool.

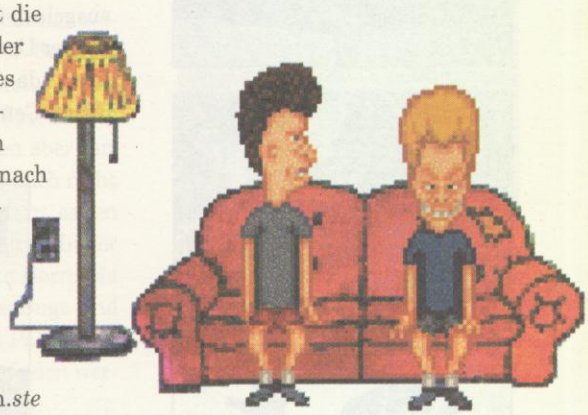




Das Adventure spielt in der ganzen Stadt: Auf einer Übersichtskarte sucht Ihr aus, wohin Ihr Beavis und Butt-Head schicken wollt. Sobald die beiden von bisher unbekannten Orten erfahren, werden auf der Karte neue betretbare Gebäude oder Gegenden eingeblendet.

Optisch und akustisch ist Virtual Stupidity mit den Fernsehfolgen nahezu identisch. Kein Wunder, schließlich haben die Macher der MTV-Serie auch am Computerspiel mitgewerkelt: Die Grafiken und Animationen stammen von den Originalzeichnern , und die Story wurde ebenfalls von Serienautoren geschrieben. Mike Judge, Erfinder und Sprecher von Beavis und Butt-Head, leiht den pickeligen Star-Idioten auch in Virtual Stupidity seine Stimme. Als Spiel-im-Spiel gibt es vier kleinere Action-Szenen: Unter anderem dürft Ihr Euch mit der Ballmaschine auf einem Tennisplatz austoben und Yuppies abschießen (wer das Eichhörnchen trifft, bekommt Dauerfeuer) oder könnt mit der Lupe Jagd auf **unschuldige Käfer** machen. Diese kleineren Spielchen sind aber eher harmlos, Adventure-Puristen sollten sich nicht davon abschrecken lassen.

Die Abenteuer der beiden Metaller laufen nur unter Windows 95, DOS- und Win 3.1-User schauen also in die Röhre. Ihr habt die Wahl, ob Ihr das Spiel im Fenster oder als Vollbild sehen wollt; für letzteres wird allerdings in den normalen VGA-Modus mit mageren 320x200 Pixeln umgeschaltet. Schön, daß man uns nach diversen eher gefloppten Synchronisationen eine deutsche Übersetzung erspart; wer der englischen Handlung im Fernsehen folgen kann, hat beim Computerspiel ebenfalls keine Probleme, zumal sich alle Dialoge beliebig oft wiederholen lassen.*ste*





Eigentlich ist Beavis & Butt-Head ja die Fernsehserie, die sich am allerwenigsten für eine Umsetzung zum Computerspiel eignet, denn der richtige Fan sitzt nicht knobelnd vor dem PC, sondern flätzt sich vor dem Fernseher und zappt alle fünf Minuten zwischen Viva und MTV hin und her. Trotzdem lohnt es sich, das Sofa mal zu verlassen und vor dem Rechner Platz zu nehmen: Virtual Stupidity ist nämlich ein richtig gutes Adventure geworden, das für dauerhaften Spielspaß sorgt. Die Rätsel sind zwar (bis auf wenige Ausnahmen) nicht allzu schwer (wer hätte das gedacht), aber das machen die bekloppten Sprüche allemal wieder wett. Die Umsetzung vom Fernseher auf den PC ist gelungen, Atmosphäre und Humor gleichen sich vollkommen. Lediglich der völlige Verzicht auf Hintergrundmusik ist mir unverständlich, gerade für Hard-Rock-Fans hätte sich leicht etwas passendes gefunden.

SUPER

Name	**Beavis & Butt-Head**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Viacom NewMedia		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

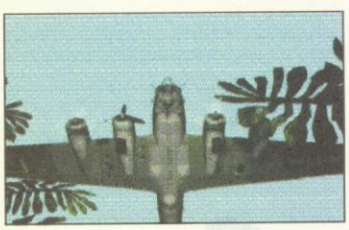
System	Win'95
Festplatte belegt	0,1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**74%**
Sound	**77%**
Spielspaß	**78%**

Demo auf

BERMUDA SYNDROME









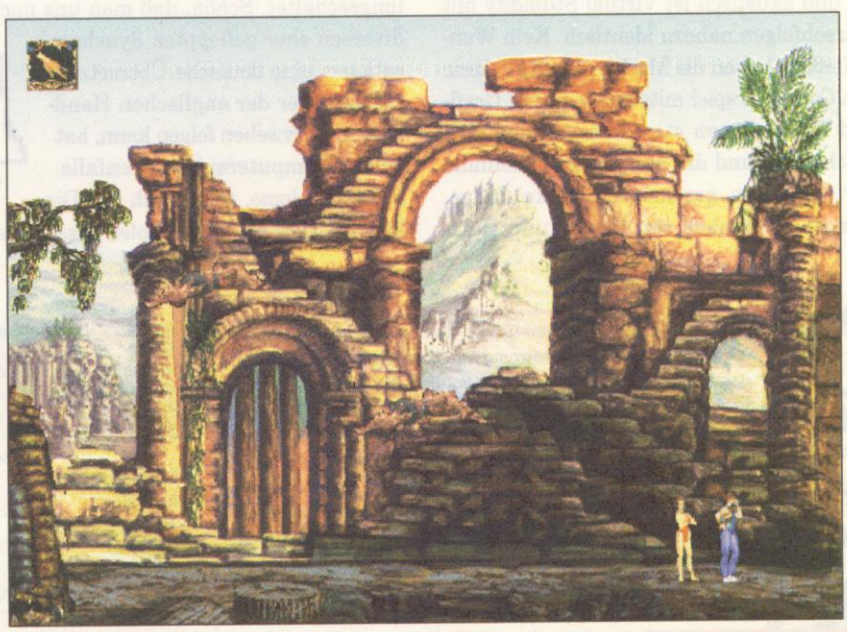




Im Jahre '42, irgendwo über dem Bermuda-Dreieck: Unterwegs in geheimer Mission wird der US-Bomber "Dirty Sally 42" von deutschen Kampfjägern abgeschossen. Pilot Jack J. Thompson versucht im Alleingang, die schwer beschädigte Maschine zu retten: Geblendet durch einen seltsamen weißen Blitz schließt er die Augen und bekommt nur noch am Rande mit, wie sein Flugzeug auf der Insel Ijagmar eine Bruchlandung hinlegt und dabei nicht nur Baumkronen, sondern gleich einen ganzen **T-Rex** köpft. Der Saurier sollte eigentlich Königstochter Nathalia fressen, die für ihren kranken Vater die Gunst der Götter erbitten wollte. Weil ihr Menschenopfer scheitert, schließt sich Nathalia dem Fremdling an, um auf andere Art den König zu heilen und Telquad zu vertreiben, der – einst Adjutant des Königs – irgendwann die Macht an sich riß.

Ihr greift Jack unter die Arme und habt gleich mehrere Aufgaben: Vernichtet den bösen Telquad! Rettet den König! Rettet die Prinzessin! Rettet Euch selbst — findet einen Weg zurück in die eigene Welt! Und falls Ihr damit noch nicht ausgelastet seid: Gewinnt das Herz von Nathalia, der Urwaldprinzessin.

Bermuda Syndrome wurde von der Berliner Firma Century Interactive programmiert. Das Action-Adventure sieht zwar auf den ersten Blick wie ein Jump'n'Run aus, aber letztlich steht doch fleißiges Rätselraten im Vordergrund. Ihr seht den Helden Jack von der Seite und steuert ihn mit Eurer Tastatur durch die wegklappenden Bildschirme. Jack erforscht nicht nur die Oberfläche der Insel, sondern muß noch auch schwimmen, tauchen und sich durch zahlreiche Höhlensysteme durchhangeln- und hüpfen. In denen sind allerdings nicht Geschicklichkeit oder Tempo, sondern vor allem Präzision und Glück bei den zahlreichen Hebelumlege-Rätseln angesagt. Von den vielen Kreaturen der Insel, die dem guten Jack an den Kragen wollen, könnt Ihr die größeren meist durch geschickten Einsatz von Gegenständen schwächen oder ablenken und sie dann mit der Schrotflinte erlegen, während Otto Normalgorilla fast immer durch gezieltes Dauerfeuer aus dem Weg geräumt wird; Eure Munition ist übrigens unbegrenzt, Ihr müßt nur nachladen. (Nebenbei: Erstaunlich, wie ein einzelner Mann mit 'ner Knarre innerhalb weniger Stunden fast die gesamte Inseltierwelt ausrottet. Greenpeace wäre begeistert.) Besonders wichtig: Laßt Nathalia nur im Notfall aus den Augen, die Dame setzt ihre süßen Füßchen nämlich nur auf Terrain, das garantiert 100% monsterfreie Zone



Stimmungsvoll: In der alten Stadt der Schlangenmenschen müßt Ihr den Eingang zum richtigen Höhlensystem finden

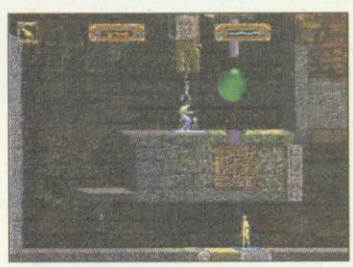




US-Bomberpilot Jack Thompson auf Dinosaurier-Jagd.

Einschnitt: In guter alter Abenteurer-Tradition überqueren Nathalia und Jack den Gebirgsfluß in diesem tiefen Tal





Heilung durch Erdstrahlen: Jack bekommt in einer der Höhlen erste Hilfe

ist, sonst bleibt sie trotzig stehen und wartet, bis Ihr den Weg freimacht. Wirklich beeindruckend hat Century Interactiv die Grafiken hingekriegt: Die Hintergrundbilder wurden im Großformat auf Öl gemalt, eingescannt und dann am Bildschirm weiterbearbeitet. Alle Personen und Ungeheuer – in erster Linie diverse Dinosaurier – wurden von ausgewiesenen und teilweise Disney-gestählten Trickfilmspezialisten animiert. Besonders Jack und **Nathalia** bewegen sich mindestens so geschmeidig wie der "Prince of Persia".



Bermuda Syndrome läuft komplett unter Windows 3.1/95 in einem Fenster mit fester Größe. Wer sowieso 640x480 als Standardauflösung hat, darf über den ganzen Monitor mitspielen; wer dagegen seinen Rechner mit größeren Auflösungen fährt, muß mit einem relativ kleineren Bildausschnitt leben. Trotzdem sind alle Einzelheiten problemlos erkennbar. Außer der Spiel-CD liegt der Packung ein Audio-Silberling bei, auf dem Ihr die gesamte Musik noch mal von einem Orchester eingespielt wiederfindet. Netter Service, dafür wurde am Handbuch etwas gespart. Alle Texte im Spiel sind Deutsch, die Figuren sprechen aber nur Englisch. Allerdings stört das auch nicht weiter, denn besonders viel zu sagen haben Jack und Konsorten uns nicht. In der uns vorliegenden Version hatte Bermuda Syndrome noch einige kleinere Bugs und Dead-Ends, die aber mit einem Patch (den Ihr auch auf der Power Play-CD finden werdet) kostenlos beseitigt werden sollen. *ste*



Dimensionsverschiebungen, Intrigen am Königshof, eine hübsche (und halbnackte) Prinzessin, tollste Animationen, wunderschöne Landschaftsgrafiken und jede Menge Atmosphäre – Computerspieler, was wollt Ihr mehr? Mich hat Bermuda Syndrome jedenfalls regelrecht an den Monitor gefesselt, und daß Century Interactiv mit dem Programm vom üblichen Spiele-Look abweicht und eigenen Stil beweist, ist den Berlinern gar nicht hoch genug anzurechnen. Insbesondere die Saurier sind eine wahre Augenweide – auch Michael "Jurassic Park" Crichton hätte seine helle Freude an dem Spiel. Wer sich gerne durch ungewöhnliche Szenarien abenteuert, wird im Bermuda-Dreieck jede Menge Spaß haben. Nur der Adventure-Teil in diesem Genre-Mix hätte noch umfangreicher ausfallen dürfen. Die Rätsel sind zwar (fast) durchweg gut, aber leider etwas zu dünn gesät.

SUPER

Name	**Bermuda Syndrome**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Century Interactive
Niveau	mittel
Preis	100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	Text	Sprache
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		33	
empfohlen			60

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	

System	Win 3.1/95
Festplatte belegt	min. 1 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

Grafik **81%**
Sound **63%**
Spielspaß

79%

Bilder auf

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99 *	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Pinball (dt.)	69,95	
7 Tage, 7 Nächte (dt.)	59,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Air Power (dt.)	79,95	79,95
Albion (dt.)	**89,99 ***	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99 *	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
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	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrom (dt.)	89,99	
Biing! (dt.)	69,99 *	79,95
Bioforge Mission CD	39,99 *	
Bleifuß – Screamer	**49,95**	
Blind Date (dt.)	59,99 *	
Bolo	59,95	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99 *	89,99 *
Carrier Strike Force (dt.)	79,99 *	
Championship Manager 2 (dt.)	**99,99 ***	
CivNet (dt.)	89,99 *	
Clearing House (dt.)	79,95	
Command: Aces of the Deep (dt.)	89,95	
Command & Conquer	99,95	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,99 *
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	99,99 *	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Talismann (dt.)	79,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Siedler 2 (dt.)	**89,99***	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Dime City (dt.)	89,99*	89,99 *
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch +		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (dt.)	69,99 *	
Empire 2	79,95	
Extreme Pinball	59,99 *	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Fighter Duel	69,99 *	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	**99,99 ***	
Frankenstein (dt.)	79,99 *	
FX-Fighter	89,95	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	99,99 *	
Hardball 5	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	79,99 *	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Hugo (CD: neue Levels!)	69,99 *	69,95
Human Recall (dt.)	79,99 *	
Incredible Machine 2	89,99 *	79,99 *
IndyCar 2	**79,99 ***	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99 *
Jewels of the Oracle	79,99 *	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Larry 1-6 Collection	89,95	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.) +	99,99 *	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,99 *
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Mission Super I.Q. (dt.)	79,99 *	
Monopoly	69,99 *	
Mortal Coil	**69,99 ***	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NBA Jam Tournament Edition	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	**79,99 ***	
Perfect General 2	79,95	
Peroxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,99*	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	**99,99 ***	**99,99 ***
Police Quest Collection (dt.)	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99 *	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99 *	
Raven Project (dt.)	79,99 *	
Raod Warrior	69,99	69,99
Rebel Assault 2	79,99 *	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ring der Nibelungen	69,99 *	
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sensible Golf	69,99 *	69,99 *
Sensible World of Soccer	69,99 *	69,99 *
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shock Wave +	89,99 *	
Silent Hunter	**79,99 ***	
Silent Steel (dt.)	119,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle	79,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Simon 1&2 Limited Edition (dt.)	99,95	
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,99 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	79,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	85,00 *	
Sukhoi SU-27 (dt.)	79,95 *	
Tek War (engl.)	109,95	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00 *	
The Dig	69,99 *	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderscape (dt.)	79,99 *	
Tie Fighter	69,99 *	79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Tilt	59,99 *	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	**109,99 ***	
Total Distortion	79,99 *	
Tower	99,99 *	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99 *	
Warhammer	89,99 *	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	**109,99 ***	
Waterworld (Action)	89,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Wetlands (dt.)	59,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,99 *	59,99 *
Wing Commander 4 (dt.)	**99,99 ***	
WipEout	99,99 *	
Witchaven	69,95	
WWF Wrestlemania: Arcade	89,99 *	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	

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	
Alone in the Dark 2		29,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	39,99	
Archon Ultra		**29,95**
Beneath A Steel Sky	19,95	
Bundesliga Manager (dt.)	19,95	
Burning Steel 3 (e.dA.)	39,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Colonization (dt.)	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou (dt.)	29,95	29,95
Der Patrizier (dt.)	29,95	19,95
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	39,95	
Diggers	19,95	
Dragon Lore (dt.)	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	**39,95**	
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
Flightsimulator 5.0 (engl.)		29,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	**29,95**	
Höhlenwelt Saga (Originalversion)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,99	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99 *	
Mad News (dt.)	39,95	
Maniac Mansion 2 (dt.)	**29,95**	**69,95**
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	29,95
Microcosm	29,95	
Might & Magic 5 (dt.)		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.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	19,95
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
Paws of Fury	19,99	
PGA Tour Golf	29,99 *	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rally Championchips		19,99
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	**29,95**	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Strike Commander	29,95	
Super Karts		29,95
Super VGA Harrier & Mig 29	**19,95**	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99 *	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Task Force 1942	39,95	39,95
Temptation: *Legend of Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar*	49,95	
Tornado	19,95	
Transarctica	19,95	19,95
Transport Tycoon (dt.)	**39,95**	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Der Preis ist heiß		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Glücksrad		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Warriors		19,99
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	**39,95**	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art

	CD	Disk
3D Atlas	99,99 *	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Cranberries (auch für CDI)	49,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	**89,95**	
Microsoft LexiROM	399,95	
Monty Python: Waste of Time	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
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 Value Edition	179,95
Soundblaster AWE 32 CSP	469,95
Stereo-Lautsprecher (25 Watt)	**39,95**
3,5" MF 2HD	ab 5,95

Joysticks

CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
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 XL (Joystick)	**49,95**
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Weappon Control System	249,95
Thrustmaster F-16 FLCS (Joystick)	269,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	599,00
Destruction Derby	99,95
Lemmings 3D	69,95
Novastorm	69,95
Street Fighter – The Movie	69,95
Tekken	**99,95**

+ = Software läuft unter Windows 95



Wo Sie uns finden:

Seit 10.11.95 der Superstore am Frankfurter Tor!

Seit 17.11.95 auch im Norden Berlins!

Seit 03.11.95 endlich auch in Hamburg

Media Point

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



Media Point

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



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
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 – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

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



WIR PACKEN AUS!

Fast geschenkt!

Der Trainer
PC Disk
Rally Championships
PC Disk
Reunion
PC Disk
Warriors
PC Disk
Jungle Strike
CD-ROM
Menzoberranzan
CD-ROM
Star Crusader
CD-ROM
Virtuoso
CD-ROM

je **19,99**

WarCraft 2
Tides of Darkness

Die Schlacht um Azeroth geht weiter. Zu Land, zu Wasser und in der Luft!

Eine Strategie-Action-Simulation der Extra-Klasse – in Echtzeit und SVGA!

komplett deutsch
CD-ROM
79,99

Unser Weihnachtstip:

Rebel Assault 2
Der Nachfolger!

CD-ROM
69,99



Höhlenwelt Saga
Wir präsentieren das Original von Software 2000!
komplett deutsch, CD-ROM
29,99

Dark Sun 2
– Wake of the Ravager –
CD-ROM
29,99

The Dig
Lucas Arts präsentiert sein neues Adventure nach einem Drehbuch von Steven Spielberg.

CD-ROM
69,99

Pro Pinball The Web
Empire präsentiert den derzeit wahrscheinlich genialsten 3D-Flipper für PC's!

CD-ROM
49,99

Earthsiege
dt. Version, PC Disk
39,99

Alone in the Dark 3
dt. Version, CD-ROM
39,99

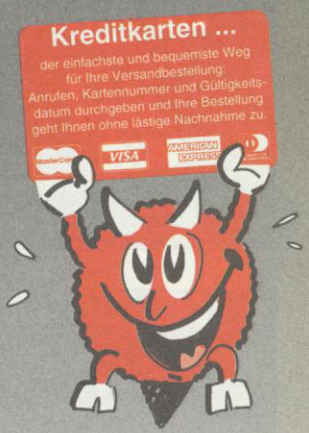
Interplay präsentiert:

Stonekeep
Erleben Sie in diesem neuesten Rollenspiel Ihren fürchterlichsten Alptraum!

CD-ROM **85,–**

TFX EF 2000
DIE Flugsimulation, kompl. dt.
CD-ROM
85,–

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





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

Sicherlich warten Sie schon gespannt auf den Sieger im Wettbewerb um meinen zukünftigen Namen. Da sich aber das von mir eigens dafür eingesetzte Namens-Wettbewerbs-Team erst noch durch die täglich säckeweise ankommenden Postkarten wühlen muß, kann ich den Sieger leider erst in der nächsten Ausgabe bekannt geben!

Wir wünschen an dieser Stelle allen unseren Kunden ein frohes Fest und einen guten Rutsch ins nächste Jahr!



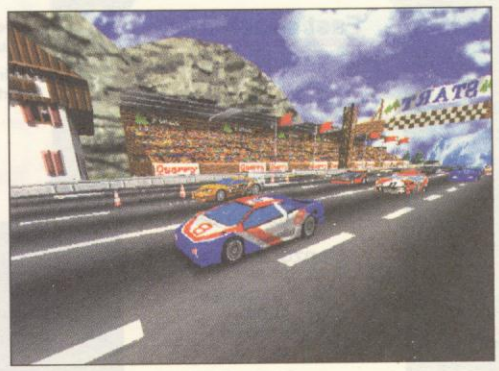
EINFACH BRILLANT

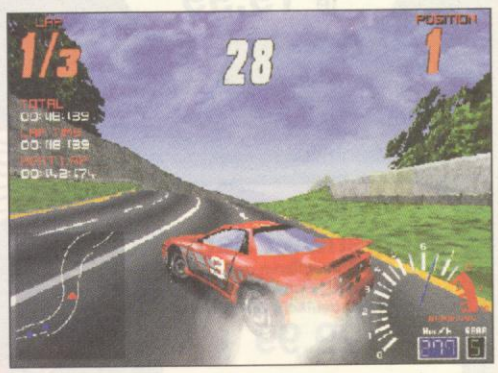
POWER PLAY

BLEIFUSS

Wurdet Ihr mit einem Lenkrad in der Hand und einem Gaspedal unter dem Stiefel geboren? Dann ist Bleifuß genau das Richtige für Euch!

Raser haben's schwer. Selbst auf deutschen Autobahnen werden sie immer häufiger von der lieben Polizei zur Kasse gebeten oder gleich zu einer erzwungenen Fahrpause verdonnert. In der Öffentlichkeit sind sie – Umweltbewußtsein sei Dank – geächtet, und die Frauen von heute diskutieren auch lieber bei Matetee, als sich in schnellen Potenzschleudern begrapschen zu lassen. Wo also kann der Mini-Schumi von heute noch seinem inneren Schweinehund die Sporen geben, ohne sich ins gesellschaftliche Abseits zu manövrieren? Ganz klar: Hier helfen nur Rennspiele. Auf dem PC bisher eher spärlich vertreten, schicken sich diesen Monat gleich vier Action-Renner an, die Gunst der Käufer zu erobern. Bleifuß ist Virgins Interpretation einer zünftigen Benzinverschwendung. Neben einem League-Modus bietet Bleifuß das Time Trial, in dem Ihr nur gegen die Uhr fahrt, und einen Geschicklichkeits-Level, in dem Ihr möglichst viele Pylone überfahren müßt. Entscheidet Ihr Euch für die Liga, fahrt Ihr alle sechs Strecken hintereinander durch, wobei Ihr für die ersten drei Plätze Punkte erhaltet. Erreicht Ihr in der Rookie-League genügend Punkte, rückt Ihr auf in die Amateur-League, wo Eure Mitbewerber schon etwas aggressiver zur Sache gehen. Schafft Ihr schließlich auch noch die dritte Liga, geht es in der letzten Division gegen ein Raketenauto mit Namen "The Bullet". Das Spiel läßt Euch die Wahl zwischen sechs verschiedenen, unerschwinglich teuren Mega-Boliden, die allerdings (wohl aus rechtlichen Gründen) Phantasienamen tragen. Vom Ferrari bis zum Lamborghini











Eine kleine Auswahl der "Arbeitsgeräte" in Bleifuß inklusive technischer Daten



Gewinnt Ihr auch die letzte League, dürft Ihr fortan Eure Gegner mit der "Bullet" deklassieren



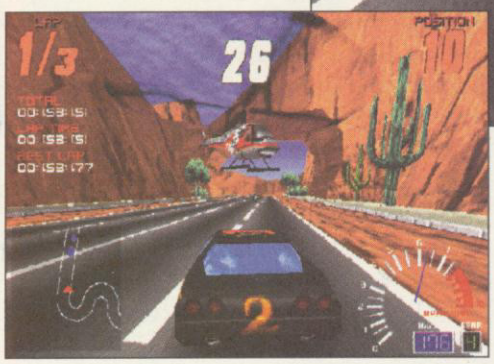
Selten hat mir Heizen so viel Spaß gemacht, wie in "Bleifuß". Die verschiedene Flitzer sorgen für genug Abwechslung, der Championship-Modus erfreut sich eines genüßlich ansteigenden Schwierigkeitsgrades und auch die Steuerung macht keine Probleme. Optisch und akustisch präsentiert sich "Bleifuß" äußerst genial – nach dem etwas schmuddeligen "Iron Assault" hätten wir dies von den Italienern nicht erwartet. Einen kleinen Rüffel gibt's für die wenigen Strecken und für die Tatsache, daß Ihr im Netz nicht gegen Computerspieler fahren könnt. Flitzwürste und solche, die es werden wollen, müssen den Renner unbedingt haben, zumal Ihr den flotten Gesellen für nur 70 Mücken bekommt. Doch Vorsicht: Fahrt nie direkt nach einer "Bleifuß"-Session Auto. Die Realität kommt Euch unmöglich langsam vor und Ihr fahrt garantiert zu schnell und sehr, sehr rücksichtslos...

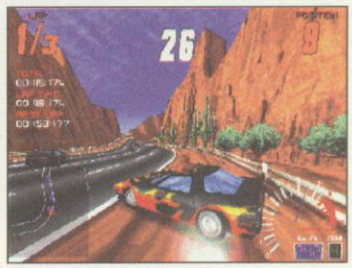
SUPER

Der Hubschrauber malträtiert Eure Trommelfelle (unten). Nicht ganz so schön, aber superflüssig: Bleifuß in VGA (ganz unten).









Powerslide! Die Corvette bricht noch leichter aus als der Porsche. (oben)









Diabolo reicht die Auswahl, wobei jeder Wagen über unterschiedliche Werte für Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung verfügt. Auf einer kurvigen Strecke z.B. empfiehlt sich der "Panther" genannte Porsche, den man dank geringer Bodenhaftung kartmäßig durch die Kurven sliden lassen kann. Ganz zeitgemäß unterstützt Bleifuß übrigens auch PC-Netze. Hier dürfen dann bis zu acht Rivalen am Lenkrad virtuell ihre Kräfte messen; überflüssig zu sagen, daß das Spiel hier zur Höchstform aufläuft. Neben der normalen VGA-Auflösung läßt sich Bleifuß auch in SVGA spielen, vorausgesetzt Ihr nennt einen 90er Pentium und mindestens 12 Mbyte RAM Euer eigen. Im LowRes-Mode jedoch sieht die Grafik schon so gut aus, und die Strecken flutschen so flüssig über den Schirm, daß ich die SVGA-Variante eigentlich nie vermißt habe. Neben den obligatorischen Motorgeräuschen spendierte Grafitti uns auch noch einen enthusiastischen Kommentator, der für jede Situation den passenden Spruch parat hat. Dank eingebautem **CD-Player** schließlich kann sich jeder seinen eigenen Soundtrack für die Raserei aussuchen, obwohl die mitgelieferten Audiotracks ebenfalls nicht von schlechten Eltern sind. *sg*



Bleifuß rules! Wer schon immer neidisch auf Video-Arcade Racer wie "Daytona" schielte, kommt um dieses Programm nicht herum. Die grafische Gestaltung der Autos und Strecken kommt – gerade in SVGA – unglaublich nah an die Vorbilder aus der Spielhalle heran. Aber auch auf der spielerischen Seite überzeugt das Grafitti Produkt: Das Fahrverhalten variiert von Wagen zu Wagen merklich, und die Computergegner legen in der Pro League eine solch fiese Hartnäckigkeit an den Tag, daß selbst Racing-Profis Schwitzehändchen bekommen. Der eingebaute "Stadionsprecher" schließlich trifft mit seinen Kommentaren stets den Nagel auf den Kopf und heizt die Stimmung in kritischen Situationen somit noch mal gewaltig an. Einzige Wermutstropen: Die geringe Anzahl an Strecken und das Fehlen eines "echten" Ligamodus, ansonsten ist Bleifuß jedoch ein Muß für Eure Weihnachtswunschliste.

SUPER

Name	**Bleifuß**		
Genre	Rennspiel		
Hersteller	Grafitti/Virgin		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 70 Mark		
Spieler	1 bis 8		
	Deutsch		Englisch
Spiel geplant			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	32 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Lenkrad
	Joystick
Extras	Netzwerk-Option
Grafik	**86%**
Sound	**82%**
Spielspaß	

Solo	Multi
84%	88%

CADILLACS and DINOSAURS

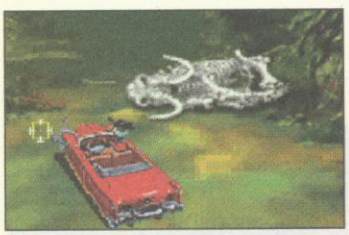


Die Dinosauria wer'n imma traurija...

Tja, das haben wir davon: Dank der globalen Umweltverschmutzung wird es im Jahr 2020 zu einer großen Katastrophe auf unserem Planeten kommen. Die wenigen Überlebenden verschanzen sich im Erdinneren. Als nach vielen hundert Jahren die ersten wieder ans Tageslicht treten, ist die Überraschung groß: Die gesamte Evolution hat sich verändert, und wo einst Kaninchen durch Wiesen und Wälder hoppelten, hinterlassen jetzt Dinosaurierfüße ihre Spuren in Tante Bertas frisch angelegtem Radieschenbeet. Schnell ist eine neue Zivilisation aufgebaut, aber genauso schnell haben böse Menschen es auch wieder darauf abgesehen, die Erde erneut zu unterwerfen. Um wieder eine neue HighTech-Gesellschaft aufzubauen, möchte die Gouverneurin **Wilhelmina Scharnhorst** nur allzu gern Diktatorin werden. Doch Rettung naht: Die geheime Lebensform Grith, hochentwickelte telepathische Lebewesen, haust ganz tief unter der Erde und braucht tatkräftige menschliche Unterstützung auf der Planetenoberfläche. Also werden die beiden Umweltkämpfer Hannah Dundee und Jack Tenrec angeheuert, und Ihr müßt den beiden in ihrem Kampf gegen die böse Wilhelmina zur Seite stehen.

Cadillacs and Dinosaurs basiert auf der Comic-Reihe des amerikanischen Zeichners Mark Schultz. Von Schultz stammen auch die Vorlagen für die (teilweise animierten) Standbilder, die uns in Intro und Zwischensequenzen die Geschichte erzählen. Im eigentlichen Gameplay fahrt Ihr mit Jack am Steuer seines **Cadillacs** und mit Hannah am Abzug ihres Gewehrs durch allerlei Dschungellandschaften. Dabei geht es noch ungemütlicher zu als auf einer deutschen Autobahn: Ständig sind irgendwelche Felsen, Schnecken, Fallen oder Dinosaurier im Weg, denen Ihr entweder ausweicht, oder die Ihr mit einem gezielten Schuß vaporisiert.

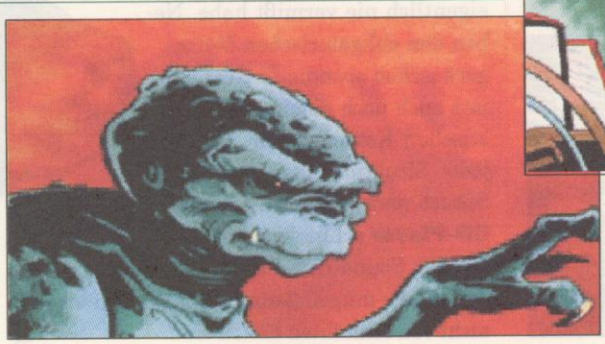
Gespielt wird mit einer Maus-Keyboard-Kombination: Mit Eurem Nager räumt Ihr Hindernisse aus dem Weg, mit den Cursortasten lenkt Ihr Jacks Caddy über die Dschungelwege. Leider ist diese Steuerung weder schnell noch präzise genug, allzu oft plumpst Ihr in Fallen, rummst gegen stämmige Dinobeine oder eiert versehentlich in den nächstbesten Straßengraben. *ste*







Ein kräftiger Dinofuß macht dem ganzen Elend ein Ende



Mischung aus Gollum und ET: Grith beim gemütlichen Plausch



Hannah und Jack unterwegs in geheimer Mission



Die von Jurassic Park angeheizte Dino-Welle ist wieder am abebben, da erreicht uns mit den typischen Verzögerungen der Computerspiele-Macher immer mehr Saurier-Software. Die SciFi-Geschichte Cadillacs & Dinosaurs ist zwar dank der spannenden Handlung interessant, aber die Comic-Bildchen können kaum überzeugen und wirken mit ihren langen Einstellungen recht öde, während die Sprecher aus dem Off ihre Dialoge abnudeln. Vor allem aber das Gameplay ist zum Abwinken: Nicht nur einschläfernd (für diesen Test ließ so manche Kaffeebohne ihr Leben), sondern auch schlecht zu steuern und entnervend schwer. Übrigens: Wer ein Spiel zum Thema Umweltzerstörung macht und immer wieder belehrend den Zeigefinger erhebt, sollte im Intro nicht werbewirksam für die freundliche Unterstützung der entsprechenden Autofirma danken. Wirkt irgendwie leicht unglaubwürdig...

HILFE

Name	Cadillacs and Dinosaurs		
Genre	Action		
Hersteller	Rocket Science Games		
Niveau	einstellbar/schwer		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus, Tastatur
Extras	keine
Grafik	**43%**
Sound	**50%**
Spielspaß	**26%**

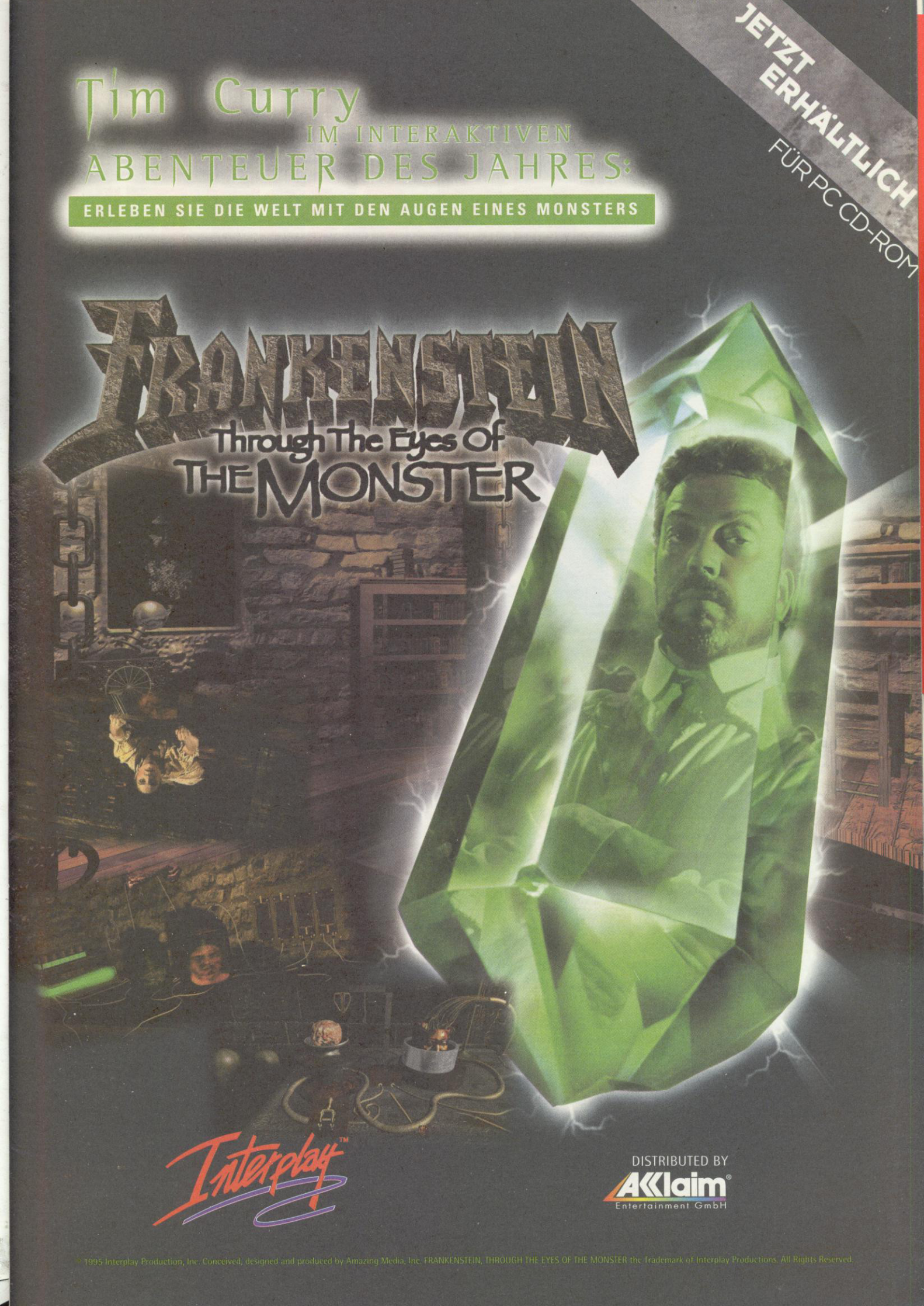
Bilder auf

Tim Curry
IM INTERAKTIVEN ABENTEUER DES JAHRES:

ERLEBEN SIE DIE WELT MIT DEN AUGEN EINES MONSTERS

JETZT ERHÄLTLICH
FÜR PC CD-ROM

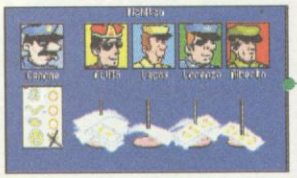
FRANKENSTEIN
Through The Eyes Of THE MONSTER



Interplay™

DISTRIBUTED BY
Acclaim® Entertainment GmbH

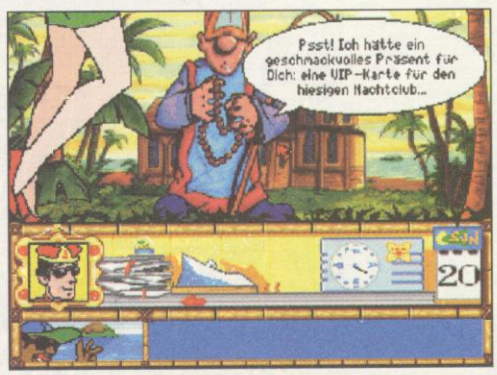
© 1995 Interplay Production, Inc. Conceived, designed and produced by Amazing Media, Inc. FRANKENSTEIN, THROUGH THE EYES OF THE MONSTER the trademark of Interplay Productions. All Rights Reserved.



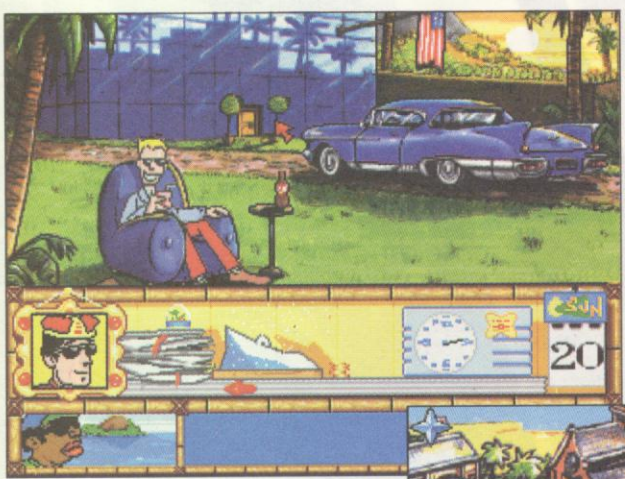
CARIBBEAN DISASTER

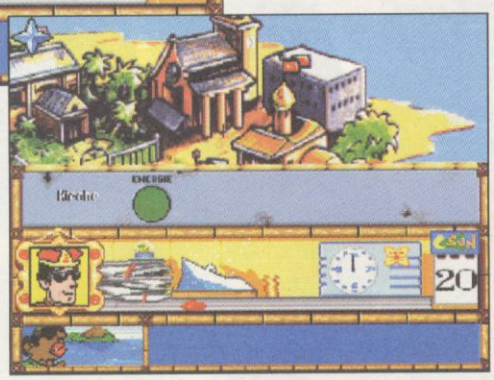
Folterung, Bestechungen und Popcornschlachten gehören auf Mad Island zum Alltag.

Nicht für alle Zeitgenossen war das Ende des kalten Krieges ein Grund zur Freude. Manchen Menschen sind Veränderungen eben ein Greuel, so auch den Bewohnern von Mad Island. Die hatten sich schon so sehr an die bestehenden Machtverhältnisse gewöhnt, daß sie schlichtweg beschließen, Glasnost und Perestroika zu ignorieren und wie bisher weiterzumachen. Da die Insel so bemitleidenswert klein ist, daß Washington und Moskau sie glatt vergessen haben, lebt ein jeder fröhlich von der Entwicklungshilfe in den Tag hinein. Alles könnte schön friedlich sein, gäbe es da nicht diese vier machthungrigen jungen Herren, die sich nichts mehr wünschen, als jede Menge Kohle zu scheffeln und sich damit in die Arktis abzusetzen. Ihr übernehmt die Rolle eines dieser Vorzeigepolitiker im Kampf um Ruhm, Macht und Geld. Jeder Spieler erhält einen Posten in der Regierung: Zur Wahl stehen das Präsidentenamt und drei Ministerien. Die Spielzeit in "Caribbean Disaster" teilt sich in 12stündige Arbeitstage auf. Am Morgen eines jeden Tags entscheidet El Presidente, wieviel Gehalt seine Minister erhalten sollen. Solange die Kohle stimmt, muckt keiner auf. Seid Ihr jedoch zu knickrig, kommt es zum Mißtrauensantrag und der **Wahlkampf** beginnt. Auf der Insel gibt es ganze 14 Wahlberechtigte, von denen jeder eine gesellschaftliche Position bekleidet. Der alte Nazi Meiermann z.B. stellt das allseits beliebte Popcorn her, mit dem sich die Inselbewohner bei Bedarf bekriegen. Eure Aufgabe ist es als Präsident an der Macht zu bleiben, um die Entwicklungshilfe der Supermächte einsacken zu können. Mit der Kohle bestecht Ihr die Bewohner und baut klammheimlich Euer Refugium in der Arktis aus. Das gesamte Spiel wird übrigens von Ron Williams als Moderator des örtlichen Radiosenders kommentiert, der im Wahlkampf gegen harte Dollars Lügen über Eure Gegner verbreitet. sg



Der Möchtegern-Papst Voytila hält nichts vom Zölibat





Euer bester Freund auf der Insel: Der amerikanische Botschafter Ham Burger. Hier gibt's Entwicklungshilfe (oben).



Der dritte Teil der "Mad-..."-Serie kann mit den Vorgängern leider nicht ganz mithalten. Die Story ist zwar abgedreht und witzig, aber unsere Einflußmöglichkeiten auf der Insel sind einfach zu beschränkt. Eine schnelle Wahlkampfrede hier, ein Besuch bei der Geheimpolizei dort (inklusive Gehirnwäsche für Andersdenkende, hä hä), alles gut und schön, aber es kommt nie die gepflegte Hektik der beiden ersten Folgen auf. Einzig, wenn die Rebellen zum Angriff blasen oder ein Präsidentenputsch über die Bühne geht, kommt ein bißchen Leben in die Bude. Ansonsten latschen wir von Location zu Location, verteilen Schmiergelder, feiern Partys und checken unseren Beliebtheitsgrad, bis das Geld uns zu den Ohren 'rauskommt und wir die Flucht antreten dürfen. Schade eigentlich, aus der Idee hätte man wahrhaftig mehr machen können, z.B. ein zynisches Antipolit-Spiel à la "Junta".

GEHT SO

Name	**Caribbean Disaster**
Genre	Strategie
Hersteller	Ikarion
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal	33		
empfohlen		66	60

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	(Null-) Modem-Option
Grafik	**38%**
Sound	**77%**

Spielspaß

Solo	Multi
63%	66%

Demo auf

MORTAL COIL

MINIMALE SYSTEM ANFORDERUNGEN:

486 DX/33Mhz PROCESSOR

4MB RAM PC CD-ROM

OKTOBER 1995

ERWEITER DOCH WIEDER EINMAL DEINE INTELLIGENZ. UND GIB DIR GLEICH EINEN ORDENTLICHEN ADRENALINSCHUB.

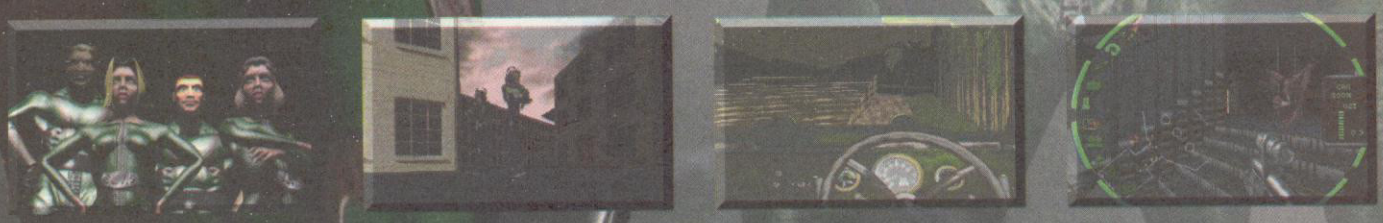


Virgin INTERACTIVE entertainment

VIC TOKAI more gameplay

www.demon.co.uk/victokaieurope

Eine außerirdische Macht bedroht das Leben auf der Erde. Es gibt nur eine Rettung: Dich. Führe Deine Truppen in den wichtigsten Feldzug der Erdgeschichte. Doch aufgepaßt: Nur mit Mut und einer ausgeklügelten Strategie kannst Du in diesem 3D Action-Thriller überleben und die Erde retten. Versetz' Dich in unterschiedliche Charaktere, wechsel' die Perspektiven, teil' Deinen Bildschirm und nutze ein stattliches Angebot an Waffen und Kriegsgerät, um gegen die künstliche Intelligenz Deiner Gegner zu bestehen. Falls Dir das zu viel ist, halte doch mal wieder einen Monolog. Oder leg' Dich gehackt, Pappkopp.



Designed and developed by Crush! ©1995 Crush Limited. Produced under license by Vic Tokai Europe Ltd.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Die ultimative Management-Simulation für den wahren Fußballfreund.

Hersteller von Fußballmanagern haben's in Deutschland wirklich nicht leicht, gibt es doch mit Anstoß, Hattrick! und dem Bundesliga Manager Hattrick drei Produkte, die auch den anspruchsvollen Fußballfan zufriedenstellen. Domark versucht sich an dieser schweren Aufgabe mit dem Championship Manager 2, der in seiner englischen Heimat ein absoluter Megaseller ist. Komplett eingedeutscht und an den Bundesligabetrieb angepaßt, weicht der Neuling dabei etwas vom üblichen Schema ab. Punkte wie Finanzmanagement, Stadionausbau, Werbung oder Training wurden komplett weggelassen, stattdessen legt das Programm auf Statistiken, Tabellen und Listen jeglicher Art Wert.

Ist erstmal das ewige Aufstellen der Ligadaten mit einer Kaffeepause überbrückt, könnt Ihr Euer Fußballglück bei einem Verein der ersten oder zweiten Liga versuchen. Auf die Originalnamen der Teams und Spieler müßt Ihr allerdings verzichten. Da sie aber nur leicht verändert sind, ist der Wiedererkennungswert dennoch recht ordentlich.

Jeder Fußballer ist von seiner Lieblingsposition bis zur Neigung, sich auf dem Spielfeld lautstark bemerkbar zu machen, detailliert charakterisiert. Darauf ist auch genauestens zu achten, da sich diese Werte erstens nicht ändern und zweitens für die Aufstellung und damit das ganze Spiel äußerst wichtig sind. Haltet Ihr einen Eurer Kicker für eine absolute Lusche, der für seine Minderleistung auch noch zuviel Geld verlangt, setzt Ihr ihn auf die Transferliste und seht Euch nach einem fähigeren Mann um. Ist der Kader nach den eigenen Wünschen zusammengestellt, entscheidet Ihr Euch noch für eine Formation, und das taktische Vorgehen, weist den Spielern ihren Wirkungsbereich zu, und ab geht's ins Stadion. Sämtliche direkt auf das Match einwirkenden Parameter dürfen selbstredend auch noch während des Spiels verändert werden. Nach Ablauf der Begegnung folgt eine detaillierte Aufstellung der Aktionen aller Akteure und deren Bewertung.

Die Darstellung des Spielgeschehens fällt äußerst schlicht aus, wird aber durch den ständigen Kommentar von Wolfgang Ley, seines Zeichens Fußballreporter bei Eurosport, zumindest akustisch aufgepeppt. Da nicht alle Vereinsnamen in seinem Sprachrepertoire vorhanden sind, führt dies manchmal zu peinlichen Lücken in seiner Reportage.

mg





Das Star-Ensemble (ganz oben) wird in der für die Bayern typischen Formation aufgestellt



Nach der Begegnung folgt die Bewertung jedes einzelnen Spielers



GUT

Very strange, diese Briten. Dort erklomm dieses eher puritanische Programm doch glatt den ersten Platz der Charts, noch vor solchen Perlen wie Command & Conquer und Magic Carpet 2. Anscheinend ist man auf der Insel noch deutlich fußballverrückter als hierzulande, denn sooo toll ist der Manager nun wirklich nicht. Die Präsentation ist mager und die Bedienung läßt doch arg zu wünschen übrig, typischer Fall von Submenü-Mania. Der Spielablauf beschränkt sich auf die Transfers und Aufstellung der Fußballer, beides wird jedoch sehr überzeugend simuliert. Die prall gefüllte Spielerdatenbank ist topaktuell (Alain Sutter spielt schon in Freiburg) und gut recherchiert, noch nie konnte man sich bisher so gut mit seinen Stars identifizieren und um ihre Gesundheit bangen. Kurz und gut: Für Freaks und Statistiker (beides trifft halbwegs auf mich zu) klasse, für den Otto-Normal-Fan ungenießbar.

Name	**Championchip Manager 2**		
Genre	Simulation		
Hersteller	Domark		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 – 8		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		50	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**28%**
Sound	**43%**
Spielspaß	**64%**

DAS WORT 'TAXI' KÖNNTE GLATT IHR LETZTES SEIN!

ROAD WARRIOR



GAMETEK

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

0180–5304525

EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

CIVNET



SID MEIER

Alle paar Jahre gibt sich der Meister des flexiblen Strategiespiels erneut die Ehre. Begonnen hat er seine Karriere mit Perlen wie "Pirates!" oder "Railroad Tycoon". Beide Titel sind mittlerweile in grafisch renovierter Form erhältlich.

Exakt vier Jahre ist es nun her, daß die MS-DOS-Urversion von "Civilization" in der Power Play mit 88 Punkten bewertet wurde und damit in die oberen Sphären des Strategiespielgenres vorstieß. Autor **Sid Meier** fabrizierte in der Zwischenzeit nicht nur die Windows-Konvertierung, sondern auch den Thronfolger "Colonization", bei dem der Spieler den amerikanischen Kontinent urbar machen mußte.

Zwei grundverschiedene Wege führen zum Spielziel: Der eine läßt Euch alle anderen, entweder vom Computer oder von menschlichen Mitspielern gelenkten, Völker von der Karte fegen. Der andere führt über die Entwicklung eines Raumschiffes zur Evakuierung Eurer Untergebenen von der in ferner Zukunft ökologisch verseuchten Erde. Ein Spiel kann bis zu sechs simulierte Jahrtausende dauern, in denen Ihr fleißig neue Technologien und Einheiten entwickelt, gegnerische Städte erobert und globalen Handel betreibt. Doch der Reihe nach: Zu Beginn sucht Ihr Euch aus 14 vorgefertigten, mit unterschiedlichen Talenten ausgestatteten Völkern eines aus oder laßt per Zufallsgenerator eine neue ethnische Gruppe auswürfeln und formt anschließend nach dem Anziehpuppenprinzip Euer Herrscherkonterfei.

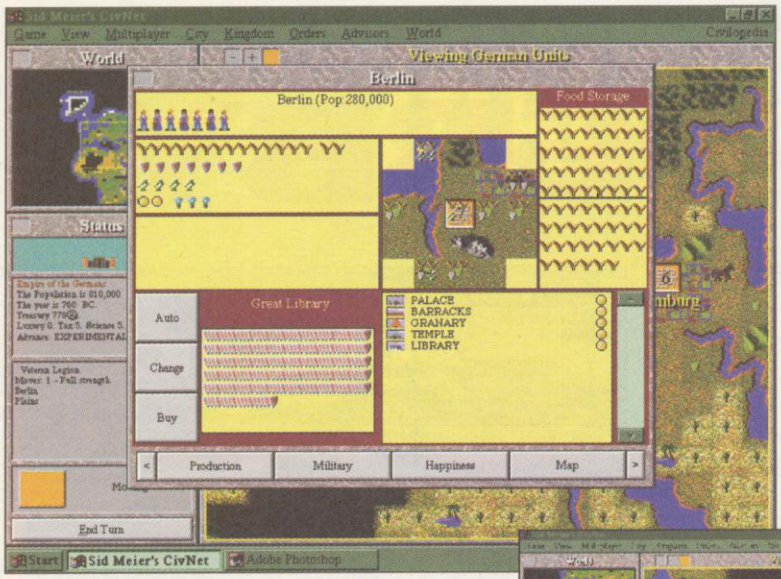


"CivGuide" gibt Euch über alle Einheiten und Entdeckungen im Spiel Auskunft

Auf einer rundum **geschwärzten Karte** findet Ihr Eure erste Siedlereinheit. Mit den Pfeiltasten bewegt Ihr das Planwagensymbol bis zu der Stelle, die Euch landschaftlich zur Stadtgründung geeignet erscheint. Schlagt Ihr die Zelte auf, ist der Grundstein für die Entwicklung Eurer Zivilisation gelegt. Mit Hilfe der emsigen Stadtbewohner errichtet Ihr nun lebenswichtige Bauwerke wie Stadtmauern, Kasernen und Kornspeicher, verbessert die Infrastruktur des Umlandes durch gezielte Bewässerung und Straßenbau oder baut neue Kampfeinheiten. Das



Jedes Volk startet in seiner angestammten Heimat, kann aber seine Städte entgegen der realen Geographie anlegen



Links: Im Stadtbildschirm erfahrt Ihr, ob Eure Einwohner zufrieden sind und woran sie gerade arbeiten





Spektrum dessen, was Ihr bauen könnt, hängt vom erreichten Forschungsstand ab, die Reihenfolge der wissenschaftlichen Erkenntnisse ist dabei baumartig strukturiert. So macht erst die Entdeckung des Rades und des Feuers nach unzähligen Zwischenschritten die Erfindung des Verbrennungsmotors möglich. Wenn Ihr die militärische Entwicklung forcieren wollt, arbeitet Ihr Euch auf diese Weise langsam aber zielstrebig vom einfachen Stammeshäuptling zum Befehlshaber über eine Nuklearbomberflotte hoch.

Früher oder später trefft Ihr bei Euren Vorstößen in unentdecktes Gebiet auf andere Zivilisationen. Der eilig herbeigerufene **Botschafter** erscheint auf dem Bildschirm. Ihr könnt nun entscheiden, ob Ihr einen Friedensvertrag unterzeichnen, Forschungsergebnisse austauschen oder gar ein militärisches Bündnis eingehen wollt. Solltet Ihr auf Konfrontation aus sein, ignoriert Ihr die Angebote, und es kommt zum Krieg. Gekämpft wird einfach, aber effektiv: Der Angreifer zieht mit seiner Einheit auf das vom Gegner besetzte Feld. Abhängig von der Kampfstärke und den Geländebedingungen berechnet der Computer den Ausgang der Schlacht.

Auf Wunsch laßt Ihr einige Routinearbeiten wie z.B. die Verwaltung der Produktion in den Städten, automatisch erledigen. Ansonsten würde das Programm der alten Windows-Variante wie ein Ei dem anderen gleichen – wäre da nicht die Erweiterung um einen Satz Mehrspieleroptionen im Netzwerk, per Modem bzw. Nullmodem, abwechselnd an einem Rechner oder gar via Internet. Abgespeicherte Spielstände von Einzelspielern lassen sich mit mehreren Personen fortsetzen und umgekehrt. Jeder Spieler kann dabei den Zugriff auf sein Volk durch ein Paßwort schützen. Gezogen wird entweder gleichzeitig oder nacheinander. Mit dem Editor erschafft Ihr Alternativplaneten zum zufällig generierten Terrain oder der Karte der Erde. *us*

Mit gigantischer Verspätung: "Civilization", der Klassiker um den Aufbau eines Weltreiches, zappelt im Netz.



Die größte Stärke des "Civilization"-Konzepts ist und bleibt die ungeschlagene Flexibilität. Der Experimentierfreude des Spielers sind (fast) keine Grenzen gesetzt, wenn es darum geht, auf welche Art und Weise das Spielziel erreicht wird. Ob Techno-Monarchie in Schwarzafrika oder ein antiker Militärpakt zwischen Russen und Amerikanern, alles ist möglich. Im Clinch mit menschlichen Opponenten kann "CivNet" mit spielerischen Höhenflügen aufwarten. Per E-Mail schmiedet Ihr Intrigen und arbeitet Verträge aus. Nervig wird's nur, wenn sich einer der Mitspieler nicht dazu durchringen kann, seinen Zug zu beenden. Das Versäumnis, die angestaubte Technik gründlich zu überarbeiten, bleibt nach einer derart langen Entwicklungszeit unverständlich. Außer der gelungenen CD-Audio-Umsetzung der Originalmusikstücke, ist in dieser Hinsicht kein Neuland in Sicht.

SUPER

Name	Civ Net		
Genre	Strategie		
Hersteller	Microprose		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1 bis 7		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Windows
Festplatte belegt	17-30 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Leveleditor, Multispieler p. Netzwerk, (0-) Modem, "Hot Seat"
Grafik	**41%**
Sound	**46%**

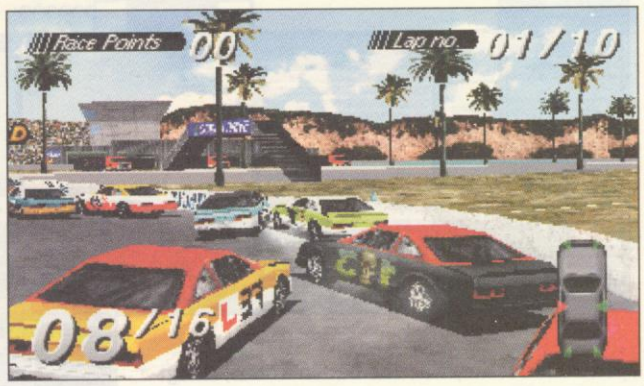
Spielspaß

Solo	Multi
81%	85%

Bilder auf

DESTRUCTION DERBY

Kolbenfraß und Blechschaden: Psygnosis geht auf Kollisionskurs.



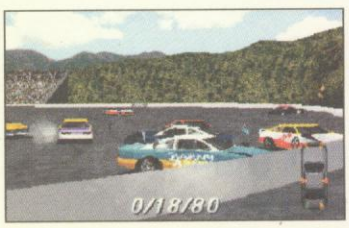
Das Icon rechts unten zeigt Euch an, wie stark Eure Karosse bereits beschädigt ist

Wenn nach einer Karambolage die Punktrichter aus Flensburg Bestnoten vergeben, trägt dieses selten zur Erheiterung bei. Ganz anders die Situation bei der Umsetzung des Sony Playstation-Hits "Destruction Derby".

Es gibt vier Spielmodi – das "Stock Car Racing", bei dem lediglich darauf Wert gelegt werden sollte, als erster die Ziellinie zu überqueren, "Wreckin' Racing", wo sowohl Crashs als auch die erzielte Position im Fahrerfeld zählen, "Time Trials", ein reines Zeitfahren, und das namengebende "Destruction Derby". Letzteres findet in einer kreisrunden Arena statt. 16 wilde Fahrer warten wutschnaubend darauf, sich gegenseitig das Blech unter dem Hintern zu zerfetzen. Besonders hartgesottene Naturen versuchen sich an der "Total Destruction"-Variante. Dann nämlich sind alle Gegner ausschließlich auf den Spieler fixiert. Der Erfolg wird in überlebten Sekunden gemessen.

Einen gegnerischen Wagen so zu touchieren, daß er eine volle Drehung um die senkrechte Achse vollzieht, bringt zehn, 180 Grad vier und ein rechter Winkel immerhin noch zwei Zähler ein. Mit jedem Crash verformt sich das Blech an der getroffenen Stelle. Aber nicht nur grafisch, auch vom Fahrverhalten her spürt der Gebeutelte den Aufprall, denn allmählich beginnt sein Wagen zur Seite zu ziehen bzw. schrittweise langsamer zu werden. Früher oder später ist der Punkt erreicht, an dem von Eurem einst stolzen Boliden nur noch ein schwarz qualmendes Wrack übrig ist. Hoffentlich habt Ihr bis zu diesem Augenblick genügend Punkte eingeheimst, um Euch einen der oberen Tabellenplätze zu sichern.

In jedem Spielmodus könnt Ihr eine Meisterschaft austragen. Wer das Siegertreppchen erklimmen will, muß sich in vier Ligen zu je 16 Teilnehmern die Führungsposition erkämpfen. Einige der Computergegner gehen jedem Ärger aus dem Weg, andere sind brutale Draufgänger. Neben der schon erwähnten Arena gibt es fünf weitere, geschlossene Rennstrecken: Zwei davon beinhalten eine **Kreuzung**, was aus naheliegenden Gründen zu einem Problem werden kann. Über die Fahreigenschaften des Stock Cars definiert sich der in drei Stufen einstellbare Schwierigkeitsgrad. Die Steuerung ist klar actionorientiert, weder Gangschaltung noch Tacho oder gar Drehzahlmesser schreien nach Aufmerksamkeit. Photorealistische Texturen auf Autos, Strecken und Requisiten wie umherstehenden Catering-LKW, Tribünen oder Bergketten, transparente Rauchsäulen, Dutzende umherfliegende Karosserieteile und das frenetisch jubelnde Publikum erzeugen das passende Flair. *us*





Oben: Am Rand der Arena wird man oft eingekeilt
Unten: Unfälle stehen im Rennmodus dem schnellen Sieg im Weg



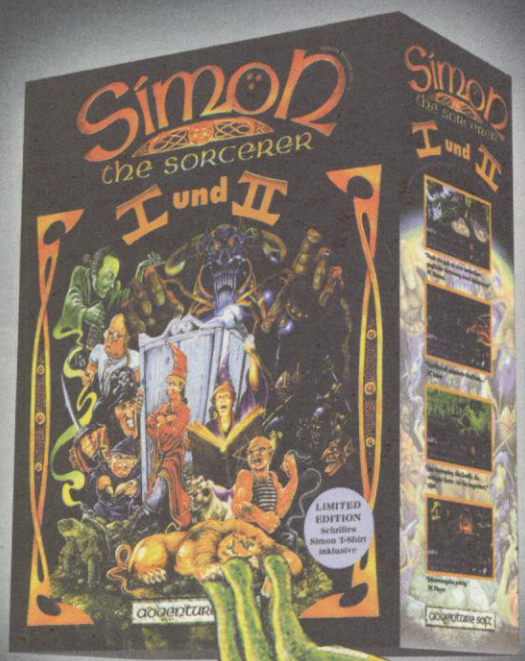
Nach einer langen Durststrecke läuft Sony/Psygnosis zu alter Hochform auf. Technisch imposant, physikalisch zwar nicht ganz korrekt (die Gefährte bleiben auch bei der schwersten Havarie mit allen Vieren auf dem Boden), aber äußerst spaßlastig verkürzt "Destruction Derby" so manche Mittagspause. Ein ernster Anlaß zur Kritik ist die fehlende Übersicht in der Arena. Eine Art Radarschirm hätte hier Wunder gewirkt. Zudem zieht die Umsetzung im Vergleich zum Playstation-Original aufgrund der naturgegeben niedrigeren Auflösung und Farbtiefe des VGA Modus sowie des gesenkten Schwierigkeitsgrades den kürzeren. Für sich betrachtet ist die neue Version jedoch ein Unikum im PC-Rennspielsektor. Von der Freude an der völligen Zerstörung vergleichbar ist höchstens noch Nascar Racing, das allerdings den für Crash-Puristen überflüssigen Simulations-Ballast mit sich herumträgt.

GUT

Name	**Destruction Derby**		
Genre	Action		
Hersteller	Psygnosis/Reflections		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1-2		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

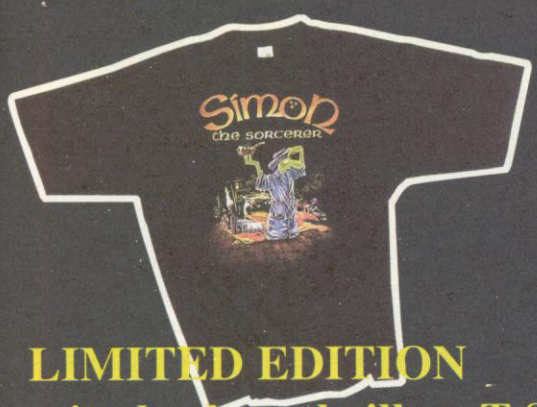
System	DOS
Festplatte belegt	23 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	(Null-)Modemsupport
Grafik	**78%**
Sound	**66%**
Spielspaß	**78%**

DAS HAUT DEN GRÖSSTEN MAGIER UM!



Einer der schrägsten Titelhelden der Magier-Szene kommt jetzt im **DOPPELPACK.**
SIMON I und II bringt doppelten Hokuspokus zum gemäßigten Preis. Jetzt zuschlagen, bevor vergriffen!

UND DAS SCHÄRFSTE:
Ein supergeiles **T-Shirt** (siehe links) in **limitierter Stückzahl** gibt's noch oben drauf. Natürlich im Preis inbegriffen!



LIMITED EDITION
mit absolut schrillem T-Shirt!

BRANDHEISSE NEWS, SOEBEN EINGETROFFEN:

PC Player hat SIMON II zum Adventure des Jahres gewählt!

adventure soft

KOMPLETT IN DEUTSCH AUF PC-CD-ROM

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

VORSICHT! SCHROTT

DISCIPLES OF STEEL



Zeitmaschine: Megasoft versetzt Euch technisch ins Jahr 1985 zurück.

Das Märchenreich Lanathor wird seit Generationen von schauerlichen Kreaturen heimgesucht. Ustfa Nelor, einer der größten Volkshelden des in neun Nationen unterteilten Inselchens bekommt den Auftrag, einmal anständig mit der Monsterbrut aufzuräumen und die öffentliche Ordnung wiederherzustellen. Doch seine Mission scheitert. Mitsamt seines 1500 Mann starken Elite-Heeres, den "Disciples of Steel", wird er vernichtend geschlagen und getötet. Als sein Stiefsohn ist es Eure Pflicht, die Familienehre hochzuhalten und Nelors Werk fortzuführen.



Im rechtwinkligen Kerker herrscht meist gähnende Leere.

Den ersten Schritt ins Abenteuer vollführt Ihr mit der Generierung Eurer Charaktere. Acht Fantasy-typische Rassen, neun Berufsklassen vom Krieger bis zum Magier, die üblichen Grundwerte wie Körperkraft, Intelligenz oder Wendigkeit und 22 darauf aufbauende Skills bestimmen die Persönlichkeiten der maximal acht Partymitglieder. Bequeme Naturen können auch eine vorgefertigte Heldengruppe in die Schlacht schicken. Einer der Akteure übernimmt die Führung. Stellvertretend für die Gruppe stapft er blockweise durch die vogelperspektivische Landschaftsgrafik. Habt Ihr Pech, rennt er geradewegs in einen der unsichtbar auf der Karte postierten Gegner. Wie bei "Bard's Tale" erscheint dann ein animiertes **Portrait des Unholds,** und Ihr entscheidet, ob Ihr Euch zum Kampf stellen, verhandeln oder das Weite suchen wollt. Die Auseinandersetzung nimmt rundenweise Ihren Lauf. In der Mitte des vergrößerten Kartenausschnitts steht Eure Formation, ringsherum der oder die Angreifer. Außer physischer Gewalt dürft Ihr 60 in drei Magieklassen unterteilte Spells entfachen, um der Lage Herr zu werden. Jede Bewegung bzw. Attacke verbraucht Handlungspunkte, wenn diese verbraucht sind, hat der Computer Gelegenheit zum Kontern. Nach einem gewonnenen Gefecht dürft Ihr Goldsäckel und Ausrüstung der Unterlegenen aufklauben.



Das weiträumige Kampfareal macht schnelle Kämpfe zur Ausnahme.

Bei Stadtbesuchen bessert Ihr Eure Vorräte auf, schwatzt in zwielichtigen Tavernen mit dem Wirt und nehmt Aufträge an, die Euch in finsterste Dungeontiefen führen. Hier wechselt der Blickwinkel in die nichtscrollende Ich-Perspektive. Genau wie in der Oberwelt sind Gegner solange nicht zu sehen, bis Ihr Ihnen quasi auf die Füße tretet. Eine Übersichtskarte der Spielwelt ist auf Tastendruck abrufbereit. Spieltext und Anleitung sind ausschließlich Englisch. *us*



HILFE

Eigentlich erübrigt sich dieser Verriß, denn "Disciples of Steel" disqualifiziert sich schon durch das dilettantische Cover-Artwork inklusive schielendem Drachen. Für alle, die es genau wissen wollen: Dieses Spiel ist SCHLECHT! Es genügt anno 1995 einfach nicht mehr, Elemente aus "Ultima 5", der "Pool of Radiance"-Serie und "Bard's Tale" mit kindergartenkonformer Grafik zu verquirlen, eine einfallslose Story darum zu stricken und das Ganze dann als Sensation zu verkaufen. Hinzu kommt, daß die Kämpfe selbst auf niedrigstem Niveau unfair schwierig sind. Eine Horde dahergelaufener Wald- und Wiesenmonster bricht einer unerfahrenen Party im Handumdrehen das Genick. Da nützt es auch nichts, daß sich der Spielspaßzwerg hinter einer Komplexität vorgaukelnden Zahlenwüste mit getrennt verwalteten Verletzungsgraden jedes einzelnen Körperteils versteckt.

Name	**Disciples of Steel**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	SVI/Megasoft
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		SX 25	
empfohlen		SX 25	60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	2 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **10%**
Sound **5%**
Spielspaß

14%

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

DAS DSCHUNGELBUCH



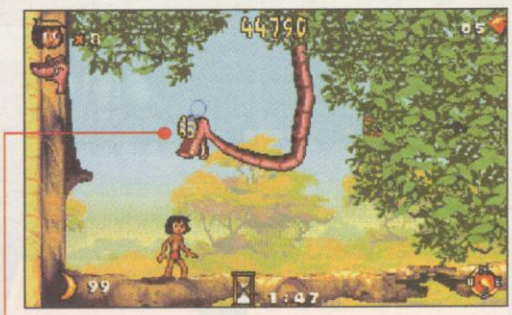




Die Elefantenpatroullie bringt Mogli sicher durch den Dschungel

Wer kennt sie nicht, die Abenteuer des im Urwald aufgewachsenen Findelkindes Mogli? Spätestens seit der musikalischen Verwurstung der Disney-Songs aus dem gleichnamigen Film, wissen auch Cartoon-Hasser, wer Balu, Shir Khan und Kaa sind. Nach "König der Löwen" und "Aladdin" beschert uns Disney Soft nun die dritte Jump-and-Run-Umsetzung eines Spielfilms aus der legendären Zelulloid-Fabrik. Ihr übernehmt die Rolle von Mogli, der sich – wie im Film – nach Jahren im Dschungel danach sehnt, endlich seine Artgenossen kennenzulernen. Also macht er sich auf ins nächste Dorf. Bevor Mogli jedoch mit den Menschen zusammentrifft, gilt es für ihn, zehn Level voller feidseligem Dschungelgetier zu durchqueren. In jedem Level müßt Ihr eine bestimmte Anzahl an Edelsteinen sammeln, bevor Euch Moglis Adoptiv-Vater, der Panther Baghira, in den nächsten Abschnitt bringt. Neben den üblichen "normalen" Gegnern wie Affen, Wildschweinen und Schlangen, erwarten Euch als Obermotze einige Hauptfiguren des Films am Ende jedes zweiten Levels. Die Boa **Kaa** zum Beispiel lauert in den Bäumen auf Mogli und "beschießt" ihn mit ihrem Hypnoseblick. Aber der Mini-Tarzan weiß sich seiner Haut wohl zu wehren: Neben einem unendlichen Vorrat an Wurfbananen, benutzt er sein Blasrohr und Bumerang-Bananen, um vorwitzige Gegner in den Sprite-Himmel zu schicken. Außerdem könnt Ihr Euch fast aller Feinde in bester Mario-Manier durch einen gezielten Kopfsprung entledigen. Wie in jedem guten Hüpfspiel, sind alle Level durch Rücksetzpunkte in mehrere Abschnitte unterteilt. Falls Ihr also kurz vor Schluß abnippelt, braucht Ihr die Ebene nicht noch einmal von vorne durchzuspielen. Gehen Euch die Bildschirmleben dennoch schneller als erwartet aus, wartet eine begrenzte Zahl von Continues auf Euch, mit denen Ihr auch auskommen solltet: Das Programm läßt Euch nämlich keine Spielstände speichern. sg





Wenn er sich langweilt, wird Mogli zum Jongleur (oben)



GUT

Leider nur eine knappe Zwei: Die Disneys bieten mit dem Dschungelbuch solide Jump 'n' Run Kost, nicht mehr und nicht weniger. Die Animationen unseres Helden und seiner Gegner sind flüssig und witzig, die Hintergründe passabel und die Steuerung der Spielfigur geht ebenfalls locker von der Hand. Im Vergleich zu Pitfall Harry jr. jedoch zieht Mogli eindeutig den Kürzeren: Dschungelbuch sieht gegenüber Pitfall irgendwie hingeschludert aus, so, als hätten die Programmierer kurz vor Vollendung des Spiels die Lust verloren. Der Sound bewegt sich auf Adlib-Niveau von '92, was besonders schade ist, denn aus den schmissigen Melodien des Films hätte man einen brillanten Soundtrack komponieren können. Daß Mogli schließlich fast alle Dschungelbewohner töten muß, ist mir bitter aufgestoßen: plädierte der Film – und vor allem das Buch – doch für ein friedliches Zusammenleben von Menschen und Tieren.

Name	**Das Dschungelbuch**		
Genre	Geschicklichkeit		
Hersteller	Disney/Virgin		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	4 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad, Joystick
Extras	keine
Grafik	**62%**
Sound	**48%**
Spielspaß	**65%**

Bilder 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	89,99*
3D Ultra Pinaball	A	69,99
3D Lemmings	**V**	**89,99**
11th Hour	A	89,99*
11th Hour Limited Edition	A	89,99*
Aces Collection	A	69,99
Across the Rhine (1944)	V	94,99
Action Soccer	V	74,99
Addams Family Pinball	A	74,99*
After Shock	A	84,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Albion	**V**	**84,99**
Alien Odyssey	**V**	**69,99**
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**
Assault Rigs	A	79,99*
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Beasts	**A**	**84,99**
Battle Isle 3 WIN	**V**	**84,99**
Battle Race	A	79,99*
Bazooka Sue	V	84,99*
Berlin Connection	V	79,99
Bermuda Syndrom	**A**	**84,99**
Bernhard Langer Golf	V	69,99*
Biing!	**V**	**59,99**
Bioforge Mission Disk	V	44,99*
Bioforge Gold	V	84,99*
Bitmap Brothers Compilation	A	59,99
Bleifuß	**A**	**54,99**
Blind Date WIN	V	59,99
Bolo	V	54,99
Breach 3	**A**	**35,99**
Brett Hull Hockey 95	A	79,99
Bundesliga Manager 3	**V**	**74,99**
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	**V**	**79,99**
Burn Cycle	**V**	**79,99**
Burning Steel 3	A	84,99
Burning Steel 4	V	74,99*
Caesar 2	**V**	**79,99**
Capitalism	**V**	**79,99**
Carrier Strike Force	V	79,99*
Caribbean Disaster	V	84,99*
Champion Chip Manger 2	V	89,99*
Chewy: Flucht von F 5	**V**	**74,99**
Civ Net	V	89,99*
Cobra Powerpack	A	35,99
Command:Aces of the Deep	**V**	**79,99**
Conquest of the New World	A	89,99*
Cranberries	?	49,99*
Crusader No Remorse	**V**	**79,99**
Cybermage - Darklight Awakening	V	79,99
Cyber Judas	A	i.Vorb.
Cyber Bikes	V	i.Vorb.
Cyberspeed (WIN95)	V	74,99*
D-Info (Telefonverzeichnis)	V	44,99
Daedalus Encounter	V	89,99
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Darker	A	79,99
Dark Universe	V	79,99
Das Schwarze Auge 2	V	79,99
- Lösungsbuch	V	24,99
- Audio CD		24,99
Das schwarze Auge 3	V	i.Vorb.
Death Gate	E/V	i.Vorb.
Deathkeep	E	74,99*
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)	V	54,99*
Delphine Classic Collection	a	54,99
Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad	V	54,99
Der Meister	V	59,99
Der Planer 2	**V**	**79,99**
Der Reeder	V	79,99
Der Talismann	**V**	**74,99**
Descent	A	79,99
Destruction Derby	**A**	**89,99**
Die Fugger	V	i.Vorb.
Die Schlümpfe : Comic Buch	V	54,99
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici	V	84,99*
Dime City	**V**	**79,99**
Digital Dreamware	?	39,99
Double Trouble	A	i.Vorb.
Dungeon Master 2 & Komplettlösung	V	99,99
Earth Command	A	74,99*
Elder Scrolls 2	?	i.Vorb.
Elisabeth 1	V	i.Vorb.
Empire 2	E	69,99
Endorfun	**A**	**59,99**
Entomorph: Plague o.t.D.	**A**	**74,99**
Erben der Erde	V	84,99
Extractors	A	59,99
Extreme Pinball	A	54,99*
Eye of the Beholder Trilogy	V	94,99
Fade to Black	V	84,99
Fatal Racing	**A**	**64,99**
Fifa Soccer 96	**V**	**79,99**
Flight of Amazon Queen	V	79,99
Flight Unlimited	V	89,99
FS 5 Designer 2.0	**V**	**69,99**
FS5 European 1	**V**	**54,99**
FS5 Flight Shop	**A**	**79,99**
FS5 Hawai	**E**	**45,99**
FS5 Scenary Deutschland Nord	A	49,99*
FS5 British Isles	A	49,99
FS5 Scenary Kanarische Inseln	A	59,99*
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas	A	59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München	V	54,99
Flugsimulator 5.1	V	114,99
Flying Tigers	A	i.Vorb.
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Frankenstein	V	i.Vorb.
Freddy Pharkas	A	44,99
Fritz 1	V	44,99
Full Throttle (Vollgas)	V	84,99
Future Dimension	V	59,99
Gene Wars	V	79,99*
Grand Prix Manager (F 1)	V	84,99*
Hammer of the Gods	V	79,99
Hardball 4	A	79,99
Hattrick	V	79,99
Heart of Darkness	A	i.Vorb.
Hereos of Might & Magic	**V**	**79,99**
Hexen	**V**	**89,99**
High Seas Traders	V	69,99
Hugo 3	**V**	**74,99**
Ice & Fire	A	74,99*
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD)	V	69,99
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Indesstructibles	V	i.Vorb.
Indy Car 2 (enhanced vers.)	A	79,99*
Innocent 2	A	69,99*
Iron Angel	V	i.Vorb.
Jagged Alliance	V	89,99
Jewels of the Orakel	V	84,99
John Madden Football 96	A	79,99*
Kingdom-The Far Reach	A	89,99
Kings Quest Collection	A	84,99
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
Knights of Xentar	V	94,99
Krypton Egg	V	44,99
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
Lemmings für Windows	A	49,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	59,99
Links 386 Data CD´s je	E	49,99
Links 386 Troon North	E	54,99*
Lion	V	69,99*
Live Action Football	A	79,99
Locus	A	89,99*
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	79,99
Lost in Town	V	i.Vorb.
Lucas Arts Cl. Simulations	A	84,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Mad TV 2	V	79,99*
Magic Carpet II	V	79,99
Magic the Gatering (WIN 95)	V	99,99*
MAXX	?	79,99*
Made in Germany	**V**	**59,99**
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoss)		
Mechwarrior 2	**V**	**79,99**
Mega Pack 3	**A**	**77,99**
(Vortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace,Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeman Project)		
Micro Machines 2	A	69,99
Millenia	**V**	**59,99**
Mirage	E	89,99*
Mission Critical	A	79,99*
Monopoly	V	69,99*
Monsterized	V	i.Vorb.
Mortal Coil	**V**	**64,99**
MTV´s Club Dead	A	49,99
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*
NBA Live 96	V	79,99*
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	**A**	**79,99**
Networks	V	84,99
NHL Hockey '96	**V**	**79,99**
Knights of Xentar	**V**	**89,99**
One must fall	V	69,99
Panic in the Park	**A**	**79,99**
Panzer General 2 (WIN 95)	V	74,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	E	74,99*
Paparazzi	E	79,99
Petko	V	69,99
PGA Tour Golf '96	V	79,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	E	84,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	V	84,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99
Pinball Mania	A	59,99
Pinball Wizard 2000	v	69,99*
Pinball World	**A**	**67,99**
Pitfall (Win 95)	V	79,99
Pole Position	V	89,99*
Police Quest 4	V	79,99
Police Quest Collection	A	84,99*
Pool Champion (WIN 95)	A	69,99*
Power Flight	A	69,99
(F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)		
Powerhouse	V	59,99
Primal Rage	A	79,99
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	69,99*
Pro Pinball - The Web	V	54,99
Prototype	A	79,99
PsiMaster	V	89,99*
Psycho Pinball	A	74,99
Pyrotechnica	A	54,99
Q - POP	V	69,99
Quest for Glory 4	V	79,99*
Ran Fun Special	V	32,99
Ran Soccer	**V**	**79,99**
Ran Trainer	V	87,99
Ran Trainer 2	V	i.Vorb.
Raven Project	**V**	**57,99**
Rayman	**A**	**74,99**
Rebell Assault 2	**E**	**69,99**
Rebell Assault 2	V	84,99*
Revolution X	A	89,99*
Ring der Nibelungen	A	69,99*
Ripper	V	79,99*
Road Warrior	**A**	**59,99**
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Sam & Max	V	79,99
Scavenger	A	i.Vorb.
Sensible Golf	**A**	**64,99**
Sensible World of Soccer	A	69,99*
Shanghai Great Moments	V	79,99*
Shockwave Win 95	V	79,99*
Sid Meier Classics	V	84,99*
(Colonization,Civilisation,Railroad Tycoon,Pirates Gold)		
Silent Hunter	A	74,99*
Silent Steel	V	109,99*
Silverload	V	69,99
Sim City 2000 WIN95	V	i.Vorb.
Sim City 2000 Collection	**V**	**94,99**
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)		
Sim Isle	E	79,99
Sim Isle	V	i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2	**V**	**79,99**
Simon theSorcerer 1 & 2 Spec. Edition	V	94,99
Sim Tower	**A**	**79,99**
Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	**V**	**69,99**
Skaphander	V	64,99
Slipstream 5000	V	69,99
Space Academy	A	i.Vorb.
Space Quest 6	V	79,99
Space Quest Collection (1-5)	V	84,99
Star Trek: Next Generation	V	99,99
Star Trek Judgement Rites Enhanced	E	89,99*
Star Trek Omnipedia/Encyclopedia	E	79,99
Star Trek Technical Manual	**V**	**99,99**
Steel Panthers	V	74,99*
Stonekeep	V	99,99*
SU - 27 Sukhoi	**A**	**74,99**
Super Karts Plus	A	49,99*
Super League of Hoboken	E	69,99
Steel Panthers	**V**	**74,99**
Talismann	V	74,99*
Terminal Velocity	A	69,99
TFX EF2000	V	89,99*
The Dig	**E**	**69,99**
The Dig	V	84,99*
The Raven Project	**V**	**74,99**
The Scroll	V	59,99
This Means War	V	84,99*
Thunderhawk 2	V	79,99*
Thunderscape	A	74,99*
Tie Fighter	E	69,99*
Tilt	A	54,99*
Tiny Troops	A	69,99*
T - MEK	A	79,99*
Total Distortion	**E**	**74,99**
Tower	**A**	**89,99**
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon Deluxe	**V**	**84,99**
Trial by Magic	A	
i.Vorb.		
Tri - Tryst (Windows 95)	A	i.Vorb.
Tuneland	V	69,99
Turrican 2	**V**	**59,99**
UEFA Champion League	A	74,99*
Unnecessary Roughness 95	A	69,99
Urmels Filstudio	V	79,99
US Navy Fighter Gold	**V**	**84,99**
USS Ticonderoga	A	74,99
USS Ticonderoga (WIN)	A	74,99*
Virtua Chess	V	79,99
Vollgas	V	84,99*
Warcraft 2	**V**	**79,99**
Wargame Bundle	**E**	**74,99**
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars,Warlords)		
Warlords 2 Deluxe	E	74,99
Warriors	V	79,99
Wäterworld Action	V	89,99*
Waterworld Strategy	V	89,99*
Wayne Gretzky All Stars	A	74,99*
Werewolf vs. Comanche	**V**	**79,99**
(Update und Netzwerkfähig)		
Westwood Compilation	V	79,99*
Wetlands	**V**	**59,99**
Whales Voyage´s II (Windows)	**V**	**84,99**
Willi Lemkes Fussballmanager	V	64,99
Wing Armada Windows	A	74,99*
Wing Commander 4	V	99,99*
Wipeout	**A**	**89,99**
Witchaven	**A**	**79,99**
Wolf	V	74,99
Wolf-The Simulation	?	69,99
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
Worms	V	69,99*
Wrath of Earth	A	54,99
WWF Wrestlemania	A	i.Vorb.
X - Wing Enhanced	**V**	**69,99**
X - Wing Collection	V	79,99*
Z	?	69,99

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Command & Conquer	V	69,99
Creature Shock	V	39,99
Elite 3 - First Encounter	V	35,99
Fifa Soccer	V	39,99
Hi Octane	V	49,99
Little Big Adventure	V	69,99
Magic Carpet+Data Hidden W.	V	49,99
Marine Fighters (US Navy F. Data)	V	29,99
Panzer General	A	39,99
PGA Tour Golf 486	A	29,99
Privateer & Strike Commander	A	39,99
Ravenloft 2	A	49,99
Star Trek N. G. Special Edition	E	99,99
Ultima 8 Pagan	V	29,99
Wing Commander 3	V	79,99
Wing Commander 1 & 2	A	39,99

Angebote, solange Vorrat reicht

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A	24,99
Aces over Europe	V	9,99*
Action Pack	**E**	**24,99**
Alien Logic	A	35,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Bureau 13	V	19,99
Burning Steel 2	V	39,99
Civilisation	**A**	**35,99**
Colonization	V	39,99
Dark Sun 2	A	35,99
Das schwarze Auge 1	V	44,99
Dawn Patrol	V	29,99
Day of Tentacle	V	34,99
Der Clou plus Profidisk	**V**	**29,99**
Die Siedler	V	39,99
Die total verrückte Rally	V	39,99
Dreamweb	V	29,99*
Dune 2	V	39,99
EA Sports Rugby	E	39,99
Elite 2	V	24,99
Gobliins 1 und 2	V	24,99
Hell (Adv. Point)	V	24,99
Hellfire Zone	A	24,99
Hole in One	A	24,99
Hollywood Pictures	V	69,99
Inca 1	V	29,99*
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
Made in Germany	**V**	**59,99**
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Anstoß)		
Magic Carpet	V	39,99
Magic Carpet Data:Hidden Worlds	V	29,99
Master of Orion	A	35,99
Menzoberanzan	A	35,99
NHL Hockey 94 (EA Classic)	A	29,99
Noctropolis (EA Classic)	**A**	**29,99**
Paws of Fury	A	19,99
PGA Tour Golf Windows	V	29,99*
Pirates Gold	A	35,99
Populous 2 / Powermonger Classic	A	29,99
Prince of Persia Collection	A	44,99*
Privateer (EA Classic)	A	29,99
Railroad Tycoon Deluxe	A	35,99*
Rebell Assault	V	39,99
Sci-Fi-Pack	**E**	**24,99**
Shadowcaster Classic	A	29,99
Sim City Enhanced	V	24,99
Simulation Compilation	**V**	**54,99**
(F-14 Fleet Defender,1942 Pacific Air War,Wings of Glory)		
Space Hulk (EA Classic)	V	29,99
Space.Quest 4	V	24,99
Sport Compilation	**V**	**59,99**
(Fifa Soccer 95, PGA Tour Golf 486, Formula One Grand Prix)		
SSN Seawolf Classic	V	29,99
Star Crusader	V	19,99
Star Trek 25th	A	29,99
Strategy Compilation	**V**	**54,99**
(Transport Tycoon, Theme Park)		
Strike Commander Classic	A	29,99
Subwar 2050	V	35,99
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data)	V	29,99
System Shock (EA Classic)	**V**	**29,99**
Task Force 1942	A	35,99
The Hidden Below Jewel Case	V	24,99
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
Wizardry 6+7	V	39,99
X - COM	V	49,99

JOYSTICKS & SOUNDKARTEN

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 Ultrsound MAX	279,99
Gravis Ultrasound ACE	159,99

Thrustmaster

Flight 2 Control	119,99
Flight Control Pro	219,99
Formular T1 Lenkrad	249,99
Game Card	49,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	59,99
Weapon Control Mark 2	189,99

Creative Labs Soundkarten

SB 16 Value Edition	170,99
SB AWE 32 Value IDE	289,99
Wave Blaster 2	289,99
Aktiv Latsprecher 80 Watt	85,99

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

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

PC 3,5" noch immer und viele Sony Playstation Spiele lieferbar

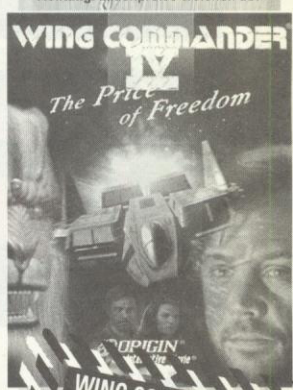
Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ✱ noch nicht lieferbar







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!

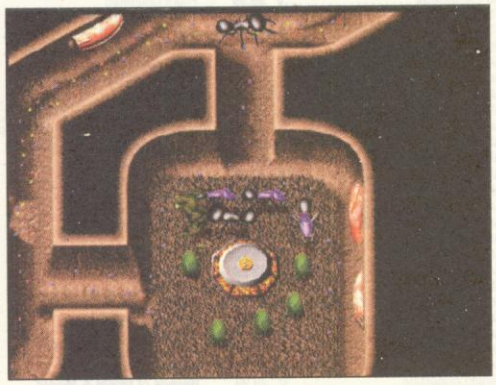


Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

ENTOMORPH

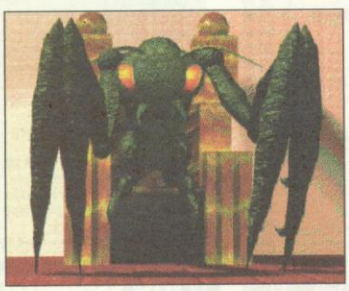


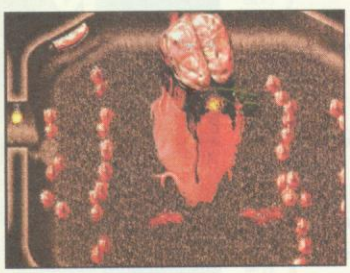
Bei der Ankunft unseres Helden in SSIs neuem Rollenspiel-Szenario Aden geht alles drunter und drüber, das ganze Land befindet sich in Unruhe und Aufruhr. Der Darkfall, eine unheilbringende Seuche, überzieht ganze Regionen und droht alle menschlichen Einwohner in insektoide Mutanten zu verwandeln. Als Ihr Eurer Heimatinsel Kyan einen Besuch abstattet, werdet Ihr sogleich Zeuge der bösartigen Auswirkungen dieser Seuche: Die Einwohner Kyans transformieren langsam aber sicher in mordlustige Insekten gigantischer Ausmaße. Da Ihr deren Schicksal nicht teilen wollt, macht Ihr Euch sogleich daran, die Ursachen für den Darkfall und die schrecklichen Transformationen zu finden. Nachdem Ihr erkennt, daß es aus Kyan kein Entkommen mehr gibt und Ihr so gezwungenermaßen das gleiche Schicksal wie die mit der Seuche gestraften Einwohner erleiden werdet, beginnt für Euch ein Wettrennen gegen die Zeit. Der Genuß von Nektar mutiert Euch allmählich zu einem einer Gottesanbeterin nicht unähnlichen Insekt. Obwohl sich die Charakteristik von "Entomorph" am ehesten mit einem Rollenspiel/Adventure-Mix für Single-Player umschreiben läßt, seid Ihr auf der Suche nach dem Seuchenherd nicht alleine. Die mehr oder minder mutierten Einwohner Kyans geben Euch in teilweise recht ausführlichen Gesprächen Hinweise und Informationen. Überhaupt kann "Entomorph" mit einer ziemlich dicht gestrickten Story aufwarten. Allerdings müßt Ihr aufpassen, wem Ihr Euch in Kyan anvertraut, denn ein Großteil der Einwohner ist schon unter dem Einfluß der hier waltenden bösen Mächte. Die Geschehnisse











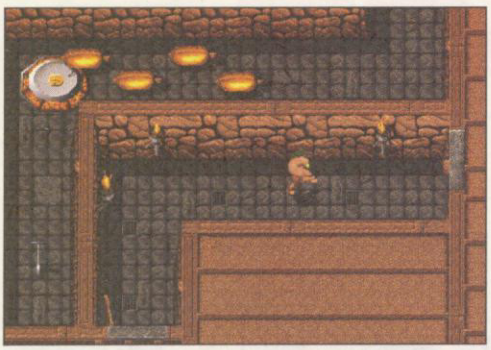
Oben:
Der Mutantenkönig fordert Euch zum Zweikampf
Unten:
Das "Gehirn" ist der Endgegner des Ameisenbaues



Warum versucht SSI eigentlich, uns "Entomorph" als Rollenspiel zu verkaufen? Das Magiesystem allein kann doch wohl eine solche Definition nicht rechtfertigen. Für mich riecht das ganze eher nach Action-Adventure. Nicht, daß das Programm schlecht wäre, aber irgendwie weiß es sich wegen seiner Oberflächlichkeit nicht aus der anonymen Masse durchschnittlicher Produktionen hervorzuheben. Ab und an vom vor sich hinschwafelnden Erzähler unterbrochen, legt Ihr Kilometer um Kilometer im riesigen Spielareal zurück und löst Puzzles, die teilweise schon sehr abwegig sind. Die Bedienung gestaltet sich mitunter etwas hakelig, da man sich oft pixelgenau vor Türen und Schaltern positionieren muß, um sie benutzen zu können. Schade, streckenweise hätten Grafik und Plot das Zeug zum großen Durchbruch für das "World of Aden"-Szenario gehabt.

GEHT SO

Oben:
Im Ameisenbau könnt Ihr die Marschrouten der Arbeiter und Soldaten an den Punktlinien erkennen
Mitte:
Euer "Zauberkasten"
Unten:
Heißes Magieduell mit der erzürnten Bienenkönigin



Gigantische Insekten und Spinnen sind Eure häufigsten Gegner in "Entomorph"



Das scrollende Inventory bietet genug Platz für verschiedenste Gegenstände



Das Spinnenrätsel verlangt von Euch Denksprünge im Raum/Zeit-Kontinuum

Das unter Windows '95 und Windows 3.1 spielbare "Entomorph" besticht in erster Linie durch seine hochauflösenden und äußerst detaillierten SuperVGA-Grafiken. Dabei erinnert die rechtwinklige, isometrische Perspektive von schräg oben an die früheren SSI-Abenteuer "Dark Sun" und "Al Quadim". Spektakulär sind auch die

In der unterirdisch verborgenen Rebellensiedlung werdet Ihr freundlich aufgenommen



mannigfaltigen Zaubersprüche Eures Helden: Hier hat man sich einiges einfallen lassen, um das Auge des Spielers zu erfreuen. Aus der mittels Scrolls zusammengesammelten bunten und recht umfangreichen Auswahl, klickt Ihr Euch Eure drei bevorzugten Sprüche auf die dafür vorgesehenen **Felder auf der Aktionsleiste.** Unterwegs aufgenommene Gegenstände wandern in das aufrufbare Inventory. Menüs, der Konversationsbildschirm und das Inventory sind in "Entomorph" als Fenster angelegt, so daß Ihr den Spielfluß zu keiner Zeit unterbrechen müßt. Redet ein Charakter mit Euch, erscheint sein Text in einer durchscheinenden Textbox, damit Ihr das Spielareal auch beim Lesen immer im Auge behalten könnt. fh

"Entomorph" ist nicht nur grafisch mit SSIs "Dark Sun"-Adventures verwandt.

werden Euch durch einen Geschichtenerzähler, der einem jungen Burschen Euer Abenteuer erzählt, nähergebracht. Immer dann, wenn im Spiel etwas Entscheidendes passiert, erfreut dieser Narrator Euer Ohr und Auge in kleinen Zwischensequenzen.



GEHT SO

Trotz des wesentlich verbesserten Erscheinungsbildes und der recht originellen Insektenplage-Story bietet "Entomorph" nicht mehr Spielspaß als seine vergleichbaren Vorgänger aus SSIs "Dark Sun"-Reihe. Zu einem kontinuierlichen ansteigenden Spannungsaufbau mangelt es den grafisch zweifelsohne liebevoll gestalteten Bereichen der Insel Kyan an Abwechslung, Euren Gesprächspartnern an Charisma, den Puzzles an Logik und dem Großteil Eurer Gegner an künstlicher Intelligenz. Selbst um relativ unwichtige Items zu besorgen, seid Ihr ständig zwischen den auf Dauer zu langweiligen und gleichförmigen Bereichen Kyans auf der Walz. Ein besonderes Lob hingegen verdient die gelungene Idee, vorübergehend in den Körper einer überdimensionalen Biene schlüpfen zu können, mit der man im Stock der bösen Bienenkönigin gehörig aufräumt.

Name	Entomorph		
Genre	Adventure		
Hersteller	SSI/Mindscape		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Win'95/Win3.1
Festplatte belegt	ca.30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine
Grafik	**76%**
Sound	**50%**
Spielspaß	**70%**

VORSICHT! SCHROTT

EXPECT NO MERCY



Microforum ist eine kanadische Multimedia-Firma, die neben Spielen auch so unentbehrliche "Business"-Tools wie eine sprechende Anwendungsprogramm-Hilfe verkauft. Erst Mitte diesen Jahres veröffentlichten die Jungs aus dem schönen Toronto die Adventure-Katastrophe "Maabus", diesmal versucht man es mit einem Prügelspiel namens "Expect no Mercy". Expect no Mercy ist das Spiel zum Film, nämlich zum gleichnamigen Cyberspace-Action-Streifen aus diesem Jahr, der noch nicht in deutschen Kinos zu sehen war und es vermutlich – wenn überhaupt – auch nur bis in die hinteren Regale der Videotheken schaffen wird.



Papa Bruce Lee hätte mit diesen Flaschen kurzen Prozeß gemacht...

Immerhin haben wir diesem Film einige kurze, aber für Computerspiele aufwendige Zwischenszenen und eine halbwegs spannende Handlung zu verdanken: In einer "virtuellen" Kampfsportschule geschehen unheimliche Dinge, ein Geheimagent wurde bereits ermordet. Jetzt seid Ihr dran und klärt auf, was es mit dem "Master of Virtual Reality" (das ist der Oberkampflehrer) auf sich hat. "Virtuelle" Kampfsportschule deshalb, weil Ihr offiziell nicht gegen richtige Menschen, sondern gegen **holographische** Projektionen antretet – das Angebot reicht von der gemeinen Dominatrix oder einen "Wrestlemania"-Clown über verschiedene Ninjas bis zum Obermotz "Pigface" Warbeck. Natürlich haben alle Figuren unterschiedliche Stärken und Schwächen. Weil das Ganze nur im virtuellen





Euer Kontaktmann erhält Anweisungen

Raum stattfindet, könnt Ihr per Knopfdruck den künstlichen Bildhintergrund samt passender Begleitmusik austauschen. Insbesondere in der **Westernkulisse** vor Kakteen mit passenden Country-Klängen kommt gepflegte Trash-Stimmung auf. Die anderen Szenarien sind leider eher langweilig und teilweise so bunt, daß die Figuren im Hintergrund untergehen. Sprachausgabe, Musik und Grafik sind ansonsten ganz o.k., allerdings wurden die Bitmap-Kämpfer nur mit wenigen Bewegungsphasen animiert; entsprechend ruckelig sieht das ganze dann selbst auf schnellen Rechnern aus.

Expect no Mercy läuft komplett unter Windows 3.1/95 in SuperVGA. Wer der Handlung im Campaign-Modus nicht folgen will, kann auch in Einzelmissionen gegen richtige Mitspieler antreten. Gesteuert wird wahlweise per Tastatur, Joystick oder Gamepad. *ste*

Dieses Werk darf wirklich kein Mitleid erwarten...



HILFE

Die Verpackung erweckt den Eindruck des brutalsten Spiels aller Zeiten, und der große Warnaufkleber ist eher als Anreiz für blutlüsterne Zeitgenossen gedacht. Das Spiel selbst ist zwar tatsächlich geschmacklos, aber dank der sichtbar nur "aufgeklebten" Blutspritzer und schlechten Zeichnungen nicht wirklich schockierend. Wer einen durchschnittlichen Derrick übersteht, wird von Expect no Mercy vermutlich nicht um den Schlaf gebracht (Kindern sollte man das Programm trotzdem nicht unter den Weihnachtsbaum legen). Bis auf die lächerlich animierten Figuren ist die Grafik ganz nett und die Story sogar ein klein bißchen spannend, aber wenn es ans Kämpfen geht, hätte auch Bruce Lee das Gamepad nach wenigen Minuten entnervt in die nächste Ecke gefeuert: Die Fighter reagieren auf Steuerungsversuche so langsam, daß ein halbwegs präziser Kampf unmöglich ist. Sorry, no Mercy!

Name	**Expect No Mercy**		
Genre	Action		
Hersteller	Microforum		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1-2		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Win 3.1/95
Festplatte belegt	8 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Joystick
Extras	keine
Grafik	**32%**
Sound	**40%**
Spielspaß	**15%**

Bilder auf

miroSOUND PCM20 radio: HiFi-Stereo-Center & Wavetable-Sound*.

Freuen Sie sich? Können Sie auch.

- Komplette Stereo-Anlage im PC
- General MIDI für Musik & Spiele
- Sound-Bearbeitung wie im Studio
- Einfache Installation – Plug & Play



miroSOUND PCM20 radio – Technik, die überzeugt:

- RDS Stereo-Radio (Radio-Daten-System)
- 7-Band Stereo-Equalizer
- 7-Kanal Stereo-Mischpult
- Yamaha OPL 4 Wavetable-Synthesizer
- 16 Bit Stereo-Digitalisierung mit 48 kHz
- Echtzeit Audio-Dubbing
- Simultane Aufnahme und Wiedergabe
- CD-ROM-Schnittstelle für Enhanced IDE
- Komfortable Software zur Bedienung aller Komponenten und Funktionen

*Weitere Wavetable-Soundkarten (miroSOUND PCM10 und PCM12) bei Ihrem Fachhändler!

SOUND & WAVE

miro

miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 7 41 05 15 · miro D (0531) 21 13-100

CHIP TIP „Chip" miroVIDEO DC1 tv 04/94

„NewMedia" miroVIDEO DC1 clip 11/94

„L'ordinateur individuel" miroSOUND PCM1 pro 03/95

PC PRO „PC-Pro" miroVIDEO DC1 clip 11/94

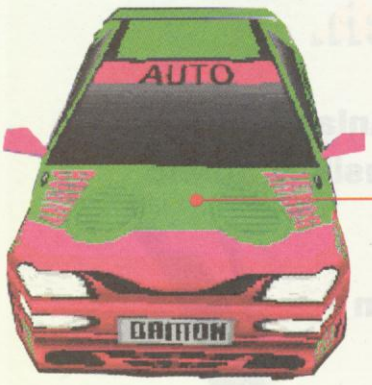
„Macrodatorn" miroVIDEO DC1 clip 12/94

DM „DM-Empfehlung" miroSOUND PCM1 pro 04/95

PC Direkt 3/95 EMPFEHLUNG „PC-Direkt" miroVIDEO DC1 clip 02/95

PC go! KAUFTIP „PC GO" miroSOUND PCM1 pro 03/95

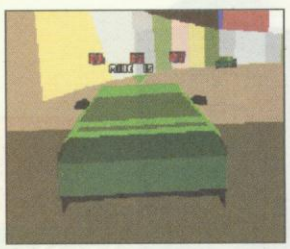
FATAL RACING



Gremlin besinnt sich auf alte Zeiten: Auf dem Amiga hatten die Briten unter Rennsportspielfans eine Art Kultstatus. Jetzt beglücken sie uns auch auf dem PC nach dem eher actionorientierten "Slipstream 5000" mit einer reinrassigen Rennsimulation namens Fatal Racing.

Hoffend auf einen Image- und den damit verbundenen Verkaufszuwachs, tragen die acht weltweit größten Automobilhersteller jedes Jahr eine Meisterschaft aus, die in 16 Läufen entschieden wird. Was sich am Anfang noch als spaßiger Wettkampf anläßt, entpuppt sich bald als immer häufiger tödlich endender Ernst: Da dem Champion gigantische Umsatzsteigerungen so gut wie sicher sind, werden die Sitten auf der Rennstrecke immer rauher. Mit Fatal Racing könnt Ihr Euch selbst an den acht optisch recht ähnlichen, etwas **prolomäßigen Kisten** versuchen. Sie unterscheiden sich dabei in den Kriterien Fahrleistungen, Fahrverhalten und Zuverlässigkeit zum Teil recht erheblich. Jedes der Werke besitzt zudem in der Nähe seines Firmensitzes zwei Rennstrecken, die mit allerlei Nettigkeiten wie Steilkurven, Loopings, Sprungschanzen, Korkenzieherspiralen und Drehsprüngen gespickt sind. Kein Wunder, daß die an sich robusten Gefährte auf die Dauer zu Schaden kommen, wodurch die Höchstgeschwindigkeit der Flitzer je nach Beschädigungsgrad herabgesetzt wird. Ist keine siegverdächtige Geschwindigkeit mehr erreichbar, empfiehlt sich ein kurzer Boxenstopp, andernfalls riskiert der Kamikazefahrer einen Totalschaden und muß mit dem bereitgestellten Ersatzgefährt die Runde aus der Boxengasse heraus erneut in Angriff nehmen. Besondere Spannung beschert der Meisterschaftsmodus: Acht Kurse werden dabei durchfahren. Wer diesen Wettbewerb als Erster beendet, kommt in den Genuß des besonders verzwickt gestalteten zweiten Streckenachterpacks. Meisterschaftspunkte gibt es nicht nur für die Plazierungen, sondern auch für die schnellste Runde und Fatalities, d.h. ein Konkurrent ist nach einem Tête-à-Tête mit Eurem Wagen Feuer und Flamme. Der Teamkollege unterhält Euch während des Rennens mit seinen Funksprüchen ("...nehm' mir jetzt mal die zwei Konkurrenten hinter mir vor!") und ist theoretisch empfänglich für eigene, mittels der Funktionstasten erteilten Anweisungen, fährt aber letztendlich doch wie er will.

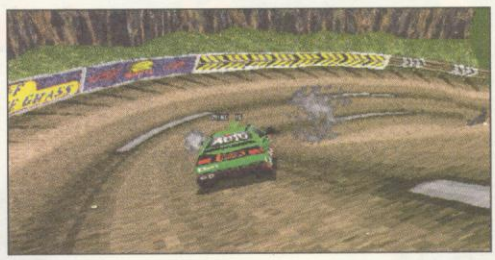
Besonders spektakuläre, wahlweise in VGA- oder SVGA-Grafik (ruckelt wie die Pest) dargestellte Vorkommnisse dürfen mit einem recht aufwendigen Editor nochmals betrachtet und bei Bedarf nachbearbeitet werden. *mg*



Ohne Details ist die Grafik extrem häßlich (oben).



Spaß für Zwei im Looping, einer oben, einer unten (rechts)



Oh Gott, vielleicht hätt' ich vorher doch nicht zu McDrive fahren sollen!



Netter Versuch von Gremlin, aber von Bleifuß muß sich Fatal Racing überrunden lassen. Obwohl die Grafik sogar bei höchster Detailstufe nicht besonders toll aussieht, ist sie erst ab einem 90er-Pentium angenehm spielbar und selbst auf einem 133er nicht in der Lage, beim Piloten einen Geschwindigkeitsrausch auszulösen. Unter dem Ruckeln leidet auch die Steuerung, die nicht allzu exakt ist und das Manövrieren bei den reichlich vorhandenen heikelen Streckenpassagen unnötig erschwert. Dabei wären die vielen, originell gestalteten Strecken in Verbindung mit dem ordentlich ausgetüftelten Meisterschaftsmodus durchaus für wochenlangen Spielspaß gut. Es macht einfach Spaß, sich durch einen "Tsunami Twist" den Magen umstülpen zu lassen oder einem qualmenden Konkurrenten Damon-Hill-mäßig den finalen Rettungsstoß zu versetzen. Mein Tip: Reicht's Geld nur für ein Spiel, nehmt lieber Bleifuß!

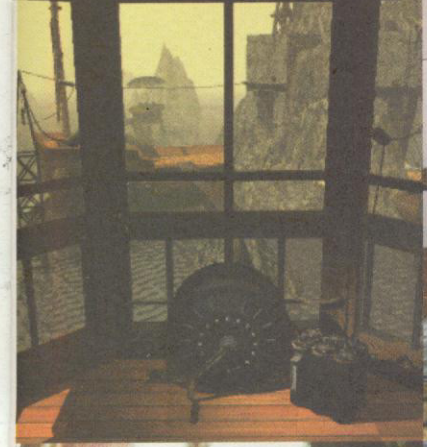
GUT

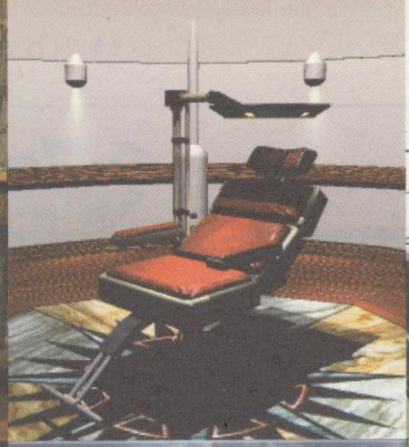
Name	Fatal Racing		
Genre	Rennspiel		
Hersteller	Gremlin		
Niveau	6-stufig einstellbar		
Preis	100 Mark		
Spieler	1 bis 16		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

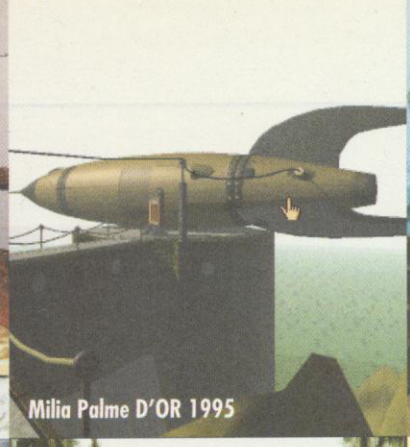
System .....Win'95, MS-DOS
Festplatte belegt .....22 MByte
RAM-Ausstattung .....4 MByte
Steuerung .....Tastatur, Joystick
Extras .....Netzwerk, Splitscreen

Grafik **68%**
Sound **62%**
Spielspaß

Solo	Multi
78%	79%

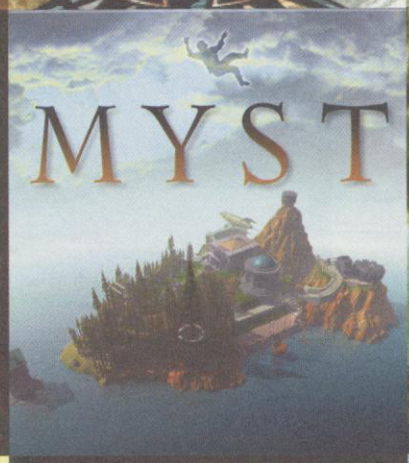




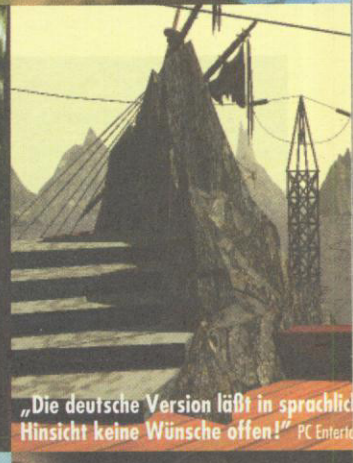


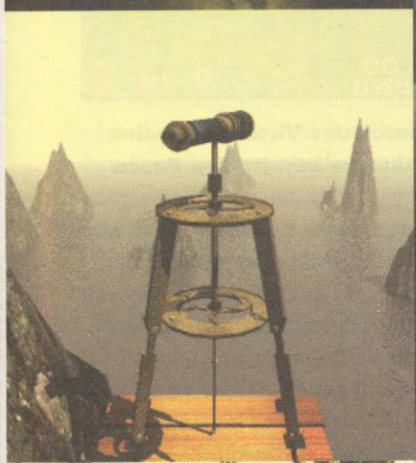






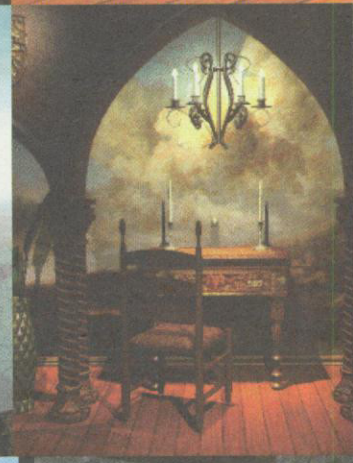




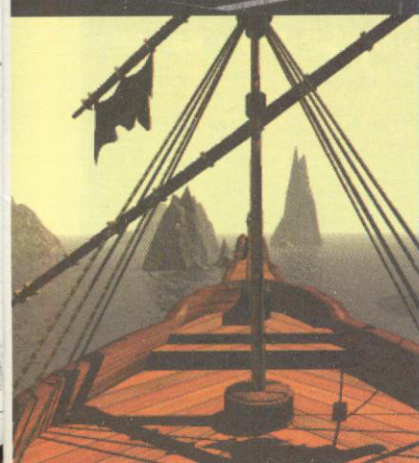












Verlieren Sie sich in den Welten von

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.





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







EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

FIFA SOCCER 96







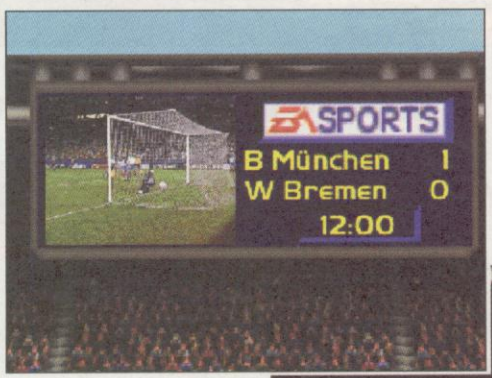


Torwartparaden, böse Fouls, Kopfballduelle und geschickte Tacklings, alles ist bei FIFA 96 möglich

So langsam komplettiert sich die 96er-Riege der EA-Sports-Programme. Neben NHL Hockey ist FIFA dabei das zweite Produkt, das auf die "Virtual Stadium"-Technik zurückgreift, zwei weitere sollen mit NBA Live und NFL folgen. "Virtual Stadium" bedeutet im Klartext nichts anderes, als daß das Geschehen auf dem Rasen nicht mehr wie in FIFA Soccer '95 aus einer festen Perspektive besteht, sondern entsprechend einer Fernsehübertragung mit insgesamt sieben, frei wählbaren Kameras verfolgt werden kann. Stadion, Kicker und alle sonstigen Objekte spielen in echtem, ständig neu berechnetem 3D auf. Weitere Neuerungen betreffen die Spielmodi - statt an der WM nehmt Ihr an einer von 11 Nationalligen oder der Weltliga teil - sowie die Teams und ihre Spieler: Soweit feststellbar (bei Mannschaften aus Malysia oder der Elfenbeinküste entzieht sich dies leider meiner Kenntnis) sind alle Akteure mit ihren Originalnamen vertreten, ausnahmsweise sogar die in Dutzenden von Fußballspielen und -managern immer wieder umbenannten deutschen Cracks. Dagegen fehlen die Wappen der Vereine, und die Spieler sind im Gegensatz zu NHL '96 nicht mit einem dekorativen Foto vertreten, können also künftige Schwiegermütter nicht auf sich aufmerksam machen. Hat man den Verein seines Autoaufklebers gefunden ("bitte nicht hupen, Fahrer träumt von...") ist noch eine Reihe Einstellungen vorzunehmen, die im großen und ganzen denen der



Während die Kamera noch durch das Virtuelle Stadion schwenkt, betreten die 23 Akteure bereits den Rasen



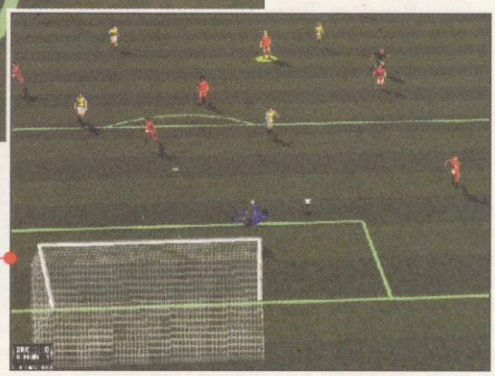
In der Halbzeit werden Originalvideos gezeigt



Ein Sieg gegen die Erzrivalen von der Weser führt natürlich zu ausgiebigen Siegesfeierern



Spielfeldnahe Kameras bieten tolle Bilder, aber auch schlechte Übersicht (links)



Die Tormänner sind immer für solche Paraden gut

Mit der Technik des virtuellen Stadions und der grandiosen Spielbarkeit gelingt EA Sports mal wieder ein Quantensprung – FIFA Soccer setzt neue Maßstäbe bei den Fußballspielen.

95er-Version entsprechen; die ganz Harten wählen als Spielzeit volle 90 Minuten und lassen die Uhr bei Unterbrechungen jeglicher Art anhalten – ein Abend, unterhaltsamer als jede "ran"-Sendung, ist dann mit einem einzigen Spiel schnell verbracht. Nachdem die Mannschaften, dem Anstoß entgegenhechelnd, den Umkleidekabinen entstiegen sind, wird auch der verwöhnte Sportspielfreund mit der Zunge schnalzen: die völlig neuen, im Motion-Capture-Verfahren aufgebauten **Animationen**, mit denen sich Spieler, Torwarte und der Pfeifenmann wahlweise in VGA oder SVGA übers Feld bewegen, lassen nach ein paar Minuten tatsächlich eine Art "Virtual Stadium"-Feeling aufkommen. Ebenfalls verfeinert und ausgebaut wurde die Steuerung: Da bei den Schüssen, Pässen, Hebern, Kopfbällen und Fallrückziehern bis zu drei Knöpfe plus mehrere Zwei-Knopf-Kombinationen abgefragt werden, ist ein hochwertiges Joypad von Gravis oder Logitech dringend anzuraten. Fast schon zur Gewohnheit geworden ist bei den EA-Sports-Titeln inzwischen die große Anzahl und das hohe Niveau an Musikstücken, Soundeffekten, Statistiken und Menüs. Letztere bieten allerdings leisen Ansatz zur Kritik. Obwohl dank SVGA-Darstellung genügend Platz für mehr wäre, finden sich in der Ligatabelle nur die ersten 16 Mannschaften auf einem Screen, die am Ende stehenden Teams müssen erst herbeigescrollt werden, was am Anfang trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrades der Computer wohl des öfteren passieren wird. *mg*





Wunderbare Aktion vom Torwart, nur leider in die falsche Richtung



FIFA '96 ist schlicht und ergreifend das beste Fußballspiel, das ich kenne. Bis zum letzten Byte edel aufgemacht und super spielbar, wurden die Hardwareanforderungen im Vergleich zum ähnlichen NHL '96 trotz meiner Meinung nach ebenbürtiger Grafik leicht heruntergeschraubt. Besonders freut's mich, daß die verschiedenen Perspektiven sehr übersichtlich und ständig auf Ballhöhe sind, während ich hier bei NHL '96 nach wie vor meine Problemchen habe. Hochkomplex und vielseitig, aber nie frustrierend, so präsentiert sich die Steuerung mit einem 4-Button-Joypad. Nahezu alles läßt sich mit den Spielern anstellen, seien es präzise Kurzpässe oder spektakuläre Fallrückzieher. Alles wirkt sehr professionell, lediglich der deutsche Kommentar von Wolf-Dieter Poschmann nervt nach ein paar Spielen trotz der 18 000 Sample-Kombinationen mit den ständig selben Phrasen.

SUPER

Name	Fifa Soccer 96		
Genre	Sportspiel		
Hersteller	Electronic Arts		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1 bis 4		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	MS-DOS
Festplatte belegt	1-25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Extras	unterstützt 4- Spieler-Adapter

Grafik **83%**
Sound **82%**
Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

GRAND PRIX MANAGER





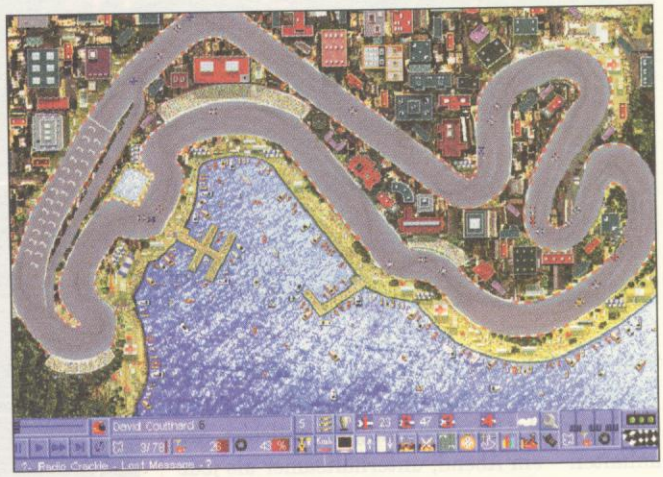
Diese Meldung sorgt bei den Herren von Benetton und Williams für einige Aufregung



In der technischen Abteilung kann der Entwicklungsstand des nächstjährigen Wagens eingesehen werden



Deutschlands Formel 1-Fans im Glücksrausch: Schumi ist zum zweiten Mal Formel-1-Weltmeister geworden, hat Damon Hill blamiert und ganz nebenbei seinem Benetton-Team auch noch zum Konstrukteurstitel verholfen. Bessere Voraussetzungen für den Deutschlandstart seines Grand Prix Managers könnte Microprose gar nicht vorfinden. Dank der FIA-Lizenzen stimmen nicht nur die Teams und **Fahrer** mit der Wirklichkeit überein, sogar die dem Laien eher weniger bekannten Teammanager und Designer sind mit von der Partie. Da das 95er Formel-1-Feld aus nur 13, nach dem Bankrott von Simtek zur Jahresmitte sogar nur noch aus 12 Teams bestand, mischten die Programmierer ein paar fiktive Teams und zusätzliche Motoren unter das Fahrerlager. Ein Rolls-Royce-Formel-1-Motor mag zwar ganz witzig sein, trübt aber doch das ansonsten um Authentizität bemühte Bild. Habt Ihr Euch für ein Team entschieden – wohlgemerkt als Manager, nicht als Fahrer – und die grundlegenden Vertragsdetails geklärt, geht es vom Hauptbildschirm aus in diverse Untermenüs. Dort könnt Ihr den Finanzhaushalt auf Vordermann bringen, die Boliden mit Sponsorklebern zupflastern, das Personalkarussell drehen und Eurer Entwicklungsabteilung Feuer unter dem Hintern machen, damit immer die neuesten und besten Teile zur Verfügung stehen. In dieser Phase des Spiels gleicht es noch einer ganz normalen Wirtschaftssimulation, sind jedoch erstmal die Frachtkisten in die Jumbos verpackt und die Hotels in Sao Paulo gebucht, bekommt Grand Prix Manager einen deutlich strategischen Einschlag. Das Rennen steht an und es sind etliche Entscheidungen zu treffen, die den Teamchefs schon so manches graue Haar wachsen ließen: Welche Reifen lasse ich aufziehen? Welche Boxenstoppstrategie schlagen wir ein, und wieviel Benzin wird deswegen in den Tank gefüllt? Warten die beiden Angestellten in Ihren 700-PS-Einbäumen auf das Grünlicht, seht Ihr aus der Vogelperspektive, wie 26 pixelgroße Rennwägen um die Strecke hetzen. Dabei habt Ihr von der Änderung der Renntaktik bis hin zur Überwachung sämtlicher Rundenzeiten all die Möglichkeiten, auf die auch ein echter Teamchef dank der Telemetrie zugreifen kann. *mg*



Monaco: Die Rennstrecke samt Yachthafen im Überblick



Um mir alle Läufe auf Eurosport mit dem Kommentar von John Watson live reinzuziehen, steh' ich auch ohne mit der Wimper zu zucken mitten in der Nacht auf (Hartmut übrigens auch). Deshalb bin ich von der realistischen und kompetenten Umsetzung des hochkomplexen Formel-1-Zirkus fasziniert. Die – höflich ausgedrückt – grafisch unscheinbaren Rennen sind zwar etwas langatmig, bieten dem um Durchblick bemühten Teammanager aber eine wahre Flut an Informationen. Durch die vielfältigen Möglichkeiten, auf die Situationen während des Laufes zu reagieren und seine Fahrer darauf einzustellen, geht der Spielpart während der Rennwochenenden fast schon als Simulation durch. Mit mir geht dagegen der Gaul durch, wenn ich sehe, wie Microprose mit viel Geld die Originalnamen einkauft, nur um sie dann mit lächerlichen Fantasieteams und völlig unrealistischen Motorenherstellern zu garnieren.

GUT

Name	**Grand Prix Manager**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Microprose
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔

Sound	S'Blast ✔	GMidi	Audio

System	Windows
Festplatte belegt	0 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik 34%

Sound kein Sound im Testmuster!

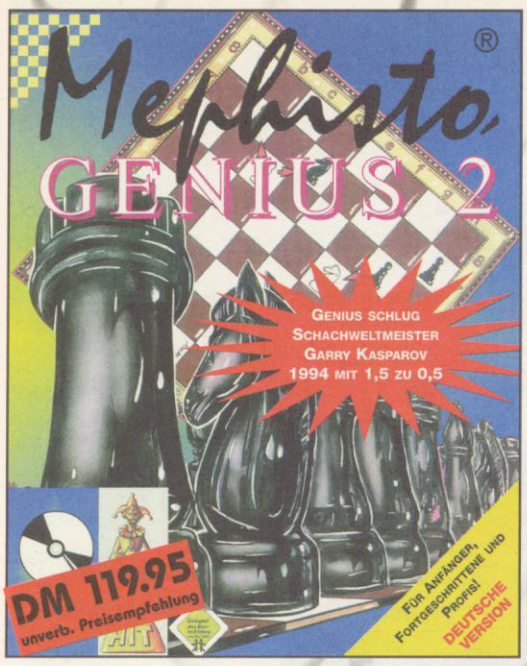
Spielspaß

74%

Bilder auf

Eine Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – Konzept und Gestaltung: Projekt PR/Padberg, Bonn

HIER SIND SIE RICHTIG!



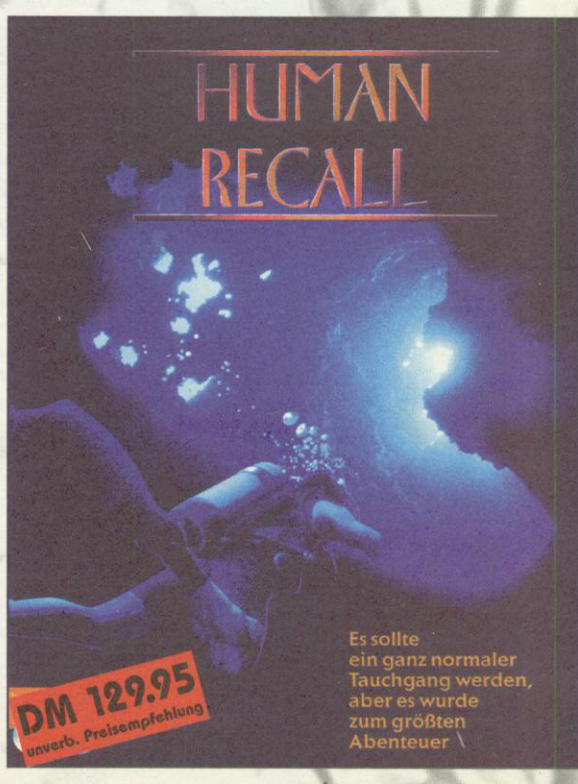
Mephisto Genius schlug den amtierenden Weltmeister Garry Kasparov im vergangenen Jahr mit 1,5 : 0,5! Mit ca. 2.300 ELO ist Mephisto Genius die derzeit wohl spielstärkste Schachsoftware auf dem Computermarkt. Genius 2 ist für Anfänger wie Profis gleichermaßen geeignet. Die Spielstärke des Programms können 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.

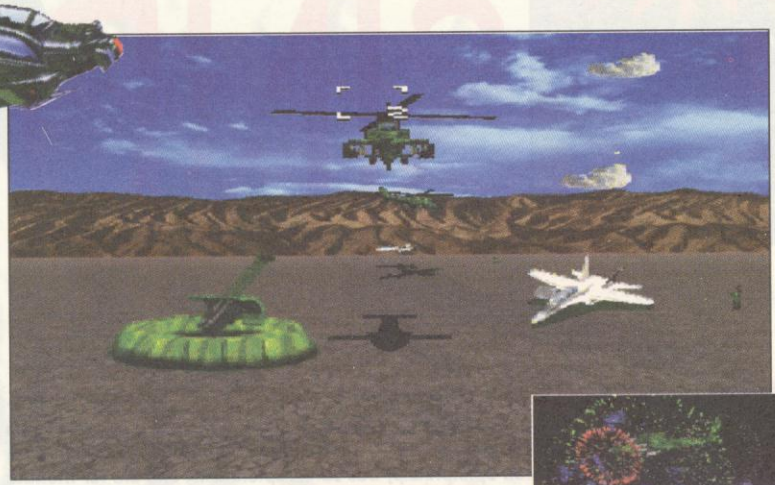


Pech für Taucher Prof. Dr. Frank Forster. Beim Gleiten in die Tiefe des Meeres entdeckt er eine vergessene Piratenhöhle, die nur auf dem Unterwasserweg zugänglich ist. Er schwimmt hinein, doch plötzlich ist die Sauerstoff-Flasche leer. Keine Chance, durchs Wasser zu entkommen. Auf der beschwerlichen 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

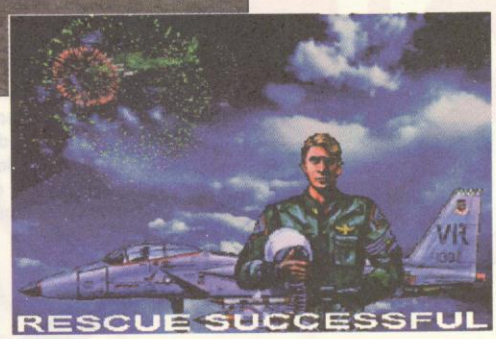
HELLFIRE ZONE



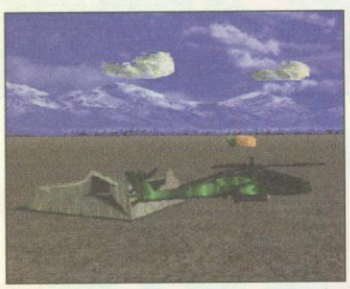


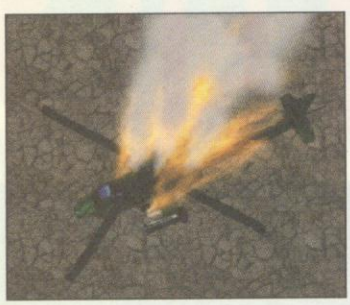
Das Männchen ganz rechts müßt Ihr aufpicken

Mit geschwellter Brust läßt der Held sich feiern



Hellfire Zone ist ein dumpfes Shoot 'em up zum Abgewöhnen.





Und wieder einmal sind 13 Millionen Dollar am Boden zerstört

Der Russe taugt als Feindbild schon lange nicht mehr, der Ostblock hat sich aufgelöst, und die klassischen Bösewichte wie Libyen oder der Irak wurden schon von Hunderten von Computerspielen bis zum geht-nicht-mehr durchgenudelt. Also nahm man bei Gametek einfach irgendein angrenzendes Nachbarland, um überhaupt so etwas wie einen Vorwand für neue Hubschrauberaction vorweisen zu können. Dieser Nachbar stibitzte nämlich einige der besten Männer des Vaterlandes und hält sie in geheimen Stützpunkten gefangen. Deshalb wird sofort eine Spezialeinheit zusammengetrommelt, um die Gekidnappten wieder zu befreien. Ein Mitglied dieser Spezialeinheit ist der Spieler, der einen hochmodernen **Apache AH64**-Helikopter unter den Hintern geschnallt bekommt, mit dem schwerbewaffneten Gerät in feindliches Gebiet vordringen und möglichst viele Landsleute befreien, aufnehmen und in eigene Stellungen zurücktransportieren soll. Feindliche Luft- und Bodeneinheiten warten schon in rauhen Mengen, um diesen Hubschraubereinsatz zum Scheitern zu bringen. Wenn Ihr Euch jetzt denkt, daß sich das Ganze eher einfach gestrickt anhört, so habt Ihr völlig recht. Hellfire Zone verzichtet auf jegliche Simulationselemente und stellt stattdessen die pure Action in den Vordergrund. Man kann sich in den Levels zwar frei bewegen, sollte aufgrund der geringen Treibstoffreserven jedoch tunlichst direkt zu den vorgegebenen Waypoints fliegen, auf die mit einem blinkenden Pfeil hingewiesen wird.

Auch optionsmäßig gibt sich das Programm spartanisch; ohne z.B. die Bewaffnung oder den Schwierigkeitsgrad auswählen zu können, geht es direkt ab ins Kampfgeschehen. mg



Gametek wird schon wissen, warum sie für dieses Teil nur 60 Mark verlangen. Außer der Grafik, die sich hochauflösend und halbwegs schön präsentiert, fallen mir beim besten Willen keine schlagkräftigen Kaufargumente ein. Auf dem Weg zum nächsten Waypoint schwirren ständig Stingers und Hellfires um meinen Hubschrauber herum, ohne daß ich etwas dagegen machen könnte. Damit wird aus einem Baller- ein "Möglichst-gut-ausweichen"-Spiel. Außerdem ist es verdammt schwer, gegnerische Sprites zu treffen, besonders bei den Hinds. Und selbst wenn man doch mal welche trifft, bringt's auch nicht besonders viel, da nach einem Treffer einfach der nächste auftaucht. Insgesamt läßt sich sagen, daß Action-Profis auf Hellfire Zone nur milde lächelnd herabblicken werden, während Einsteiger vor Frust den Joystick durchbeißen, der sowieso ziemlich dämlich belegt ist.

NA JA

Name	Hellfire Zone		
Genre	Actionspiel		
Hersteller	Gametek		
Niveau	schwer		
Preis	ca. 60 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	MS-DOS
Festplatte belegt	0 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	keine
Grafik	**49%**
Sound	**41%**
Spielspaß	**29%**

CARRIER STRIKE FORCE



IHR EINSATZ. SIND SIE DARAUF VORBEREITET?

ÜBERNEHMEN SIE DIE ROLLE DES KOMMANDANTEN EINER SPEZIALEINHEIT, UND TAUCHEN SIE IN DIE WELT DER HIGH-TECH-FLOTTENKRIEGSFÜHRUNG EIN. ERLEBEN SIE DIE PACKENDE SPANNUNG, EINE KOMPLETTE LUFTKAMPF-KAMPAGNE ZU PLANEN, UND DIE FRÜCHTE IHRER STRATEGIE ZU ERNTEN.

FÜHREN SIE AUFKLÄRUNGSFLÜGE, ESKORTEN, ABFANGMISSIONEN UND ANGRIFFE GEGEN LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTE, STÄDTE, ÖLFELDER, INDUSTRIEANLAGEN UND FEINDLICHE HAUPTQUARTIERE DURCH.

DANK DER ECHTEN 3D-IMAGE-MAPPED SVGA-GRAFIKEN KÖNNEN SIE IHREN JÄGER, DAS COCKPIT UND DIE RAKETEN VON JEDEM BLICKWINKEL AUS BEOBACHTEN.

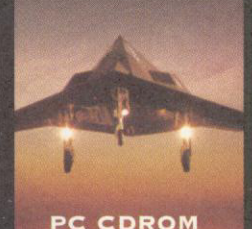
STELLEN SIE SICH DEN INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNERN, DIE JEMALS IN EINEM KAMPFFLUGSIMULATOR EINGESETZT WURDEN. DESHALB WERDEN SIE DER NEUESTEN, WIRKLICHKEITSGETREUEN HUD-TECHNOLOGIE, DEN AUTOMATISCHEN ZIELSUCHSYSTEMEN UND DEN FOTOREALISTISCHEN COCKPITS, DIE ALLE AUF ECHTER MILITÄRHARDWARE BASIEREN, NOCH SEHR DANKBAR SEIN.

MIT DEN SUPERREALISTISCHEN SOUNDEFFEKTEN, DEN DETAILLIERTEN SONNENREFLEXIONEN, BLACKOUTS UND PHYSIKALISCH GENAUEM FLUGVERHALTEN, SOWIE DEN REALITÄTSGETREUEN MILITÄRSZENARIEN WIRD ES IHNEN SCHWER FALLEN, IHRE FÜßE AUF DEM BODEN ZU BEHALTEN.

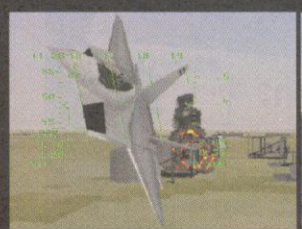
CARRIER STRIKE FORCE - DIE SUPERLATIVE IN ÜBERSCHALL-LUFTKAMPF UND STRATEGIE







PC CDROM





empire INTERACTIVE

IM EXCLUSIVVERTRIEB VON BOMICO

Rowan Software Ltd

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 1/96

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



[system]

Erste Hilfe

112 **Datenträger**
Fehlermeldung beim Installieren

113 **Monitor defekt?**
Probleme mit der Bildauflösung

113 **Aufrüstungsdebatte**
Welchen PC für Windows 95?

114 **Neukauf**
Windows 95 und die Grafikkarten

114 **RAM (fast) umsonst?**
Vorsicht vor tollen Softwareangeboten

114 **Speicherfehler**
Defekte nach Neuinstallation

Rubriken

116 **Leserpost**
Die Bühne für aktive Leser

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

[software]

Computerspieletips

084 **Battle Isle III**
Komplettlösung zu den Inselschlachten

094 **Archibald Applebrook**
Erfahrungsbericht einer Expedition

097 **Crusader**
Hilfreicher Cheat zum Action-Adventure

097 **Hexen**
Cheats für die 4-Level-Demo

098 **Need for Speed**
Kursskizzen zum Wettbewerbserfolg

104 **Burn Cycle**
Komplettlösung gegen Sicherungsviren

Hexerei

108 **Terminal Velocity**
Magic Carpet 2, Hexen

109 **Slipstream 5000**
Whale's Voyage 2

110 **Caesar III, Witchaven**
Dungeon Master 2

H!LFE



Diesmal helfen wir Inselhüpfern mit einem Strategieführer zu allen Battle Isle III-Leveln. Die Adventure-Fans kommen mit Archibald Applebrook und Burn:Cycle auf ihre Kosten, und für alle Raser unter Euch gibt´s schnucklige Kursskizzen zu Need for Speed.

Battle Isle III

Aus den Einsendungen von Stephan Meise aus Harsum, Olli Knaus aus Nürnberg und Sascha Mohaupt aus Remscheid wurde diese sehr detaillierte Komplettlösung zu Blue Bytes' Inselschlachten komponiert, die jedem Battle-Isle-Fan munden dürfte.

Level 1: Die Prätorianer

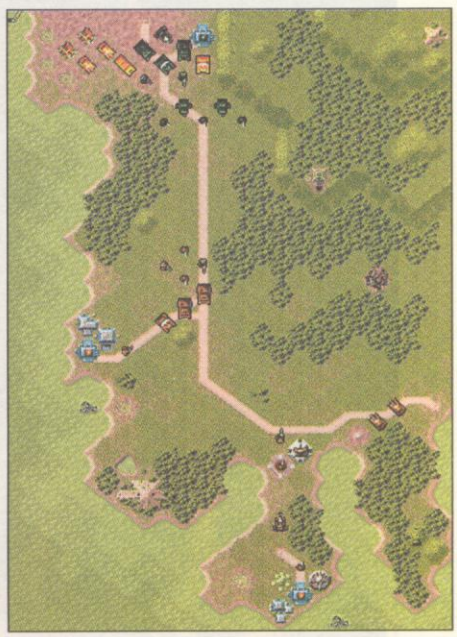
– Code: -
– Missionsziele:
Alle gegnerischen Einheiten zerstören
– Verbündete: Zoleri (Orange)

Um unser großes Ziel, die Macht auf Chromos zu erlangen, zu erreichen, muß erst einmal die kleine Insel Beldhar unter Kontrolle gebracht werden. Das Volk der Zoleri bietet uns seine Hilfe gegen die "bösen" Maliteri an. Gemeinsam vernichten die Verbündeten die paar gegnerischen Einheiten, wobei das Zerstören einer gegnerischen Einheit und das damit verbundene Erhalten zweier Erfahrungspunkte unserem GOLEM Kampfroboter vorbehalten sein sollte.



Level 2: Der Vormarsch

– Code: 6487674
– Missionsziele:
Die Dörfer Mala Kanda und Ireti erobern
Das Flugzeugwrack erobern
Alle gegnerischen Einheiten zerstören
– Verbündete: Zoleri (Orange)



Gemeinsam mit den Zoleri nehmen wir die beiden Dörfer im Südwesten und Süden, sowie das Flugzeugwrack südöstlich unserer Position (in 4 Zügen erreichbar) ein. Hier sollte man relativ aggressiv vorgehen, da die Zoleri uns sonst die Arbeit und die Erfahrungspunkte abnehmen. Erfahrung sammeln (ca. Level 10-12) sollten 2 SNAKE Schützenpanzer und 2 GOLEM.

Level 3: Die Schiffe

– Code: 1564386
– Missionsziele:
Dörfer Umo und Entala erobern
Alle gegnerischen Einheiten zerstören
– Verbündete: Zoleri (Orange)

Der "große, silberne Fisch" der Maliteri ist nichts weiter als eine Gruppe von 3 Transportschiffen, die sich im "Heiligtum", südlich des Dorfes Pilmar befinden. Wir können sie gut gebrauchen, um damit zur kleinen Insel im Südosten überzusetzen. Mitgenommen werden sollten ein Kampfroboter und Einheiten, die noch Erfahrung brauchen.

SPIEL REGELN

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

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

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!



Preisknaller
(solange Vorrat reicht)

7th Guest	19,95
Campaign	19,95
Dawn Patrol	29,95
Desert+Jungle Str.	44,95
Dune 2	29,95
Flight of the Intruder	19,95
Goblins 1+2	19,95
Harpoon	19,95
High Command	19,95
Inca	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	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 Quest 4	19,95
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	74,95
Indy Car Racing 2	67,95
NBA Live 96*	74,95
Panzer General 2	69,95
RAN Soccer	69,95
The Dig e./dt.*	59,95 / 79,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4*	89,95

Spiel des Monats:
Rebel Assault 2 64,95

Wir vertreiben keine „Erotik" und keine indizierten Spiele!

3D Lemmings	89,95
3D Pinball	64,95
5th Musketeer*	**89,95**
11th Hour*	79,95
A 4 Networks	84,95
Air Power	69,95
Aliens	69,95
Alien Odysee	69,95
Amerika / Civil War	69,95
Apache Longbow	64,95
Ascendancy	**74,95**
Battle Isle 3	**74,95**
Berlin Connection*	89,95
Biing	64,95
Bioforge	69,95
Braindead 13*	59,95
Burn Cycle	69,95
Caesar 2	**74,95**
Capitalism	**69,95**
Carrier Strike Force*	**74,95**
Civilisation Net*	79,95
Command Aces o.t.D.	74,95
Crusade	74,95
Crusader	74,95
Der Planer 2	**69,95**
Der Seelenturm*	69,95
Destruction Derby	84,95
Dungeon Keeper	**79,95**
Earthworm Jim 2 +1*	a.A.
Entomorph	69,95
Fade to Black	79,95
Formula One GP 2*	**84,95**
Full Throttle e.	62,95
Gabriel Night 2*	79,95
Harvester*	89,95
Hattrick (Ikarion)	72,95
Heroes o Might&Magic	79,95
Hi Octane	77,95
Jagged Alliance dA.	69,95
Jagged Alliance dt.	79,95
King's Quest 7	59,95
Kingdoms of Germany	49,95
Mad TV 2*	**74,95**
Magic Carpet 2	**74,95**
Mechwarrior 2 dt.	**69,95**
Mech 2 Data Disc*	**a.A.**
Metal Lords*	**79,95**
Micro Machines 2	64,95
Monopoly*	67,95
Myst dt.	64,95
NBA Jam Tourn.*	84,95
Need for Speed	**74,95**
NHL Hockey 96	**74,95**
Panzer General	64,95
Perfect General 2	69,95
Phantasmagoria	74,95
Pinball Illusions	54,95
Pitfall Win95	74,95
Pole Position*	79,95
Pro Pinball:The Web*	49,95
Psycho Pinball	64,95
RAN Trainer 2*	**69,95**
Raven Project*	74,95
Red Ghost*	79,95
Riddle of Master Lu	**79,95**
Ring der Nibelungen	**59,95**
Sens. W. of Soccer	**69,95**
Shanghai Great Mom.	79,95
Shannara	**69,95**
Shell Shock	74,95
Shock Wave Win95*	69,95
Silent Hunter	**69,95**
Silent Steel	99,95
Sim City 2000 Collect.	82,95
Simon the Sorcerer	**69,95**
Space Marines	**74,95**
Space Quest 6	74,95
5 x Star Trek	
25th Anniversary	24,95
Next Generation e.	79,95
Next Generation dt.	89,95
Omnipedia e.	74,95
Technical Manual e.	69,95
Steel Panthers	69,95
Stone Keep	89,95
SU 27	69,95
Talisman*	69,95
Tie Fighter SVGA	59,95
TFX 2000 EF*	79,95
This means War!*	84,95
Thunderscape	74,95
Ticonderoga Win95	74,95
TOP GUN*	94,95
TV Karriere	39,95
US Navy Fight. Plus	82,95
Vollgas dt.	77,95
Warhammer	74,95
Werewolf/Comanche	69,95
Westwood Compilat.	69,95
Wetlands	54,95
Wing Commander 3	89,95
Worms	59,95
X-COM dt.	69,95
Z	64,95

GOLF

Sensible Golf	59,95
PGA Tour Golf 96	74,95
Links 386 + 2 Plätze	59,95
Kurs Belfry	49,95
Kurs Castle Pines	49,95
Kurs Devil's Island	49,95
Kurs Dunes	49,95
Kurs Firestone	49,95
Kurs Prairie Dune	49,95
Kurs Riviera	49,95

Flugsims
Liste „Flugsims" anfordern

Flight unlimited	79,95
Flugsimulator 5.1 e	79,95
FS 5 Scen. Designer	64,95
FS 5 Flight Shop*	79,95
RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Europe 1	54,95
Nord-/Ostsee, HH	44,95
Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Frankfurt, Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Süddeutschland	44,95
Südwestdeutschland	44,95
Multimedia München	249,95
New York	44,95
Hong Kong	44,95

Hardware
Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

CH Flightstick	79,95
CH Flightstick Pro	139,95
CH Virtual Pilot	149,95
CH Pedals+Nascar R.	99,95
Sidewinder + Fury3	119,95
Gravis Gamepad	29,95
Gravis Analog	39,95
Gravis Analog Pro	44,95
Gravis Firebird	99,95
Gravis Phoenix	159,95

Neu ! Thrustmaster

TM XL Action Control	59,95
TM FCS Flight 2	119,95
TM F16 Flight	239,95
TM Weapon Contr. 2	179,95
TM Form. T2 Lenkr.	239,95

Soundkarten

Ultrasound ACE	169,95
Ultrasound MAX	279,95
SB 16 VE IDE	169,95
SB AWE 32 VE	319,95

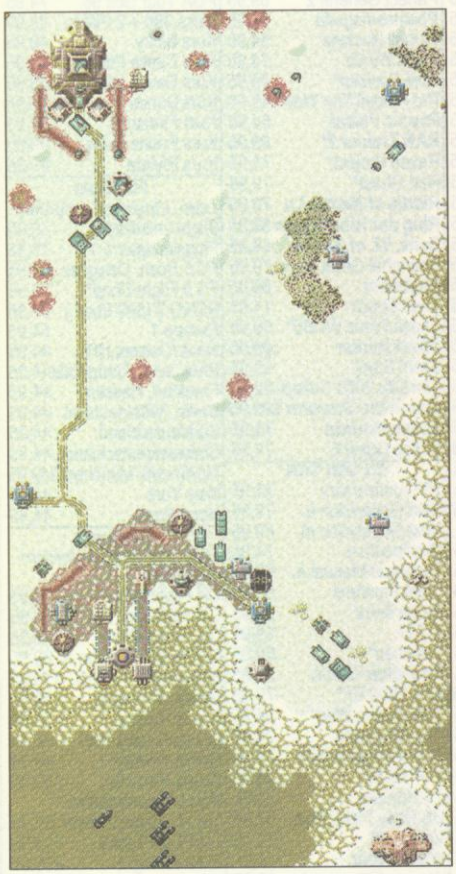
Preise beziehen sich meist auf die deutsche Version incl. Eilservice
Viele Titel auch in 3,5" lieferbar - Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95
Preise Stand 10.11.95 - * = noch nicht verfügbar am 10.11.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Nachnahmeversand: DM 10,90 + 3,- NN-Gebühr, **Vorkasse / Scheck** DM 7,90, jeweils ab DM 250,- frei

Erfahrung sammeln:
Raketenpanzer PYTHON, 2 leichte Panzer TECHNOTRAX, GOLEMS

Level 4: Die Landung auf Kaar

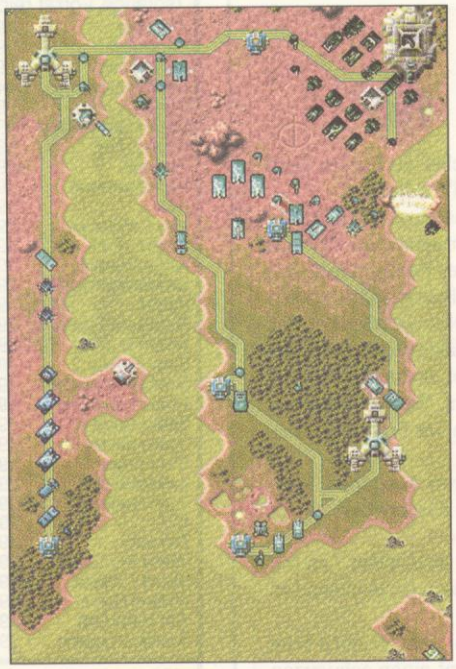
– Code: 9745642
– Missionsziele:
HQ der Kais erobern
– Verbündete: Keine

Nachdem die Insel Beldhar eingenommen ist, kommt Kaar, das Gebiet der mit den Drulls verbündeten Kais dran. Mit 3 Transportschiffen landen die imperialen Einheiten an der Küste und nehmen direkt den Hafen ein, wobei uns 2 BUGGY-Späh-fahrzeuge in die Hände fallen.
Nach der Einnahme der beiden südlichen Städte, bei der wir auf nur geringen Wiederstand stoßen, fällt auch das Hauptquartier im Nordwesten in unsere Hand.
Erfahrung sammeln: Kreuzer, 2 BUGGY, 2 PYTHON



Level 5: Kampf um die Fabriken

– Code: 3756838
– Missionsziele:
Panzerfabrik P2 und Fabrik Gatno erobern
HQ verteidigen
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

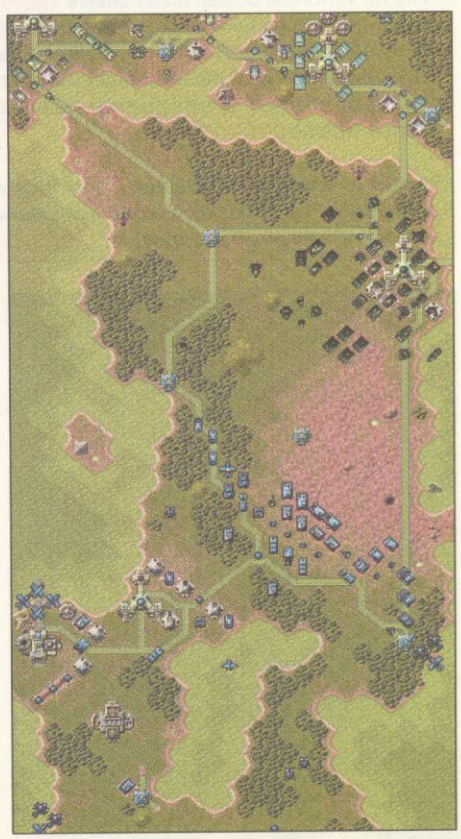


Zunächst nimmt ein Kampfroboter Atora ein. Danach formieren sich unsere Einheiten zum ersten Mal so, wie es auch in vielen späteren Leveln notwendig ist: Unsere schweren Panzer bilden eine Kette, hinter der sich die Fernwaffen plazieren. Die Panzer bleiben passiv in der Kette stehen und greifen nur schwache und bereits angeschlagene Einheiten, niemals aber gleichwertige Gegner an, da sie dadurch nur geschwächt werden und den Fernwaffen bald nicht mehr als Schutzschild zur Verfügung stehen. Sinkt die Stärke der Panzer unter 5, sollten sie zur Reparatur geschickt werden. Einen Großteil der Arbeit übernehmen die Fernwaffen.
Besonders wichtig ist es natürlich, feindliche Fernwaffen schnellstmöglich auszuschalten, da sie sonst in den folgenden Runden großen Schaden anrichten können.
Durch diese Taktik ist es möglich, trotz materieller Überlegenheit des Feindes keine wichtigen Einheiten (Fernwaffen und Panzer) zu verlieren.
Lichten sich die Reihen auf gegnerischer Seite, beginnt unser Vorrücken. Die Fabrik im Südosten sollte zuerst eingenommen werden, da sich hier eine Artillerie bauen läßt, deren Erfahrung wir für die nächsten Level gut gebrauchen können. Hat man etwas Glück, kann man in diesem Level einige schwere Panzer gewinnen, indem ein Dorf eingenommen wird, nachdem der Computer beschädigte Einheiten dorthin zur Reparatur gebracht hat.
Erfahrung sammeln: 2 oder mehr schwere Panzer, STURMGESCHÜTZ, 2 leichte Artillerie, schwere Artillerie

Level 6: Das Flugzeugkombinat

– Code: 2957843
– Missionsziele:
Das Flugzeugkombinat erobern
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Von unseren verbündeten Kais ist in diesem Level leider keine große Hilfe zu erwarten. Es existiert nur ein Flughafen, der sich im Südwesten befindet. Mit der Artillerie wird die Brücke im Norden zerstört, damit uns von dort keine Gefahr mehr droht. Mit einem RANGER nehmen wir die Stadt Uxor ein. Die übrigen Einheiten stellen sich so auf, wie in Level 5 beschrieben. In Runde 3 tauchen feindliche Jagdbomber im Westen auf, die von GOLEMS und der Flugabwehr vernichtet werden sollten. Außerdem besitzt der Feind Instandsetzungsfahrzeuge, die auch schnell zu zerstören sind, da sie angeschlagene feindliche Einheiten reparieren können. Beim Vorrücken sollte man den Benzinstand und die eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten der Tankautos bei Schnee beachten. Die gegnerischen Befestigungen im Südosten können wir mit Geduld und einem BUGGY schwächen, ohne eine erfahrene Einheit zu verlieren. In unserer Fabrik produzieren wir Flakpanzer, die als Opfer für klare Sicht herhalten müssen.
Erfahrung sammeln: STURMGESCHÜTZE, Luftabwehr, Flakpanzer

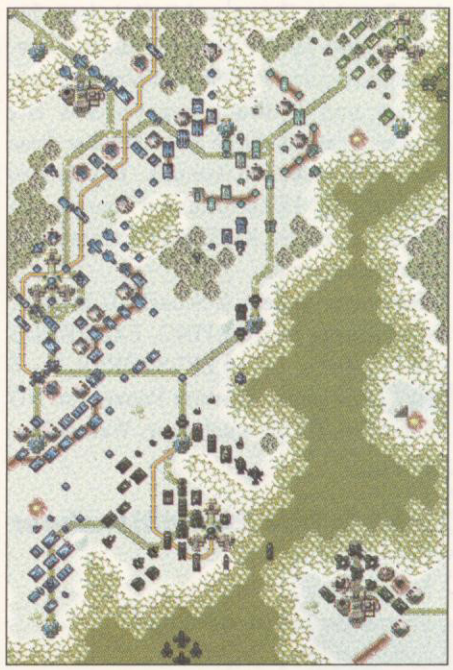


Level 7: Die Spaltung der Kais

– Code: 8844366
– Missionsziele:
Die Fahrzeugfabrik Esto erobern
Den Flughafen Lurs erobern
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Mit der FLIEGENDEN FESTUNG werden die Fernwaffen zum Hauptkampfschauplatz transportiert und hinter der Panzerkette plaziert. Dann vernichten wir mit diesen weitreichenden Waffen, zusammen mit den Jagdflugzeugen, die in Reichweite befindlichen gegnerischen Flugzeuge. Unsere Kampfhubschrauber und Jagdbomber sammeln sich im Süden und greifen den Feind im äußersten Südwesten an. Die Stadt Wegha kann daraufhin von einem RANGER eingenommen werden. Während unsere Panzer passiv bleiben, produzieren wir Kampfhubschrauber und Jagdbomber.

Im 20. Zug trifft die gegnerische Verstärkung im Osten ein (u.a. eine Mittelstreckenrakete auf einer kleinen Insel). Diese Einheiten kommen wie gerufen, sind sie doch eine leichte Beute für unsere neuproduzierten Truppen. Im Nordosten tauchen einige



Kampfschiffe auf, die mit dem Kreuzer und den FLIEGENDEN FESTUNGEN zerstört werden. Um die harmlosen Tankflieger kümmern sich zum Erfahrungspunkte sammeln unsere Jagdflugzeuge (vier Erfahrene Einheiten davon werden im nächsten Level gebraucht). Ist diese Arbeit im Osten erledigt, fliegen unsere Lufteinheiten nach Westen und greifen zusammen mit Panzern und Fernwaffen (die die feindliche Front gegebenenfalls schon vorher unter Beschuß genommen haben) an. Man attackiert am besten vom Süden her und zieht sich, nachdem die Stadt Esto eingenommen ist (RANGER), wieder ein Stück zurück, um nicht in die Reichweite gegnerischer Fernwaffen zu geraten (der Feind besitzt 3 Eisenbahngeschütze mit der Reichweite 8). Die Kampfhubschrauber können die Stadt als Basis für spätere Angriffe benutzen. Sind alle Flugeinheiten repariert und aufgetankt, beginnt unsere zweite Angriffswelle, mit dem Ziel, die Fabrik einzunehmen.

Von dieser eroberten Fabrik aus benötigt ein Ranger nur 3 Runden, um das Missionsziel, den Flughafen im Nordwesten, zu erobern, was bei entsprechender Luftunterstützung relativ leicht ist.

Erfahrung sollten in diesem Level sammeln: 4 Hubschrauber, 4 Jagdflugzeuge, Jagdbomber, 2 FLIEGENDE FESTUNGEN, Panzer, Bunker

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
Cäesar II	84,95
Command & Conquer	87,95
Crusade	87,95
Crusader: No Remorse	84,95
Fade to Black	84,95
Fifa Soccer 96	84,95
Flight Unlimited	87,95
Formula One GP 2	*
Frankenstein	89,95
Hexen	89,95
Hi-Octane	87,95
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
Powerhouse	67,95
Primal Rage	84,95
Rebel Assault 2	79,95
Run Soccer	79,95
Shanghai-Great Moments	85,95
Sim Tower	79,95
Simon the Sorcerer 2	84,95
Slipstream 5000	67,95
Space Marines	84,95
Space Quest 6	79,95
Star Trek-A Final Unity	97,95

IBM CD ROM

Stone Prophet	79,95
Stonekeep engl.	109,95
TFX: EF 2000	*
Terminal Velocity	64,95
Warcraft 2	*
Werewolf vs Comanche 2.0	79,95
Wipeout	97,95
Whale's Voyage 2	84,95
Wing Commander 3	99,95
Worms	74,95

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

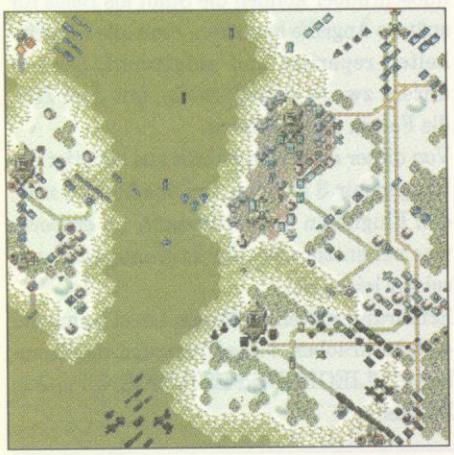
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen sind möglich.
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen.

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

Level 8: Das HQ der Drulls

– Code: 2375411
– Missionsziele:
HQ der Drulls erobern
Eigenes HQ verteidigen
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Zum estenmal bemerkt Karo bei einer Meinungsverschiedenheit mit dem Imperator, daß er sie mit dem Ding in ihrem Kopf kontrolliert. Außerdem verliert Ben Haris anscheinend langsam die Nerven, da er kaische Adelige ermorden läßt und jetzt seinen Vater um ein Expeditionsheer anfleht.

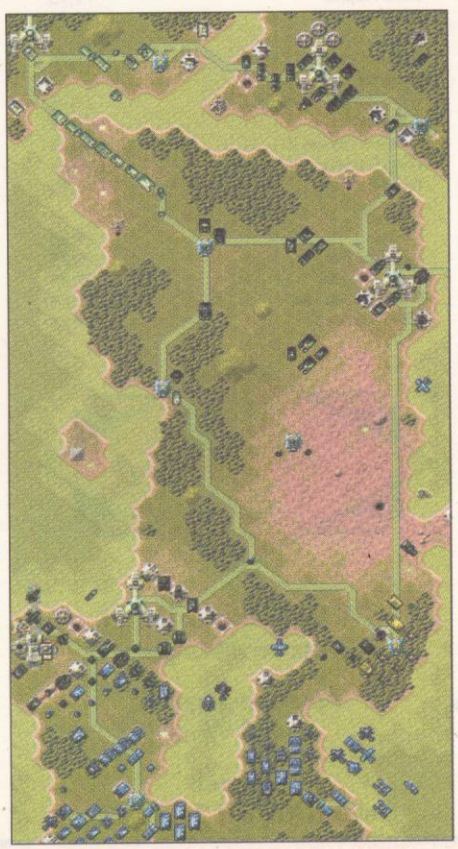


Dieser Level muß aggressiver als die vorherigen gespielt werden. Im Osten kann man ohne Mühe die geg. Front zerstören, ohne dabei große Verluste zu erleiden. Besonders wichtig ist es, die Seeschlacht zu gewinnen. Gegen unsere Prätorianer-U-Boote haben gegnerische Schiffe keine Chance, allerdings machen die 5 U-Boote Schwierigkeiten (eins im NW, vier im N). Für ihre Bekämpfung eignen sich Wasserflugzeuge besonders gut, die deshalb sofort nach Westen fliegen sollten, wo sie südlich des eigenen HQs Erfahrung bei den Ietis Erfahrung sammeln und sich danach um die U-Boote kümmern.
Die östliche Insel einzunehmen, ist kein Problem mit Unterstützung der beiden Prätorianer-U-Boote und deren Kurzstreckenraketen, die vom Flugzeugträger immer wieder aufgefüllt werden können, weshalb dieser unbedingt zu schützen ist. In der Fabrik einige STING Raketenpanzer produzieren, die Erfahrung für spätere Level sammeln müssen. Auf der westlichen Insel befinden sich 4 IONSTAR Geschütztürme, die von den Schlacht-U-Booten ausgeschaltet werden. Hat man etwas Geduld, ist es möglich, im östlichen Hafen ca. 5-10 ZERSTÖRER und später im westlichen Hafen ca. 3-5 KREUZER zu produzieren und mit diesen Erfahrung zu sammeln. Damit ist für die restlichen Level in Bezug auf Seeinheiten das nötige getan. Ist der westliche Hafen eingenommen, werden so viele Kampfroboter produziert und Richtung gegnerisches HQ geschickt, daß feindliche Hubschrauber diese nicht alle zerstören können. Bei den so "angelockten" Hubschraubern können nun wiederum unsere KREUZER Erfahrungspunkte einheimsen.
Erfahrung sammeln: 2 Schacht-U-Boote, 1 Jagd-U-Boot, einige STING, FAHRENDE FESTUNG, ca. 5 – 10 ZERSTÖRER, 3 – 5 KREUZER, einige schwere Panzer (im NO produzieren), Flugzeugträger, Wasserflugzeuge

Level 9: Das Expeditionsheer

– Code: 3854653
– Missionsziele:
Flugzeugkombinat verteidigen
Geheimes Depot erobern
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Ben Haris wurde das Kommando entzogen und dem jungen drullischen Offizier Lark Urelis übergeben. Ziel ist es, ein geheimes Depot nördlich des Flughafens einzunehmen. Dies ist, während das Wasser zugefroren ist, mit einem SNAKE und einem Kampfroboter leicht möglich, sollte aber erst geschehen, wenn die beiden südlichen FAHRENDEN BUNKER die höchste Erfahrungsstufe erreicht haben (ca. in der 10.Runde).



Level 10: Urelis

– Code: 5647332
– Missionsziele:
HQ der Drulls erobern
Eigenes HQ verteidigen
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Karo bemerkt hier, daß es sich bei dem neuen drullischen Befehlshaber um einen achtbaren Mann handelt, der genau wie sie selbst die Probleme auf Chromos sieht, aber seine Kapitulationsaufforderung ist natürlich unannehmbar. In diesem Level trifft der Spieler zum ersten Mal auf die Cyborgs, eine

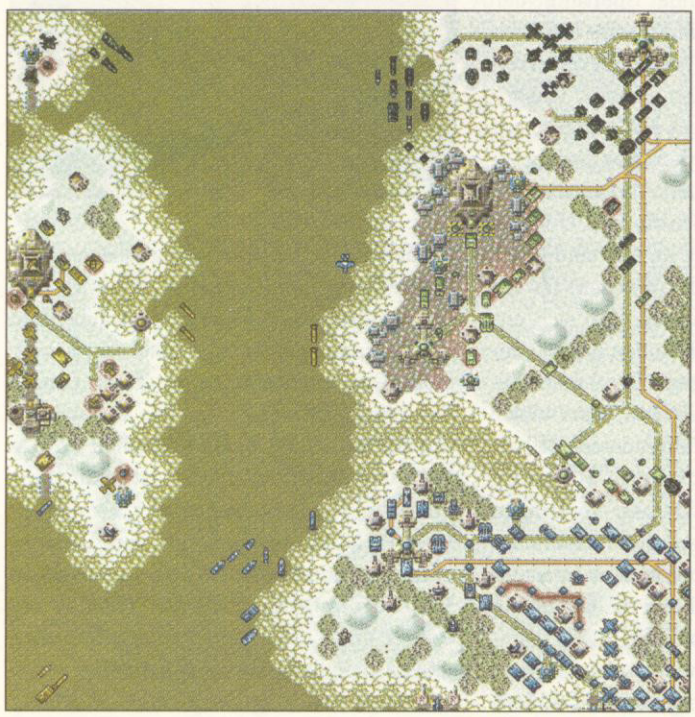


vom Titannet für die Arbeit in Minen gezüchtete Rasse, die einst von den Drulls befreit wurde und die damals gewonnene Freiheit jetzt in Gefahr sieht. Wie im vorherigen Level auch, befinden sich FAHRENDE BUNKER in der Hand des Spielers. Sie gehören zu den bestgepanzerten Einheiten mit hoher Feuerkraft und Reichweite (5 Felder).
Sie sind hervorragende Defensiveinheiten, sollten aufgrund ihrer Reichweite aber in allen Leveln auch in der Offensive eingesetzt werden, um den Verlust eigener Einheiten zu vermeiden.
Der südliche Flughafen ist zu verteidigen, man braucht aber einige erfahrende Einheiten (Wasserflugzeug, leichte Artillerie): Der Kreuzer und das Wasserflugzeug zerstören den Kampfroboter direkt vor dem Flughafen. Die leichte Artillerie zerstört den Kampfroboter auf dem Nebenfeld. Der Bunker schießt auf den Kampfroboter, der den Flughafen im nächsten Zug einnehmen will, aber nicht kann. Stattdessen wird er vom Wasserflugzeug zerstört.

Im ersten Zug die Fabrik im Südosten einnehmen und mit FL. FESTUNG, 2 GOLEMS, einem schweren Panzer und den sich in der Fabrik befindlichen Einheiten verteidigen.
Ist der feindliche Angriff abgeflaut, setzen sich unsere FAHRBAREN BUNKER und Panzer nach Süden in Bewegung. Mit dem Schlacht-U-Boot dürfte es kein Problem sein, die Seeschlacht zugunsten des Imperiums zu entscheiden. Die 3 Raketen sollten aber für die gegnerische IONSTAR aufgehoben werden. Sind diese ausgeschaltet, ist es einfach, mit Hilfe der FAHRBAREN BUNKER das HQ im Südwesten einzunehmen.

Level 11: Kol-Lorz in Gefahr

– Code: 4092664
– Missionsziele:
Flughafen Lurs erobern
Eigenes HQ verteidigen
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)
Diese Karte kommt mir sehr bekannt vor. Hatte ich nicht schon alle Gebäude erobert? Naja egal, es geht hier um die Verteidigung des kaiischen HQs. Der Feind besitzt eine Mittelstreckenrakete, deren Reichweite ein Dreieck mit der Spitze ein Feld über der Stadt Gals Lorz bildet. Logischerweise werden erst mal alle Einheiten aus der Gefahrenzone abgezogen, dann alle gegnerischen Einheiten von unseren Fernwaffen vernichtet, die versuchen, sich den Kais zu nähern. Die feindliche Flotte zu zerstören, ist einfach (5 gegnerische U-Boote): Nachdem die Schlacht-U-Boote die westliche Insel beschos-



SUPERVISION ENTERPRISES

GEWINNSPIEL - GEWINNSPIEL

****

Jeden Monat verlosen wir 5x Einkaufsgutscheine im Wert von 70,- DM. Was Ihr tun müßt?
Zählt einfach die Artikel die wir hier im Angebot haben, so einfach ist das. Solltet Ihr in diesem Monat bei uns schon bestellt haben, so nehmt Ihr autom. an der Verlosung teil. Ansonsten schreibt eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:

SUPERVISION Enterprises
-Gewinnspiel-
Backnanger Str. 53
71546 Großaspach

Bestelltelefon: 07191/22438 -Fax 07191/22438

!!! TOP-ANGEBOTE, DIE SPAREN HELFEN !!!

CD-ROM			PC 3,5"		
Flight Unlimited	DV	99,90	Anstoss	DV	59,90
Lemmings 3	DA	69,90	Bing!	DV	84,90
Panzer General	DA	89,90	Das Amt	DV	93,90
ran Soccer	DV	84,90	Die Siedler	DV	71,90
US Navy Fighter	DV	99,90	Discworld	DA	79,90
Wing Comm. 3	DV	119,90	Hanse	DV	49,90
Wing Commander IV		i.V.	Tie Fighter	DV	77,90

Sehr geehrte Kunden, wir führen auch PC-Hardware, Amiga, Erotik, Macintosh sowie SEGA. Fordern Sie unseren kostenl. Gesamtkatalog an.

Hardware:
PHILIPS CD-ROM
Quad.Speed ATAPI-IDE,
3,5"Inst. Disk, IDE Kabel,
Audiokabel 269,90
CD-ROM Caddy 8,50

Versandkosten: Ab 250,- DM Porto frei
Bei Vorkasse 5,50 DM/ Nachnahme 9,50 DM
DV=Spiel und Anleitung deutsch/ DA=deutsche Anleitung
i.V.=Spiel ist in Vorbereitung, Vorbestellung möglich!

POWER PLAY

480.000 LESER
pro Ausgabe der
POWER PLAY
AWA '95

POWER PLAY-Leser investieren:
DM 400,- hat der Leser von
POWER PLAY durchschnittlich pro Monat zur freien Verfügung!
Quelle AWA '95

Rufen Sie uns an: Telefon (089)
46 13-3 05 Carolin Gluth
PLZ 1-5
46 13-3 13 Natalie Regnault
PLZ 6-0, A, CH
46 13-3 33 Peter Kusterer
ANZEIGENLEITUNG

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

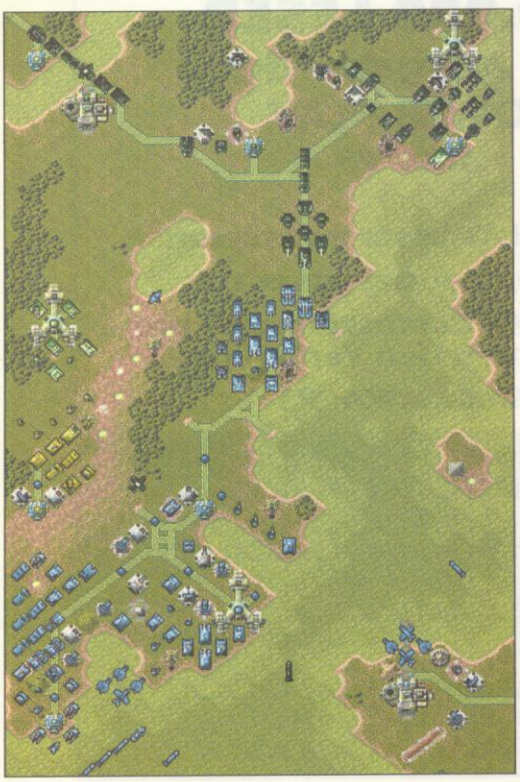
sen haben, können die sich darauf befindlichen Gebäude eingenommen werden. Im Flughafen produziert man ein Wasserflugzeug, fliegt damit am südlichen Kartenrand entlang und zerstört die Mittelsreckenrakete. Daraufhin wenden sich die Schlacht-U-Boote der östlichen Insel zu und der Kampf ist entschieden. Missionsziel ist die Stadt Lurs im Süden.

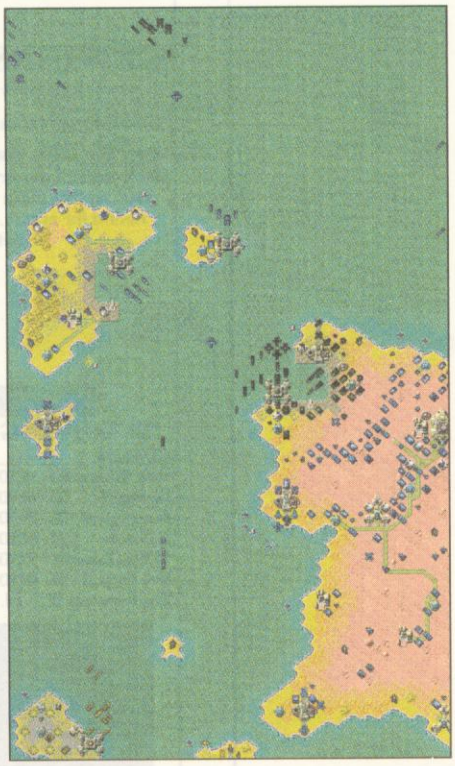
Level 12: Die Nachschublinien

– Code: 7564366
– Missionsziele:
Urelis' Bunker erobern
Eigenes HQ verteidigen
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Zuerst ziehen sich unsere vorgeschobenen Einheiten zurück (wichtige Einheiten mit ELOKA-Störtruppe "abdecken"), während die Fernwaffen zum Kampfgebiet vordringen. In diesem Level besitzt der Spieler zum ersten Mal den Prätorianerpanzer ANXIS, dessen Panzerung und Feuerkraft die FAHRENDE FESTUNG noch übersteigt und dabei wesentlich mobiler ist. Seine einzige Schwäche ist der geringe Benzinvorrat, auf den wir immer acht geben sollten.

Ist der Angriff abgeschlagen, erobern wir die Fabrik im Westen der Karte und schließlich auch Urelis Bunker im äußersten Südwesten. Die IONSTAR wird mit dem FAHRENDEN BUNKER und Jagdbombern ausgeschaltet.





Level 13: Skom

– Code: 8264241
– Missionsziele:
Hol-Lonk Zentrum erobern
Stadt Texol erobern
HQ der Föderation erobern
Hafen Pem Pont verteidigen
– Verbündete: Keine

Nachdem Karo Lark Urelis freigelassen hat, setzen ihre Truppen nun auf drullisches Gebiet über. Hier informiert das Fernsehen über eine bevorstehende Spaltung der Drulls. Benuntai Gerr will für seine östlichen Mandatsprovinzen die Unabhängigkeit erreichen und so den Frieden sichern. Unsere Flotte muß sich sofort nach NW begeben, um den Transportschiffen den Weg freizumachen. Im 3..Zug sollten alle dazwischenliegenden gegnerischen Schiffe und U-Boote zerstört sein. Die Schiffe im NW sind keine Gefahr, da sie sich nicht bewegen. Ist die Arbeit getan, ist es günstig, daß sich ein Großteil der Flotte nach Süden begibt, um die Cyborgs abzufangen. Erreichen die Transportschiffe das Festland, kann unser Vormarsch beginnen. Währendessen sollten 2 Schlachtschiffe gebaut werden, wovon sich eines nach NO begibt und unser Vordringen unterstützt. Das andere sichert zusammen mit dem Schlacht-U-Boot unsere Invasion auf der westlichen Insel und die Einnahme des Missionsziels Hol Lonk. Im Süden befindet sich eine gegnerische Mittelstreckenrakete, die relativ weit entfernt ist. Dadurch kann man sich mit ihrer Vernichtung Zeit lassen (am besten schicken wir nach Eroberung des Flughafens südlich des Kampfgebietes einen Hubschrauber los, der die Sache erledigt). In der Fabrik im Südosten lassen sich PYTHON Raketenpanzer produzieren, die einzige Möglichkeit im ganzen Spiel, eine Prätorianereinheit zu bauen! Jetzt muß nur noch die Cyborgstadt Texol im Südwesten eingenommen werden, und auch dieser Level ist geschafft.

Level 14: Der Panzerkeil

– Code: 3243554
– Missionsziele:
HQ der Föderation erobern
Eigenes HQ verteidigen
– Verbündete: Keine

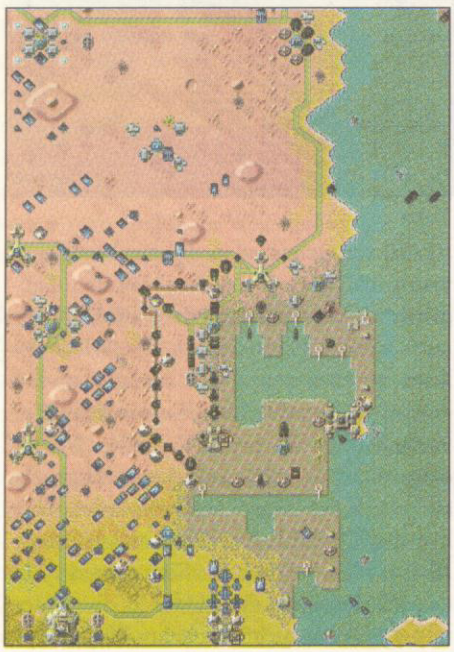
Am besten wird die westliche Brücke zerstört, damit aus dieser Richtung Ruhe herrscht. Die mittlere Brücke kontrollieren 3 IONSTAR, deshalb brechen wir durch die Panzer im Osten durch. In der dortigen Fabrik läßt sich eine Mittelstreckenrakete (Reichweite 20) produzieren. Danach rücken wir nach Westen (Flughafen) und Nordwesten vor. Es gibt nur eine Möglichkeit, die



Einheiten von der Insel runterzubekommen: Man erobert den Flughafen im Süden und fliegt mit einem Transporthubschrauber und einem Kampfroboter zur Insel (Zwischenstop). Dort angekommen, greift ein Panzer das Transportflugzeug an, das sich daraufhin zur Reparatur in den Flughafen zurückzieht und damit uns gehört. Ist erstmal die Fabrik im Norden eingenommen, können wir viele RANGER produzieren, von denen es einer bestimmt schafft, den gegnerischen Verteidigungsgürtel mit etwas Nachhilfe der Panzer und Lufteinheiten zu durchbrechen und das feindliche HQ im Nordwesten einzunehmen.

Level 15: Terdon

– Code: 5487436
– Missionsziele:
Feindliches HQ erobern
Stadtzentrum Terdon verteidigen
– Verbündete: Keine



Der Level sieht bei der hohen gegnerischen Materialüberlegenheit sehr schwer aus, es ist aber nicht allzu hart, mit den erfahrenen Prätorianereinheiten die Stellung zu halten. Sind die Angreifer im Norden zerstört (2 FAHRENDE FESTUNGEN, 3 Kampfroboter), begeben sich die 3 Fahrenden Bunker sofort nach Süden zum Kampfschauplatz. Mit der FLIEGENDEN FESTUNG schaltet man feindliche Flugzeuge und Fernwaffen aus, die übrigen Einheiten haben gegen unsere erfahrenen Fernwaffen keine Chance. Flauen die Angriffe ab, kann sofort auf das gegnerische HQ im Südwesten marschiert und es sogleich erobert werden.

Level 16: Entscheidung über Skom

– Code: 1353411
– Missionsziele:
HQ der Föderation erobern
Eigenes HQ verteidigen
– Verbündete: Keine

In diesem Level kommt es zur Abspaltung der östlichen Mandatsprovinzen unter der Führung Benuntai Gerrs, die sich in den Folgeleveln "Gegenunion" nennt, von den übrigen Drulls und den alten Kriegshelden Benuntai Quaila und dem "Ex-Spieler", dem "Großen Strategen" Val Haris. Für diese Karte hat dies allerdings noch keine Auswirkungen. Zuerst produziert man 2 BUGGYS, fährt damit am östlichen Kartenrand entlang und schaltet die beiden gegnerischen Mittelstreckenraketen im Nordosten aus.

In diesem Level gibt es zwei Offensivstrategien: Bei der ersten wird auf direktem Weg aufs gegnerische HQ zumarschiert. Das Üble daran sind nicht nur die gegnerischen Stellungen, sondern auch die aufkommende Benzinknappheit, da die Tankautos auf Schnee nicht fahren können. Deshalb muß, wenn dieser Weg gewählt wird, eine Straße zur Front gebaut werden.

Die zweite Marschroute ist höchstwahrscheinlich unproblematischer: Man marschiert auf der Straße im Westen nach Norden, wo es keinen großen Widerstand gibt. Ist die Fabrik im Nordwesten erreicht, folgt ein Schwenk nach Osten zum gegnerischen HQ. In der eigenen Fabrik sollten BUGGYS gebaut werden, sie sind schnell im Kampfgebiet und haben einen relativ großen Benzinvorrat.

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

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

Weihnacht mit Action!
Alien Odyssey 72,00
Bleifuß (dV) 59,00
Crusader (dV) 89,00
Cyberia 2 (dA) 95,00
Indycar 2 (dA) 76,00
Mortal Coil (dA) 65,00
Wetlands (dA) 69,00

11th Hour (dV)	93,00
Aftershock (dA)	89,00
Air Power (dV)	75,00
Al Unser Jr. (dV)	55,00
Alien Virus (dA)	65,00
Alien Virus (dV)	89,00
Aliens (dV)	75,00
Amerika 1861-1865 (dV)	89,00
Anvil of Dawn (dA)	81,00
Apache Longbow (dV)	80,00
Ascendancy (dV)	88,00
Assault Rigs	79,00
Bad Day o.t. Midway (dA	89,00
Battle Isle 3 (dV)	91,00
Berlin Connection (dV)	95,00
Biing! (dV)	74,00
Blind Date (dV)	62,00
Caesar 2 (dV)	87,00
Capitalism (dV)	90,00
Caribbean Disaster (dV)	99,00
Christoph Kolumbus (dV)	92,00
Claim to Power (dV)	89,00
Conq. o.t. New World (dA)	90,00
Crusade (dV)	91,00
Cyberspeed (dA)	86,00
Der Planer 2 (dV)	82,00
Der Reeder (dV)	83,00
Destruction Derby	92,00
Double Trouble (dA)	77,00
Dungeon Master 2 (dV)	89,00
Earthworm Jim 2 (dV)	73,00
Endorfun (dA)	69,00
Entomorph	86,00
F-1 Manager (dA)	65,00
Fade to Black (dV)	94,00
Fatal Racing (dV)	73,00
Fighter Duel	72,00
Full Throttle (Vollgas) (dA)	75,00
FX Fighter	79,00
Harvester (dV)	95,00
Heart of Darkness	95,00
Heroes o. Might &... (dV)	97,00
Heroes o. Might &... (eV)	90,00
Hexen (eV)	75,00
Jagged Alliance (dA)	82,00
Jagged Alliance (dV)	87,00
Knights of Xentar (dV)	96,00
Lemmings 3D	92,00
Mad TV 2 (dV)	82,00
Magic Carpet 2 (dV)	90,00
Marco Polo	65,00
Mechwarrior 2 (eV)	85,00
Metal Lords (dV)	88,00

Abenteuer an Weihnachten!
Buried in Time (eV) 72,00
Elder Scrolls II (eV) 82,00
Frankenstein (eV) 99,00
Mission Critical (dA) 79,00
Myst (dV) 72,00
Shannara 79,00
Stonekeep (eV) 99,00

Metal Lords (eV)	81,00
Metal Marines (eV)	84,00
Micro Machines 2 (dA)	72,00
NASCAR Racing (dA)	80,00
NASCAR Track Pack (dA)	45,00
NBA Jam Tourn. (dV)	85,00
Need for Speed (dV)	90,00
NHL Hockey '96 (dV)	90,00
Panic in the Park (dV)	85,00
Panzer General 2 (dA)	84,00
Perfect General 2 (dA)	84,00
Phantasmagoria (dV)	91,00
Pinball Illusions (dA)	69,00
Pinball World (dA)	79,00
Pitfall (dV)	85,00
Pole Position (dV)	89,00
Power, Corruption & Lies	65,00

Primal Rage (dA)	83,00
Psycho Pinball (dA)	79,00
ranSoccer (dV)	82,00
ranTrainer 2 (dV)	82,00
Renegade (dA)	39,00
Renegade Missions (dA)	48,00
Riddle of Master Lu	88,00
Sato City (dA)	81,00
Sens. W. of Soccer (dA)	85,00
Shell Shock	79,00
Shine (dV)	103,00
Sim Isle (eV)	85,00
Sim Tower (dA)	79,00
Simon the Sorc. 2 (dV)	85,00
Space Academy (dV)	67,00
Star Trek "Final ..." (dV)	100,00
Superkarts Plus	52,00
The Hive (dV)	88,00
Thunderhawk 2	79,00
Thunderscape (dA)	74,00
Tie Fighter (dV)	88,00
Tilt (dA)	59,00
Tiny Troops (eV)	67,00
U.S. Marine Fighters (dV)	45,00
U.S. Navy Fighters (dV)	93,00
USS Ticonderoga (dV)	83,00
Vollgas (dV)	90,00
Warhammer: Dark C. (dA)	74,00
Waterworld Action (dV)	90,00
Werewolf vs. Com. (dV)	82,00
Werewolf vs. Com. (eV)	77,00
Westwood Compilation	79,00
Whale's Voyage 2 (dV)	83,00
Willi Lemkes Fußb... (dV)	65,00
Z	72,00

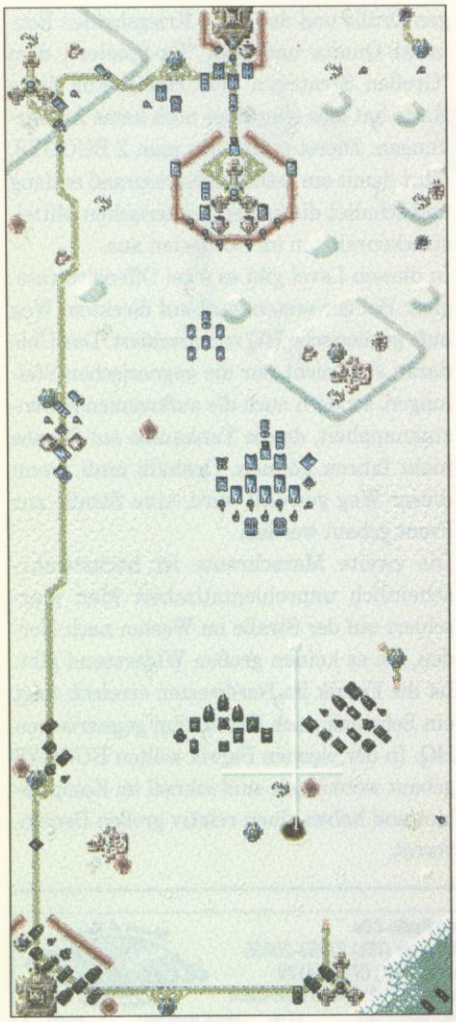
Für den Weihnachtsstrategen!
Com. & Conq. (d/e) 92,00
Silent Hunter (dA) 75,00
Space Marines (dV) 85,00
Steel Panther (dA) 73,00
Su 27 Flanker (dA) 74,00
TFX EF 2000 (dV) 92,00
Warcraft II (?) 85,00

die CD wünscht ein frohes Fest
The Dig (eV): 72,00
Rebel Assault 2 (eV): 79,00

Preisänderungen u. -irrtum vorbehalten. (dA) deutsche Anl. (dV) Spiel in deutsch
Versand: Vorkasse 6,50 DM Nachn. 11,50 DM ab DM 250,00 frei

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

PowerPlay 1/96
Wir führen HINT-SHOP-Lösungshilfen zum Preis von DM 19,95/Stck.



Level 17: Der Hafen von Magalo

– Code: 4524338
– Karte : Der Hafen von Magalo
– Missionsziele:
Hafen Magalo erobern
Flughäfen Ekopan und Bunka erobern
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Auf geht's zum letzten Abschnitt der Eroberung Chromos´: der drullischen Hauptinsel Worp. Eines der drei Missionsziele, den Hafen von Magalo, nehmen wir direkt ein. Da der Gegner uns an Material "leicht" überlegen ist, halten wir erst einmal die Stellung und produzieren 10-15 Flakpanzer. Um hierfür genug Energie zu erhalten, werden die 5 Städte im Süden eingenommen. Auch die Stadt der Gegenunion, denn ob wir uns ihnen gegenüber neutral verhalten oder nicht, spielt für die folgenden Level keine Rolle (gleiches gilt für unsere Verbündeten). Unser Schlachtschiff und das U-Boot sollten direkt an der Küste liegen, das kostet den Gegner immerhin 2 Einheiten pro Runde. Nach einigen Versuchen können wir die Fabrik nördlich des Hafens einnehmen. Von dort werden einige SNAKE Schützenpanzer und Kampfroboter nach Nordwesten geschickt, wo sie den fast unbewachten Flughafen, das 2. Missionsziel, einnehmen.
Das 3. Ziel, der Flughafen im Nordosten, ist dagegen sehr stark geschützt. Mit einem Aufklärer, einem Transportflugzeug und einem Kampfroboter, die im Flughafen im NW gebaut werden können, ist es aber möglich, einfach am nördlichen Kartenrand entlangfliegen und den anderen Flughafen einnehmen (dabei auf gegnerische Luftabwehr achten!) zu können.



Level 18: Vor Hallwa

– Code: 6731244
– Missionsziele:
Städte Andau und Malati erobern
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Zum letzten Mal vor der Hauptstadt liegt ein großes feindiches Gebiet vor uns, das erobert werden will. Als erstes kommt die Fabrik im Nordwesten dran. Nachdem unsere Fernwaffen ein paar Runden lang auf die feindlichen Verteidiger geschossen haben, greifen unsere Lufteinheiten an, und die Fabrik wird mit Tranporthubschrauber und Kampfroboter eingenommen. Im äußersten Nordwesten befindet sich ein (gut) verstecktes Depot mit einem großen Luftkissenboot und Kristallen. Ist die Fabrik eingenommen, beginnt unser Vormarsch im Norden mit dem FAHRBAREN BUNKER und ein oder zwei weiteren Fernwaffen sowie einigen neuproduzierten Panzern. Es empfiehlt sich außerdem, einige ELOKA Störtruppen herzustellen, damit sich unsere Fernwaffen an gegnerische ION-

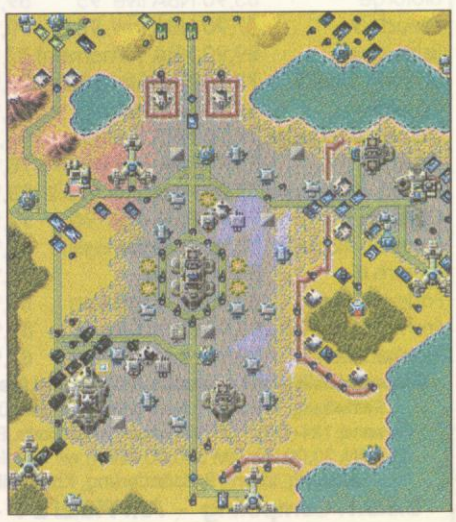


STAR, von denen es in diesem Level sehr viele gibt, "heranschleichen" können. Zeitgleich mit der Einnahme der Fabrik können auch unsere Einheiten in der Mitte der Karte vorrücken und sich irgendwann mit den im Norden durchbrechenden Einheiten verbinden. Ist die zweite Fabrik im Norden eingenommen, sollte zuerst der Flughafen südöstlich der Fabrik erobert werden. Hier können RANGER und Jagdbomber produziert werden, wo nach der Einnahme der beiden Missionsziele, der Städte im Nordosten und Südosten, nichts mehr im Wege steht.

Level 19: In der Hauptstadt

– Code: 1243371
– Missionsziele:
Börse, Kaserne, Kraftwerk und Villa erobern
Parlament verteidigen
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)

Hier sollte die Börse schnell eingenommen werden. Die FAHRBARE FESTUNG sollte sich nach Osten begeben, um auftauchende Kampfhubschrauber sofort zu zerstören. Es müssen außerdem Versorgungsfahrzeuge produziert werden, da Munition und Benzin sonst schnell ausgehen.



Um die gegnerische Einheitenproduktion zu behindern, nehmen wir die Fabrik im Norden ein (warten bis sich einige Einheiten darin befinden). Unsere Offensive geht über die südliche Fabrik nach NO, hier sind keine IONSTAR auf dem Weg. Die im Süden liegende Kaserne fällt fast kampflos in unsere Hände. Hat man genug Energie, sollten in der Fabrik im SW viele Flakpanzer gebaut und ins feindliche Gebiet geschickt werden, da diese durch Wald fahren können. Mit einem SNAKE und einem Kampfroboter nimmt man die Villa Haris ein, von dort ist es nur noch ein kurzer Weg zum letzten Missionsziel, dem Kraftwerk.

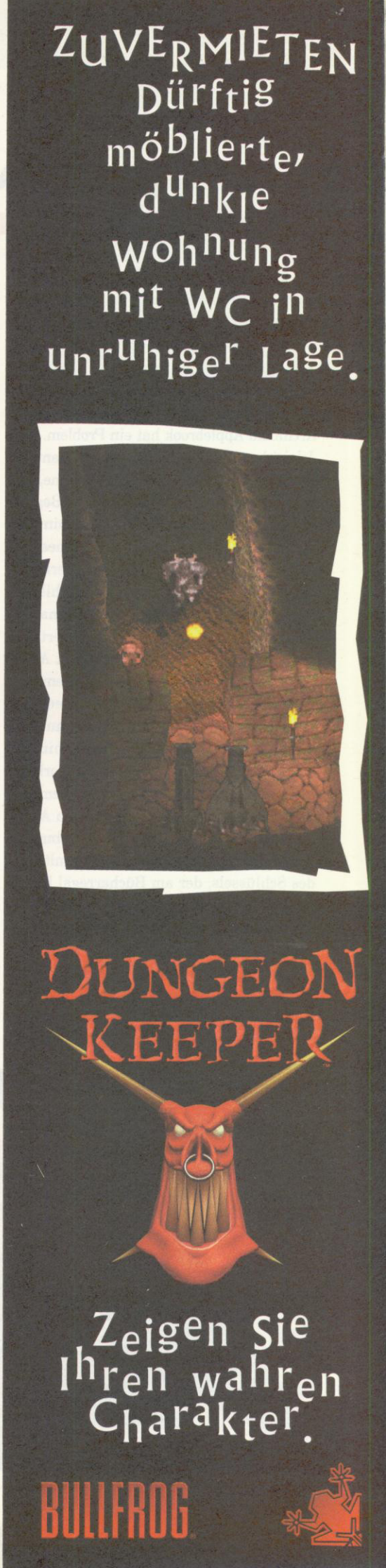
Level 20: Die Entscheidung

– Code : 6245425
– Missionsziele:
  Alle drullischen Einheiten vernichten
  HQ verteidigen
  Gegenunion nicht angreifen
  Forschungslabor der Drulls besetzen
– Verbündete: Imperiale Kais (Hellgrün)
  Gegenunion (Dunkelblau)

Der Imperator zwingt Karo, die Drulls zu vernichten und sich der Gegenunion gegenüber neutral zu verhalten, anstatt das alte Forschungslabor (Missionsziel) einzunehmen und Lark Urelis zu befreien. Er soll seinen Willen vorerst haben. Wir bleiben zuerst passiv und lassen die Drulls kommen und vernichten sie mit unseren Fernwaffen. Sind die Partisanen und Kais ausgelöscht, nehmen wir ihre Städte ein. Die Gegenunion läßt man erst einmal in Ruhe, da sie neutral sind, kann einer unserer Kampfroboter durch ihre Reihen zur Mittelstreckenrakete spazieren und dort auf weitere Befehle warten. Sind die Drulls vernichtet, produziert man jede Menge TECHNOTRAX-Panzer und leichte Artillerie. Diese "parkt" man mit den übrigen Einheiten vor die Truppen der Gegenunion. Nun "Allierte angreifen" einstellen und die Rakete vernichten, die beiden Städte der Gegenunion einnehmen und ihre Front zerstören. Da dies in der Mitte der Karte einfach ist, im Süden aber wahrscheinlich nicht gelingen wird, schickt man den FAHRENDEN BUNKER und jede Menge TECHNOTRAX durch die enge Schlucht, durch die leider kein großes Luftkissenboot paßt. Diese Einheiten kämpfen sich nach Süden durch (was einige Zeit dauert), machen unseren Luftkissenbooten den Weg zum alten Forschungslabor frei und alles wird wieder gut, Karo wird ihr Implantat los und die Kammer des Imperators ist für alle Zeiten versiegelt... zumindest bis Battle Isle IV.



Zum Schluß noch ein paar allgemeine Tips:
– Das wichtigste ist, möglichst keine Materialschlachten zu führen, da man später im Spiel auf hochgezüchtete Truppen angewiesen ist (die Computer starten dann mit relativ hohen Erfahrungsstufen und sind wie immer zahlenmäßig überlegen). Unbedingt daran denken, Einheiten ab Erfahrungsstufe sechs oder sieben rechtzeitig zu reparieren oder zurückzuziehen! Noch mehr gilt dies für die elitären Prätorianereinheiten, denen aufgrund ihrer Stärke und Wichtigkeit unbedingte Priorität einzuräumen ist!
– Stets am Anfang einer Mission speichern und den Spielstand nicht überschreiben, damit im Notfall mit den gleichen Einheiten von vorn begonnen werden kann. Außerdem gleich zu Beginn den Missionsauftrag anzusehen (wird nicht mehr automatisch eingespielt), da man sonst evtl. falsch vorgeht.
– Immer auf zwei besondere Kriterien im Kampf achten: die Block- und Klemmtaktik (macht sich mit bis zu vier zusätzlichen Treffern bemerkbar) sowie der Untergrundfaktor, der als kleine Zahl im Infofenster abzulesen ist. Stehen Verbündete zur Seite, diese die Drecksarbeit übernehmen lassen.
– Immer erst mit den Fernwaffen angreifen!
– Manchmal ist es sehr nützlich, nicht benötigte Infanterie als Köder vorzuziehen: Der Computer greift sie meist zuerst an und die wichtigeren Truppen bleiben verschont.
– Kleiner Trick: Wollt Ihr nicht sofort nach dem Ziehen angreifen, sondern z. B. warten, bis mehrere Einheiten zum Klemmen herangezogen sind, einfach nach der Bewegung kurz die Faust anklicken und den Angriffsmodus gleich wieder mit einen Doppelklick auf die Einheit beenden – und schon kann man beim nächsten Anklicken des Trupps nachträglich die Faust anwählen!



Archibald Applebrook's Abenteuer

Markus Kellers aus Reken führte den trotteligen Schotten Archie bis nach Island, um hinter das Geheimnis einer Expedition zu kommen. Hier nun sein Erfahrungsbericht:

Ein nicht alltäglicher Arbeitstag

Archibald Applebrook hat ein Problem. Sein Job ist langweilig, das einzig Interessante an dem Kaff in dem er lebt, ist der Name, und Frauen sind ihm nur entfernt ein Begriff. Die Rettung aus diesem tristen Dahinvegetieren erscheint in Form eines Buches, das von einer alten Island-Expedition berichtet. Unglücklicherweise erscheint Archibalds tyrannischer Chef wieder einmal genau im falschen Augenblick und konfisziert das Tagebuch kurzerhand. Erzürnt folgt Archibald ihm ins Büro und greift nach dem Feuerzeug auf dem Schreibtisch. In dem sich daraus entwickelnden Gespäch benutzt er die Satzfolge 3/2/2/1/1, um daraufhin den vollen Aschenbecher in den Abfallkorb der Eingangshalle zu entleeren. Nach einem weiterem Gespräch mit dem Chef kann Archibald das Feuerzeug als Inventar verbuchen. Zurück im Arbeitszimmer, öffnet er mit Hilfe des Schlüssels, der am Bücherregal hängt, zunächst den Rollschrank und anschließend das Türchen in der Eingangshalle, vergißt jedoch nicht, zuvor einen Stapel Zeitungen einzustecken. Eine nähere Begutachtung der Sicherung stellt sich zunächst als nicht sonderlich klug heraus; doch nach anfänglichen Schwierigkeiten gelingt es Archie, die Sicherung an sich zu nehmen. Durch das Drücken der Leertaste kommt jetzt die Spinne ins Spiel, die in den Abfallkorb kriecht und das Silberpapier auf den Flur wirft (nehmen). Unser Schotte bückt sich nach dem Fetzen und benutzt ihn, um die defekte Sicherung zu reparieren. Nachdem diese wieder an ihrem angestammten Platz ruht, macht sich Archibald mit dem Karton im Gepäck auf den Weg ins Arbeitszimmer, wo er die Pappschachtel mit den alten Zeitungen verstärkt und diese auf die "Stelle" zwischen den Bücherregalen stellt. Das gestohlene Feuerzeug hält er unter den Pinörkel, wodurch ein Feueralarm ausgelöst wird, der den Chef aus dem Büro lockt. Hier läßt er noch einmal die Spinne für sich arbeiten, die auf den Schrank kriecht und den Schlüssel hinunterwirft, der den Karteischrank öffnet. In diesem findet er eine Karteikartei, deren letzter Eintrag Hinweise auf einen alten Leuchttum gibt. Nach einer letzten Unterredung mit Tyrannus Bossus verläßt Archibald die Bibliothek.

Zu Besuch bei O'Malloway

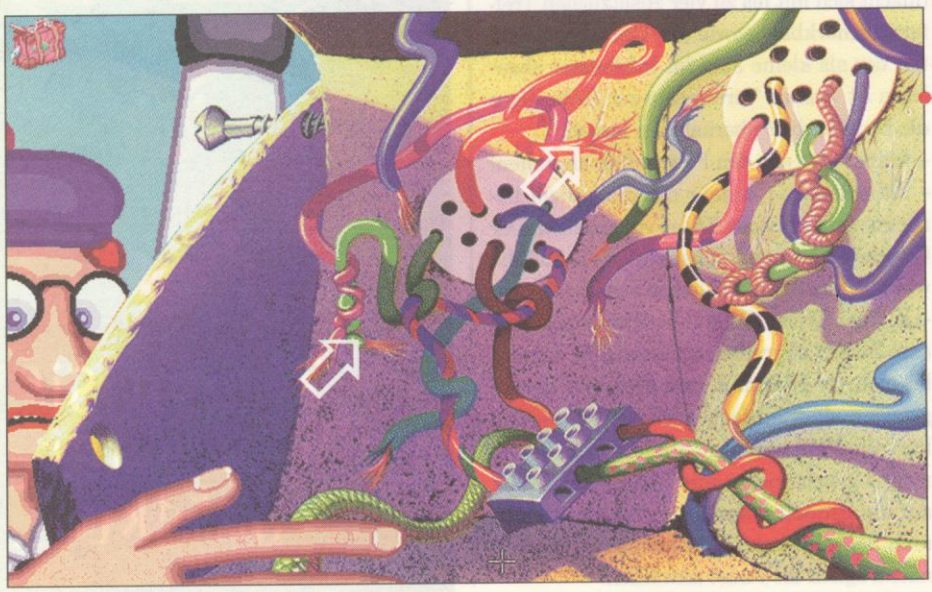
Vor der Bibliothek wartet bereits der Ganove Fitz McGrawick, der zwar keine positiven Eigenschaften, aber ein Taxi besitzt. Da er sich ohnehin nicht abwimmeln läßt, nutzt Archie die Gelegenheit, um bequem den Leuchtturm zu erreichen — die anfallenden Fahrtkosten läßt er auf die Rechnung setzen. Leider ist der Leuchtturm abgesperrt, so daß Archibald am benachbarten Haus klingelt, um nach dem Schlüssel zu fragen. Wieder hat Archie keinen Erfolg, macht dafür jedoch Bekanntschaft mit der bezaubernden Melanie. Nach einem knappen Vorstellungsgespräch spricht er sie erneut an und bekommt einen Hinweis auf den Verteilerkasten des Hauses.

Das ist dem entchenvernarrten Kiltträger alles zu viel. Er unternimmt einen erholsamen Spaziergang zum Strand, wobei er auf ein angeschwemmtes Faß stößt, das sich mit dem Verteilerkasten benutzen läßt. Unter Melanies verführerischen Blicken mutig geworden, erklimmt er das provisorische Podest und verbindet versuchsweise das **panikorangene Kabel mit dem waldsaftgrünen.** In der Tat wird Archibald mit dem Glück des Tüchtigen belohnt; nach einem weiteren Klingelversuch erscheint der Hausherr in der Tür, läßt Archibald aber nicht weiter zu Wort kommen. Nachdem dieser mindestens zweimal glücklos abwimmelt wurde, wendet er sich Hilfe suchend an Melanie, die die Waffen der Frauen mit einer an Perfektion grenzenden Überzeugungskraft einzusetzen weiß. Fassungslos folgt Archie ihr in den Leuchttum.

Das Geheimnis des alten Leuchtturms

Archibald holt die Zugstange aus dem Schrank und benutzt diese mit dem Haken der Dachlucke. Wieder bei Bewußtsein, angelt er sich mit der Stange den Schlüssel von der Rohrleitung, nimmt Wandlampe und Brief an sich und wendet sich dem rechten Teil des Obergeschosses zu.

Die Ritzen in der Wand erregen seine Aufmerksamkeit, so daß er Melanie darauf anspricht und auch ihr Interesse weckt (Schnittmuster). Das so erhaltene Foto läßt tief blicken, ist darauf doch ein Spalt hinter dem Schrank zu erkennen, der vorher nicht einmal zu erahnen war. Durch diese Entdeckung motiviert, schiebt Archie den Schrank beiseite und legt den dahinter liegenden Aufgang frei. Ein flüchtiger Blick auf das Leuchtfeuer macht einen weiteren Besuch bei O'Malloway notwendig. Archibald klingelt ihn erneut aus der Wohnung und erfährt durch die Satzkombination 2/2/2/3/1 eine Funkfrequenz. Das einzige Funkgerät, das aufzutreiben ist, befindet sich im Taxi, für dessen Benutzung er weitere 40 Pfund auf die Rechnung setzen läßt. Nachdem Archibald den roten Knopf gedrückt und die Frequenz auf 55,25 eingestellt hat, meldet sich erwartungsgemäß O'Malloway zu Wort, der überzeugt werden muß, das Leuchfeuer zu entzünden (2/1/2/2/1/2/1/3/1/3/1/2/3/2/1/2).





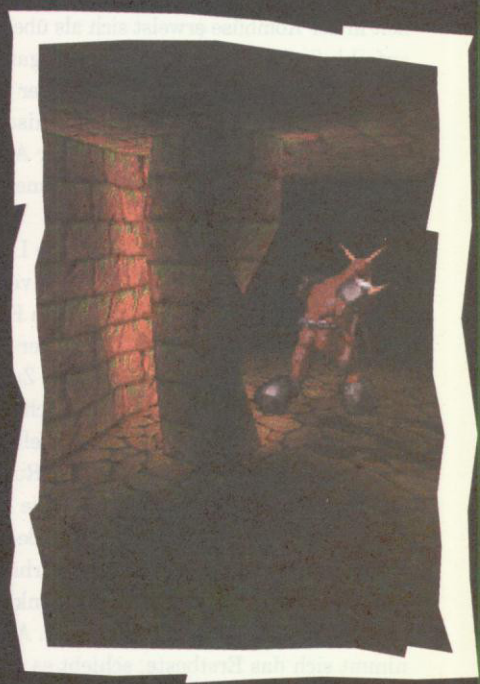
Dank der erfolgreichen Täuschung erhält Archie eine Kombination vom Leuchtturmwärter, mit der sich das Zahlenschloß der Truhe öffnen läßt. Er schmiert das Drehrad mit dem Oel der Wandlampe, gelangt durch den Leuchtturmschlüssel in den Leuchtfeuerraum, klemmt den Brief hinter die Schienen, setzt den Glühstrumpf in den Sockel und entzündet ihn schließlich mit dem Feuerzeug.
Nach einer kurzen Zwischensequenz findet sich Archibald am Hafen wieder.

The show must go on

Auf dem Pier macht Archibald die unliebsame Begegnung mit dem Chinesen How Tsu, an dem er zunächst absolut nicht vorbeikommt. Immerhin erfährt Archie hier mehr über den Kapitän des Kutters, so daß es möglich ist, ihn in der Hafenkneipe anzusprechen. Er erkundigt sich nach einer Heuer und erhält am Ende des für ihn erniedrigenden Gespräches das Seil als Übungsobjekt.
Hinter der Bühne wartet der Zauberer Zimpano, dem Archie selbstmurmelnd seine Hilfe anbietet und in dessem Auftrag die Lagerhalle am Pier durchstöbert. Auf dem Weg dorthin fischt er sich den Hering aus dem Müll. Dieses stinkende Spielzeug reicht aus, um die Aufmerksamkeit der Katze zu erregen und dadurch den Griff nach dem Kaninchen zu ermöglichen. Pflichtbewußt liefert Archibald beides beim Zauberer ab und sieht sich nunmehr einem Berg Zauberutensilien gegenüber. Er steckt etwas von dem gelben Pulver, die Zigarre und das Zauberrollo ein, streut das Pulver auf das Rollo, entzündet die Zigarre mit dem Feuerzeug und kehrt auf die Bühne zurück. Offensichtlich hat Zimpano bereits einschlägige Erfahrungen mit der Art des im Zuschauerraum versammelten Publikums gemacht, da er es vorzieht, Archie die Show zu überlassen.
Glücklicherweise ist dieser nicht völlig mittellos; immerhin findet er in der Kiste mit dem Zauberpulver einen Spickzettel, der Aufschluß über den Ablauf der Show gibt. Der unfreiwillige Zauberlehrling verknotet das Zauberseil mit dem Seil des Käpt'ns und stellt sich dem Publikum, das schon ungeduldig wartet. Für seinen nächsten Trick benötigt er die Kanne, den Krug und den Schwamm, wobei er letzteres miteinander kombiniert. Der klassische Kaninchentrick erfordert den Zylinder, Grünzeug und etwas Mehl, womit für den letzten Auftritt nur noch der Revolver bleibt, den Archie mit der Spezialmunition manipuliert. Erleichtert steckt er den Schraubenzieher ein und kann jetzt den Käpt'n unter Zuhilfenahme des Zauberseils von seiner Tauglichkeit zum Seemann überzeugen. In der Lagerhalle löst er die Schrauben der Kiste (neben dem Gabelstapler) und lockt mit den gefundenen Spielzeugmäusen die Katze raus. Wieder in Besitz des glitschigen Fisches, wirft er diesen auf den Patrouillienweg des Chinesen, wodurch auch der bei seinem nächsten Rundgang in das Reich der Träume geschickt wird. Nachdem der Kutter hinreichend gesäubert wurde, gibt Archie dem Käpt'n Bescheid und verläßt die Kneipe.



Gerne an tolerante Person ohne Geruchssinn.



DUNGEON KEEPER



Zeigen Sie Ihren wahren Charakter.

BULLFROG

Unter Agenten

Am nächsten Morgen wird Archibald unsanft aus dem Schlaf gerissen und von How Tsu zum Deckschrubben abkommandiert. Er beginnt damit, den Boden zu seinen Füßen zu reinigen und arbeitet sich dann, Planke für Planke, Richtung Backbord den Gesprächsfetzen entgegen. Bei diesen erfolgreichen Lauschangriff erfährt Archie im Gespräch zwischen dem Käptn und dem Russen so einiges, wird aber entdeckt und direkt zum Kartoffelschälen geschickt. Die Zeit in der Kombüse erweist sich als überaus aufschlußreich und bietet Archie sogar die Chance, Melanie wiederzusehen. Leider wird die Konversation von dem mißtrauischen How Tsu belauscht, so daß nicht nur Archibald von Melanies Doppelleben als amerikanische Agentin erfährt.

Im Maschinenraum hängt Archie die Leiter an das Rohr oberhalb der Tür und verursacht mit dem Schraubenzieher einen Kurzschluß (mit Hebel benutzen). Wieder frei, sucht er die Kombüse auf, wo er den Zucker mit dem Original-Lachenputzel mischt. Die Flasche findet er hinter der Kartoffelkiste. Auf der Brücke provoziert er den Russen dazu, die Flasche zu entleeren, hebt die Dose Walfischtran auf und schaut anschließend in der Kabine des Käpt'ns vorbei. Hier erhält er den Schlüssel zum Kombüsenschrank, der eine Auswahl Fertiggerichte enthält. Archie nimmt sich das Erstbeste, schiebt es in die Mikrowelle und verfeinert das Ganze mit dem Walfischtran. Der Käpt'n scheint einiges gewohnt zu sein, da er nicht wie erwartet in Ohnmacht fällt. Den Rest erledigt Archie, indem er die Schrauben an der Wand von Melanies Kabine löst. Noch schnell den Plan eingesteckt und auf nach Island ...

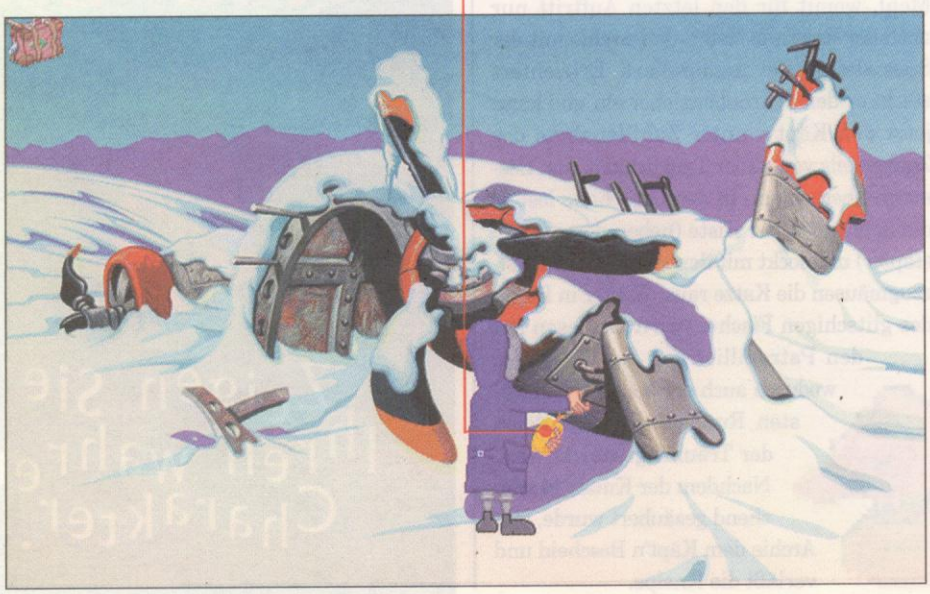
Die Entführung

Am Hafen versucht Archibald mit dem Mann ins Gespräch zu kommen, wird jedoch abgewimmelt. Redseliger erweist sich der Hippie in der Stadt (an die Tür klopfen), von dem er auch einen Button für Gunvald erhält. Ein erneutes Gespräch mit diesem erweist sich jetzt als voller Erfolg. Stolz erstattet er Melanie Bericht und muß Augenblicke später ihre Entführung miterleben, ohne daß er dabei einschreiten könnte. Am Hafen findet Archie ihre Handtasche, in der sich eine Minikamera und einige Geldscheine befinden. Mit Hilfe des Geldes kauft er im Laden einen Schlitten und Zuggeschirr; die Minikamera bearbeitet er so lange mit dem Schraubenzieher, bis eine Filmkassette herausfällt, die er in die Maschine am Hafen steckt. Das nötige Kleingeld besorgt er sich abermals im Laden des wiederwärtigen Halsabschneiders, muß dafür aber zuvor die Maschine untersucht haben.

Das schwerbezahlte Münzstück opfert Archie für die Entwicklung des zuvor gemachten Films, erhält dafür im Gegenzug ein Foto, das bei näherer Betrachtung den Plan zeigt. So ausgerüstet wendet er sich wieder an Gunvald und muß mangels Geld wohl oder übel den Part des Schlittenhundes selbst übernehmen.

Wenn einer eine Reise macht...

Bei der verlassenen Wetterstation angekommen, folgt Archibald dem Weg zum abgestürzten Flugzeug und sammelt mit dem **Schwamm** Benzin aus dem abgetrennten Schlauch. Dann geht es zurück zur Wetterstation, wo er den Schwamm über dem Tank des Generators auswringt, und wiederholt diese Schritte insgesamt dreimal. Nun befindet sich genug Benzin im Tank, um den Generator durch Ziehen der Schnur anlassen zu können. Im Inneren der Station findet Archie unter dem Tischbein einen Zettel, der Aufschluß über die Funkfrequenz des Professors gibt. Der schottische Ex-Schlittenhund im Pelzmantel aktiviert das Funkgerät (zuerst untersuchen) und erhält von dem Professor weitere Angaben zur Lage des Vulkans, durch die Gunvald in der Lage ist, die besagte Erdspalte zu finden (sprechen). Da er nicht bereit ist Archibald in den Vulkan zu folgen, wagt dieser alleine den todesmutigen Sprung in die vordere Gletscherspalte (zweimal probieren). Er gelangt so in eine sehr skurrile Eishöhle, die er verläßt, ohne sich weiter darin aufzuhalten (viermal versuchen).

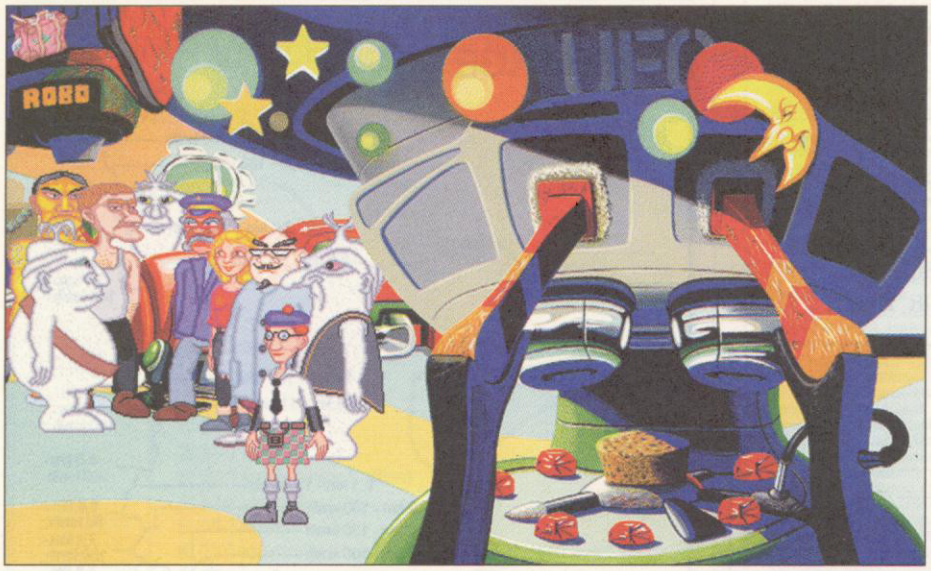


Das sabotierte Fest

Der Eishöhle glücklich entkommen, betritt Archibald die seltsame Schwarze Stadt und bietet der völlig aufgelösten Briefträgerin freundlicherweise an, für sie den Brief zu überbringen. Natürlich tut er dies nur über Umwege. Zunächst geht er zum See, wo er den Brief über die aus einem Geysir steigende Dampfwolke hält und ihn anschließend liest. Im Wald trifft er den im Brief erwähnten Kurt, den er zur Kooperation überredet (1/3/3/3/1). An dem Baum, vor dem das Zottelwesen steht, befindet sich eine harzähnliche Flüssigkeit, mit der es Archie gelingt, den Brief wieder zu verschließen.

Zurück in der Schwarzen Stadt, überreicht er dem Chef den versiegelten Brief und fragt ihn in einem anschließenden Gespräch nach Fritz. Die kleine Kapelle ist jetzt über die Felsen zu erreichen (der Ausgang befindet sich oberhalb des Verdachtsmoments). Hier wacht Wilhelm über die Zugbrücke der anderen Kapelle, erklärt sich aber bereit, die Brücke für ein Bier herunterzulassen. Dieses findet Archibald wiederum in der Schwarzen Stadt. Er überredet die Zotteldame am Tresen durch die Dialogwahl 2/2/2/2/2 ein Bier abzugeben und kann es für den Eingang in die andere Kapelle eintauschen.

Fritz erweist sich als ungemein schreckhaft und fällt nach Erwähnung von Kurts Namen und einigen leeren Drohungen schlichtweg in Ohnmacht. Dies ermöglicht Archibald die Kassette an sich zu nehmen und das Band an den schwebenden, zufälligerweise magnetischen Steinen zu löschen. Um kein Aufsehen zu erregen, bringt er sie Fritz umgehend zurück und gibt Kurt entsprechenden Bescheid.



Gruppenbild zum Abschied: Archie ist doch zu etwas fähig und hat es tatsächlich geschafft, das Geheimnis des Vulkans zu lösen!

Das Ende der Welt

Nach der anschließenden Zwischensequenz kehrt Archibald zum See zurück, um den Eisbuckel und die beiden Geysire noch einmal zu betrachten. Daraufhin spricht er mit Kurt über den Riesenstöpsel und untersucht auch diesen noch einmal persönlich. Wenn er jetzt versucht mit Kurt zu reden, meldet sich der Chef zu Wort, wodurch Archie seinen Einfall durch die Wortkombination 2/4/2/4/2/2/2/2 unterbreiten kann.
Ein gefährliches Abenteuer, durchsetzt von unzähligen Fässern und variantenreichen Gummientchen, findet sein glückliches Ende.

Crusader

Viele haben auf diesen Cheat bestimmt gewartet, denn Origins Action-Adventure macht es dem Rebellen nicht gerade leicht. Hier kann Sebastian Skarupke aus Mainz weiterhelfen. Während Ihr spielt müßt Ihr JASSICA16 eingeben, dabei auf evtl. belegte Tasten einfach nicht achten. Die Eingabe sollte nun vom Programm mit der Meldung ´Cheats enabled` quittiert werden. 2 Tasten sind jetzt belegt: mit F10 erhaltet Ihr mehr Waffen, volle Munition und Energie und alle erdenklichen Objekte. Strg+F10 schaltet den god mode, also die Unverwundbarkeit ein. Außerdem gibt es noch zwei besondere Startparameter, mit denen Crusader aufgerufen werden kann: Mit ´crusader -warp x` steigt man sofort im mit x angegebenen Level ein, ´crusader -skill x` legt den standardmäßigen Schwierigkeitsgrad mit x fest. Beide Parameter lassen sich übrigens auch kombinieren.

Hexen

Kurz vor Redaktionsschluß noch ein Nachtrag (oder ist´s ein Vortrag?) zu den Hexen-Cheats in der Hexerei: Sie wurden nämlich gemeinerweise in der Endversion geändert, so daß die von Matthias Nieß eingesandten Cheats "nur" noch für die 4-Level-Demo gelten, für die es übrigens noch mehr gibt:
TMOORE: alle Puzzleteile
REVEAL: Automap
CSTIKA: Alle Feinde zerstört
PLIPOx: Die Klasse wechseln (0-2)
PMACARTHER: Versionsinfo
Achtung! Hier gleich noch frei Haus die Cheats für die Vollversion:
NRA: alle Waffen
SATAN: Unverwundbarkeit (god mode)
LOCKSMITH: alle Schlüssel
CLUBMED: 100% Health
DELIVERANCE: Schweine-Modus
MAPSCO: Automap
CASPER: No clipping mode (durch Wände gehen)
INDIANA: 25 Stück von jedem Item
BUTCHER: Alle Feinde zerstört
SHADOWCASTER (0-2):
Die Klasse wechseln (0-2)
VISITxx: Nach Level XX warpen
SHERLOCK: man erhält alle Puzzleteile
NOISE: zeigt Soundinfos an
WHERE: aktuelle Koordinaten
TICKER: Zeigt die Framerate an
INIT: Den Level von vorne beginnen
~ (xx): CD abspielen (xx = Track)

Bewerbungen von Helden und Weltverbesserern nicht erwünscht.



DUNGEON KEEPER



Zeigen Sie Ihren wahren Charakter.

BULLFROG

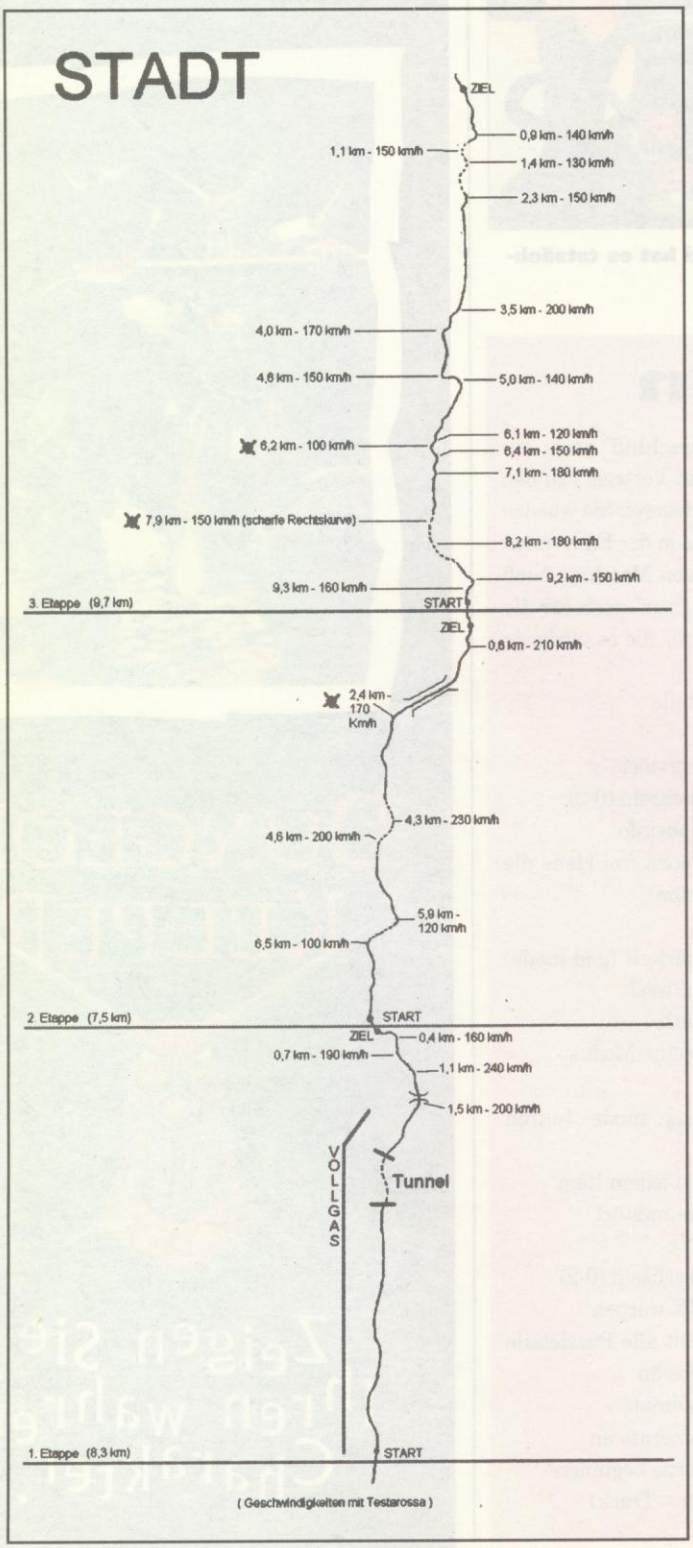
Need for Speed

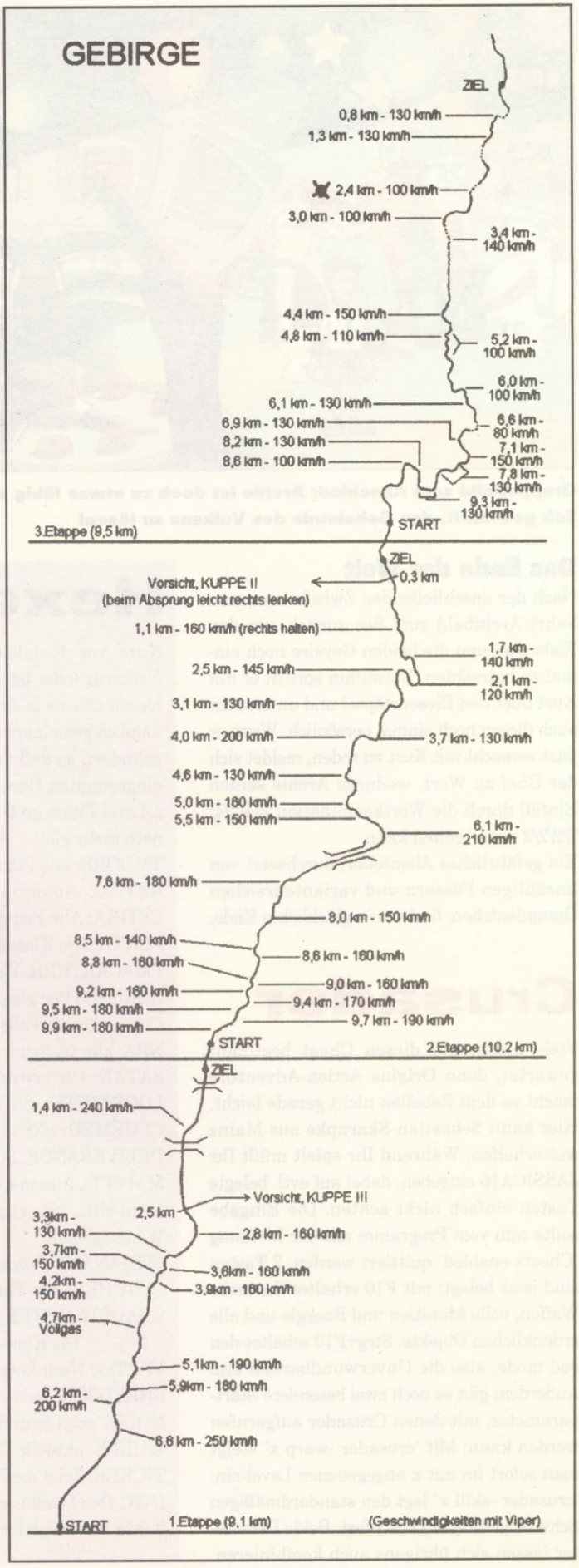
Sven Hafner aus München schickte uns Kursskizzen und Cheats. Ist der Wettbewerb 2x erfolgreich durchgespielt, könnt Ihr folgende Cheats statt des Fahrernamens in Großbuchstaben eintippen:

EAC RALY: Aus dem "Rusty Springs Raceway" (muß angewählt sein) wird eine Wüstenstrecke

EAC WARP: Actionmodus mit erhöhter Framerate

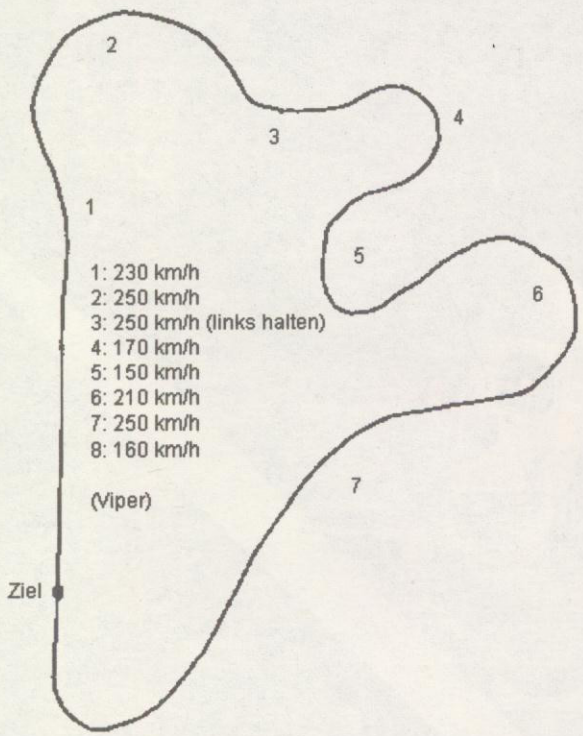
EAC POWR: 800 PS - Flitzer namens "WARRIOR" PTO E/2"





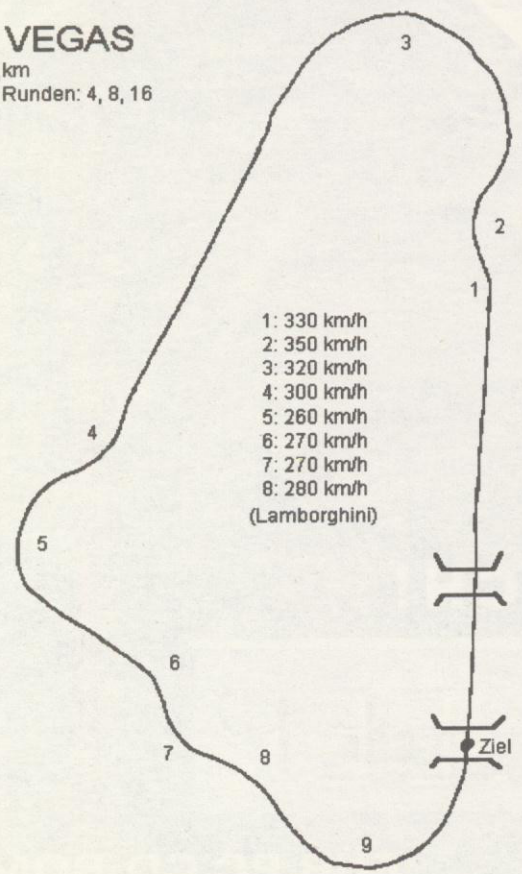
AUTUMN VALLEY SPEEDWAY

Länge: 4,9 Km
Anzahl der Runden: 2, 6, 12



LOST VEGAS

Länge: 4,9 km
Anzahl der Runden: 4, 8, 16



KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	+	97,50
3 D Lemmings, Handbuch deutsch		89,90
3D „Ultra" Pinball, komplett deutsch		72,95
A IV Networks, komplett deutsch		89,90
Across the Rhine, komplett deutsch		97,50
AH 64 Longbow, komplett deutsch	+	89,90
Air Havoc (Tower Simulation), kpl. deutsch		72,50
Air Power, Handbuch deutsch		78,50
Albion, komplett deutsch		89,90
Alien Odyssey, Handbuch deutsch		74,50
Amerika 1861-1865, komplett deutsch		89,90
Apache Longbow, komplett deutsch		79,50
Archibald Appelbrooks Adventure, kpl. dt.		76,50
Ascandancy, komplett deutsch		84,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	+	89,90
A.T.P. incl. USA-West u. East		134,50
Battle Isle III, komplett deutsch		89,90
Battle Beast, Anleitung deutsch		89,90
Bermuda Syndrome, Anleitung deutsch		89,90
Biing, komplett deutsch		65,90
Bio Forge Mission CD, kompl. deutsch	+	54,50
Bleifuß (Screamer), Anleitung deutsch		64,00
Buried in Time, komplett deutsch		84,90
Burn-Cycle, Handbuch deutsch		84,90
Burning Steel III, Handbuch deutsch		82,50
Burning Steel IV, komplett deutsch		79,50
Caesar II, komplett deutsch		84,50
Capitalism, komplett deutsch		86,50
Championship Manager, komplett deutsch		96,50
Chewy - Flucht von F5, komplett deutsch		79,50
CIV Net, komplett deutsch		89,90
Comanche II u. Werewolf, kpl. deutsch		82,50
Command Aces of the Deep (SVGA),kpl.dt.		85,50
Command & Conquer, komplett deutsch		89,90
Command & Conquer, amerik. Version		89,90
Crusader - No Remorse, komplett deutsch		84,90
Cybermage, deutsche Version		84,90
Day of the Tentacle, komplett deutsch		42,50
Der Patrizier, komplett deutsch		44,00
Der Reeder, komplett deutsch		79,50
Der Talismann, komplett deutsch		86,50
Destruction Derby, Anleitung deutsch		94,90
Die Siedler I, komplett deutsch		44,00
Die Siedler II, komplett deutsch	+	89,90
Discworld, deutsche Untertitel		89,00
Dune II, deutsche Version		35,50
Dungeon Master II, komplett deutsch		89,90
D-Info, Das elektronische Telefonbuch		45,00
Earthsiege, Erweiterungs-CD, kpl. deutsch		59,50
Endorfun, Anleitung deutsch		64,50
Entomorph - Plague of the Darkfall, Handb.dt.		79,50
Eurofighter 2000, deutsche Version		89,50
Fade to Black, komplett deutsch		89,90
Fatal Racing, Anleitung deutsch		69,50
FIFA S.95/F 1 Grand Prix/PGA Golf 486,dt.bzw.dt.Anl.		67,50
FIFA Soccer 96, komplett deutsch		84,90
Flight of the Amazon Queen, kpl. deutsch		79,50
Flight Unlimited, komplett deutsch		87,00
Flight Sim 5.1, deutsche Version		119,50
Flight Sim. 5.1, US-Version		84,50
Flight 5 Scenery „Las Vegas", Anltg. dt.		69,90
Flight 5.1 Scenery „Europe 1", kpl. deutsch		62,50
Flight 5.1 Scenery „Hawaii"		49,90
FS 5 Flight Shop, Anleitung deutsch		82,90
Formula 1 Grand Prix II, deutsche Version	+	99,95
Frankenstein, komplett deutsch		96,50
FX-Fighter, Handbuch deutsch		83,90
Gene Wars, komplett deutsch	+	84,90
Grand Prix Manager, komplett deutsch	+	89,90
Hardball 4, Anleitung deutsch		79,50
Heroes of Might & Magic, kpl. deutsch		79,90
High Octane, deutsche Version		89,90
Höhlenwelt Saga, komplett deutsch		89,00
Hollywood Pictures, komplett deutsch		79,50
Hugo 3, komplett deutsch	+	79,50
Inca I, II + Audio CD, komplett deutsch		69,90
Indy Car Racing, incl. 8 Tracks, Handb.dt.		29,95
Indy Car II, Handbuch deutsch		82,50
International Tennis Open, kpl. deutsch		86,50
Jagged Aliance, komplett deutsch		89,90
Jazz JackRabbit, komplett deutsch		69,90
Jurassic Park, komplett deutsch		31,50
Kings Quest 7, komplett deutsch		93,50
Klick´n Play, komplett deutsch		93,50
Knights of Xentar, komplett deutsch		91,50
Lands of Lore II, deutsche Version	+	a.A.
Last Dynasty, deutsche Version		84,50
Lemmimgs III, Anleitung deutsch		69,00
Links pro Super Pack, incl. Harbour Town & Bellry		72,50
Links Course „Prairie Dunes"		49,00
Links Course „Devil's Island"		49,00
Links Course „Riviera"		49,00
Links Course „Castle Pines"		49,00
Lode Runner, komplett deutsch		86,50
Lords of Midnight, kompl. deutsch		96,50
Made in Germany (Anstoß, Battle Isle 2 und Sternenschweif)		68,50
Mad News incl. MAD-Editor, kompl. deutsch		72,50
Mad News Extrablatt, komplett deutsch 3,5"		39,90
Magic Carpet plus (incl. Hidden Worlds), kpl. dt.		89,90
Magic Carpet 2, komplett deutsch		86,50
Marco Polo, Handbuch deutsch		75,90
Mech Warrior II, komplett deutsch		86,50
Micro Machines II, Handbuch deutsch		74,50
Monkey II, Day of Tentacle, Indy IV, kpl. dt.		77,50
Monopoly, deutsche Version		74,50
Myst, komplett deutsch		72,50
Nascar Racing, Handbuch deutsch		86,50
Nascar Racing Track Pack, Anltg. deutsch		46,50
Navy Strike, deutsche Version		97,50
NBA Live 96, Anleitung deutsch	+	86,50
NBA Jam Tournament, Handbuch deutsch		89,90
Need for Speed, komplett deutsch		86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version		84,90
Panic in the Park, Anleitung deutsch		79,90
Panzer-General II, Handbuch deutsch	+	79,50
Perfect General II, deutsche Version		79,90
PGA -Tour Golf 96, Handbuch deutsch		84,90
Phantasmagoria, deutsche Version		93,50
Pinball Fantasies De Luxe, Anleit. deutsch		71,50
Pinball Illusions. Anleitung deutsch		64,50
Pinball World, Anleitung deutsch		67,50
Pitfall (WIN 95), komplett deutsch		86,50
Pole Position, komplett deutsch		92,50
Prisoner of Ice, komplett deutsch		89,90
Privateer incl. Mission, Handb. deutsch		37,50
Pro Pinball -The Web, komplett deutsch		61,50
Psycho Pinball, Anleitung deutsch		69,90
ran Soccer, komplett deutsch		79,50
Rebel Assault (Upgrade-Version)		72,50
Return to Zork, komplett deutsch		35,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch		94,90
Ring der Nibelungen, komplett deutsch		72,50
Sensible World of Soccer, kompl. deutsch	+	84,90
Shanghai-Great Moments, kompl. deutsch		85,50
Shannara, komplett deutsch		84,90
Sid Meier Class.(Colonis./Civilis./RR-Tycoon/Pir.Gold), d		89,90
Silent Hunter, Handbuch deutsch		79,50
Sim City 2000 Collection, kpl. deutsch		92,50
Sim Isle, komplett deutsch		84,90
Sim Tower, deutsche Version		89,90
Sim Town, komplett deutsch		72,90
Simon The Sorcerer 1, komplett deutsch		35,50
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch		84,50
Sim. The Sorc. Compilation 1 u. 2, kpl. dt.		97,50
Space Marines, komplett deutsch		84,50
Space Quest 6, deutsche Version		86,50
Spaß am Sex, komplett deutsch		79,50
Star Trek Tech Manual		99,00
Star Trek: Next Generation, dt. Version		97,50
Star Trek „Omnipedia"		84,50
Star Trek „Generations", komplett deutsch	+	a.A.
Steel Panthers, Handbuch deutsch		79,50
Stephen Hawking „Eine kurze Geschichte d. Zeit",dt.		85,00
Stonekeep, komplett deutsch		96,50
Strike Commander, Handbuch deutsch		37,50
Syndicate plus, komplett deutsch		37,50
System Shock, komplett deutsch		35,50
The Dig (Upgrade-Version)		72,50
Theme Park u. Transport Tycoon, kpl. dt.		59,90
This Means War	+	89,90
Thunderscape, Handbuch deutsch		79,50
Tie Fighter (Upgrade-Version)		72,50
Top Gun, deutsche Version	+	99,90
Tower, Anleitung deutsch		93,50
Turrican II, komplett deutsch		62,50
Ultima 7 Classic, Anleitung deutsch		37,50
Ultima Underworld 1 + 2, Anleitung deutsch		37,50
US Navy Fighters Gold incl. Marine Fighters, kpl. dt.		89,90
Virtual Karts, komplett deutsch	+	99,95
Vollgas, komplett deutsch		85,50
Warcraft 2, komplett deutsch		89,00
Westwood Compil (Kyrandia 1/Dune 2/L.of.Lore),dt.		84,50
Wetlands, Anleitung deutsch		63,90
Wing Commander III, komplett deutsch		112,50
Wing Commander IV, komplett deutsch	+	99,95
Wipeout, Anleitung deutsch		96,50
Woodruff, Schnibble of Azimut, kpl. deutsch		89,00
Worms, komplett deutsch		72,50
WWF Wrestlemania, Anleitung deutsch		89,90
X-Wing incl. aller Missions, Handb. deutsch		73,50
Zurk u. d. Tiere des Regenwaldes, deutsch		64,50

3,5"

Biing, komplett deutsch	76,50
Colonisiation, komplett deutsch	97,00
Das Dschungelbuch, Anleitung deutsch	55,00
Die Siedler, komplett deutsch	69,00
Scenery Europe 1 f. FS 5.1, Handb. deutsch	64,00
FS 5 Scenery „Japan" und „Caribean", je	54,00
FS 5 Scen.„San Francisco" u. „Washington",je	49,00
FS 5.1 Scenery „Hong Kong", kompl. dt.	52,50
Fritz 3 (Schach), komplett deutsch	139,50
Hattrick (IKARION), komplett deutsch	82,50
Harpoon II 2.0	72,50
Harpoon II 2.0 Battleset „Coldwar"	47,50
Harpoon II 2.0 Battleset „Westpac."	47,50
HUGO, komplett deutsch	64,00
König der Löwen, Anleitung deutsch	67,50
Lemmings III, Handbuch deutsch	64,00
Links Cou.„Riviera/BigHorn/PrairieDune", je	49,00
Monkey Island II, komplett deutsch	39,90
Nascar Racing, Handbuch deutsch	79,50
Nascar Racing Track Pack, Handb. deutsch	37,90
Sim City 2000, komplett deutsch	95,00
Soundblaster AWE 32,Handbuch deutsch	432,50
Gravis-Gamepad	42,50
Gravis Joystick Analog pro	54,90
CH-Flight Stick pro	149,95
CH-Virtual Pilot pro	189,50
CH-Pro-Rudder-Pedals	189,50
CH-Gamecard Automatic 3	84,50
Phoenix-Flugjoystick	177,50
Gravis Joystick „Firebird"	118,90

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,90 • UPS-NACHNAHME 17,- • POST-NACHNAHME 9,90
AUSLAND NUR EUROSCHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr:
☎ 02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Interplay™



JETZT ERHÄLTLICH!

STONEKEEP™

FÜR PC CD-ROM

© 1995 Interplay productions. All trademarks and copyrights are property of Interplay productions. All rights reserved.

DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

treten sie ein in eine neue dimension des computerspiels.



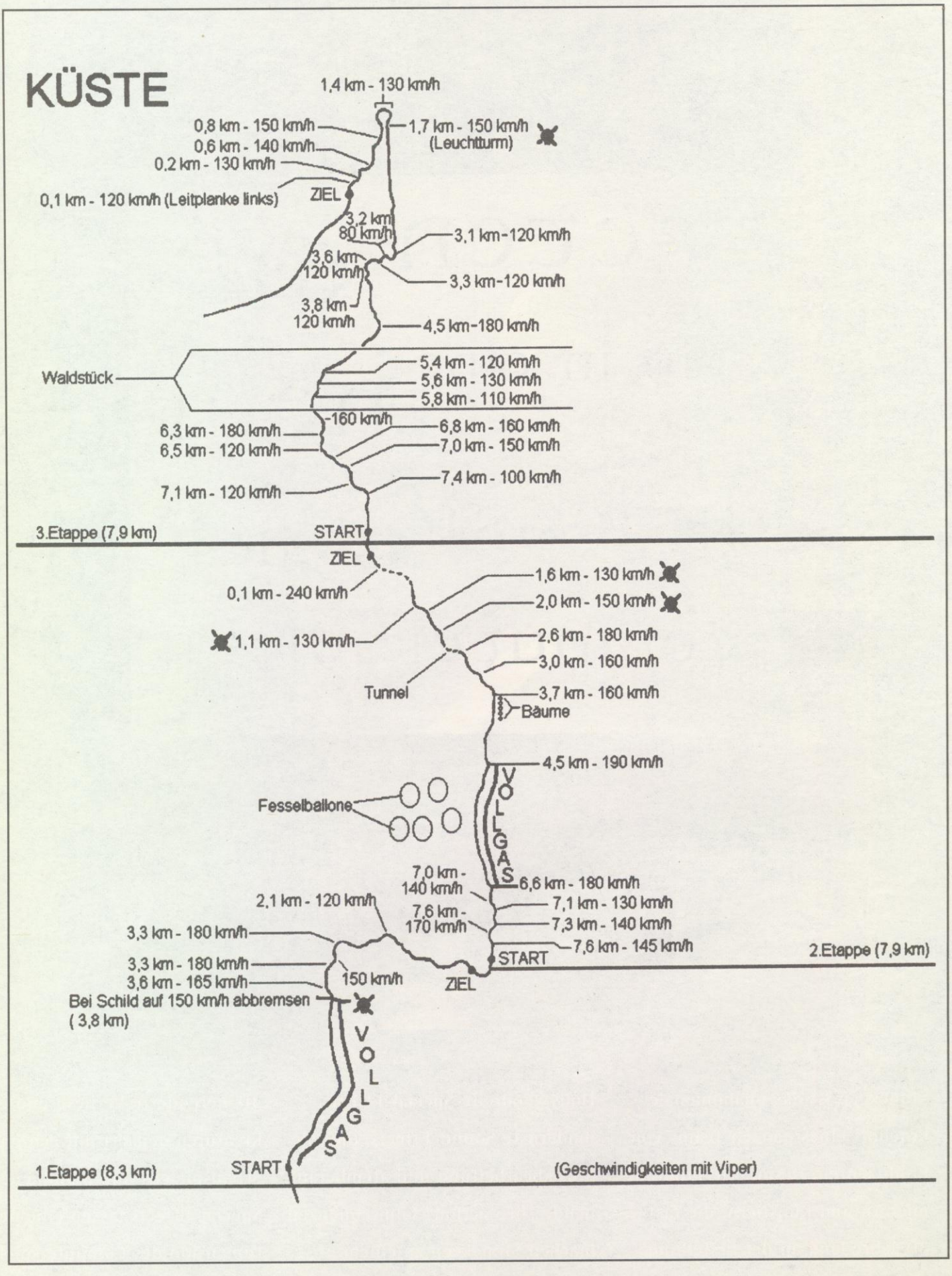




Stonekeep ist das phänomenale Ergebnis eines ganzen Teams von Produzenten, Designern, Programmierern und Künstlern, die fast 30 Jahre lang an der Erstellung dieses Spiels gearbeitet haben.

Hollywoodreife Special-Effects, modernste Sound-Effects, digitale Musikbearbeitung und atemberaubende „life-action" Filmsequenzen machen Stonekeep zu einem unvergleichlichen Ergebnis.

3D-gerenderte Verliese und Kreaturen gepaart mit echten Schauspielern und brandneuen Special-Effects lassen eine neue Dimension des Computerspiels entstehen - realistisch wie nie zuvor.

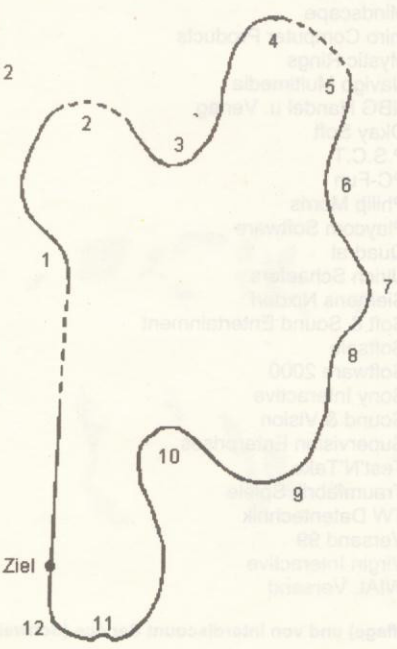

KÜSTE
1,4 km - 130 km/h
0,8 km - 150 km/h
0,6 km - 140 km/h
0,2 km - 130 km/h
0,1 km - 120 km/h (Leitplanke links)
ZIEL
1,7 km - 150 km/h
(Leuchtturm)
3,2 km
80 km/h
3,1 km-120 km/h
3,6 km
120 km/h
3,3 km-120 km/h
3,8 km
120 km/h
4,5 km-180 km/h
Waldstück
5,4 km - 120 km/h
5,6 km - 130 km/h
5,8 km - 110 km/h
160 km/h
6,3 km - 180 km/h
6,5 km - 120 km/h
6,8 km - 160 km/h
7,0 km - 150 km/h
7,1 km - 120 km/h
7,4 km - 100 km/h
3.Etappe (7,9 km)
START
ZIEL
0,1 km - 240 km/h
1,1 km - 130 km/h
1,6 km - 130 km/h
2,0 km - 150 km/h
2,6 km - 180 km/h
3,0 km - 160 km/h
Tunnel
3,7 km - 160 km/h
Bäume
4,5 km - 190 km/h
Fesselballone
VOLLGAS
7,0 km -
140 km/h
6,6 km - 180 km/h
2,1 km - 120 km/h
7,6 km -
170 km/h
7,1 km - 130 km/h
7,3 km - 140 km/h
3,3 km - 180 km/h
7,6 km - 145 km/h
START
2.Etappe (7,9 km)
3,3 km - 180 km/h
3,6 km - 165 km/h
150 km/h
ZIEL
Bei Schild auf 150 km/h abbremsen
(3,8 km)
VOLLGAS
1.Etappe (8,3 km)
START
(Geschwindigkeiten mit Viper)

RUSTY SPRINGS RACEWAY



VERTIGO RIDGE

Länge: 4,9 km
Anzahl der Runden: 2, 6, 12



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,-
Gus geht nach Cybertown	69,-
Kieyko & die Diebe der Nacht	59,-
Kinderbibel	44,-
Tuneland DV	85,-
Word Attack DV	85,-
Zirkus	69,-
CD-ROM Spiele	
3D Lemmings	92,-
Aliens DV	78,-
Ascendancy DV	83,-
Asterix die große Reise DV	69,-
BAO Flight Shop	84,-
Capitalism DV	78,-
Chessmaster 4000	45,-
Comand & Conquer DV	88,-
Crusader no remorse DV	79,-
Der Clou incl. Profi Disk	34,-
Destruction Derby	88,-
Empire 2	68,-
Fade to Black DV	88,-
Fatal RacingDA	68,-
Fifa Soccer 96	78,-
Flight Unlimited DV	89,-
Fuzzys World	39,-
Heroes of Might & Magic DV	78,-
HUGO 3	69,-
Magic Carpet 2	88,-
Mephisto Genius 2.0	86,-
Myst DV	69,-
Need for Speed DV	82,-
NHL Hockey 96 DV	79,-
Panzer General	49,-
PGA Tour Golf 96	79,-
Pinball Illusion	64,-
Psycho Pinball	68,-
ran Soccer DV	78,-
Q-POP DV	69,-
Sim City 2000 Enhanced	91,-
Simon the Sorcerer 2 DV	79,-
Sim Town DV	69,-
Space Marines DV	78,-
Space Quest 6 DV	79,-
Star Trek Omnipedia	79,-
Star Trek Final Unity DU	96,-
Star Trek Tech Manual DV	109,-
Syndicate +	31,-
Terminal Velocity	68,-
Transport Tycoon Deluxe DV	88,-
TV Karriere Spiel DV	36,-
Ultra Pinball	74,-
Virtual Pool	88,-
Which Heaven	85,-
Wetland DA	62,-
Lexika	
Bertelsmann Discovery	159,-
Das gr.Wörterbuch der Synonyme	35,-
Bertelsmann Lexikon der Tiere	115,-
Bertelsmann Univ.exikon '96	75,-
Compton Encyclopedia 95	69,-
Encyclopedia of Science	99,-
Encyclopedia of Nature	99,-
Grollier Enzyclopedia 7.0	69,-
Infopedia	79,-
Lexikon der Musik DV	88,-
Microsoft Encarta 95	79,-
Microsoft Encarta 96 (Win95)	139,-
Microsoft Bookshelf 95	99,-
Webster´s Interactive Encyclopedia	69,-

Infotainment & Nützliches	
1933-1945 Zeitgeschichte	85,-
3D Atlas	99,-
Abenteuer Mensch 3D	89,-
Amnsty Interactive	35,-
Atomic Age	35,-
Body Works 4.0	59,-
Bundesliga Multimedia:	
• Bayern München	59,-
• Borussia Dortmund	59,-
• Borussia Mönchengladbach	59,-
• 1.FC Kaiserslautern	59,-
• SV Werder Bremen	59,-
Das ALL	98,-
D-Info	39,-
D-Atlas	39,-
D-Jure	45,-
dbase (Private Edition)	39,-
Deutsche Geschichte 0-1914	59,-
Die Evangelien	94,-
Die Letzten ihrer Art	84,-
Die Medici	72,-
Englisch 1 Plus	79,-
Kurze Geschichte der Zeit	85,-
Einf.in die klassische Musik	58,-
Fax Auskunft	39,-
Geoquiz	38,-
History of the World	99,-
Infopedia	79,-
Le Louvre	88,-
Mathe Workshop DV	88,-
Mein Büro (7 Vollversionen)	45,-

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

Michelangelo	76,-
Microsoft Cinemania 95	89,-
Cinemania 96 (WIN 95)	99,-
P.A.W.S.	79,-
Roswell the Original	59,-
Simply 3D	137,-
Thomas Mann	84,-
Teleinfo Deutschland	39,-
The Way Things Work	99,-
Topware Gold II	39,-
Ultimate Human Body	99,-
Vom Adler zum ICE	58,-
Werner die CD	69,-
Win Vokabel 2.0 engl. oder franz.	je 55,-
Win Wörterbuch D/E -E/D	12,-
Win Wörterbuch D/F-F/D	12,-
Windows 95 World	25,-
Welt Atlas 4.0 DV	39,-
Yellow Star Pay CD	8,90
Yellow Point CD	39,-
Yellow Point die 2.	19,-

Mega Pak 4 (11CD´s) 85,-
Panzer General , Dawn Patrol, Black Knight, Dragon´s Lore, Tornado(Oper. Desert Storm, Orion Conspiracy, Space Ace, Empire Soccer 94, Savage Warrior, Aegis-Guardian of the fleet

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 Dezember 31.12.95(Datum des Poststempels))Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Abschließend noch die technischen Daten aller in Need for Speed verfügbaren Wagen:

Typ	Geschwindigkeit	0 – 100	100 – 200	200 – 0	empfohlene Strecken
Chevrolet Corvette ZR1	286 km/h	5,3 s	12 s	6 s	Küste, Autumn Valley, Gebirge, Stadt, Vertigo Ridge
Dodge Viper RT-10	257 km/h	4,9 s	10 s	7 s	Küste, Autumn Valley, Gebirge, Vertigo Ridge
Ferrari 512 TR	309 km/h	4,9 s	10 s	5 s	Stadt, Rusty Springs Raceway, Autumn Valley, Lost Vegas
Honda NSX	270 km/h	6,1 s	15 s	4 s	Rusty Springs Raceway, Küste, Autumn Valley, Gebirge
Lamborghini Diablo VT	325 km/h	4,8 s	11 s	7 s	Stadt, Rusty Springs Raceway, Lost Vegas
Mazda RX-7	254 km/h	5,7 s	18 s	5 s	Gebirge, Küste, Vertigo Ridge
Porsche 911 Carrera	270 km/h	5,5 s	14 s	4 s	Gebirge, Küste, Vertigo Ridge
Toyota Supra Turbo	249 km/h	5,1 s	13 s	6 s	Gebirge, Küste, Rusty Springs Raceway
Warrior PTO E/2	>400 km/h	2,0 s	4 s	4 s	

Typ	PS	Verbrauch	Gewicht	Hubraum	max. Drehzahl	ADS/ABS	Preis/DM
Chevrolet Corvette ZR1	405	11,5 l	1596 kg	5732 ccm	7000 U/min	ja/ja	94 900
Dodge Viper RT-10	400	14,0 l	1584 kg	7990 ccm	6000 U/min	nein/nein	142 000
Ferrari 512 TR	421	15,6 l	1669 kg	4943 ccm	7250 U/min	nein/ja	322 800
Honda NSX	270	10,0 l	1360 kg	2977 ccm	8000 U/min	ja/ja	148 000
Lamborghini Diablo VT	492	19,1 l	1757 kg	5707 ccm	7500 U/min	nein/nein	340 000
Mazda RX-7	255	11,1 l	1300 kg	1308 ccm	8000 U/min	nein/ja	87 100
Porsche 911 Carrera	270	11,5 l	1390 kg	3600 ccm	6800 U/min	nein/ja	128 270
Toyota Supra Turbo	320	11,1 l	1570 kg	2997 ccm	6800 U/min	ja/ja	109 200

INSERENTENVERZEICHNIS

A & C Soft- & Hardwareversand	151
Acclaim Entertainment	57,100/101,119
Althoff	105
Arctic	89
Attic Entertainment	141
AZTECH Systems	131
B.E.S.T. Computing	91
Softwareversand Bachler	121
Batavia M. Sawatzky	151
Blue Byte	175
BMG Interactive Entertainment	67,137
Bomico	15,17,32/33,65,75,81
Brinkmann Niemeyer	45
Bundeszentrale f. gesundh. Aufklärung	123
Call & Play Geratz	36
Canon Deutschland	43
Coktel Vision	111
ComSoft-Versand	129
Cyberstorm	117
Die CD	91
Drakkar	7
Electronic Arts	93,95,97
Fantasy Production	149
Galaxy Software	153
Game it!	85
Gamebusters	107
Gameport	127
Gameshop LAP direct	157
Gamestorm	151
Gametek	61
Groß-Electronic	109
Hint Shop	157
Infogrames Entertainment	115
Joker Verlag	197
Jöllenbeck	173
Karosoft	99
Logic & Logic Systems	153
Luftwaffenamt	177
Magic Line	105
Media Point Rose	52/53
Metropolis	157
Microsoft	11,12/13
Mindscape	133,135
miro Computer Products	73
Mystic Rings	193
Navigo Multimedia	199
NBG Handel u. Verlag	79,139
Okay Soft	127
P.S.C.T.	23
PC-Fun	127
Philip Morris	2
Playcom Software	27
Quadral	23
Ulrich Schaefers	153
Siemens Nixdorf	47
Soft & Sound Entertainment	151
Softsale	39,40/41
Software 2000	25
Sony Interactive	169
Sound & Vision	109
Supervision Enterprises	195
Test'N'Take	113
Traumfabrik Spiele	153
TW Datentechnik	87
Versand 99	69
Virgin Interactive	8/9,59,200
WIAL Versand	147

Teilen dieser Ausgabe liegen Prospekte von 1 & 1 (Abo-Auflage) und von Interdiscount Service (Schweiz) bei.

BURN: Cycle

Georg Völkl aus Wenzenbach ließ sich von keinen Sicherungsviren beeindrucken und schickte uns seine Burn:Cycle-Komplettlösung:

Zu Anfang ein paar allgemeine Tips:

– Häufig abspeichern!

– Bei einer Actionsequenz nicht direkt auf das Objekt zielen, sondern den Weg, den das Objekt bis zum Treffpunkt zurücklegt, mit einberechnen;

– Beim Deaktivieren des Virus: Wenn man sich in die äußerste Spitze eines Weges stellt, ist man für das Verteidigungsvirus unerreichbar.

Konzern(Start):

Sol Cutter ist beim Datenraub in einem Großkonzern von dem Sicherheitsvirus Burn:Cycle infiziert worden. Er hat zwei Stunden Zeit, um Doc zu finden, damit er mit dessen Hilfe das Virus eliminieren kann. Cutter nimmt sich sofort die Ausrüstung, die vor ihm liegt. Mit diesem Equipment steht er immer in Verbindung mit seiner Freundin Chris, die auf dem Dach auf ihn wartet. Außerdem hat er eine Karte, die ihm seine Lage im Konzern zeigt. Er schießt sich den Weg nach dieser Karte zum Dach frei (er dreht sich um ; geht ↑ ; ← ; ↑ ; → ; ↑ ; → ; ↑ ; ← ; ↑ ; ← ; ↑ ; ↑). Auf dem Dach sieht er durch eine Tür, wie seine Freundin erschossen wird. Um diese Tür zu öffnen, bringt er daran eine Sprengladung (über 10s) an und entfernt sich rasch. Er geht durch die gesprengte Tür und sieht am Boden seine Freundin Chris tot liegen. Er öffnet ihre Jacke und entnimmt die Karma-Kreditkarte und den Autoschlüssel. Diesen benützt er sofort, um das Auto zu öffnen und einzusteigen. Sol macht vor dem Start (VTO-Knopf) einen System- und Powercheck und gibt die Koordinaten von Urban-City in den Bordcomputer ein. Beim Start wird er beschossen und muß sich verteidigen (3-6 Abschüsse).

Urban-City:

Durch den Beschuß ist das Auto beschädigt worden. Das Flugauto hat den Fehler-7, eine kaputte Verbindungseinheit. Cutter geht zu New Age und benutzt dort den Automaten, um Geld auf sein Konto zu transferieren. Er führt die Karte ein und ordnet den falsch vorgegebenen Kreis des Schicksals, so wie er vorher am Automaten gezeigt wurde. Er geht in die Sumzero-Bar und spielt in ihrer Spiel-

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

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

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette:	
Biing !	*D 73,90*
Dark Sun 2:Wake o.t.	H 29,90
Das Dschungelbuch	*H 49,90*
Dime City*	D 79,90
Dungeon Master 2	D 84,90
Earthsiege	D 36,90
Hugo	D 59,90
Panzer General	H 34,90
Pinball Illusions	H 59,90
Psycho Pinball	D 62,90
*Sens.World o.Soccer**	*D 79,90*
Simon the Sorcerer 2	D 78,90
*Worms**	*D 66,90*

PC- Spiele CD - Rom:	
3D Lemmings	H 88,90
3D Ultra Pinball	*D 66,90*
AD+D II Masterpiece*	E 71,90
Albion*	D 84,90
Alien Odyssey	D 69,90
Aliens*	H 73,90
Apache Longbow	D 73,90
Ascendency	D 79,90
Battle Beast	H 77,90
Battle Isle 3	D 82,90
Bermuda Syndrom	H 76,90
Biing !	*D 62,90*
Bioforge	D 69,90
*Bleifuß**	*D 56,90*
Braindead 13	D 66,90
Buried in Time*	D 78,90
Caesar II	*D 76,90*
Capitalism	D 75,90
*Chewy - Esc. von F5**	*D 72,90*
CivNet*	D 89,90
Command & Conquer	*D 88,90*
Crusader- no remorse	*D 79,90*
Cybermage Darkl.Aw.*	D 79,90
D- Info Telefondaten	*D 39,90*
Day of the Tentacle	D 36,90
Der Planer 2*	D 73,90
Der Talismann*	D 71,90
Destruction Derby	*H 88,90*
Die Siedler 2*	D 84,90
Dime City	D 79,90
Discworld	D 79,90
Dungeon Keeper*	D 85,90
Dungeon Master 2	D 84,90
EA Classics	*je 32,90*
(z.B Privateer, Shadow Caster, Labyrinth o.time, NHL Hockey 94, Space Hulk, SSN 21 Seawolf, Strike commander, Syndicate Plus, *Ultima 7, Ult.Underworld 1+2*, Wing Commander 2)	
*F1 Grand Prix 2**	*D 97,90*
Fade to black	D 86,90
Fatal Racing	*H 65,90*
FIFA Soccer 96	*D 79,90*
FX Fighter	H 79,90
Grand Prix Manager*	D 85,90
Heroes of Mi.& Magic	D 74,90
Hi- Octane	D 82,90
Hugo*	D 74,90
*Indy Car Racing 2**	*D 76,90*
Jagged Alliance	D 86,90
L.Matth.Super Soccer*	D 33,90
Little Big Adventure	D 69,90
*Made in Germany**	*D 65,90*
Magic Carpet 2	*D 79,90*
Micro Machines 2	H 69,90
Mission Critical*	H 78,90
Monopoly*	D 69,90
Mortal Coil*	D 65,90
Mad TV 2*	D 73,90
Myst: Special Edition	*D 67,90*
NBA Live Basketb. 95	*D 69,90*
NASCAR Track Pack	D 44,90
Need for Speed	*D 79,90*
NHL Hockey 96	*D 79,90*
Panic in the Park	H 74,90
Panzer General	H 59,90
*Panzer General 2**	*D 73,90*
PC Games Cheat	D 28,90
PGA Tour Golf 96	H 79,90
*Phantasmagoria**	*D 84,90*
Pinball Illusions	H 59,90
Pinball World	H 64,90
Pitfall: d. Maya-Aben.	*D 78,90*
*Pole Position**	*D 84,90*
Primal Rage	D 75,90
Pro Pinball: The Web	D 56,90
Psycho Pinball	H 69,90
RAN Soccer	*D 74,90*
Rebel Assault	D 36,90
Rebel Assault 2	*E 69,90*
*Riddle of Master Lu**	*D 85,90*
Sens.World o.Soccer*	D 79,90
Shanghai Gr.Moments	D 76,90
Shine*	D 92,90
Silent Hunter*	D 73,90
Silent Steel	D 99,90
Simon 1&2 Spec.Ed.	D 88,90
Simon the Sorcerer 2	*D 76,90*
Sim Isle*	D 76,90
Sim Tower	D 78,90
Sim Town	*D 66,90*
Skunny	*H 66,90*
Space Marines	D 74,90
Space Quest 6	D 78,90
Star Trek:A final unity	D 97,90
Star Trek Klingon Lex*	E Anfr.
Stonekeep*	D Anfr.
Terminal Velocity	H 69,90
TFX: E.Fighter 2000	*D 82,90*
The Dig	*E 66,90*
Tilt*	H 59,90
*Top Gun-Fire at Will**	*D 97,90*
Transport Tycoon Del.	D 84,90
Turrican 2	D 58,90
US Navy Fighters Plus	D 84,90
Vollgas	D 79,90
Warcraft	H 73,90
Warcraft 2	*D 77,90*
Werewolf vs.Comanch.	D 74,90
Wetland	H 59,90
*Wing Commander 4**	*D 97,90*
*Wipeout**	*D 88,90*
Witchhaven	H 71,90
Worms	*D 66,90*
X-Wing Collection	D 69,90
*Z**	*D 69,90*

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u. Lösungen

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 (3.-Zahlkarte)
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 ab 2.Bestellung

Annahmeverweigerungen: 15 DM Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

HINT-BOOKS

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
Jagged Alliance

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
Lords of Doom
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
Vollgas
Warriors of the eternal Sun
Waxworks
Ween
Wizardry 6
Wizardry 7
Woodruff

Ständig Neuzugänge an Lösungen
Einfach anrufen und nachfragen.

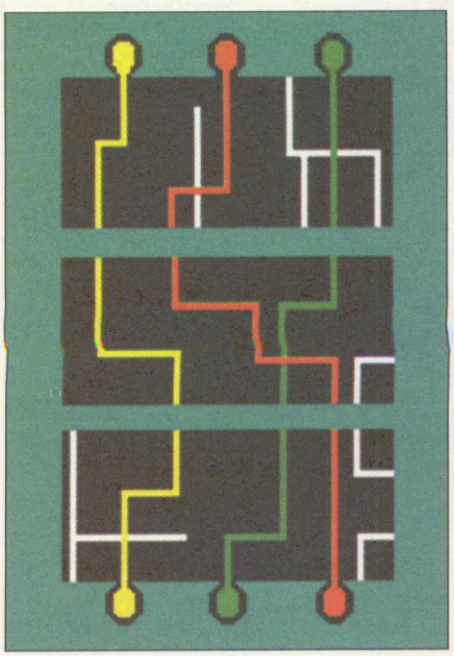
Ferner erhaltet Ihr bei uns auch Editoren und Cheatprogramme, mit denen Ihr Eure Spiele manipulieren könnt !

NEUHEITEN: *Archibald Applebrook, Bermuda Syndrom, Riddle of Master Lu, Stonekeep !*

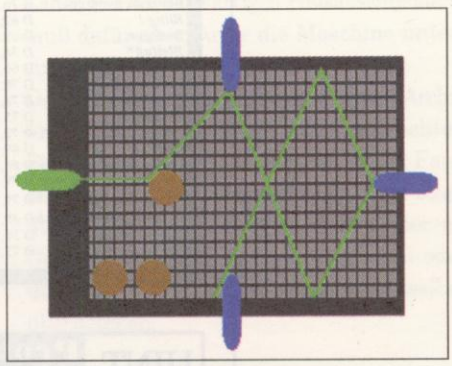
Dies ist nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an.
Preis für eine Lösung jetzt nur noch 15 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse . Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen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

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

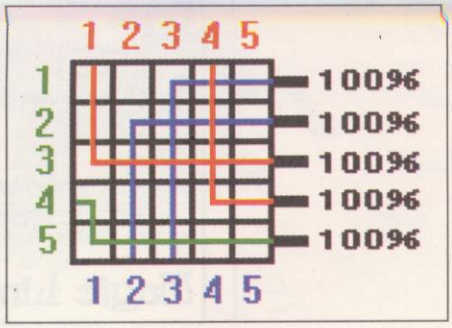
halle Psychic Roullette. Als er gewonnen hat, trifft er Eskie, in den er die Karma-Karte steckt, um dessen Koordinaten im Televersum zu bekommen. Cutter geht an die Bar und holt sich seinen Preis ab. Er nimmt sich die Neuroaktive-Nano-Wetware. Sol benutzt mit Hilfe der Karte den Fernseher neben der Bar, um die angekommene Nachricht anzusehen. Darin verrät ihm Eskie die Nummer von Cid. Er wählt diese Nummer über die Kundensoftware an. Jetzt redet er mit Cid, der auf der Couch neben dem Fernseher sitzt. Cid will nur für eine Gegenleistung helfen, weshalb er Cid die Nano-Wetware anbietet, der sie gerne annimmt. Dafür bekommt Sol eine Lochkarte und ein Dermapflaster. Er benutzt gleich das Pflaster, was eine Verzögerung des Virus um 30 Minuten bewirkt. Er trifft Gala und verteidigt sie gegen zwei Gängster, die er tötet. Cutter bittet, daß Gala ihm hilft, sein Geld aus dem Hotel zu holen. Sie willigt ein und gibt ihm ein Funkgerät. Er geht vor das Hotel und benutzt den Funker. Auf diesen Ruf kommt Gala sofort und sie erledigen den Agenten vor dem Hotel, der den Eingang bewacht. Von diesem nehmen sie den algorytmischen Verschlüsseler. Er legt die Lochkarte ein und schiebt so lange hin und her, bis 4 Zahlen (1965) innerhalb der Löcher liegen. Diese 4 Zahlen, die er aus den Löchern entnehmen kann, gibt er in den Entschlüsseler ein. Er drückt auf ACCESS und erfährt nun, daß die Schwachstelle am Hintereingang des Hotels liegt. Sol und Gala nehmen also den Hintereingang und benutzen den Aufzug. Sie gehen in Cutters Zimmer (↑ ; ↑ ; → ; ↑). Mit folgender Kombination öffnet Sol das Geheimfach:



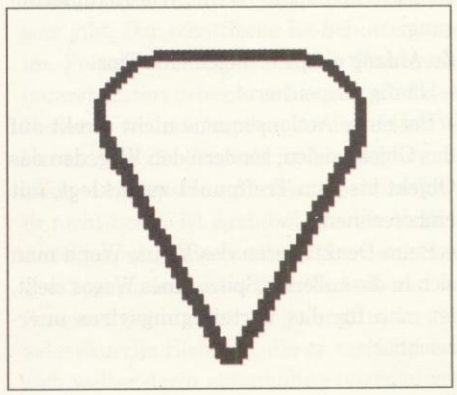
Aus dem Geheimfach entnimmt er Geld, eine Rauchbombe, einen Entsicherer und ein Visible-Spectrum. Gala findet außerdem einen grünen runden Ball. Cutter setzt das Visible-Spectrum auf. Er öffnet den Lüftungsschacht, der sich rechts neben der Tür befindet, und legt die Rauchbombe hinein. Er hält nun den unteren roten Pfeil immer auf Höhe des oberen roten Pfeils, um im Rauch etwas sehen zu können. So gelangen sie wieder hinaus. Sol geht wieder in die Sumzero-Bar und gibt Cid Geld für die Power-Verbindungseinheit, die er zum Reparieren des Flugautos benötigt. Danach geht er zum Auto und öffnet die Klappe am Heck. Darauf tauscht er mit den Schaltern OPEN und CLOSE die Verbindungseinheit aus, öffnet die Klappe RAD HAZ und stellt den Laser so ein, daß alle Energieabnehmer versorgt sind:



(Äußerster Punkt des mittleren Kreises muß ungefähr 5,5 Kästchen entfernt sein und auf gleicher Höhe mit dem Laser liegen. Feinabstimmung durch Probieren. Die zwei anderen Kreise haben keine Bedeutung.)
Nach dem Einstellen drückt er auf TEST und sieht daß alle Energieabnehmer versorgt sind. Während sich Gala und Sol vor dem Auto streiten, sind ihnen die Agenten schon auf den Fersen. Als sie dies bemerken, flüchten sie mit dem Auto. Während des Flugs eliminiert Cutter die feindlichen Objekte (3-6 Abschüsse). So kommen Gala und Sol wohlbehalten bei Doc an. Sol bringt den Entschlüsselungskodierer an der Tür an. Der Zugangscode sieht folgendermaßen aus:

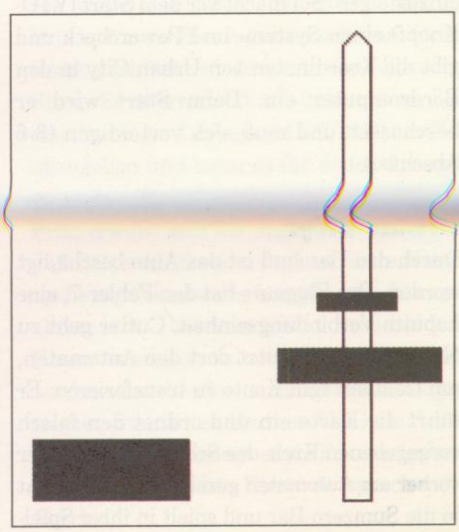


Endlich gelingt es Sol, die Tür zu öffnen. Er legt den grünen Ball in das Nano-Feld-Holoskop, betrachtet das Objekt auf dem dazuzugehörigen Bildschirm und dreht es in diese Position:



Als er das andere Zimmer betritt, wird er von Doc als Construct in das Televersum geschickt.
Cutter geht zu Cortex und gibt dort den Code 001122 ein, den er vorher im Comport erhalten hat. Allerdings ist der Code nicht richtig. Plötzlich sieht er Doc auf dem Bildschirm. Der sagt ihm, daß er fragmentiert sei und er nun die ihm fehlenden drei Teile unbedingt finden muß.

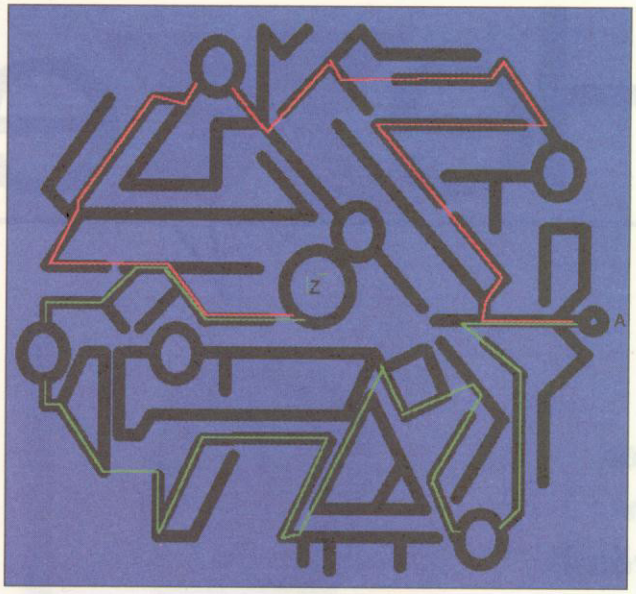
1. Körperteil:
Nachdem Cutter in den Windungen des Nirvana an Deely (umdrehen ; ↑ ; ← ; ↑) erinnert wurde, geht er zu Buddha, der sich im anderen Teil der Wüste befindet (Nirvana). Dieser meint, daß Cutter, wenn er den richtigen Klang am Baum anwendet, er einen für die Rückgewinnung des ersten Körperteils fehlenden Code erhalten könne. Darufhin verschiebt Cutter die Gewichte so, daß sie der unten folgenden Zeichnung entsprechen:



Blatt berührt hat, löst sich der Baum auf. Sol geht zurück zu Cortex und trifft seine Freundin. Hier hat er eine Vision von einem Zeichen auf dem Kopf des Buddha. Er geht zurück zu Buddha (im Nirvana) und berührt das Zeichen seiner Vision. Daraufhin zerfällt Buddha, und Sol erhält den ersten Teil seines Körpers zurück.

2. Körperteil:
Cutter geht zum Comport und lernt seinen 2. Code kennen. Dieser ist feindselig, so daß er ihn nach dem Verlassen des Comports reintegrieren muß. Nun erhält er den 2. fehlenden Körperteil.

3. Körperteil:
Sol geht zum Eingang von Cortex und erfährt dort von Chris, daß sie der letzte fehlende Code ist.
Er bekommt seinen 3. Körperteil und kann nun durch die Tür gehen.
Cortex:
Cutter geht durch die Türe und trifft Vielli, der ihn über alles aufklärt.
Er muß nun das Gegengift einleiten:
Der Sicherungsvirus Burn:Cycle ist nun



A = Anfang **1. Weg**
Z = Ziel **2. Weg**

deaktiviert. Da passiert es, daß Deely Gala tötet. Cutter ist entsetzt und will deshalb zurück, um Deely schnellstmöglich zu eliminieren bevor dieser noch schlimmeres anstellt. Da es zu gefährlich ist, in seinen eigenen Körper zurückzukehren, benützt er den eines anderen Menschen. Daraufhin betrachtet er sich im Spiegel, wo er sich jetzt als Frau wiedererkennt. Er benützt den Aufzug, wählt die einzige Türe die sich öffnen läßt und geht zum Ausgang hinaus. Er geht in das Hotel zurück in dem sich Deely befindet, erschießt ihn und des weiteren 2 Agenten und verschwindet durch den Lüftungsschacht. Er spricht nun nochmal über den Bildschirm mit Vielli. Cutter hat es nun geschafft und verläßt die Stadt.
Er braucht nun vorläufig keine Angst mehr vor bösartigen Sicherungsviren zu haben, zumindest nicht solange, bis Phillips einen eventuellen zweiten Teil vom Stapel läßt. Jetzt aber genug mit Komplettlösungen und gleich weitergeblättert zu den Cheats und Hexereien!

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,--
Bling	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.f. 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,--

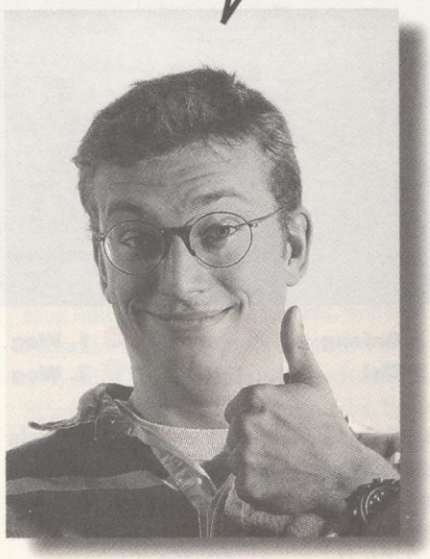
CD - Rom

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,--
Bling	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,--
John Madden ´96	*DA*	*759,--*
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

HeXerei

Egal, ob als Gleiterpilot, Monsterbändiger, Raumschiffkommandant oder römischer Bauherr, mit Power Play sitzt Ihr Hex- und Cheatmäßig in der ersten Reihe. Übrigens: Die verschiedenen Schreibweisen bei den Lemmings-Codes in der letzten Ausgabe waren keine Absicht, sondern eine Art Grafikbug.



Terminal Velocity

Die ersten drei Level der 3. Episode in der V1.1 der CD-ROM-Vollversion sind durch Grafikfehler unspielbar. Mit dem Update-Tip von Siegfried Bolz aus Ehingen wird dieser Fehler aus der Welt geschafft. In der Datei CDROM.POD sechs Hexstellen bearbeiten:

OFFSET:	UMWANDELN IN:
8081	9C
8082	6B
8201	9C
8202	6B
8241	9C
8242	6B

Magic Carpet 2

Euer Teppich stürzt bei Magic Carpet 2 ständig ab? Das kann man doch ändern! Im Spiel "i" drücken und WINDY eintippen (dabei aber Y=Z beachten). Folgende Cheats stehen Euch dann dank Alexandra Schandl aus München zur Verfügung:

ALT+F1 = alle Zaubersprüche
ALT+F2 = mehr Mana
ALT+F3 = alle Magier ausschalten
ALT+F4 = alle Burgen zerstören
ALT+F5 = alle Ballons zerstören
ALT+F6 = Heilung
ALT+F7 = alle Monster vernichten
ALT+F8 = Erfahrungspunkte für Zaubersprüche erhöhen
ALT+F9 = Alle Sprüche benutzen an/aus
ALT+F10 = Unverwundbarkeit an/aus
Shift+C = Aufgaben erfüllt
2x Shift+C= Aufgaben erfüllt und Level sofort beenden



Mit unseren Hexen-Cheats dürften auch die garstigsten Monsterhorden kein Problem mehr für unseren wackeren Helden sein

Hexen

Cheats zu Virgins Gewölbetour kommen von Matthias Nieß aus Elsfleth. Sie bestehen übrigens aus dem ersten Buchstaben des Vornamens und des kompletten Nachnamens der Programmierer.

BGOKEY = God Mode (Unverwundbarkeit)
BPELLETIERxx = Nach Level xx warpen
BRAFFEL = alle Items
CRHINEHEART = alle Waffen
EBIESSMAN = Pig Mode (Verwandlung in ein Schwein)
JSUMWALT = aktuelle Koordinaten
KSCHILDER = Zeigt Soundinfos an
MRAYMONDJUDY = Alle Schlüssel
RJOHNSON = No clipping Mode (durch Wände gehen)
RRETTENMUND = Ticker (zeigt die Framerate an)
SGURNO = 100% Health



Slipstream 5000

Kein Geld, um dem eigenen Gleiter eine anständige Ausrüstung zu verpassen? Mit dieser Hexerei von Jan Völker aus Hamburg dürfte sich das Problem erledigt haben.

Das erste Rennen in Arizona fliegen und danach abspeichern. Nachdem der Lauf beendet ist, noch in die Reportage reinschauen und den Kontostand merken. Nun mit dem Hex-Editor die Datei "Slipstrm.sav" aufrufen und den Betrag des Kontostandes in den Rechner eingeben (dezimal). Auf Hex umschalten und die vier Ziffern notieren (bei nur drei Ziffern ist die erste eine Null). Jetzt im Suchfenster des Editors diese vier Werte eingeben, und zwar in umgekehrter Reihenfolge! Habt Ihr also zum Beispiel für 1100 die Hex-Zahlen 04 C4 erhalten, so müßt Ihr die Kombination C4 04 eintippen. Hat der Editor die Stelle gefunden, die betreffenden Ziffern durch FF FF ersetzen. Nun könnt Ihr Euch über 65535 Geldeinheiten freuen.

Die Position für den ersten Spielstand lautet folgendermaßen:

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
6C0	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	FF	FF	XX	XX

Whale's Voyage 2

NEOs Walreise geht dank der Hilfe von Björn Alan Dresen aus Wegberg-Merbek deutlich schwereloser vonstatten. Mit einem Hex-Editor den Spielstand laden (saveX.wv2) und diese Hexwerte suchen:

02h-0Dh	für den Namen
0Eh-0Fh	für die Stärke
10h-11h	für die Gesundheit
12h-13h	für die Mentale Energie
14h-15h	für die Rhetorik
16h-17h	für die Menschlichkeit
18h-19h	für den Nachteil
23h-25h	für die Intelligenz und die Geschwindigkeit
38h-39h	für die Geschicklichkeit

Die möglichen Werte zum Einsetzen könnt Ihr von 0000h bis FFFFh beliebig wählen. FFFFh ist dabei der höchste Wert (im Spiel 100). Nur für den Nachteil sollte man (verständlicherweise) 0000h eingeben.



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 Händler-anfragen!

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

TOP-PREISE

SOUND & VISION

SUPER NINTENDO		SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY MK 3	109.00	3-DLEMMINGS	88.95
ADDAMS FAMILY VAL. (A)	89.00	BATTLE ARENA THOSHINDEN	84.95
ART OF FIGHTING	69.95	DESTRUCTION DERBY	89.95
ASTERIX & OBELIX	119.00	FIFA SOCCER 96	89.95
BATMAN FOREVER	99.00	KRAZY IVAN	88.95
BUBSY 2	129.00	MADDEN 96	89.95
CASPER	124.95	NOVASTORM	89.95
DAFFYDUCK-THE MARVIN MI.	94.95	PANZER GENERAL	88.95
DIDDY'S QUEST DKC 2	129.00	PGA GOLF 96	89.95
DONALD IN MAUI MALLARD	119.00	PHILOSOMA	89.95
DONKEY KONG COUNTRY	129.00	PRIMAL RAGE	88.95
EARTHWORM JM 2	119.95	RAPID RELOAD	88.95
FATAL FURY 2	69.95	RAIDEN PROJECT	88.95
F1 CHAMPIONSHIP ED.	79.00	RAYMAN	89.95
HEBEREKE II	94.00	REVOLUTION X	88.95
HEBEREKE'S POPOON	79.95	RIDGE RACER	94.95
ILLUSION OF TIME	99.00	ROAD RASH	89.95
INDIANA JONES	59.00	SHELL SHOCK	79.95
JUDGE DREDD	89.00	SHOCK WAVE ASSAULT	89.95
JUNGLE STRIKE	94.00	SLAYER	88.95
JUSTICE LEAGUE	89.00	STARBLADE ALPHA	88.95
KILLER INSTINCT DT	149.00	TEKKEN	109.00
L.T. ROAD RUNNER	69.95	THEME PARK	89.95
LOST VIKINGS I	109.00	TWISTED METAL	88.95
MAGIC BOY	69.95	VIEW POINT	89.95
MARIO PAINT	59.00	WAR HAMMER	88.95
MECHWARRIOR 3050	119.00	WAR HAWK	89.95
MEGA MAN X	89.00	WING COMMANDER 3	109.00
MEGA MAN 7	109.00	WWF WRESTLEMANIA	94.95
MEGA MAN X2	109.00		
MICKEYS GREAT CIRCUS (A)	89.00	**SONY PLAYSTATION us**	
NBA JAM T.E.	79.00	TOTAL ECLIPSE TURBO	119.00
NBA GIVEN GO	119.95	POWER SERVE TENNIS	79.95
PINOCHIO	119.00	RAIDEN PROJECT	89.95
PLOK	49.00	X-COM	99.95
PRIMAL RAGE	119.00		
PUTTY SQUAD (A)	69.00	**SONY PLAYSTATION jp**	
ROBOCOP vs TERM.	69.00	ZEITGEIST	119.00
SAMURAI SHOWDOWN	79.95	BOXER'S ROAD	119.00
SECRET OF EVERMORE	109.00	EXECTOR	119.00
SECRET OF MANA	99.00	V-TENNIS	129.00
SHADOW RUN	139.00	TWIN BEE DELUXE PACK	129.00
SUPER BOMBERMAN 3	119.95	PRO WRESTLING	129.00
SUPERMAN	69.95	J-LEAGUE PRIMAL GOAL	129.00
SUPER MARIO ALLSTARS	59.00	HYPER FORMATION SOCCER	129.00
SUPER MARIO KART	59.00	IN THE HUNT	119.00
SUPER MARIO WORLD 2 (YOSHE 2)	109.00	RIDGE RACER REVOLUTION	a.A.
SUPERRETURN OF THE JEDI	59.95		
SYNDICATE	69.00	**SEGA SATURN US**	
TETRIS II	109.00		
THE FLINTSTONES (A)	89.00	NHL ALL STARHOCKEY	119.00
THEME PARK	109.00	ROMANCE OF THE THREE K.	129.00
TIME COP	119.95	SIM CITY 2000	119.00
TIM & STRUPPI IN TIBET	119.00	SHANGHAI	59.95
TRUE LIES	69.00	WORLD SERIES BASEBALL	109.00
WATERWORLD	119.00	SEGA RALLY	AB 10.11.
WORLD HEROES	59.95	BLACK FIRE	69.95
ZOMBIES	39.00	MANSION OF HIDDEN SOUL	79.95
		NBA JAM T.E.	99.95
NINTENDO HARDWARE		**SEGA SATURN DT**	
		VIRTUA FIGHTER REMIX	69.95
POWR STATION	189.00	DIGITAL PINBALL	89.95
SUPER GAME BOY ADAPT.	79.00	SHINOBI	79.95
MORE FUN SET	279.00	BUG	109.00

Ständig SONDERPOSTEN ab Lager

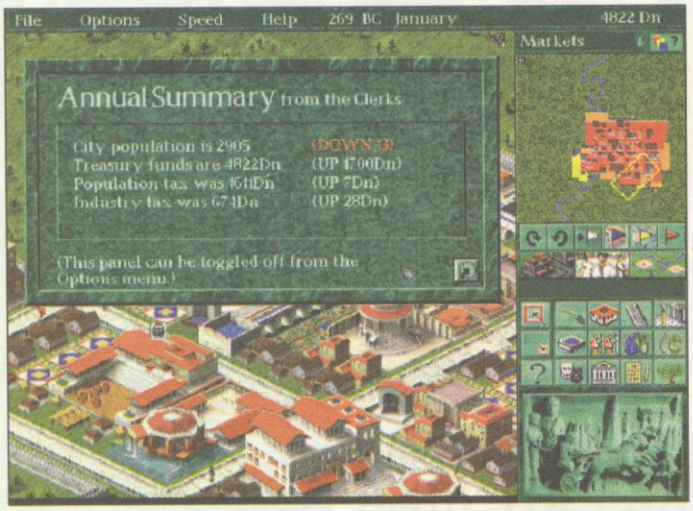
Alle Spiele mit Deutscher Anleitung falls nicht mit folgendem Zusatz: A-Spiel ohne deutsche Anleitung US – Nur mit Adapter spielbar

Versand per Nachnahme 10,- DM
Kostenlose Preisliste anfordern !!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

SOUND & VISION
Mürwiker Straße 196
24944 FLENSBURG
Tel: 0461/36280 Fax: 36290

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!



Ob auch Jürgen Schneider im Knast Baulöwe, äh, Caesar II spielt?

Caesar II

Wem die paar Dinare, die einem der Imperator zur Verfügung stellt, zu wenig sind, sollte den Trick von Andreas Grohr aus Berlin probieren: Die Save-Datei wie in der unten stehenden Tabelle editieren und schon erhält man 16,7 Mio. Dinare, die für die Eroberung sämtlicher Provinzen genügen dürften. Auf die selbe Art könnt Ihr Euch auch Arbeiter beschaffen. Dabei ist aber Vorsicht geboten, denn die Arbeiterzahl nimmt wieder ab, wenn nicht genügend Lohn gezahlt wird.

Geld (DN):

000329E0:

XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX FF FF FF XX

Arbeiter (Plebs):

00032A40:

XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX FF FF FF XX

Witchaven

Capstone auf dem Vormarsch. Wie für einen 3D-Scroller inzwischen üblich, gibt es auch zu Witchaven Cheats, die in diesem Fall von Matthias Krüger aus Zenthen stammen. Zuerst zur Demo-Version: Im Spiel RSVP eingeben und schon bekommt Ihr alle Sprüche, Waffen und Erfahrungspunkte.

Bei der Vollversion die Backspace-Taste drücken und einen der Cheats eingeben:
MOMMY – Ihr besitzt von jedem Trank neun Stück
SCOOTER – alle Waffen
WANGO – 200 Hitpoints, 10 Rollen von jedem Zauberspruch und genug Erfahrung, um in den siebten Level aufzusteigen. (Wird dieser Cheat ab dem 8. Level aufwärts angewandt, so geht es leider ebenfalls in den siebten zurück!)

Gebt Ihr in der Vollversion RSVP ein, so seid Ihr tot!
IDFKA und RAMBO: Diese Cheats aus anderen berühmt-berüchtigten 3D-Spielen führen bei Witchaven lediglich zu Eurem Ableben.

Dungeon Master 2

Zu der Komplettlösung aus Heft 11/95 liefert Stefan aus Maßbach alle Zaubersprüche nach. Dabei ist zu beachten, daß zu jedem Spruch vorher noch das Stärkesymbol hinzugefügt wird.

Zaubersprüche für Dungeon MASTER II

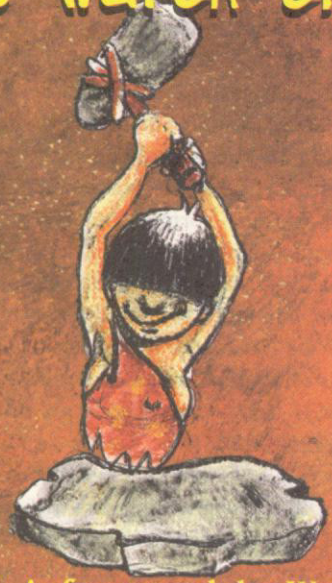
Stärkesymbole: LO UM ON EE PAL MON

Symbole	Silben	Zahlen	Grafik	Beschreibung
	YA	1		Ausdauer
	VI	2		Gesundheit
	FUL	4		magische Fackel
	ZO	6		Öffnet Türen
	YA EW	12		???
	YA IR	14		Schutzschild
	YA BRO	15		Schutztrank
	VI BRO	25		heilt Vergiftungen
	OH VEN	31		Giftwolke
	FUL IR	44		Feuerball
	DES VEN	51		Giftgeschoß
	DES EW	52		gegen Nichtmaterielle
	YA IR DAIN	143		Schutzschild
	YA BRO DAIN	153		Weisheit
	YA BRO NETA	154		Vitalitat
	OH EW KU	321		Stärke (Aura)
	OH EW ROS	322		Flinkheit (Aura)
	OH EW DAIN	323		Weisheit (Aura)
	OH EW SAR	326		Unsichtbarkeit
	OH KATH KU	331		Wurfgeschoß (wirft Gegner zurück)
	OH KATH ROS	332		Wurfgeschoß
	OH KATH RA	335		Lichtblitz
	OH IR ROS	342		Schweben
	OH IR RA	345		magisches Licht
	OH BRO ROS	352		Flinkheit
	FUL BRO KU	451		Stärke
	FUL BRO NETA	454		Feuerschild
	DES IR SAR	546		magische Dunkelheit
	ZO EW KU	621		Angriffsdiener
	ZO EW ROS	622		Späher
	ZO EW NETA	624		Wachdiener
	ZO BRO ROS	652		Reflektorwand
	ZO BRO RA	655		Zauberenergie

DIE LEGENDE LEBT!
SIERRA KLASSIKER ZUM SUPERPREIS

SierraOriginals

Es waren einmal... Spiele in grauer Vorzeit



Am Anfang stand das Wort...



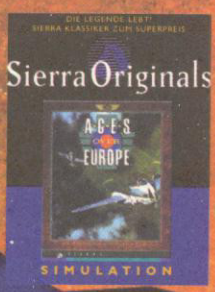
Dann folgten hübsche Bilder...



und flotte Rhythmen...

Doch schließlich... kam die SierraOriginals-Sammlung, die ihre gesamte Interaktivität auf ein CD-ROM konzentrierte.

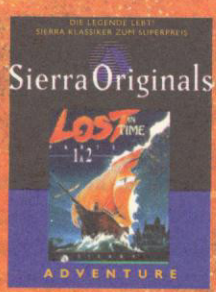
Werden auch Sie Teil unseres Fortschritts für schlappe 29,75 DM!



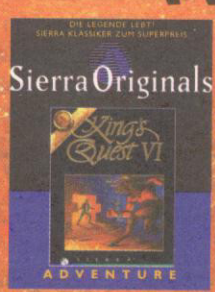
ACES OVER EUROPE



GOBLIIINS 1 und 2



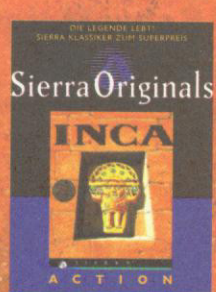
LOST IN TIME



KING'S QUEST VI



SPACE QUEST IV



INCA

Bitte schicken Sie mir Ihren
SierraOriginals
Katalog

Name: .....
Vorname: .....
Straße: .....
PLZ: ..... Ort: ..... Land: .....

Bitte zurück an : Sierra Coktel Deutschland - Robert - Bosch - Straße 32 - D - 63303 Dreieich - Fax: (06103) 99 40 35

ERSTE HILFE



Und wieder folgt eine Episode aus der allseits beliebten Serie "Ich versuche, die Macken meines Computer zu verstehen und bin danach der Klapsmühle näher, als die Kiste dem Schrottplatz...

Datenträger

Immer wenn ich ein Spiel von Originaldisketten auf die Festplatte kopiere bzw. installiere, tritt folgende Fehlermeldung auf: "Fehler beim Lesen von Laufwerk C – Sektor not found". Danach stürzt das Programm ab. Das passiert nicht, wenn diese Spiele per Backup auf die Festplatte kopiert werden. Kann das eine Folge des Parity-Boot-Virus sein, wobei ich ziemlich sicher bin, daß der Defekt schon vorhanden war, bevor ich den Virus auf dem PC hatte? Wenn ich unter DOS 6.22 oder Windows 3.11 eine Diskette formatieren will, tritt am Ende des Formatierens folgende Fehlermeldung auf: "Unzulässiges Speichermedium oder Spur 0 fehlerhaft – Datenträger unbrauchbar". Allerdings bin ich ziemlich sicher, daß dies nicht an den Disketten liegt, da die gleiche Fehlermeldung bei ca. 10 Disketten verschiedener Hersteller kam. Ich weiß nicht, ob die Meldungen etwas miteinander zu tun haben. Ein Fachmann meinte, es läge an losen Steckern zwischen Laufwerk und Festplatte, dabei konnte ich aber keine Fehler finden. Mit meinem CD-ROM gibt es keine Probleme, wenn ich etwas auf die Festplatte installiere.

Außerdem möchte ich noch wissen, ob Viren von der Festplatte auf eine CD-ROM übertragen werden? Und stimmt es, daß Daten auf einer CD nach drei bis vier Jahren verlorengehen und somit die CD-ROM kaputt wäre? Die Gründe sollen das Erdmagnetfeld oder andere Magnetfelder, z.B. von Fernsehgeräten, sein.

Stefan Berger, Regenstauf

Zuerst solltest Du alle Virenscanner laufen lassen, die Du auftreiben kannst. Einige Viren simulieren nämlich einen nicht vorhandenen Lesefehler. Anschließend prüfst Du per Scandisk oder einem anderes Festplatten-Testprogramm, ob die Plattenoberfläche defekt ist. Egal, ob das Programm dabei Fehler findet oder nicht, laß es ein zweites Mal laufen. Erst wenn beide Male die gleichen Ergebnisse festgestellt werden, kannst Du beurteilen, ob die Platte defekt ist oder nicht. Wenn sich die Ergebnisse nicht gleichen, kann das entweder an Kontaktproblemen liegen (alle Steckverbindungen der Platte einmal abziehen und wieder aufstecken) oder eine Leiterplatte der Elektronik (Festplatte oder Controller) hat einen Haarriß. Da hilft nur Austesten mit zuverlässig funktionierenden Komponenten. Bei manchen älteren Festplatten hilft manchmal ein frisches Formatieren (vorher ca. 30 Minuten laufen lassen!). Da Du offensichtlich Probleme mit dem Diskettenlaufwerk hast, könnte es auch an der Controllerkarte für die Laufwerke liegen. Ziehe sie einmal aus ihrem Slot heraus und setze sie wieder ein. Damit kannst du einen eventuell korrodierten Kontakt wieder zum Leben erwecken. Verfahre mit den Steckverbindungen zum Diskettenlaufwerk genauso. Wenn sich nichts ändert, müssen tatsächlich alle Komponenten (Laufwerke und Controller) einzeln in einem anderen Rechner getestet werden. Nur so läßt sich ein Defekt einkreisen. Ist das Laufwerk schon älter, könnte ein

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

verschmutzer Schreib-/Lesekopf die Ursache sein: Reinigungsdiskette benutzen.
Zu CDs: Schreiben auf CD ist unmöglich, mit Ausnahme der einmal beschreibbaren CD-R oder Gold Disk. Trotzdem haben sich auch schon auf CDs Viren gefunden – sie waren schon beim Mastern da. Also sollte man bei den Silberscheiben genauso vorsichtig sein wie bei allen neuen Datenträgern. Eine CD ist tatsächlich nicht ewig haltbar, man geht jedoch von einer zuverlässigen Lebensdauer von etwa 30 Jahren aus (dann hat Dein Rechner sowieso nur noch Sammlerwert). Die von Dir angesprochenen Erdmagnetfelder machen Streamerbändern, Disketten oder Festplatten langfristig Schwierigkeiten. Je nach Lagerung kann hier schon nach wenigen Jahren die Magnetisierung des Trägermaterials so schwach geworden sein, daß sich die Daten nicht mehr lesen lassen.

Monitor defekt?

Ich habe mir einen neuen Rechner gekauft, jedoch meinen alten 15-Zoll-Monitor behalten. Mit Spielen habe ich kaum Probleme, unter Windows 95 bin ich aber nicht zufrieden. Einerseits kann ich nicht alle Auflösungen der Karte darstellen, andererseits flimmert das Bild in geringeren Auflösungen stark. Wenn ich höhere Auflösungen darstellen will (beispielsweise 1024 x 768), sieht man nur noch einzelne Linien, jedoch kein Bild.

Wilfried Schneider, Stuttgart

Dein Monitor ist nicht defekt, kann es aber bald sein, wenn Du weiterhin mit den Auflösungen wild herumprobierst. Zuerst mußt Du im Handbuch nachsehen, welche Auflösungen der Monitor überhaupt beherrscht und in welcher Bildwiederholfrequenz sich diese darstellen lassen. Dieses Verhältnis ist sehr wichtig, da die Steuerelektronik des Monitors nur darauf ausgelegt ist, bestimmte Auflösungen und bestimmte Wiederholfrequenzen zuzulassen. Wird einer der Werte überschritten, kann dadurch der Monitor beschädigt werden. Normalerweise brennt dann die Steuerelektronik der Ablenkeinheit durch. Die Auflösung für Grafikkarten verstellst Du unter Windows 95 bequem unter **System/Anzeige**, die Bildwiederholfrequenz wird über ein Tool verändert, das dem Treiber beiliegt. Wenn Du dort die falschen Einstellungen wählst (kein Bild oder nur Zeilensalat), dann solltest Du den Monitor sofort abschalten, Windows 95 mit ALT-F4 und Return herunterfahren, etwa 20 Sekunden warten und den Rechner neu starten. Dann drückst Du F8, wenn Windows 95 startet, und fährst das Betriebssystem im abgesicherten Modus hoch. Nur so kannst Du wieder zulässige Auflösungen einstellen.

Aufrüstungsdebatte

Kannst Du mir sagen, ob ich Windows 95 auf meinem 486SX mit 66 MHz, 8 MByte RAM, 2-Fach-Speed CD-ROM und 850 MByte Platte installieren soll? Außerdem möchte ich noch wissen, ob es möglich ist, meinen PC zu einem Pentium aufzurüsten.

Matthias Hautle, Wattwill, Schweiz

Theoretisch könntest Du auf Deinem Rechner Windows 95 zwar installieren, aber ich rate eher davon ab: Es wird nur relativ langsam laufen. Für Anwendungsprogramme

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
3D Ultra Pinball	dt	69,95
7th Guest	dt	19,95
A IV Networks	dt	99,95
Across the Rhine	dt	99,95
Action Soccer	dt	79,95
Air Power	dt	89,95
Alien Odyssey	dt	79,95
Alien Trilogie (Dez)	dt	99,95
Ascendancy	dt	89,95
Apache Longbow	**dt**	**79,95**
Battle Isle 3	dt	89,95
Beneath a Steel Sky	dt	19,95
Bioforge	dt	99,95
Bling!	dt	79,95
Burn Cycle	**dt**	**69,95**
Burning Steel 3	da	89,95
Command & Conquer	**dt**	**89,95**
Crusader No Remorse	dt	89,95
Cyberia	dt	99,95
Daedalus Encounter	dt	99,95
Descent	dt	89,95
Destruction Derby	**dt**	**79,95**
Diskworld	dt	89,95
Dschungelbuch, W95 disk		59,95
Dungeon Keeper	dt	89,95
Dungeon Master II	dt	89,95
Flight Unlimited	dt	89,95
Empire 2		79,95
FX Fighter	da	79,95
FIFA Soccer '96	dt	79,95
Fade to Black	**dt**	**89,95**
Frankenstein	dt	89,95
Full Throttle	dt	89,95
Hand of Fate	dt	29,95
Hardball 4	da	89,95
Hattrick	dt	99,95
Hexen	dt	89,95
Hi Octane	dt	89,95
Indy Car Racing	dt	19,95
Iron Cross	dt	89,95
Jagged Alliance	dt	89,95
Kings Quest 7	da	29,95
Kingpin Bowling	dt	29,95
Lands of Lore	dt	89,95
Last Dynasty	dt	99,95
Lemmings 3D	da	89,95
Live Action Football	dt	99,95
Lords of Midnight	dt	89,95
Machiavelli - The Prince	dt	89,95
Magic Carpet 2	**dt**	**89,95**
Mechwarrior 2	dt	89,95
Myst	dt	69,95
NASCAR Racing, WIN95	dt	
Navy Strike	dt	99,95
NBA Jam'95	**dt**	**89,95**
NBA Live '95	dt	99,95
Need for Speed	dt	89,95
NHL Hockey '96		79,95
Panzer General 2	da	79,95
PGA Tourgolf '96	dt	79,95
Phantasmagoria	**dt**	**89,95**
Pinball Wizard 2000	dt	89,95
Pole Position	dt	89,95
Powerhouse	dt	29,95
Primal Rage	da	89,95
Prisoner of Ice	dt	99,95
Rebel Assault II	dt	89,95
Riddle of Master Lu	dt	89,95
Sensible Golf	dt	19,95
Shell Shock	dt	89,95
Sim City 2000	dt	89,95
Simon the Sorcerer 2	dt	89,95
Space Marines	da	29,95
Space Quest 6	dt	29,95
Star Trek - A Final Unity	dt	89,95
Stonekeep	dt	99,95
SU 27 Flanker	da	89,95
Terminal Velocity	dt	99,95
TFX EF 2000	dt	89,95
The Dig	**dt**	**89,95**
Thunderscape	dt	89,95
Tie Fighter	dt	69,95
Tilt	dt	
Unnecessary Roughness	dt	99,95
US Navy+MarineFighters	**dt**	**89,95**
Virtua Pool	dt	99,95
Ultima 7	dt	89,95
Ultima Underworld	**dt**	**69,95**
Vortex Quantum Gate 2	da	89,95
Warcraft 2	dt	99,95
Warhammer	da	69,95
Warlords 2 deluxe	dt	79,95
Warriors	dt	69,95
Wing Commander III	da	89,95
Wing Commander IV	dt	89,95
Wipe Out	**da**	**69,95**
Woodruff	dt	79,95
X-Com:Terror f.t. Deep	da	69,95

Saturn

Bug	**dt**	**69,95**
Clockwork Knight 2	dt	99,95
Digital Pinball	**dt**	**79,95**
FIFA '96	da	99,95
Sega Rally	dt	89,95
	dt	99,95

PlayStation

Destruction Derby	**dt**	**89,95**
Tekken		79,95
Warhawk	dt	69,95
	dt	**79,95**
3DO FZ 10+Starbl		99,95
Killing Time	**dt**	**79,95**
	dt	69,95

Jaguar

Tempest 2000	da	89,95
Iron Soldier	**dt**	**89,95**
	dt	89,95

	da	29,95
	da	29,95
	da	89,95
	dt	69,95
		79,95
	e	94,95
	dt	79,95
	dt	69,95
	dt	**89,95**
	dt	79,95
	dt	79,95
	dt	99,95
	dt	**649,95**
	dt	109,95
	dt	99,95
	dt	99,95
	dt	99,95
	dt	call
	dt	**599,95**
	dt	99,95
	dt	109,95
	dt	89,95
	dt	**649,95**
	us	109,95

...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.

030-627 09 154
WingCommander IV 89,95
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

wird das zwar allemal reichen, aber wenn Du unter Win95 auch mal spielen willst, verzögert speziell das ständige Auslagern von Dateien auf der Festplatte die Spielgeschwindigkeit erheblich.
Deine andere Frage: Da der Pentium eine komplett andere Architektur hat, ist ein Aufrüsten eines 486er-Boards nicht möglich. Neben anderen gravierenden technischen Unterschieden hat der Pentium beispielsweise einen 64-Bit-Datenbus, der 486er nur einen mit 32 Bit-Breite. Du brauchst also ein neues Motherboard, und das sollte der Fachmann einsetzen!

Neukauf

Sagen wir, auf meinem PC wäre Windows 95 installiert und ich würde mir eine Grafikkarte kaufen, die unter Windows besonders schnell ist, unter DOS jedoch schleicht. Wenn ich nun ein DOS-Spiel (z.B. TieFighter) unter Windows 95 starte, würde dann die Windows-Schnelligkeit oder die DOS-Langsamkeit der Grafikkarte ausgenutzt? Würdet Ihr als Spiele-PC mit Windows 95 einen Pentium 120 mit 8 MByte EDO-RAM und 256 kByte Cache oder einen Pentium 100 mit 16 MByte RAM ohne Cache empfehlen?

Thomas Schlömer, Geilenkirchen-Würm

DOS-Spiele greifen mit ihren speziellen DOS-Eigenschaften (VGA, VESA) teilweise direkt auf die Hardware zu. Deshalb muß man bei vielen Spielen auch angeben, welche Grafikkarte im Rechner steckt. Schnelle Windows-Grafikkarten beschleunigen leider nur Windows-Programme, die auch auf die Windows-GDI-Schnittstelle zugreifen. Die schnelle Grafikkarte bringt Dir bei TieFighter unter Win95 also gar nichts – im Gegenteil, Dein Rechner muß nebenher auch noch den ganzen Betriebssystem-Brocken Windows 95 mitverwalten und kann deswegen sogar etwas langsamer sein.
Bei Deiner zweiten Frage hast Du die beiden Möglichkeiten so gemixt, daß eine Antwort gar nicht so einfach ist. Die 256 kByte Cache sind eine unbedingte Empfehlung, das Gesamtsystem wird dadurch erst richtig schnell – ein Pentium ohne Cache ist eigentlich die reinste Geldverschwendung! Falls es für den Cache finanziell wirklich nicht reicht, können im äußersten Notfall auch EDO-RAMs statt der normalen Speicherchips eingesetzt werden. EDO-RAMs sind eine Weiterentwicklung bestehender RAM-Bausteine, die etwas mehr als die alten Chips kosten, aber billiger sind als die üblichen 256 kByte Cache RAMs. EDO-RAMs gleichen das Fehlen von Cache etwas aus. Wenn in einem Rechner aber bereits Cache ist, bringen EDOs rein gar nichts! Was die Wahl zwischen einem schnellen Prozessor oder mehr Speicher betrifft: Für DOS-Spiele ist meist der schnelle Prozessor wichtiger, weil sehr viele 3D-Berechnungen durchgeführt werden, und das macht nun mal im Moment noch die CPU. Für Windows und Windows-Spiele dagegen ist Hauptspeicher (ab 16 MByte aufwärts) im Zweifelsfall die besser Wahl, weil das Betriebssystem sonst ständig Dateien auf die langsamere Festplatte auslagern muß – und diesen Vorgang kann auch der allerschnellste Prozessor nur unwesentlich beschleunigen.

RAM (fast) umsonst?

Da durchblättere ich nichtsahnend einen neuen Hardwareprospekt und stoße auf ein sensationelles Angebot: Da wird eine Software angeboten, die "...Ihren Arbeitsspeicher unter Windows 95 verdoppelt". Nun, ich habe Windows 95, und die Idee, für nur 169 Mark aus meinen 8 MByte 16 MByte zu machen, ist fast zu schön, um wahr zu sein. Deshalb die Frage von mir als PC-Neuling an Euch Experten: Ist es tatsächlich möglich, ohne teure Speichererweiterung den Arbeitsspeicher eines PCs zu verdoppeln, oder gibt es da irgendwo einen Haken?

Dietmar Braun, St. Vith, Belgien

So verführerisch sich solche Werbesprüche auch anhören – Skepsis ist angebracht! Im Gegensatz zu Festplattenkomprimierern hat ein RAM-Verdoppler erhebliche programmtechnische Schwierigkeiten zu meistern. Ein Festplattenkomprimierer kann die vergleichsweise gähnend langsame Festplatte (RAM im Nanosekunden-, Festplatte im Millisekundenbereich) mit guten Algorithmen zusammenstauchen, die ruhig auch etwas zeitaufwendiger sein dürfen. Minimale Verzögerungen fängt der Cache unauffällig ab. Soll dagegen das RAM wirklich effizient verdoppelt werdenl, explodieren die Zugriffszeiten. Darum müssen hier Kompromisse eingegangen werden. Kollegen aus der Hardcore-Elektronik-Ecke haben solche Programme bereits unter die Lupe genommen und kommen – vorsichig ausgedrückt – nicht gerade zu erfreulichen Ergebnissen. Die Wirkung von sog. Soft-RAM auf speicherhungrige Spiele ist dabei besonders kritisch. Acht MByte für einen Pentium unter Windows 95 halte ich übrigens für die absolute Schmerzgrenze. Glaubt bitte nicht, daß mir irgendwelche Speicherhersteller die SIMMs schenken und ich deshalb großzügige Tips gebe. Doch echtes RAM ist wirklich durch nichts zu ersetzen – es sei denn, durch schnellere Bausteine. Soft RAM mag eine Alternative für gewisse Applikationen sein, ausgesprochene Computerspieler vergessen das ganze am besten schnell wieder.

Speicherfehler

Schon seit einiger Zeit habe ich Probleme mit meinem Computer (486DX2/66, 8 MByte RAM, Doublespeed CD-Laufwerk und SoundBlaster 16). Oft muß ich erleben, daß der Rechner einfach abstürzt oder hängenbleibt. Das passiert bei fast allen Spielen und auch unter Windows, häufiger jedoch bei CD-ROM-Spielen. Unter Windows treten oft Fehlermeldungen auf wie "Fehler im Anwendungsprogramm ... beliebige(s) Programm/Datei verursacht Schutzverletzung". Ich habe den Computer schon nach Viren untersucht. Weiterhin habe ich das Diagnoseprogramm "Checkit 3.0" angewendet. Beim Prüfen des konventionellen Speichers stürzt der PC oft ab und bootet wieder neu. Auch als ich den EMS-Speicher testete, gab das Programm an, daß bei 7.344 kB ein Fehler aufgetreten sei. Früher lief der Computer immer einwandfrei. Erst seitdem ich ihn um 4 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk und SoundBlaster erweiterte und Windows (wegen Viren) neu installiert habe, treten Defekte auf. Irgendwas kann doch mit dem Speicher nicht stimmen! Der Computerfachmann meinte jedoch, daß von der Hardware her alles in Ordnung sei.

Michael Bauer, Dinslaken

Du hast völlig recht: Der neue Speicher macht Schwierigkeiten. Das kann mehrere Gründe haben. Der einfachste: Ein SIMM ist kaputt. Schwieriger wird es, wenn Du zu langsame Bausteine verwendest. Im Handbuch des Boards steht die max. zulässige Zugriffszeit der RAMs. Auf den SIMMs selbst steht das auch, ist jedoch oft schwer zu entschlüsseln. Oft hilft die Erhöhung der Waitstates für den Speicher (im BIOS-Setup, testen!). Laß´ auf jeden Fall Checkit mehrmals laufen. Tritt der Fehler immer an der gleichen Stelle auf, und Dein Speicher besteht aus mehreren Bausteinen, tausche die Module testweise. Tritt der Fehler dann (wieder mehrmals testen) fest an einer anderen Adresse auf, kannst Du sicher von einem RAM-Defekt ausgehen.

INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

präsentiert:

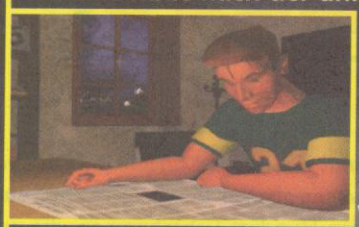
Neu

Den ersten Teil der neuen Adventure-Sag

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...?

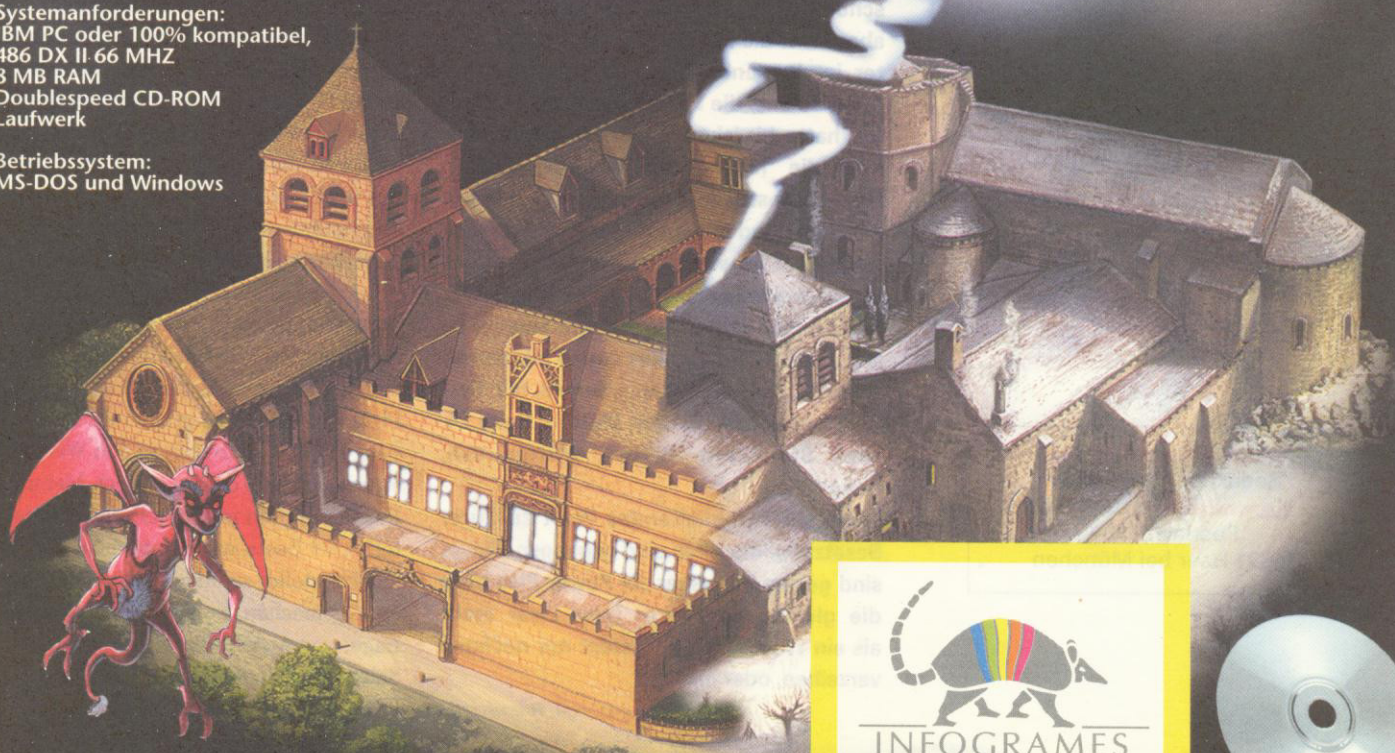


Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr **1329**, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden *3D-Mappings und Gourandshading* begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren 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

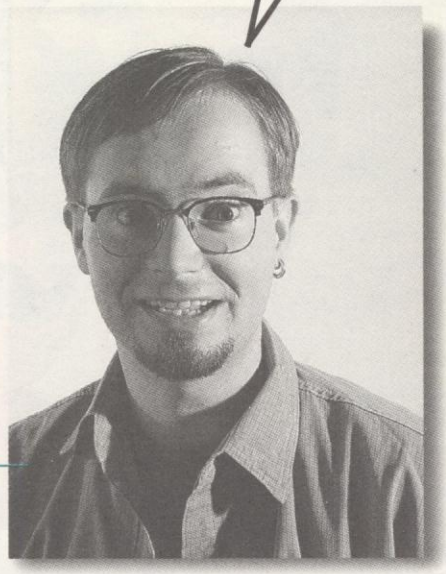


Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5b · 50670 Köln

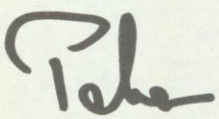
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

CD-ROM

POWERPOST



Nachdem mich mein böswilliger Textchef letztes Mal unfreiwillig zum Postalien-Inspektor gestempelt hat, trafen inzwischen mehrere mitleidige Geschenksendungen mit Ärmelschonern ein. Zum Glück gab´s aber auch richtig ernstzunehmende Post.
Euer Steinlechner



MagnaMedia Verlag
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Loblied

Nach langem Studium dieser wundervollen Zeitschrift (seit 1988) fiel mir auf, daß schon lange kein Brief mehr mit ausgiebigen Schleimritualen abgedruckt wurde. Das wollen wir doch gleich mal ändern! Als ich an diesem schicksalhaften Tag um 13.05 Uhr eine Zeitschrift mit dem wohl häßlichsten Titelbild aller Zeiten aus dem Briefkasten fischte, war es um meine Gesundheit schon fast geschehen; zum Glück war es aber nicht die Power Play. Ich kramte weiter in den unendlichen Weiten unseres Briefkastens, die kein Mensch zuvor gesehen hatte, bis ich sie endlich in den Händen hielt, die "legendäre Power Play 10/95". Das bombastische Titel-Artwork raubte mir den Atem und mir wurde ganz schwarz vor Augen. Als ich wieder zu mir kam, hielt ich freudestrahlend die neue Power Play in den Händen. Ich schlug sie auf und begann zu lesen: Oh, Seite 4, tolles neues Inhaltsverzeichnis. Blätter, blätter.... Seite 8, toll: Star Trek Omnipedia. Blätter, blätter...Seite 24, cool: Stonekeep. Blätter, blätter...aah, Seite 40: die Tests!
Noch ein abschließendes Wort zu Eurer Besetzung: die Alten sind gegangen, Junge sind gekommen, aber die Power Play blieb die gleiche wie zuvor (war zwar mehr als ein Wort, aber Ihr werdet mir nochmal verzeihen, oder nicht?).

Thomas Ulrich, Rheinfelden

Man gönnt sich ja sonst nichts: So kurz vor Weihnachten gönnen wir uns gerne mal eine der vielen Hundert Lobeshymnen, die uns täglich erreichen (hüstel, hüstel). Normalerweise verkneifen wir uns allerdings jedes Eigenlob, denn das stinkt bekanntlich. Außerdem gibt es keine Zeitschrift, die nicht noch besser werden könnte. Beispielsweise haben wir schon in dieser Ausgabe noch ein wenig an den Wertungskästen gefeilt:

Mehr Niveau bitte!

Tip für den Eintrag "Niveau" im Wertungskasten: Sofern ein Spielniveau als "einstellbar" beschrieben wird, heißt das für den Spieler noch lange nicht, wie schwer es zu spielen sein wird. Beispiel: UFO Teil I und II sind zwar auch "Niveau...einstellbar", dennoch wäre das Spiel korrekterweise unter "Einstellbar von schwer bis fast unmöglich" einzustufen. "Einstellbar" allein drückt die Schwierigkeit des Spiels nicht aus!

Matthias Krähenbühl, CH-Kreuzlingen

Wo der eine nach Monaten den Endgegner noch nicht gesehen hat, zockt sich der andere locker an einem Wochenende durch; manche erwarten eine Mindestspieldauer von einem halben Jahr, andere haben nur am Feierabend ein paar Stunden, wollen aber möglichst schnell mit dem nächsten neuen Titel weitermachen. Es kommt auch darauf an, wie weit die Schwierigkeitsgrade von den Programmierern abgestuft wurden. Bei manchen Spielen sind die Unterschiede zwischen "leicht" und "schwer" so groß, daß wirklich jeder das passende Niveau findet. Bei anderen Titeln sind sie sehr klein und unterscheiden vielleicht zwischen Profi und Super-Profi. Auf jeden Fall greifen wir Deine Anregung auf und schreiben in den Wertungskästen in Zukunft da, wo es nach Meinung der Redaktion Sinn macht, z.B. "einstellbar/mittel". Das Beste wäre natürlich, es würden alle Hersteller zu allen Spielen ein Demo für die CD machen. So wäre jeder Leser in der Lage, vor Anschaffung des Spiels mal die Schwierigkeit auszuloten. Für ganz harte Fälle gibt es ja auch noch unsere Tips...

Modi – Modus – Moebius

Ganz wichtig: Wertungskasten – es muß auf jeden Fall mit angegeben werden, in welchem Grafikmodus das jeweilige Spiel läuft! Allgemeine Angaben wie "VGA", "Hi-Res" oder "SVGA" würden reichen, genauere Werte, zum Beispiel "640 x 480" etc. fände ich jedoch besser.

Jan Bloch, Hamburg

Und schwupps – schon haben wir Deine Anregung umgesetzt und unseren bisherigen Wertungskasten weiter im Detail verbessert. Auf die genaue Angabe der jeweiligen Grafikmodi haben wir allerdings verzichtet. Grund: Es kommt immer öfter vor, daß die Programme gleich mehrere Auflösungen unterstützen, damit auch Spieler mit langsameren Rechnern den optimalen und ultimativen Spaßfaktor haben. Wenn wir für jeden Modus die genaue Pixel-Zahl mit angeben, würde daraus eine Monster-Zahlenreihe, die anderen (wichtigeren) Infos den Platz wegnimmt.

Grafikorgie

Es ist schon eine ganze Weile her, daß ich mich das erste Mal mit Computerspielen beschäftigt habe (seit 1984, um genau zu sein). Was damals optisch einer Ansammlung von Farbklümpchen nahe kam, ist heute eindrucksvollsten Special-Effect-Orgien in SVGA gewichen. Statt Digitalwecker-Gepiepe wird heute Musik direkt von CD eingespielt. Ein Traumjahrzehnt für den Spieler? Diese Frage stelle ich mir jetzt schon seit dem Aussterben des C 64, denn meiner Meinung nach hat die derzeitige Situation einige Tücken. Mir ist in Tests traditioneller Pixelgrafiken schon häufiger die Zeile "ist sich nix mit zeitgemäß nowadays" (oder so ähnlich) sauer aufgestoßen. Im Zeitalter der interaktiven Filme ist das auch kein Wunder, aber: Solche Äußerungen mag die Softwareindustrie ja nun gar nicht – Grafikorgien müssen her. Mehr Masse erfordert zwangsläufig auch mehr Programmierer, und für Musik reicht auch nicht nur einer wie vor Jahren – nein – am besten, man läßt die Musikstücke von einem bekannten Komponisten schreiben und dann, ganz professionell, von einem Orchester einspielen. Mit der Masse der Mitarbeiter vergrößert sich auch der Verwaltungsapparat. So ein Aufwand kostet natürlich auch eine Kleinigkeit, und da niemand etwas freiwillig umsonst tut, braucht man zwangsläufig auch mehr Werbung. Es läuft zwar noch nicht überall so, aber es ist ein Trend (und was hat sich in den vergangenen zehn Jahren nicht alles getan). Worauf ich hinaus will? Eines schönen Tages werden sich nur noch Konzerne die teure Produktion leisten können, was wird aus den vielen kleinen Programmierteams (die ich persönlich für viel kreativer halte als eine unflexible Riesenfirma)? Dem Fortschritt sind außerdem schon einige Spielegenres zum Opfer gefallen, die Rechner arbeiten bei hoher Auflösung einfach viel zu langsam, um noch flüssig scrollen zu können (bei vielen 3D-Spielen fällt das nur nicht so auf), von der Darstellung vieler Sprites mal ganz abgesehen.
Das einzig Bemerkenswerte ist da wirklich nur die Wiederentdeckung der Denkspiele im interaktiven Film – schöne neue Spielewelt.

Oliver Lindau, Bielefeld

CyberStorm



Versand für Computersoftware und Zubehör

Österreich
St. Georgener Hauptstraße 35
A-7000 Eisenstadt
Tel: 0663/922 79 59
Fax.: 02682/68 124

CD-ROM

3D-Lemminge	DV	689,--	Panzer General	DA	459,--	Battle Bugs	DV	369,--	SB16 Value Ed. IDE		1.270,--
Air Power	DA	639,--	Phantasmagoria	DV	709,--	Battel Isle 2	DV	479,--	SB AWE 32 Val.Ed. IDE		2.490,--
Al Unser Jr. f. Win 95	DV	499,--	Pinball Mania f. Win 95	DA	619,--	Beneath a Steel Sky	DV	259,--	Wave Blaster 2		1.840,--
Battle Isle 3	DV	669,--	Pitfall für Win 95	DV	689,--	Biing	DV	689,--	Gravis Ultrasound MAX		2.090,--
Burning Steel 3	DV	429,--	Primal Rage	DA	639,--	Dark Sun 2	DA	509,--	SB-CD 16 (4fach)		5.340,--
Command & Conquer	DV	759,--	Privateer	DA	259,--	Das schwarze Auge 2	DV	479,--	SB-CD 32 (4fach)		5.990,--
Crusader - No Remorse	DV	679,--	Rebel Assault 2	12/95		DSA 2 - Speech Pack	DV	199,--	Mediavision MV2000G		4.140,--
Cyber Bykes	DA	459,--	Silent Steel	DV	869,--	Day of the Tentacle	DV	479,--	TAEC CD-ROM (6fach)		3.960,--
Die Siedler 2	11/95		Sim Isle	EV	689,--	Descent	DA	369,--	VideoBlaster RT300		4.740,--
Dungeon Master 2	DV	619,--	Simon the Sorcerer 2	DV	669,--	Die Siedler	DV	429,--	GRAVIS		
F1 - Grand Prix 2	11/95		Space Quest 6	DV	689,--	Discworld	DV	569,--	Phönix + Descent		1.640,--
Fade to Black	DV	729,--	Strike Commander	DA	259,--	Dungeon Master 2	DV	639,--	Firebird		939,--
Fantasy General	12/95		Syndicate Plus	DA	259,--	FS5 - Flight Rally	DV	479,--	Analog Pro		539,--
FS5 - Flight Shop	DV	619,--	System Shock	DV	299,-	FS5 - Scen. Hong-Kong	DV	459,--	Joypad		359,--
Hellfire Zone	DV	459,--	TFX - EF 2000	11/95		FS5 - Scen. New Zealand	DV	429,--	Eliminator Gamecard		349,--
Legend of Kyrandia 2	DV	299,--	Transp. Tycoon/Theme Park	DV	499,--	Legend of Kyrandia 2	DV	349,--	THRUSTMASTER		
Lukas Arts Archive	EV	499,--	U.S. Navy Fighters Gold	DV	709,--	Micro Machines	DV	439,--	F16 - Flight Control		2.360,--
Magic Carpet 2	DV	719,--	Ultima VII 1+2 u. Data Disk	DA	299,--	Pinball Fantasies	DA	439,--	Flight Control 2		1.170,--
Mechwarrior 2	DV	669,--	Ultima Underworld 1+2	DA	299,--	Simon the Sorcerer 2	DV	689,--	Mark 2 - WCS		1.870,--
Need for Speed	DV	709.--	Wing Commander 4	12/95		Star Trek 2	DV	639,--	Formula - T1		2.490,--
NHL Hockey 96	DV	719,--	Wing Commander Armada	DA	299,--	System Shock	DV	199,--	Ruder Control System		2.140,--

3,5 HD

Zubehör

Preise gültig mit Stand 31.10.1995

Eventuelle Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Liefer- und Zahlungsbedingungen: Alle Preise in ÖS und inkl. 20% MWSt. Bezahlung per Nachnahme. Die Versandkosten inkl. Nachnahmegebühr betragen ÖS 50,--. Ab Bestellwert v. ÖS 2.000,-- verandkostenfrei. Bei Teillieferung werden VK nur einmal verrechnet.
Bestellannahme: Mo-Sa sowie Sonn- u. Feiertags von 08.00 Uhr bis 20.00 Uhr.
Bestellungen mittels Fax und Tonband rund um die Uhr, unter 02682/68 124.

Wie war das denn früher wirklich? Auch früher haben sich Spiele-Programmierer bemüht, aus den Monochrom/CGA/EGA-Karten das Optimum an Grafik herauszukitzeln und der PC-Tröte möglichst beeindruckende Klänge zu entlocken. Und genau das gleiche versuchen Programmierer heute immer noch – mit dem Unterschied, daß die Resultate bei der aktuellen Hardware natürlich viel besser aussehen. Und dazu braucht man eben Grafiker, die dem Programmierer die Grafiken so liefern, wie der sie sehen will und Musiker, die entsprechende Sounds liefern. Ich bin übrigens auch nicht Deiner Meinung, daß Computerspiele immer schlechter werden: Es gibt immer mehr Computerspiele, und darum logischerweise auch immer mehr schlechte. Aber die Zahl der wirklich guten Titel pro Jahr ist absolut gleichgeblieben oder sogar leicht gestiegen. Nur fallen diese Top-Spiele in der Masse des Angebots etwas weniger auf. Und die ganzen neuen Companies lernen auch allmählich, daß etwa mit einer lauen Filmumsetzung kein Freak hinter seiner Kiste hervorzulocken ist. Damit hat sich die Power Play aber auch immer sehr kritisch auseinandergesetzt: Wenn ein Spiel toll aussieht, aber der Redakteur beim Testen selig in den Schlaf hineingleitet, werdet Ihr die entsprechenden Warnungen auch im Testbericht lesen!
Klar, in einem Punkt hast Du recht: Den einsamen Programmierer, der jahrelang allein vor seinem Rechner sitzt, eines schönen Tages dann aufsteht und der Menschheit stolz sein neues Spiel präsentiert, gibt es in dieser Form nicht mehr.

Kleinanzeigen

Ich selbst habe noch keinen PC, diesen Brief schreibe ich mit meinem C-64. Doch bald kaufe ich (13) mir einen neuen Computer. Apropos Computer: Was ich an der Power Play zu bemängeln habe ist, daß die Kleinanzeigen aus dem Heft verschwunden sind, denn dort konnte man immer gute Schnäppchen machen.

Elmar Schmitz, Kall-Keldenich

Was ich wirklich vermisse, sind die Kleinanzeigen. Ohne erklärende Worte wurden die einfach aus dem Heft genommen. Für viele finanzschwache Spielefreunde boten sie die Möglichkeit, preisgünstig an relativ neue Software zu kommen. Mir sind viele Spiele keine 90 Mark wert. 50 Mark sind dagegen oft annehmbar, und auch der Originalkäufer bekommt so vollen Spielspaß (spätestens nach dem zweiten Durchspielen ist das Spiel für den Besitzer wertlos), wegen der Rückerstattung eines Teils seiner Kosten. Ich glaube, ich spreche hier die Meinung vieler Leser aus. Ich jedenfalls habe mir die Power Play auch wegen der Kleinanzeigen gekauft.

Alexander Tutaß, Braunschweig

Zum Wegfall der Kleinanzeigen kamen relativ viele Beschwerden, deswegen hier eine kurze Erklärung: Wir haben sie rausgenommen, als wir mitansehen mußten, daß damit zunehmend Schindluder getrieben wurde. Es kam immer öfter vor, daß sich Leser bei uns meldeten, sie hätten entweder kein Geld oder kein Spiel bekommen. Inzwischen gibt es viele lokale Kleinanzeigen-Heftchen, in denen gebrauchte Spiele angeboten werden. Empfehlung: Benutzt lieber diese Blätter. Sie sind aktueller und Inserate in der Regel kostenlos. Wenn jemand nicht zahlt oder das Spiel nicht schickt, seid Ihr vor Ort und könnt Euch den Missetäter persönlich vorknöpfen. Regionale Kleinanzeigen-Blätter erscheinen mindestens einmal die Woche, Ihr bekommt neue, bzw. gebrauchte Spiele also wesentlich schneller (los).

Konsole mio

Ich glaube kaum, daß die neuen Konsolensysteme dem guten alten PC das Wasser abgraben können. Sicherlich bietet die neue Sony Playstation oder das SEGA Saturn faszinierende Grafikmöglichkeiten, die nur mit Hilfe speziell entwickelter 3D-Grafikchips möglich sind. Allerdings sollte man in diesem Zusammenhang nicht vergessen, daß es sich bei fast allen Konsolenspielen um reine Actionsspiele handelt, aus diesem Grunde wird wohl auch kein Adventure-Freak auf die Idee kommen, sich eine Konsole zuzulegen. Außerdem kann ein flimmerndes 50-Hz-TV-Gerät wohl kaum mit den augenfreundlichen 72 Hz eines Multisync-Monitors konkurrieren. Und mich würde auch brennend interessieren, wie man z.B. Textverarbeitungsprogramme auf einer Konsole realisieren will. Im Prinzip natürlich ganz einfach: Man nimmt Tastatur, Maus, Festplatte, Monitor und hat wieder einen PC. Obwohl ich sehr gerne auf meinem PC spiele, verbringe ich sicherlich mehr als die Hälfte der Zeit mit Anwendungsprogrammen. Allgemein gesagt, werden die Konsolensysteme dem PC wohl kaum den Rang ablaufen, da es sich bei Konsolen um reine "Spielzeuge" handelt.

Thomas G. Kröger, Hamburg

Was Du über die Hardware sagst, sehe ich auch so: Meine gute alte Tastatur gebe ich auch für den schnellsten Konsolen-3D-Midi-Special-FX-Turbo-Blaster-Mega-Chip nicht her. Allerdings: Für viele Privatleute (mich eingeschlossen) war und ist doch auch der PC nichts anderes als eben "nur" ein Spielzeug – und daran kann zumindest ich nichts schlechtes finden. Was mir mehr Sorgen macht ist, daß auch PC-Spiele immer "konsoliger" werden: Zumindest ich kann auf die üblichen Prügelspiele, Jump'n'Runs, Billig-Rennspiele (Fahrsimulationen ausgenommen) gern verzichten. Diese Diskussion wurde ganz nebenbei in der POWER PLAY-Schwester VIDEO GAMES über mehrere Hefte heiß diskutiert, vom technischen Standpunkt gibt es dazu so viel zu sagen, daß wir dem Vergleich "Konsolen contra PC" vielleicht mal ein Feature widmen...

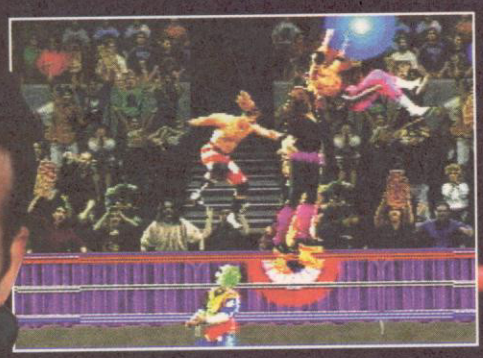
Maskulin vs. feminin?

Außer im Impressum konnte ich in der Power Play Ausgabe 11/95 keine weiblichen Namen erblicken! (Und nicht nur in dieser Ausgabe!) Und ich bin kein emanzipiertes, feministisches Weibsbild!
Der erste Bayer im Bunde ist aber ein kleiner Trost. Sieht ja ganz süß aus, der Gute. Frage: Wie alt sind die Redakteure?

Anna Budel, Idstein

Du meinst wohl: Wie alt sind die teuer bezahlten Dressmen, die wir anstelle unserer echten Bilder drucken, um Eindruck bei der weiblichen Hälfte des Universums zu schinden? In Wirklichkeit sind wir alle schon jenseits der 70, haben Haarausfall, Übergewicht, und manchmal plumpsen uns beim Testen die dritten Zähne auf die Tastatur (allerdings nur bei Actionspielen, die bekommen dann zur Strafe 50 Wertungspunkte abgezogen). Mal im Ernst: Es stimmt, daß sich anteilsmäßig sehr wenig Frauen für diese Art der Freizeitbeschäftigung interessieren (etwa 10-15 Prozent). Sozialwissenschaftler haben das Phänomen mehrfach untersucht und festgestellt, daß die meisten Computer- und Videospiele ihrer Handlung überwiegend typisch männliche Verhaltensschemata zugrunde legen – etwa getreu dem Motto "ich bin der einsame, starke Held und rette die Welt/Prinzessin". Frauen legen üblicherweise Wert auf ganz andere Spielinhalte – mehr sozialer und kommunikativer Natur. Übrigens: Michael läßt Dich schön grüßen!

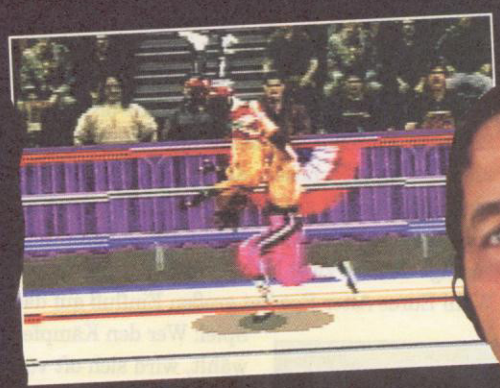
Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker....



always hart, *always* ultra. Und mit Sicherheit ein gutes Gefühl



Jetzt wird Bim Bam Bigelo die Platte geputzt!



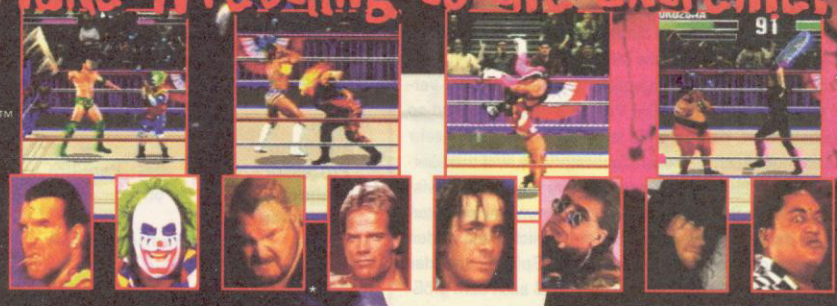
Take That!

WWF WRESTLEMANIA

THE ARCADE GAME

Take Wrestling to the Extreme!

SUPER NES®
MEGA DRIVE™



PLAYSTATION™
PC CD-ROM

OFFICIAL WF WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT

Acclaim® Entertainment GmbH

© World Wrestling Federation. WrestleMania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the official seals are registered trademarks of Nintendo. ©1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Sony PlayStation version of the videogame. * Bam Bam Bigelow and Yokozuna are not on Super Nes.

Für SATURN ab Frühjahr '96 erhältlich



HEXEN

...und nächstes Jahr lädt Raven alle Kokosnuß-Ritter zur Walpurgisnacht ein.



Raven Software ist eine jener Spielefirmen, die hauptsächlich bereits bestehende Grafik-Engines anderer Hersteller nutzen, um Spiele zu entwickeln. Ende '93 produzierten sie für Origin "Shadow Caster", Anfang diesen Jahres arbeiteten sie mit SSI zusammen und brachten das mäßig erfolgreiche Cyclones, ein SciFi-3D-Action-Spektakel in der Art von SystemShock, auf den Markt. Diesmal tat man sich bei Raven wieder mit den berühmt-berüchtigten Programmierern von id-Software zusammen und legt jetzt mit "Hexen" ein weiteres 3D-Actionspiel vor, das diesmal wieder im Fantasy-Lager angesiedelt ist. Auf drei verschiedene Arten könnt Ihr in Hexen durch die Level toben: als Kämpfer, Kleriker oder Zauberer. Der Kämpfer ist stark und fast "unkaputtbar", hat leider fast nur Nahkampfwaffen, richtet mit diesen aber ganz ordentlich Schaden an. Dem Zauberer spendierte Raven vier Distanzgeschosse, dafür reagiert er aber recht empfindlich auf feindliche Treffer. Der Kleriker ist eine Mischung der beiden anderen und verfügt über je zwei Nah- und Fernwaffen. Die Wahl Eures Alter Ego hat großen Einfluß auf das Spiel: Wer den Kämpfer wählt, wird sich oft von Monstern umringt mitten im Getümmel seinen Weg freiprügeln müssen, während der Zauberer gut daran tut, auf möglichst leisen Sohlen durch die Gänge zu schleichen und seine Feinde von weit entfernt anzugreifen.



Wegen der zwei Orks kommt keine Panik auf

Egal für welchen Helden Ihr Euch entscheidet: Alle drei können herumliegende Zaubersprüche einsammeln, mit denen Ihr nicht nur fliegt oder schneller rennt,



Ein arbeitsloser Minotaurus wendet sich bei Langeweile auch gegen Euch

sondern auch so lustige Sachen anstellt, wie riesige **Minotauren** zu erschaffen, die sich auf Eure Feinde stürzen. Was in diesem Zusammenhang der Schweine-Modus "Porkelator" bedeutet, wird nicht verraten...

Technisch hat sich gegenüber anderen Vertretern der Gattung 3D-Spiel wenig getan, Ihr dürft immer noch nicht durch SVGA-Dungeons marschieren. Dafür gibt es wesentlich mehr Special-Effects als bei anderen Titeln: Raven hat in das Spiel sogenannte Scripts eingebaut, die wesentlich umfangreichere Vorgangsketten als früher auslösen. Stellt Euch vor, Ihr überschreitet eine Türschwelle: Ging früher vielleicht das Licht an, so könnte jetzt gleichzeitig die Erde beben und der Boden rings um Euch verschwinden und Lava hochsteigen und sich ein großes Tor öffnen, hinter dem schon eine hungrige Monsterhorde auf unbedarfte Wanderer lauert. Raven setzt diese Möglichkeit bei Hexen konsequent ein: fast ständig passiert irgend etwas um Euch herum. Hexen ist auch im niedrigsten Schwierigkeitsgrad knackig schwer; Anfänger sollten also probespielen. Das trifft nicht zu, wenn Euch vor allem der eingebaute Mehrspieler-Modus interessiert: Wie üblich kann zu zweit per (Null-) Modem oder zu viert über ein IPX-kompatibles Netzwerk gespielt werden.

ste



GUT

Wieder einmal haben Raven und id-Software die Redaktion lahmgelegt, das Netzwerk überlastet und den armen Administrator zur Verzweiflung gebracht. Grund sind die zahlreichen Neuerungen im Mehrspieler-Modus: Insbesondere die Möglichkeit, sich seinen Lieblingshelden mit ganz speziellen Eigenschaften auszusuchen, verleiht Hexen taktische Varianten. Die Vor- und Nachteile sind so geschickt ausbalanciert, daß man die jeweiligen Fähigkeiten sehr gezielt einsetzen muß. Auch die neuen Zaubersprüche sind makaberlustig. Wer einmal zu Eis erstarrte oder zur Sau wurde, wird wissen, was ich meine. Für Solospieler ist das Programm weniger interessant. Zwar ist dank der erweiterten Script-Möglichkeiten in den Hexen-Dungeons mehr los als in vergleichbaren Spielen, aber das ganze wird spätestens ab Level 10 so schwer, daß auch dem größten Hexer irgendwann die Lust aufs Monstermeucheln vergeht.

Name			**Hexen**
Genre			Action
Hersteller			id Software
Niveau			einstellbar/mittel
Preis			ca. 90 Mark
Spieler			1-4
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	(✔)

System	DOS
Festplatte belegt	21 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem
Grafik	**72%**
Sound	**68%**
Spielspaß	

Solo	Multi
71%	75%

Bilder auf

	PC	CD-ROM
11th Hour /dt	—,—	94,95
3-D Lemmings /dt	—,—	85,95
3-D Ultra Pinball /dt	**—,—**	**69,95**
5th Musketeer /dt	**—,—**	**79,95**
Aces of the Deep Command /dt	**—,—**	**82,95**
AD&D Collector`s Edition	**—,—**	**84,95**
AIV Networks /dt	—,—	89,95
Albion /dt	**—,—**	**79,95**
Alien Odyssey /dt	—,—	73,95
Aliens /dt	**—,—**	**76,95**
Apache Longbow /dt	—,—	79,95
Archibald Appelb. Abenteuer /dt	—,—	76,95
Ascendancy /dt	**—,—**	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	**—,—**	**86,95**
Biing! /dt	79,95	59,95
Bleifuss /dt	**—,—**	**56,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**64,95**
Bundesliga Manager Hattrick Supporter /dt	49,95	49,95
Caesar II /dt	**—,—**	**82,95**
Capitalism /dt	—,—	76,95
Caribbean Disaster /dt	89,95	89,95
Chewy - Esc von F5 /dt	**—,—**	**69,95**
CivNet /dt	—,—	89,95
Comanche + Missionen /dt	66,95	63,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Crusade /dt	—,—	86,95
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**79,95**
Das Dschungelbuch /dt	**46,95**	**—,—**
Das Schwarze Auge /dt	39,95	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**75,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	**—,—**	**89,95**
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.
Die Siedler CD-Version /dt	**—,—**	**36,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95

	PC	CD-ROM
Dime City /dt	**82,95**	**82,95**
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	—,—	79,95
Empire 2	—,—	68,95
Fade to Black /dt	**—,—**	**86,95**
Fatal Racing /dt	**—,—**	**64,95**
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**79,95**
First Encounters /dt	79,95	85,95
Flight of the Amazon Queen /dt	84,95	84,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt *	**—,—**	**99,95**
Frankenstein /dt	**—,—**	**94,95**
Gene Wars /dt *	—,—	82,95
Grand Prix Manager /dt *	**—,—**	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	84,95	84,95
Heroes of Might & Magic /dt	**—,—**	**79,95**
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	—,—	V.mö.
Jagged Alliance /dt	—,—	92,95
Magic Carpet 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Mechwarrior 2 /dt	**—,—**	**84,95**
Micro Machines 2 /dt	64,95	72,95
Myst Special Edition /dt	—,—	69,95
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Track Pack /dt	39,95	39,95
NBA Live `95 /dt	**—,—**	**89,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
Need for Speed /dt	**—,—**	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Panzer General /dt	—,—	79,95
Panzer General 2	—,—	74,95
PGA Tour Golf `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95
Pinball World /dt	—,—	65,95
Pitfall (Windows 95) /dt	**—,—**	**73,95**
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	***92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	**—,—**	**56,95**
Psycho Pinball /dt	64,95	72,95
ran Soccer /dt	**—,—**	**79,95**
Rebel Assault 2	**—,—**	**69,95**
Red Ghost /dt	—,—	82,95
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Road Warrior /dt	63,95	63,95
Sam & Max /dt	65,95	79,95
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95
Shanghai Great Moments	—,—	73,95

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
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Sim Isle	—,—	79,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**82,95**
Space Marines /dt	**—,—**	**76,95**
Space Quest 6 /dt	—,—	84,95
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	99,95
Steel Panthers	**—,—**	**79,95**
Stonekeep /dt	**—,—**	**89,95**
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
Talisman /dt	**—,—**	**76,95**
TFX: EF2000 /dt	**—,—**	**89,95**
The Dig	**—,—**	**64,95**
Thunderscape	—,—	72,95
TIE Fighter Deluxe /dt	**—,—**	**66,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	29,95	—,—
Transport Tycoon Deluxe /dt	**—,—**	**87,95**
Turrican 2 /dt	**—,—**	**59,95**
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	—,—	86,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	**—,—**	**79,95**
Wetlands /dt	**—,—**	**59,95**
Whale`s Voyage 2 /dt	—,—	79,95
Willi Lemkes Fußballmanager /dt	**59,95**	**63,95**
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wing Commander 4 /dt *	**—,—**	**99,95**
wipEout /dt	**—,—**	**89,95**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	39,95	39,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	24,95	24,95
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
Hell /dt	—,—	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	34,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	—,—	28,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Noctropolis /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	24,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Return to Zork /dt	—,—	28,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt je	36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	34,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	59,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge /dt	***65,-***	***CD***
F-14 Fleet Defender + Wings of Glory + 1942 P. Air War /dt	***58,-***	***CD***
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + Formula 1 Grand Prix /dt	***60,-***	***CD***
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	***85,-***	***CD***
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	***80,-***	***CD***

Die Monats-Hits:

Albion /dt	***79,95***	***CD***
Command & Conquer /dt	***89,95***	***CD***
Crusader - No Remorse /dt	***82,95***	***CD***
Destruction Derby /dt	***89,95***	***CD***
FIFA Int. Soccer `96 /dt	***82,95***	***CD***
NHL Hockey `96 /dt	***82,95***	***CD***
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	***92,95***	***PC***
ran Soccer /dt	***79,95***	***CD***
Rebel Assault 2	***69,95***	***CD***
Stonekeep /dt	***89,95***	***CD***
TFX: EF2000 /dt	***89,95***	***CD***
The Dig	***64,95***	***CD***
TIE Fighter Deluxe /dt	***66,95***	***CD***
Warcraft 2 /dt	***79,95***	***CD***
Wing Commander 4 /dt *	***99,95***	***CD***

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

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

EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

INDY CAR RACING 2





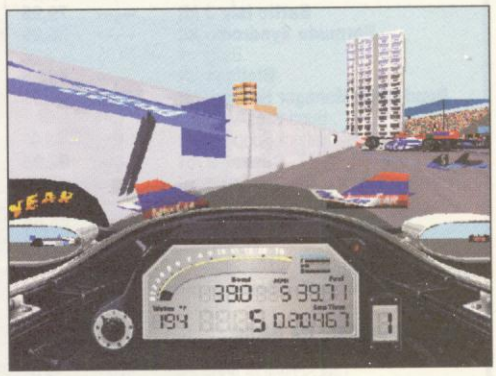
Am liebsten setzt der US-Bürger in Sachen Motorsport auf NASCAR oder die Indy Car Series und verschmäht die Formel 1. Papyrus schwimmt seit Firmengründung auf dieser Welle und stellt mit der runderneuerten Version des Verkaufsschlagers "Indy Car Racing" einen Anwärter auf die Krone der besten PC-Rennsimulation vor.

Offensichtlichste Modifikation ist die Umstellung auf die vom Nachfolger/Vorgänger "NASCAR Racing" übernommene SVGA-Auflösung mit 640 x 480 Pixeln. Im Gegensatz zum Stock-Car-Ableger, geht der Bildaufbau allerdings in etwa so zügig vonstatten wie im VGA-Modus des Originals. Gleichermaßen verbesserte sich der Detailgrad der Grafik. Die Texturen der exakter modellierten Autos sind so geschickt gewählt, daß sie die Karosserie auch ohne Gouraud-Shading rundlich erscheinen lassen. Dieselbe Methode verhilft den am Streckenrand stehenden Gebäuden und Fahrzeugen zu einem plastischen Aussehen.



Das Fahrerfeld kurz nach dem Start: Welch ein Gerangel!

Das Feld der maximal 31 Computerfahrer besteht teils aus bekannten Indy-Piloten, teils aus frei erfundenen Persönlichkeiten, die statt im Gänsemarsch an der Ideallinie zu kleben, sich gegenseitig die Position streitig machen oder den Spieler an die Bande drängen. Ein Zusammenprall mit einem der Kontrahenten hat nicht mehr das unweigerliche Ende der Spritztour zur Folge. Ihr werdet jedoch bald feststellen, daß es ohne Frontflügel oder auf drei Rädern erheblich schwieriger ist, das Fahrzeug in der Spur zu halten. Wollt Ihr, ohne einen Gedanken an Eure Knautschzone zu verschwenden, an den Start gehen, könnt Ihr die Stoßempfindlichkeit des Fahrzeugs auf ein erheblich geringeres Niveau zurückschrauben oder gleich ganz abstellen.



Spoiler ade: Die Fahrzeuge lösen sich deutlich realistischer in Schrott auf

Vom Fahrverhalten her ist Euer überzüchtetes Gefährt in seiner Grundeinstellung etwas gutmütiger als in der Vorversion. Die "Spin Recovery"-Option stellt zudem sicher, daß eine ungewollte Pirouette nicht in eine Geisterfahrt mündet. Seid Ihr mit Euren Rundenzeiten nicht zufrieden, geht es nach wie vor zum Feintuning von Übersetzung, Reifen, Anstellwinkel der Flügel etc. in die **Garage**.

16 standardmäßig integrierte Original-Rennstrecken vom simplen Oval bis zum schikanösen Stadtkurs stehen zur Auswahl. Aus Lizenzgründen fehlen aber leider die legendären 500 Meilen von Indianapolis. Die bekannte Replay-Funktion, der Meisterschafts-Modus und die (Null)-Modemoption blieben unverändert. *us*



"Evolution statt Revolution" scheint der Leitspruch zu sein, den man den Papyrus-Mitarbeitern ins Hirn gemeißelt hat. Und folglich wird das Programm Besitzern des Vorgängers mächtig bekannt vorkommen: Jeder Menüpunkt steht am vertrauten Platz, das Handling ist dasselbe. Vor allem in punkto Grafikdetail und -geschwindigkeit hat "Indy Car Racing 2" aber so zugelegt, daß es meiner Ansicht nach die Spitzenposition unter den Rennsimulationen verdient. Bei der Urversion nervte es außerdem gewaltig, daß nach relativ harmlosen Rempeleien, bei denen ein Reifen flöten gegangen war, gleich abgebrochen wurde. Freundlicherweise faßten sich die Progammierer an die eigene Nase und geben Euch wie bei "NASCAR Racing" die Möglichkeit, das ramponierte Vehikel in die Boxengasse zu bugsieren. Bleibt abzuwarten, was Microprose mit seinem "Grand Prix 2" entgegensetzt.

SUPER

Name	**Indy Car Racing 2**		
Genre	Rennsimulation		
Hersteller	Papyrus		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS, Win 95 geplant
Festplatte belegt	43 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**83%**
Sound	**56%**
Spielspaß	

Solo	Multi
85%	87%

Bilder auf

Eine Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung - Konzept und Gestaltung: Projekt PR/Padberg, Bonn

Für mich muß es schon die große Liebe sein

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Heiko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr über Liebe, Sexualität und Verhütung wissen willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

- ☐ **»Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«**
  Broschüre
- ☐ **»Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«**
  Broschüre
- ☐ **»Verhüten – null Problemo?«**
  Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Liebe/22

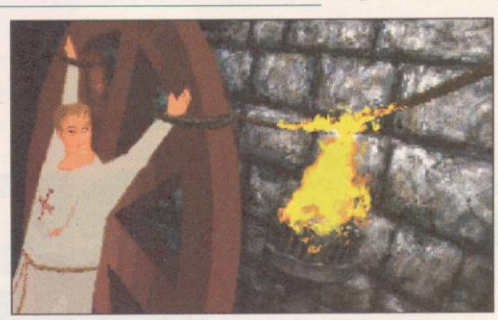
Ausschneiden, aufkleben und ab an die BZgA, 51101 Köln

TIME GATE 1: KNIGHT'S CHASE



Als Gallois, der letzte der Templer-Ritter, im Kampf mit einem mysteriösen schwarzen Ritter schwer verwundet wird, gelingt es ihm gerade noch, mit letzter Kraft ein Hilfesignal in die Gegenwart zu schicken. Der "Notruf" ist an den ahnungslosen amerikanischen Studenten **William Tibbs** adressiert, der sich ein paar Semester in der Stadt der Liebe, Paris, vertreibt. Dort hat er die entzückende Juliette kennengelernt, an der er jedoch wenig Vergnügen findet, da die Gute urplötzlich und aus keinem erklärlichen Grund entführt wird. Als er nach tagelanger Suche schon fast aufgeben will, erreicht ihn jene transzendentale Nachricht. Doch mit der Botschaft des sterbenden Ritters Gallois hält auch das Grauen Einzug in die karge Studentenbude: Der Schwarze Ritter ist sozusagen gleich mitgereist und will unserem frischgebackenen Helden unvermittelt den Garaus machen. Doch mit einer von Gallois gesandten Axt kann der Bösewicht zumindest vorübergehend unschädlich gemacht werden. Der dunkle Unhold hinterläßt einen Siegelring und einen Spiegel, in dessen trübem Glas William ein vertrautes Gesicht erkennt: Seine vermißte französische Freundin wird von einem rothaarigen Schurken malträtiert, der sich über William lustig macht. Der einzige Anhaltspunkt, den er für seine Nachforschungen erhält, ist das Symbol der **Templer-Ritter** auf dem Spiegel. Sofort 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 Templerritter war. Nicht nur das, als eine Art "Highlander" hat er in allen Zeitperioden Abenteuer gegen das Böse bestanden. Schließlich überschlagen sich die Ereignisse, als er im Museum eine unfreiwillige Zeitreise antritt. Just dieses Gebäude diente noch im frühen 14. Jahrhundert als Templer-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. Schafft er das nicht, wird das Raum-Zeit-Kontinuum empfindlich gestört, was nicht nur für unseren guten William verheerende Folgen hätte.

"Time Gate: Knight's Chase" präsentiert genau genommen bereits zum vierten Male die altbewährte **"Alone In The Dark"**-Engine, die man



Dies ist keine Zwischensequenz, die Szene stammt aus dem eigentlichen Spiel

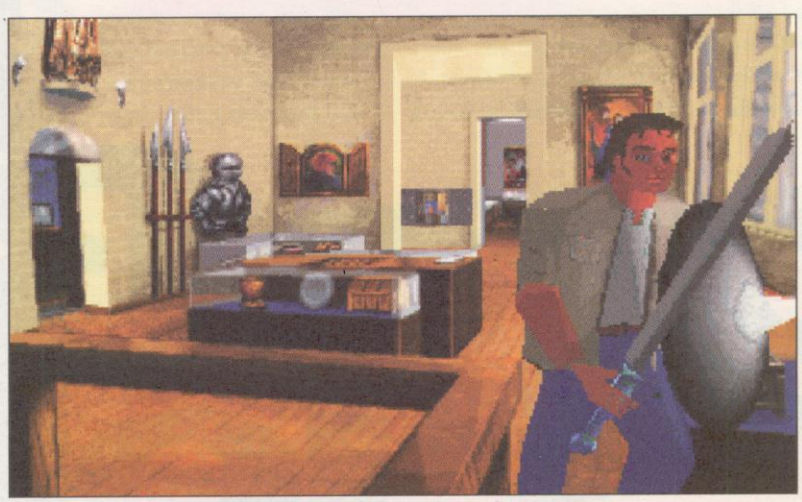
TRILOGIE

Nach der "Alone In The Dark"-Trilogie, die mit ihrem ersten Teil neue Maßstäbe setzte und danach leider immer mehr abflaute, setzt Infogrames jetzt auf die Time Gate-Serie. Hiervon soll nur der dieser erste Teil die AITD-Engine verwenden. Teil zwei soll dann laut Infogrames wieder für eine neue Grafik-Revolution sorgen.



TEMPLER

Templer-Orden: ein franz. Ritterorden, 1119 n. Chr. zum Schutz der Jerusalem-Pilger gegründet. Die Templer trugen auf weißem Mantel ein achtspitziges rotes Kreuz. Ab 1291 in Verruf geraten und 1305 ketzerischer Geheimlehren und unsittlicher Bräuche bezichtigt. Viele Templer wurden verbrannt. 1312 vom Papst aufgelöst. Splittergruppen existieren noch heute als Freimaurer-Logen.



Vorteile der verbesserten "Alone In The Dark"-Engine sind die Lichteffekte des Gouraud-Shading und die vergrößerten Sprites

Knight´s Chase ist der Auftakt zu Infogrames´ neuer Time Gate-Serie





Mit Ordenskutte getarnt, schleicht William Tibbs um die Zinnen der Klosterburg, bezwingt Dämonen, Ritter, Wachen und böse Mönche







Verschiedenste Kamerawinkel sorgen auch in "Knight´s Chase" für Spannung und Atmosphäre

bei Infogrames mittlerweile von allen einstigen Kinderkrankheiten befreit und in Leistung und Darstellungskraft auf ein mit dieser Technik machbares Höchstmaß optimiert hat. 40 mit Gouraud-Shading versehene Polygon-Charaktere bewegen sich mit einer Framerate von 500 (das sind rund doppelt so viele Frames wie im dritten Teil der "Alone In The Dark"-Gruselmär-Saga) durch 180 Räume, in denen verschiedene virtuelle Kameras aus immer verschiedenen Blickwinkeln und Perspektiven das Spielgeschehen beleuchten. Ist William gerade mal nicht in einen furiosen Echtzeitkampf mit seinen Widersachern verwickelt, puzzelt er sich mit aufgesammelten Gegenständen durch Gruften, Zellen und Säale – von einem Rätsel zum anderen. *fh*



GUT

Konnte der letzte Teil der "Alone In The Dark"-Trilogie nicht mehr so recht überzeugen, scheint sich die Crew um den Infogrames-Adventure-Projektchef Hubert Chardot mit dem Auftakt zum Time Gate-Trio wieder mehr Mühe gegeben zu haben. Die gemalten Hintergründe, der sagenumwitterte Templerritter-Handlungsrahmen und die äußerst atmosphärische Musik gehen eine gekonnt in Szene gesetzte Symbiose ein. Die Lichteffekte des Gouraud-Shadings werten das Erscheinungsbild der Polygon-Charaktere enorm auf. Das angepriesene Novum der Konversationen fällt nicht weiter positiv ins Gewicht, da hiervon kaum Gebrauch gemacht wurde. Die Puzzles haben "AITD"-Niveau – leichte Ungereimtheiten, Abfragepingeligkeiten und gelegentliche Probleme mit der Logik inbegriffen. Dies und der etwas spärliche Umfang verwehren "Knight's Chase" knapp den Ritterschlag zum Prädikatsspiel.

Name	**Time Gate:Knight's Chase**
Genre	Action/Adventure
Hersteller	Infogrames
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	ca.25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**77%**
Sound	**82%**
Spielspaß	**80%**

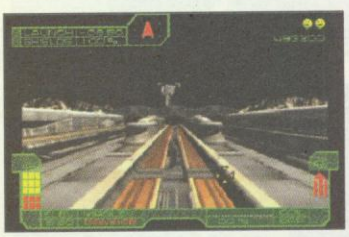
Bilder auf

LOADSTAR

Alles, was Ihr schon immer über die Abenteuer von Tully Bodine wissen wolltet...









Jippi-jeah, Trucker-Tully ist schon ein Kerl! Immer total lustig und zu Scherzen aufgelegt, nett zu seinen Freunden und hart zu seinen Feinden. Haut er in der Weltraumkneipe doch dem doofen Sohn von Sheriff Whomper (was´n Name – Whomper!) glatt eins in die Versatzgrube, weil der ihn ein wenig von links anquatscht. Und als er vom Sheriff gejagt wird und den Mond mit seinem Frachter ganz schnell verlassen muß, erwischt er glatt eine Ladung Kamele und bessert sich nebenbei die Rente auf. Natürlich macht er sich höchstens eine Space-Marlboro lang Sorgen, als ihm die gesamte Polizei an den Fersen hängt, aber was ein rechter Trucker ist, kriegt das natürlich locker wieder ins Lot. Die Legende vom ruhmreichen Weltraum-Trucker **Tully Bodine** lebt!

Es ist kaum zu überlesen : Der Kerl ist der Prototyp des "freundlichen-Trucker-und-Draufgänger-von-nebenan"-Klischees. Wie gut, daß wir alle auf diesen Rubber-Duck-Quatsch stehen und Tully gerne helfen, seine Kamele abzuliefern! Loadstar ist ein Rebel-Assault-Clone und erschien vor gut einem Jahr, mäßig erfolgreich, für Segas Saturn. Seitdem wurde eifrig konvertiert und gefeilt, und jetzt können wir die PC-Version in unsere Laufwerke schieben. Auf immerhin drei CD-ROMs erscheint das Spiel. Den größten Platz nehmen dabei die Filmsequenzen ein, in denen die Handlung erzählt wird. Die Filme sind recht professionell gemacht, echte Schauspieler vor echten Kulissen, angereichert mit Rendersequenzen. Allerdings kann die Videoqualität nicht gerade überzeugen, das ganze ist ziemlich pixelig.

In den Actioneinlagen sitzt Ihr am Steuer von Tullys Weltraum-Truck, fahrt auf vorberechneten Gleisen und feuert auf alles, was Euch vor die Kühlerhaube



kommt. Vor den Lasern der Gegner schützt Euch zwar ein Schild, aber das ist schnell aufgebraucht und will deswegen gezielt ein- und ausgeschaltet werden. Öfter wählt Ihr zwischen Weggabelungen diejenige, die Euch näher zum Ziel bringt. Manchmal müßt Ihr schnell einen anderen Truck per Hupe aufscheuchen oder rechtzeitig an Weichen vor Hindernissen ausweichen, sonst rummst Ihr mit großem Karacho in den Trucker-Himmel.

Grafisch kommt Loadstar zwar ganz flott, aber wenig abwechslungsreich daher: Es stehen lediglich **drei verschiedene Kurse** – einer pro CD – bereit, und die ähneln sich auch noch wie ein Ei dem anderen. Lediglich den (unfair schweren) **Endgegner** dürft Ihr im Weltall bekämpfen, was am grundsätzlichen Spielprinzip allerdings nichts ändert. *ste*



Vater Unser für Space-Trucker: Vaterunseramen.



Mal ernsthaft, Freunde von Rocket Science, was soll denn das? Die Filmchen sind weder lustig noch spannend, und die Bildqualität wäre vor etwa einem Jahr aktuell gewesen. Vom Gameplay wollen wir lieber gar nicht reden: Auch Anfänger haben das ganze an einem halben Nachmittag durchgezockt, und zwar nicht weil es zu leicht, sondern viel zu kurz ist. Abwechslung ist Mangelware – was ist auf den drei CD-ROMs eigentlich drauf? Was Loadstar noch einigermaßen rettet, ist wenig: Immerhin können die Schauspieler überzeugen (auch wenn ich mich frage, welche Zielgruppe mit diesen gesetzteren Herren eigentlich angesprochen werden soll) und die technische Präsentation ist zwar nicht aufregend, aber solide. Tully Bodines Weltraum-LKW flutscht ganz flott über den Monitor, und durch die knappen Schildreserven werdet Ihr sogar manchmal zu taktischen Überlegungen gezwungen.

NA JA

Name	**Loadstar**
Genre	Action
Hersteller	Rocket Science
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		66	
empfohlen			60

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**61%**
Sound	**68%**
Spielspaß	**39%**

Bilder auf

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276

PC SPIELE	3,5	CD	PC SPIELE	3,5	CD	PC SPIELE	3,5	CD
11th Hour*	–	99,95	Flight Unlimited	–	89,95	Psycho Pinball	69,95	75,–
3D Lemmings	–	89,95	Flugsimulator 5.1	89,95	89,95	RAN Soccer	–	79,95
3D Pinball Outpost	–	69,95	Frankenstein	–	89,95	Rebel Assault 2	–	75,–
Aces Collection	–	75,–	Hardball 5	–	89,95	Riddle of Master Lu, The	–	95,–
Aces of the Deep (SVGA)	–	95,–	Harpoon 2 Deluxe	–	99,95	Siedler 2, Die*	–	89,95
Across the Rhine	–	99,95	Heroes of Might&Magic	–	79,95	Silent Hunter*	–	89,95
AD & D Collector's Ed.	–	75,–	Hugo (Kabel 1)	65,–	–	Sim Isle	89,95	85,–
Aliens	–	85,–	Indy's Desktop Adv.*	39,95	39,95	Sim Sity 2000	89,95	99,95
Anvil of Dawn*	–	89,95	IndyCar Racing 2*	–	89,95	Sim Tower	79,95	79,95
Apache Longbow	–	79,95	Jagged Alliance	69,95	89,95	Sim Town	–	75,–
Ascendancy	–	85,–	Jagged Alliance Data*	49,95	49,95	Simon the Sorcerer 2	85,–	85,–
BattleBeast	–	79,95	Jetfighter 3*	–	99,95	Space Marines	–	79,95
Battle Isle 3	–	85,–	Lands of Lore 2*	–	89,95	Space Quest 6	–	85,–
Biing	79,95	79,95	Lost Admiral 2, The*	–	89,95	Star Trek – Omnipedia	–	85,–
Bioforge Mission Disk*	–	49,95	Mad TV 2*	–	85,–	Star Trek – TNG	–	99,95
Bleifuß*	–	89,95	Magic Carpet inkl. Data	–	65,–	Steel Panthers	–	89,95
Caesar 2	–	85,–	Magic Carpet 2	–	85,–	Stonekeep	–	99,95
Championship Manager 2	–	79,95	Magic the Gathering*	89,95	89,95	SU-27 Sukhoi*	–	79,95
CivNet*	–	99,95	Mechwarrior 2	–	85,–	TFX Eurofighter 2000*	–	89,95
Crusader–No Remorse	–	85,–	Mechwarrior 2 Data*	–	59,95	This means War*	–	95,–
Command & Conquer	–	89,95	Micro Maschines 2	69,95	75,–	Top Gun-Fire at Will*	–	95,–
Conquest o.t. new World*–		89,95	Monopoly	–	79,95	Tower	–	99,95
Cybermage*	–	89,95	Myst	–	75,–	Transport Tycoon Deluxe*	99,95	99,95
Daggerfall – Arena 2*	–	99,95	Nascar Racing	79,95	89,95	Turrican 2	–	65,–
Destruction Derby	–	89,95	Nascar Track Pack	39,95	49,95	Ultima Underworld 1+2	–	39,95
Dig, The	–	75,–	Navy Strike*	99,95	99,95	US Navy Fighters Gold	–	85,–
Druid*	–	89,95	NBA JAM*	–	89,95	USNF – Marine Fighters	–	49,95
DSA 3*	–	85,–	NBA Live '96*	–	89,95	Vollgas	–	85,–
Dschungelbuch, Das	55,–	–	Need for Speed	–	85,–	Warcraft 2*	–	85,–
Dungeon Keeper*	–	85,–	Networks	89,95	89,95	Warhammer*	–	79,95
Empire II–The Art of War	–	79,95	NHL Hockey 96	–	85,–	Warlords 2 Deluxe	–	79,95
Entomorph	–	79,95	Panzer General 2*	89,95	89,95	Werwolf vs. Comanche	–	75,–
F1 Grand Prix 2*	–	95,–	Pinball World	–	69,95	Wetlands	–	65,–
F1 Grand Prix Manager*	–	95,–	Pitfall für WIN95	–	85,–	Wing Commander 4*	–	99,95
Fatal Racing	–	69,95	Pole Position*	–	89,95	WWF Wrestlemania*	–	89,95
FIFA Soccer '96	–	85,–	Police Quest 5 – Swat*	–	99,95	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.



Okay Soft

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

▪ 3D Game Creation System	DV	85.00	Flight Commander 2	DV	65.90
▪ 3D Lemmings	DV	87.90	Flight Unlimited	DV	85.90
▪ 3D Ultra Pinball	DA	65.90	▪ Flugsimulator 5.1	DV	103.90
A-IV Networks	DV	82.90	▪ Form. One Grand P. 2	DA	92.90
▪ Albion	DV	79.90	Frankenstein	DV	a.A.
▪ Aliens	DV	73.90	Hardball 4	DA	71.90
Anvil of Dawn		71.90	Hattrick (Ikarion)	DV	78.90
Apache Longbow	DV	73.90	▪ Heart of Darkness		88.90
▪ Archibald Appelbrooks	DV	69.90	▪ Heroes of Might + Magic		72.90
Ascendancy	DV	77.90	Hi Octane	DV	84.90
Battle Isle 3	DV	80.90	▪ Hugo 3	DV	62.90
▪ Bermuda Syndrome	DV	77.90	Indy Car Racing	DA	24.90
Biing	DV	59.90	▪ Indy Car Racing 2	DA	75.90
▪ Bleifuß (Screamer)		56.90	▪ Ishar Trilogy	DV	46.90
▪ Bundesliga M. Hattrick (incl. Supporter + Editor)		62.90	Jagged Alliance	DV	87.90
▪ Burn Cycle	DV	75.90	Kings Quest 7	DV	79.90
Burning Steel 3	DA	48.90	Kiyeko & die Diebe..	DV	59.90
▪ Caesar 2	DV	79.90	Knights of Xentar	DV	85.90
▪ Capitalism	DV	73.90	Last Dynastie	DV	75.90
Caribbean Disaster	DA	81.90	▪ Load Star		59.90
CivNet	DV	79.90	Lost Eden	DV	75.90
Clearing House	DV	66.90	▪ Mad TV 2		73.90
Colonization	DV	47.00	▪ Magic Carpet 2	DV	79.90
▪ Command Aces o.t. Deep (-incl. Expansion Disk)		77.90	▪ Maxx		73.90
▪ Command + Conquer	DV	87.90	Mechwarrior II	DV	75.90
			Mega Pack 3		64.90
			Micro Machines 2	DA	68.90
			▪ Mission Critical	DA	75.90
			▪ Monopoly	DA	68.90
			▪ Mortal Coil	DA	62.90
			Myst	DV	68.90
			Navy Strike	DV	95.90
			Need for Speed	DV	81.90
			NHL Hockey 96	DV	81.90
			North + South		13.90
			Panzer General	DA	48.90
			Panzer General 2 (Win'95)		75.90
			▪ Per Oxyd 3,5"	DA	49.90
			Perfect General 2	DA	71.90
			PGA Tour Golf 96	DA	81.90
			Phantasmagoria	DV	82.90
			Pinball Illusions	DA	59.90
			▪ Pinball World	DA	61.90
			Pitfall (Win'95)	DV	76.90
			▪ Pole Position	DV	84.90
			Prisoner of Ice	DV	82.90
			Psycho Pinball	DA	68.90
			▪ ran Soccer	DV	72.90
			▪ ran Trainer 2	DV	68.90
			Ravenloft 2-Stone Prophet		48.90
			Rebel Assault	DA	36.90
			▪ Rebel Assault 2		69.90
			Return to Zork	DV	33.90
			▪ Riddle of Master Lu		82.90
			Scaphander	DV	59.90
			Screamball		51.90
			Shanghai Great Moments	DV	76.90
			▪ Silent Hunter	DV	72.90
			▪ Silent Steel	DV	103.90
			Sim City 2000 Collection		89.90
			▪ Sim Isle		76.90
			▪ Sim Tower	DV	75.90
			▪ Sim Town	DV	65.90
			Simon the Sorcerer	DV	27.90
			Simon the Sorcerer 2	DV	76.90
			▪ Skunny	DA	62.90
			▪ Space Marines	DV	73.90
			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
			Star Treck Tech Manual	DV	98.90
			▪ Steel Panthers	DV	73.90
			▪ Stone Keep		95.90
			▪ Sukhoi SU 27	DV	72.90
			Super Street Fighter 2		69.90
			Tank Commander	DV	39.90
			TFX	DA	27.90
			▪ TFX Eurofighter 2000	DV	82.90
			▪ The Dig		63.90
			▪ Thexder (Win'95)		63.90
			▪ Thunderscape	DV	72.90
			▪ Tie Fighter		63.90
			▪ Tilt Pinball		56.90
			▪ Top Gun-Fire at Will	DV	95.90
			Transport Tycoon Deluxe		79.90
			Transport Ty./Themepark		59.90
			▪ Turrican 2	DV	57.90
			US Navy Fighter Gold	DV	83.90
			Vollgas	DV	79.90
			▪ Warcraft 2	DV	74.90
			▪ Warhammer		73.90
			Warlords 2 Deluxe		74.90
			▪ Werewolf vs Comanche	DV	76.90
			▪ Wing Commander 4	DV	96.90
			▪ WipEout		88.90
			▪ Wetlands	DA	58.90
			▪ Worms	DV	65.90
			X-Com: Terror from..	DV	47.90
			▪ X-Wing Enhanced	DV	68.90

SIERRA Originals

Aces over Europe	14.90
Space Quest 4	je
Lost in Time	25.90
Kings Quest 6	dt. Versionen
Inca I	
Goblins 1 & 2	

Electronic Arts Classic:

Crusade		79.90
▪ Crusader - No Remorse	DV	79.90
Cybermage	DV	82.90
▪ Cyberspeed (Win'95)	DV	75.90
▪ Darker	DA	75.90
▪ Das Dschungelbuch - 3,5"		48.90
Day of Tentacle	DV	35.90
Der Clou + Profidisk	DV	29.90
▪ Der Planer 2	DV	73.90
Der Reeder	DV	75.90
▪ Der Talismann	DV	69.90
▪ Destruction Derby	DA	88.90
▪ Die Siedler Classic	DV	38.90
Discworld	DV	75.90
Dungeon Master 2	DV	87.90
Empire 2		64.90
Extreme Pinball	DA	75.90
Fade to Black	DV	86.90
▪ Fatal Racing	DV	62.90
▪ Fifa Soccer 96	DV	79.90

Electronic Arts Classic:		
Labyrinth of Time		33.90
NHL 94		33.90
PGA Tour Golf		33.90
System Shock Classic		33.90
Ultima 7 Compilation		33.90
Ultima Underworld 1 + 2		33.90
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. 3+4	DV	77.90
▪ Englisch 1 Plus	DV	65.90

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

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE	169.-	MS SideWinder 3D Pro, incl. Fury 3	115.-
Roland SCD-10	289.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
Roland SCD-15	419.-	GRAVIS Analog PRO	59.-
Gravis Ultrasound MAX	285.-	GRAVIS Analog schwarz	49.-
Gravis Ultrasound ACE	179.-	Wingman EXTREME	85.-
ORCHID NU-Sound PnP	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.-
Toshiba AT 5302B (4-fach)	329.-	SUNCOM: Analog Edge 2	51.-
Toshiba XM 3601B (4-fach)	539.-	SUNCOM: FX 2000	72.-
Sony CDU 76 E (4-fach)	299.-	SUNCOM: G-Force	99.-

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

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

GAMEPORT

Schmidt & Kreutz oHG

Alter Kirchenweg 33-41 / 22844 **NORDERSTEDT**
Ladengeschäft 040 - 521 93 16-0
Versandtelefon 040 - 521 93 18-0 FAX: 040 - 5479353
BTX: gameport# compuserve: 100625,3451

GNADENLOS

GÜNSTIG!!!!!!!!!!!!



WING COMMANDER 4/kd *	**89,00 DM**
APACHE AH-64 LONGBOW /kd	69,00 DM
ASCENDANCY /kd	79,00 DM
BATTLE ISLE 3 kd	**75,00 DM**
BLEIFUSS	**49,00 DM**
CAESAR 2 /kd	79,00 DM
COMMAND & CONQUER	85,00 DM
CRUSADER NO REMORSE	**79,00 DM**
DIME CITY /kd	79,00 DM
DESTRUCTION DERBY	85,00 DM
DUNGEON KEEPER*	**79,00 DM**
DUNGEON MASTER 2 /kd	**79,00 DM**
FIFA SOCCER 96 /kd	**79,00 DM**
MAGIC CARPET 2 /kd	75,00 DM
MASTER OF MAGIC /kd	35,00 DM
MECHWARRIOR 2 /e	79,00 DM
METAL MARINES / e*	79,00 DM
MISSION CRITICAL /	79,00 DM
REBEL ASSAULT 2 /e	**74,00 DM**
RIDDLE OF MASTER LU	**85,00 DM**
STONEKEEP*	**89,00 DM**
SPACEMARINES /kd	69,00DM
TALISMAN /kd	79,00DM
TFX-EF2000 /kd*	**79,00 DM**
WARCRAFT 2 /kd*	**73,00 DM**
WORMS /kd	**79,00 DM**
„Z"*	**69,00 DM**

Sehr umfangreiche Preisliste erhalten Sie im Ladengeschäft oder per:fax/e-mail/btx/compuserve - **ES LOHNT SICH!**

*Termin bei Anzeigenschluss: Dezember 95
kd: komplett deutsche Version e: englische Version
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Ladengeschäftspreise können variieren
Versankosten: 9,50 DM plus 3,00 DM Nachnahmegebühr
Sonderkonditionen bei Sammelbestellungen erfragen!

VORSICHT! SCHROTT

MISSION SUPER IQ

Was Comedy-Star Wigald Boning auf der Packung von "IQ" zu suchen hat, wissen nur Marketing-Leute





"Hier geht nichts" – treffender könnte ich es auch nicht formulieren... (oben)

Im Jahre 2904 verliert die Erde die Funkverbindung zu einigen intergalaktischen Kolonien. Grund hierfür ist ein Terror-Anschlag auf den Hub-Verteiler "Armstrong" auf dem Planeten Selena. Der Hauptreaktor des Verteilers scheint außer Betrieb zu sein, und so schickt das Militär Major Boington (also Euch) los, um die 17 "Gammaquarz"-Brennelemente (wat hebb´wi lacht!) wiederzufinden und den Reaktor wieder in Betrieb zu nehmen. Da zu den Offizieren auf Selena kein Kontakt mehr besteht, wird angenommen, daß sie entweder tot oder Teil der Terrorgruppe sind. Wie auch immer, jedenfalls macht Ihr Euch auf, um dieses weltbewegende Mysterium aufzuklären. Bewaffnet mit einem Blaster und einem Schutzanzug schickt Ihr Euch an, die Raumstation nach den verschwundenen Quartzblöcken zu durchsuchen, um so den Hauptreaktor in Betrieb zu nehmen. Mission Super IQ präsentiert sich als Render-Adventure mit mehr oder weniger klassischem Point and Klick-Interface. Ihr navigiert Euch via Mini-**Map** durch die Raumstation, immer auf der Suche nach Gegenständen, die manipuliert oder mitgenommen werden können: allzu viele davon gibt es nämlich nicht. Verschiedene Computerterminals stehen Euch zur Verfügung, um die Station wieder in Gang zu bringen, vorausgesetzt, Ihr findet die Brennelemente und seid in der Lage, die Funktion der einzelnen Schirme zu enträtseln. Nebenbei gilt es natürlich auch noch, die rätselhaften Vorfälle auf Selena aufzuklären und die bitterböse Terroreinheit auszuschalten, damit die sowas ja nicht wieder tut. Habt Ihr nach einmaligem Anspielen tatsächlich noch Lust, am nächsten Tag weiterzuzocken, dürft Ihr Eure Spielstände sogar auf Platte speichern.

sg





Mit der rechten Maustaste untersucht Ihr die Gegenstände näher (ganz oben)



HILFE

Mission Super IQ ist ein Beispiel dafür, wie ein (Render)-Adventure nicht auszusehen hat: Die Grafiken beleidigen zwar keineswegs unser Auge, sind aber so langweilig, daß einem beim Hingucken die Füße einschlafen. Der Soundtrack erinnert fast gar nicht an Fahrstuhlberieselung, und die Ladezeiten zwischen den Bildern... aber lassen wir das. Was wirklich stört, ist die Abwesenheit eines Plots. Die einzige Storyline im Spiel ist ein kurzer, belangloser Werbetext, der sich auf der Packung, im Manual und im Vorspann findet. Also klicken wir munter und unwissend drauflos und werden bei fast jedem Gegenstand mit einem flapsigen "Denk bitte mit" oder "Selten so gelacht" für dumm verkauft. Und dann hat Wigald Boning frei nach dem Motto "wir hatten ein Spiel fertig und bauchten noch einen Promi als zugkräftigen Werbeträger" mit dem Spiel so viel am Hut wie Jürgen Klinsmann mit Damenbinden...

Name	**Mission Super IQ**
Genre	Adventure
Hersteller	NBA Verlag
Niveau	schwer
Preis	ca. 99 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		25	
empfohlen		66	60

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	

System	DOS, Win'95
Festplatte belegt	1 – 48 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Wigald taucht nirgens auf
Grafik	**51%**
Sound	**33%**
Spielspaß	**15%**

COM SOFT

Comsoft-Versand

Knooper Weg 144, 24105 Kiel, geöffnet: Mo-Frei 10-18 ,Sa: 10-13 Uhr

Bestellung unter: 0431-567676

oder 0431-578180

Fax: 0431-578380

DA 11th Hour STR	89,- DM *
DA 3D-Lemmings STR	84,- DM
DV 3D Ultra Pinball SIM	69,- DM
DA 5th Musketeer ADV	**88,- DM ***
DA Adams Family Pinball SIM	69,- DM *
DV AH - 64 Lonbow SIM	88,- DM *
DV Albion STR	88,- DM *
DV Alien Odyssey ACT	69,- DM
DA Aliens ACT/ADV	79,- DM *
DV Archibald Applebrooks Abenteuer ADV	75,- DM
DV Ascendancy SIM/STR	79,- DM
EV ATARI Action Pack 2 SAM	59,- DM
DA Batman forever ACT	**79,- DM ***
DV Berlin Connection SIM	88,- DM *
DA Bermuda Syndrom ACT/J&R	88,- DM
DV Bernhard Langer Golf SIM/SPO	88,- DM *
DV Biing! CDROM SIM	69,- DM
DA Bioforge Mission Disk ZUS	49,- DM *
DV Bleifuss SIM	**49,- DM**
DV Bundesliga Manager Hatrick 3, Incl. Editor SIM	59,- DM
DV Braindead 13 ADV	69,- DM *
DV Buried in Time ADV	79,- DM
DV Burning Steel 4 STR	79,- DM *
DV Capitalism, Der Kapitalist SIM	79,- DM
DV Carribean Desaster SIM	**89,- DM**
DV Carrier Strike Force (Navy Strike) SIM	89,- DM
DV Chessmaster 5000 SIM/STR	89,- DM *
DV Chewy - Flucht von F5 ADV	79,- DM *
DV Civilization 2000 SIM	88,- DM *
DV CIVNet Civilization fürs Netzwerk SIM	**88,- DM ***
DA Command & Conquer 1, Tiberiumkonflikt STR	88,- DM
EV Command & Conquer 1, US-Version STR	88,- DM
DV Command Aces of the Deep (WIN95) SIM	**88,- DM**
EV Commodore 64 Action Pack WIN 95 SAM	59,- DM *
DA Conquest of the new World SIM	89,- DM *
DV Crusader - No Remorse ACT	**79,- DM**
DV Cybermage ACT	79,- DM *
DV Das schwarze Auge 3 ROL	89,- DM *
EV Death Keep ACT/ROL	74,- DM *
DV Der Planer 2 SIM	79,- DM *
DA Destruction Derby SIM/SPO	88,- DM
DV Die Siedler 2, Die Römer	88,- DM *
DV Dime City SIM	79,- DM
DV Dungeon Keeper ROL/STR	88,- DM *
DV Earth Worm Jim 2, incl. Teil 1 J&R	75,- DM *
DA Endor Fun GES/STR	59,- DM
DV Entomorph, The Plague STR	77,- DM *
DA Extreme Pinball SIM	55,- DM
DV Gene Wars STR	79,- DM *
DV Grand Prix Manager (Win) SIM	89,- DM *
DV F1 Grand Prix 2 SIM/SPO	99,- DM *
DV FIFA Soccer 96 SIM	**79,- DM**
DV Frankenstein ADV	88,- DM *
DA Heart of Darkness ACT	88,- DM *
DV Hereos of Might & Magic ACT/STR	79,- DM
DA Hexen ACT	89,- DM
DV Hugo - bekannt vom Kabelkanal 3,5" GES	59,- DM
DV Hugo 3, neue CDROM-Version	**69,- DM**
DV Indy Car 2, enhanced SIM/SPO	75,- DM *
DV Jagged Alliance	89,- DM
DV John Madden Football 96 SPO/SIM	79,- DM *
DV Lands of Lore 2 ROL	94,- DM *
DA Live Action Football SPO	75,- DM
DV Made in Germany:Anstoß,Battle Isle 2+Sternenschweif	**65,- DM**
DV MAD TV 2 SIM	79,- DM *
DV Magic Carpet 2 STR/ACT	79,- DM
DV Marine Fighters Data zu USNF,incl Update auf dt. Vers	45,- DM
DA Metal Lords ACT	79,- DM *
DV Mechwarrior 2 ACT	79,- DM
DV Mechwarrior 2, Mission Disk 1 ZUS	49,- DM *
DV Mechwarrior 2, NETwork Addon ZUS	49,- DM *
EV Metal Marines (Win) STR	69,- DM *
DA Mission Critical ADV	79,- DM *
DV Monopoly Netzwerfähig SIM	**69,- DM ***
DA Mortal Coil ACT	59,- DM *
DV Myst ADV Deutsche Version !!!!	69,- DM
DA Nascar Racing SIM	75,- DM
DV Nascar Track Pack ZUS	39,- DM
DA NBA Jam SPO/SIM	94,- DM *
DV NBA Live '96 SPO/SIM	84,- DM *
DV Need for Speed SIM	**79,- DM**
DV NHL Hockey '96 SIM/SPO	79,- DM
DV Panzer General 2 STR	79,- DM *
DV Phantasmogoria (7 CD's) ADV	89,- DM *
EV Phantasmagoria (7 CD's) ADV	88,- DM
DA PGA Tour Golf 96 SIM	79,- DM
DV Pinball Wizzard 2000 6 Tische + Construction Kit	**69,- DM ***
DA Pinball World SIM	65,- DM
DV Pole Position SIM	88,- DM *
DA Pool Champion Billiard SIM	68,- DM *
DV Primal Rage ACT	79,- DM
DA Pro Pinball - The Web SIM	65,- DM *
DA Projekt Paradise ADV	79,- DM *
DA Psycho Pinball STR	69,- DM
DV RAN Soccer SIM/SPO	75,- DM
DV RAN Trainer 2 SIM/SPO	**69,- DM ***
DA Raven Projekt	76,- DM *
EV Rebell Assault 2 ACT/SIM	**68,- DM**
DV Rebell Assault 2 ACT/SIM	89,- DM *
DV Riddle of Master Lu ADV	79,- DM *
DV Sensible Golf SIM/SPO	69,- DM *
DV Shanghai Great Moments STR	79,- DM
DV Shine ACT Red Baloon	95,- DM *
DV Sid Meyers Classic SIM/SAM	**89,- DM ***
Colonisation, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates Gold	
DA Silent Hunter SIM	75,- DM *
DV Sim City 2000 Collection SIM	89,- DM
DA Sim Isle SIM	79,- DM
DV Sim Tower SIM	84,- DM
DV Sim Town SIM	69,- DM
DV Simon the Sorcerer 1 & 2 Special Edition SAM/ADV	89,- DM
DV Space Academy STR	69,- DM *
DV Space Marines SIM	79,- DM
DA Space Quest 6 ADV	79,- DM
DV Star Trek - Generations ADV	95,- DM *
DA Star Trek - Judgement Tite Enhanced STR	79,- DM *
EV Star Trek - Klingon INFO/ADV	84,- DM *
DV Star Trek - Next Generation SIM	99,- DM
EV Star Trek - Omnipedia INFO	79,- DM
DV Steel Panthers STR	75,- DM *
DV Sternenschweif, Das schwarze Auge 2 ADV/STR	69,- DM
DA Stonekeep ROL	**88,- DM ***
DV Sukoi SU27 SIM	75,- DM *
DV Synergist ADV/ROL	89,- DM *
DV Talisman ADV	79,- DM *
DV TFX Eurofighter 2000 SIM	**84,- DM ***
DV The Dig ADV	88,- DM *
EV The Dig ADV	**69,- DM**
DA The Hive SIM	59,- DM
DV Thunderhawk 2 ACT	79,- DM *
DV Thunderscape STR	79,- DM *
DA Tie Fighter endlich auf CDROM Incl. Mission SIM	**65,- DM**
DA Tilt 3D Flipper SIM	59,- DM *
DV Top Gun SIM	**99,- DM ***
DV US NAVY Fighters Gold, incl. Marine Fighters SIM	88,- DM
EV Total Distortion(Win) ADV	75,- DM *
DA Tower SIM	89,- DM
DV Trivial Pursuit (Win) ADV	77,- DM *
DV VID Grid SIM	55,- DM *
DA Virtual Pool SIM	88,- DM
DV Virtual Karts SIM/ACT	95,- DM *
DV Vollgas - Full Throttle ACT	79,- DM
DA Warcraft 2 STR	**79,- DM ***
DA Warhammer - Im Schatten STR	77,- DM *
DA Warhammer - Dark Crusader STR	77,- DM *
DV Waterworld ACT/STR	88,- DM *
DV Werewolf vs Comanche SIM	75,- DM
DA Westwood Compilation SAM	**75,- DM ***
Kyrandia 1,2+3, Dune 2, Lands of Lore 1	
DA Wet Lands ADV	59,- DM
DA WipEout SPO/STR	89,- DM
DV Wing Commander 3 SIM/ACT	84,- DM
DV Wing Commander 4 SIM/ACT	**99,- DM ***
DV Worms ACT/STR	69,- DM
DA WWF Wrestling SPO/SIM	84,- DM
DV X-Wing enhanced Incl. aller Zusätze SIM	**69,- DM**
DA "Z" ACT	**69,- DM**

Weitere Programme und Neuheiten auf Anfrage.

Preis - Hits

DA 7th Guest STR/ADV	25,- DM
DA Aces over Europe SIM	25,- DM
DV Beneath a Steel Sky SIM	19,- DM
DA Civilization SIM	35,- DM
DV Das schwarze Auge 1 ADV/STR	39,- DM
DA Dreamweb ACT/ADV	25,- DM
DV Dune 2 STR	29,- DM
DV Eye of the Beholder Trilogy 1-3, solang Vorrat	39,- DM
DA Indy Car Racing SIM	25,- DM
DV Kings Quest 6 ADV	25,- DM
DV Kings Quest 7 ADV/ROL	59,- DM
DA Legend of Kyrandia 2, Hand of Fate Dt. Untertitel	29,- DM
DV Maniak Mansion 2, Day of the Tentacle ADV	29,- DM
DV Monkey Island 1 oder II ADV je	37,- DM
DA NHL Hockey '94 SPO	29,- DM
DA Populous 2 & Powermonger STR	33,- DM
DA Privateer EA-Classics SIM	33,- DM
DV Railroad Tycoon Deluxe SIM	35,- DM *
DA Rebel Assault dt. Untertitel	29,- DM
DV Sim City enhanced SIM	25,- DM
DV Simon, the Sorcer 1 ADV	29,- DM
DV SSN-21 Seawolf EA-Classics STR	33,- DM
EV Star Treck 25th Anniversary Edition ACT/ADV	25,- DM
DA Strike Commander EA-Classics SIM	33,- DM
DV Subwar 2050 Power Plus SIM	39,- DM
DV Syndicate Plus EA-Classics STR	33,- DM
DV TFX >Der Hammer SIM	29,- DM
DA UFO, Enemy Unknown	35,- DM
DA Ulitma Underworld 1 + 2 ROL	29,- DM
DA Ultima 7 Bundle ROL	29,- DM
DA Wing Commander 2 EA-Classics ACT	33,- DM
DA Wing Commander Armada ACT	29,- DM

Lösungsbücher

Hitliste

1. Kings Quest 7	19,95DM
2. Das schwarze Auge 1	24,80DM
3. Das schwarze Auge 2	24,80DM
4. Lands of Lore 1	19,95DM
5. Ultima 8 Pagan	19,95DM
6. Alone in the Dark 3	19,95DM
7. Woodruff	19,95DM
8. Monkey Island 2	19,95DM
9. Sam & Max	19,95DM
10.Legend of Kyrandia 3	19,95DM

Lösungsbuch-Tips

Phantasmagoria
Orion Conspiracy
System Shock
Command & Conquer
Space Quest 6
The Last Dynasty je19,95DM

über 170 Lösungen lieferbar!!

Neu im Sortiment

Sammelbände zu je 25,- DM

- Star Trek 1-2, 25th A., & Judgement Rite
- Eye of the Beholder Teil 1-3
- Lucas Arts Top/Classic ADV
- King´s Quest 1- 6
- Ultima 7 Teile 1 & 2
- Space Quest Teile 1-5

Versand Lösungsbücher 6,- DM

Zeichenerklärung:

DV-Deutsche Version, DA-Deutsche Anleitung, EV-Englische Vers., MA-Multilinguale Anl. Die Kürzel hinter den Programmen: ACT-Action,ADV-Adventure,GES-Geschicklichkeit, J&R-Jump & Run, ROL-Rollenspiel, SAM-Sammlung, SIM-Simulation, STR-Strategie, SPO-Sport. * Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

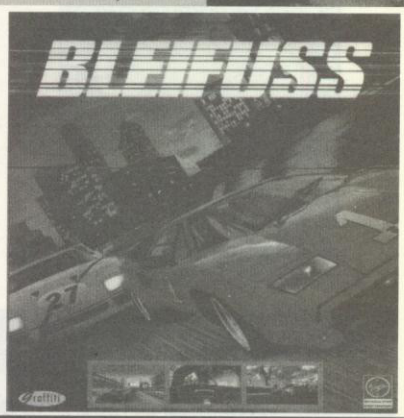
Nostalgie-Tip des Monats

Die Brotkasten-CD

Der Nachfolger der "64er-CD" enthält über 1.100 C64-Disketten mit frei kopierbarer Software. Emulatoren für PC und AMIGA sowie zahlreiche Programme für viele andere 8-Bit-Rechner. Gönnen Sie sich diesen nostalgischen Ausflug.

39,90DM





Bleifuss (Screamer) Deutsche Version 49,-
Rasanter Fahrspaß zum Taschengeldpreis

Wing Commander IV Deutsche Version **99,-DM***
Der Kampf geht auf weiter auf 7 CD´s

FIFA Soccer 96 Deutsche Version **79,- DM ***
Die neue Referenz unter den Fußballspielen

TFX EF 2000 Deutsche Version **84,- DM***
Nie zuvor war die Wirklichkeit so nah !!

Stonekeep Deutsche Anleitung **88,- DM***
Rollenspiel der Superlative

Rebell Assault 2 Deutsche Anleitung 68,- DM
Der Nachfolger des meistverkauften CD-Spieles

Das Dschungelbuch Deutsche Version 45,- DM
Walt Disney für PC, auf 3,5" Diskette

P.A.W.S. Der Hundesimulator,Dt.Version **65,-DM**
Persönliches **A**utomatisches **W**edel **S**ystem
ausgezeichnet als beste Kindersoftware seiner Art.

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen:

HCL-Multi-Media
Knooper Weg 144, 24105 Kiel Tel: 0431-55 55 55

World of Illusion
Marienstieg 1, 98527 Suhl, Tel: 03681-22189

An alle Händler!
Hier könnte auch Ihre Adresse stehen. Infos über unsere Hotline. Händlerliste bitte anfordern.

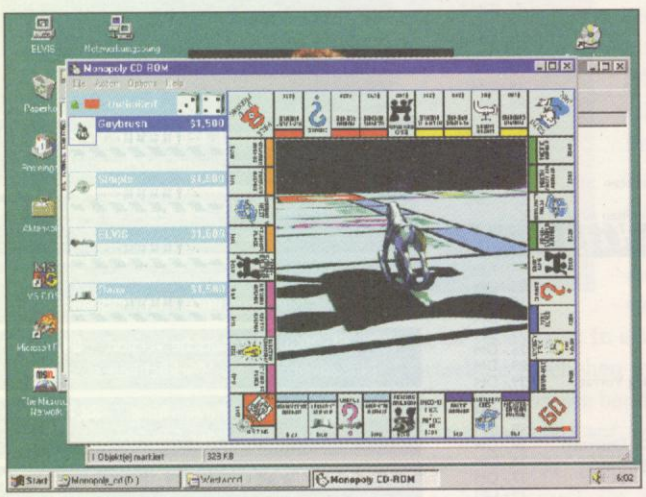
ACHTUNG:
Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen! Nicht alle Artikel sind ständig vorrätig.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse UPS oder Post. Auslandssendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,-DM Versandkosten). UPS-NN zzgl. 17,-DM, Post-NN zzgl. 12,-DM, bei Vorkasse zzgl. 10,-DM. Auf Wunsch versenden wir auch in Sicherheitverpackung (+ 3,50DM). Lösungsbücher 6,-DM.

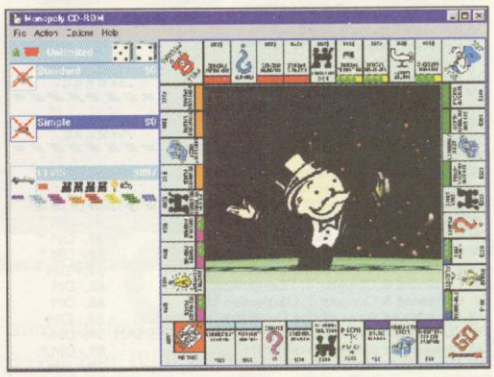
MONOPOLY

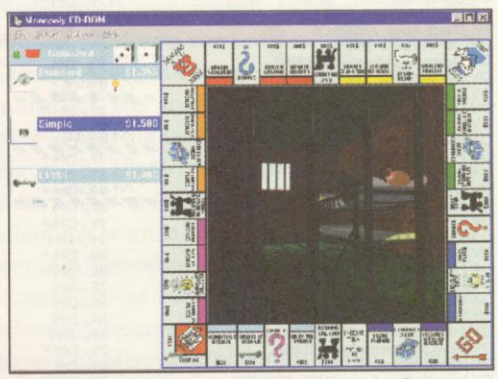


Die Parker Brothers haben mit ihrem Erstlingswerk aus den dreißiger Jahren das – neben Schach – wohl bekannteste und beliebteste Brettspiel der (kapitalistischen) Welt im Programm. Ironischerweise entstand Monopoly zur Zeit der großen Depression, als ein Großteil der Bevölkerung in Armut vor sich hinvegetierte. Der Erfinder verkaufte die Rechte an dem Megaseller übrigens für 'n Appel und 'n Ei und sah von den Milliarden, die die Parkers damit scheffelten, keinen müden Cent. Anläßlich des 60sten Geburtstags des Klassikers beglückt uns Virgin nun mit einer PC-Version von Monopoly. Das Programmiererteam der Westwood Studios mußte sich bei der Umsetzung keinerlei Gedanken um spielerische Aspekte machen, da Parker bei der Lizenzvergabe ziemlich pingelig vorging: Abwandlungen vom klassischen Brettspiel waren unerwünscht, lediglich einige Regeln können vom Spieler an- und abgeschaltet werden. Das Spielbrett, das Geld, die Ereigniskarten, alles sieht genauso aus wie beim Original. Bevor Ihr Euch ins Geldscheffeln stürzt, legt Ihr fest, wieviele Spieler mit von der Partie sein werden. Bis zu sechs Teilnehmer dürfen sich an einem Rechner vergnügen, wobei jeder von einem Mitspieler oder einem computergenerierten Gegner gespielt wird. Jedes "Ereignis", wie z.B. das Rollen der Würfel, wird von einer gerenderten Animation in der Mitte des Brettes begleitet, und die verschiedenen Grundstücke und Spielfelder stellen sich ebenfalls per passendem Render-Flic vor. Der eigentliche Gag an Monopoly ist die Multiplayer-Option per Internet: Hier können bis zu 27 Millionen Kleinkapitalisten der Hatz nach dem schnöden Mammon frönen, sofern sie einen Internet-Zugang besitzen. Dank computergesteuerter Finanzverwaltung sollen so z. B. japanische und deutsche Spieler gegeneinander antreten können, ohne sich über die verschiedenen Währungen den Kopf zu zerbrechen: Der Computer errechnet anhand der aktuellen Devisenkurse die Vermögensstände der einzelnen Parteien. *sg*



Die Bewegungen der Figuren werden in schmucken Filmsequenzen präsentiert; auf Dauer nervig





Gewonnen! Rich Uncle Pennybag freut sich mit uns (ganz oben). Oben: der Monopoly-Knast



Ein Tester in der Zwickmühle: Monopoly gehört (als Brettspiel) zu meinen All Time Favorites, und so erscheint es unfair, dem Spiel "nur" eine Drei zu verpassen. Einerseits ist Westwood eine perfekte Umsetzung des Klassikers gelungen, andererseits ist mir nicht ganz klar, woher die PC-Fassung ihre Existenzberechtigung nimmt. Die Render-Filmchen sind zwar nett anzusehen, und die Bedienung ist problemlos, aber spätestens nach zwei Stunden schaltet der genervte Spieler die Animationen ab. Und warum sollte ich virtuell würfeln, wenn das mit richtigen Würfeln viel mehr Spaß macht? Versteht mich nicht falsch, Monopoly ist eine perfekte Umsetzung des Originals, aber wer nimmt schon gerne einem Computer die Kohle ab? Das Schöne an Monopoly ist es doch, seine Mitspieler genüßlich in die Armut zu treiben, und dafür eignet sich die Brettfassung allemal besser.

GEHT SO

Name	**Monopoly**
Genre	Brettspiel
Hersteller	Westwood/Virgin
Niveau	einstellbar
Preis	90 Mark
Spieler	1 bis 27 Mio.

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk, Modem, Internet
Grafik	**50%**
Sound	**45%**

Spielspaß

Solo	Multi
25%	65%

Bilder auf



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, Soffware 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

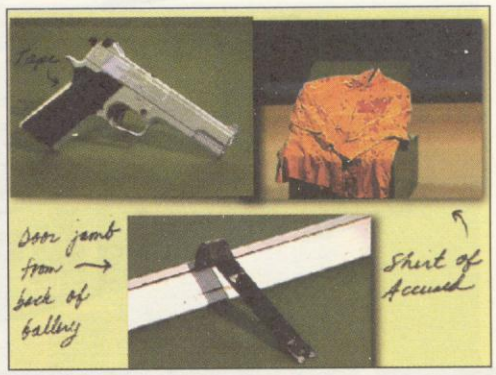
PEACOCK AG
Tel: (0 29 57) 79-0
Fax: (0 29 57) 79-92 91

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.

IN THE FIRST DEGREE

Jura-Yuppies aufgepaßt! Endlich dürft Ihr garstige Mordbuben selber in den Knast befördern!

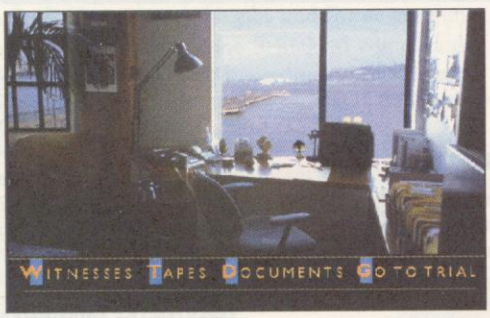
Spätestens seit dem spektakulären Prozeß gegen O.J. "Nordberg" Simpson stellt sich die Frage, ob das amerikanische Rechtsverständnis mehr umfaßt, als die Sorge um den korrekten Sitz der Garderobe des Angeklagten. Der Prozeß ist jedenfalls vorbei, und die amerikanische Öffentlichkeit fragt sich, was sie nun mit ihrer Freizeit anfangen soll. Aber keine Bange, Rettung ist in Sicht! Für alle PC-Spieler mit O.J.-Entzugserscheinungen hat Broderbund jetzt einen Staatsanwalt-Simulator auf CD-ROM gequetscht. In "1st Degree" schlüpft Ihr in die Robe des San Franciscoer Staatsanwalts Granger. Eure Aufgabe ist es, den mordverdächtigen Künstler James Tobin in den Bau zu stecken.



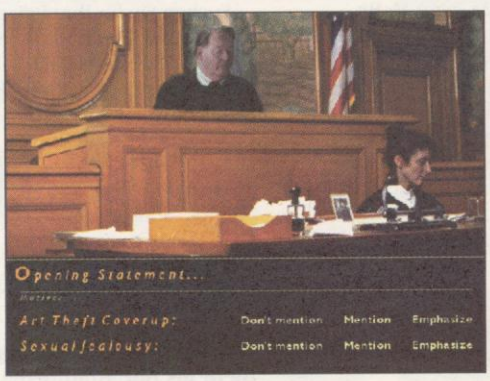
Eine Auswahl der Beweisstücke vom Tatort

Tobin steht im Verdacht, seinen Galeristen und Partner Zack Barnes erschossen und seine eigenen Bilder zwecks Versicherungsbetrug geklaut zu haben. Ihr startet das Spiel in Eurem Büro, wo Ihr Euch entweder mit dem Beweismaterial beschäftigt oder Zeugen vernehmt. Sämtliche Interviews laufen als Quicktime-Filme ab, wobei Euch das Programm bis zu drei verschiedene Themen vorgibt, zu denen Ihr Eure Gesprächspartner ausquetschen könnt. Jedes Thema hat noch einmal bis zu drei Unterpunkte, so daß Ihr das Gespräch mehr oder weniger nach Eurem Gusto lenken könnt. Seid Ihr dann irgendwann der Meinung, alle nötigen Beweise für eine Verurteilung beisammen zu haben, geht es ab zum Gericht. Nachdem Ihr Euch für ein Eröffnungsplädoyer entschieden habt, beginnt die Zeugenbefragung, die genauso abläuft, wie vorher die Interviews. Sind alle Zeugen vernommen, könnt Ihr nur noch zu hoffen, daß die Geschworenen die richtige Entscheidung treffen, genau wie im echten Leben. Alle Dialoge laufen auf Englisch ab, profunde Sprachkenntnisse sind zum Verständnis der Handlung also unumgänglich. *sg*





Judge Ito für Arme. In den Gerichtsszenen ist meistens nur ein Darsteller animiert. Eurer Büro mit Blick auf die San Francisco Bay (rechts oben)





NA JA

Ich bekenne: Auch ich habe O.J.s Megaprozeß verfolgt, allerdings nur, weil ich immer noch auf einen vierten Teil der "Nackten Kanone" hoffe (für Unkundige: O.J. spielte mit). War schon der echte Prozeß keine besonders spannende Angelegenheit, so reißt mich "In the 1st Degree" erst recht nicht vom Hocker. Das öde "Klick and Laber"-Spielprinzip läßt fast keinen Platz für eigene Interpretationen, Ihr achtet nur darauf, möglichst viele Infos zu sammeln, um im Prozeß die richtigen Topics anzusprechen. Die Clips sind zwar von hervorragender Qualität, und die Schauspieler fallen in die Kategorie "erträglich", Spieltiefe sucht man allerdings vergebens. Ihr klickt Euch durch sämtliche Screens und hofft, daß Ihr keine Infos überhört habt, sonst nimmt Euch die gegnerische Anwältin vor Gericht auseinander. "1st Degree" bleibt somit ein Fall für anspruchslose Hobbyjuristen, ich ziehe mir lieber eine Folge "L.A. Law" 'rein.

Name	**In The 1st Degree**
Genre	Interactive Movie
Hersteller	Broderbound
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		66	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Windows ab 3.1
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **55%**
Sound **42%**
Spielspaß

30%

Bilder auf

„BLAST ZUM ANGRIFF!“

Sie sind ein furchtloser Söldnerkommandant, der ausschließlich vom Kampf lebt. In der durch Kriege zerrissenen Welt von WARHAMMER herrscht kein Mangel an Angeboten für Ihre hartgesottenen Truppen. Orcs, Skaven, Goblins und die grausamen Kreaturen des Chaos haben gelernt, Ihren Namen mit Respekt auszusprechen. Ehre, Ruhm, Moral? Dies sind Begriffe für schlichtere Gemüter oder diejenigen, die reich genug sind, es sich leisten zu können. In den langen Jahren, in denen Sie der Spur der Schlachten gefolgt sind, war nur Gold Ihr Begehr. Bis jetzt.

Seltsame Ereignisse werfen ihre Schatten im Imperium voraus und die Orakel prophezeien eine Zeit der Schlachten und des Leids. Für Entscheidungsschwäche bleibt keine Zeit, denn wer sich nicht für eine Seite entschieden hat, wird vom kommenden Sturm wie ein Blatt im Wind hinweggefegt werden. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, für Ihre Grundsätze einzutreten – das Zögern von einer Sekunde bedeutet eine Einladung für den Tod.

Gewaltige Leistungsmerkmale:

- Betrachten Sie die Schlachten aus einem beliebigen Blickwinkel. Sie besitzen volle 360 Grad-Bewegungsfreiheit in den dreidimensional scrollenden Landschaften.
- Kontrollieren Sie gewaltige, unterschiedlichste Armeen – wählen Sie zwischen 25 verschiedenen eigenen Einheiten. Kämpfen Sie gegen Gegner, die mehr als 30 verschiedene Einheitentypen aufstellen können.
- Verschiedene Spielwege, die Ihnen die Freiheit lassen, Ihre Missionen selber zu planen und auszuführen.
- Echtzeitkämpfe in Spielhallenqualität versetzen Sie mitten in das Geschehen.
- Erstklassige 256-Farben-SVGA-Grafiken erwecken die WARHAMMER-Welt zum Leben.
- Getreu an die WARHAMMER-Fantasy Battles-Welt von Games Workshop angelehnt.
- Über 30 Charaktere mit voller Sprachausgabe, daneben mitreißende Musikuntermalung und realistische Soundeffekte.

Erhältlich für Windows '95 CD und Sony Playstation



GAMES WORKSHOP

Alle Grafiken und Abbildungen © 1995 Games Workshop Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Warhammer ist ein geschütztes Warenzeichen und Shadow of the Horned Rat ist ein Warenzeichen der Games Workshop Ltd.

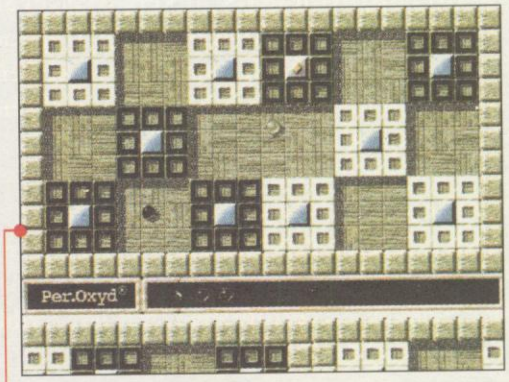
Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. [02 08] 9 92 41-0
Fax [02 08] 9 92 41-29

MINDSCAPE

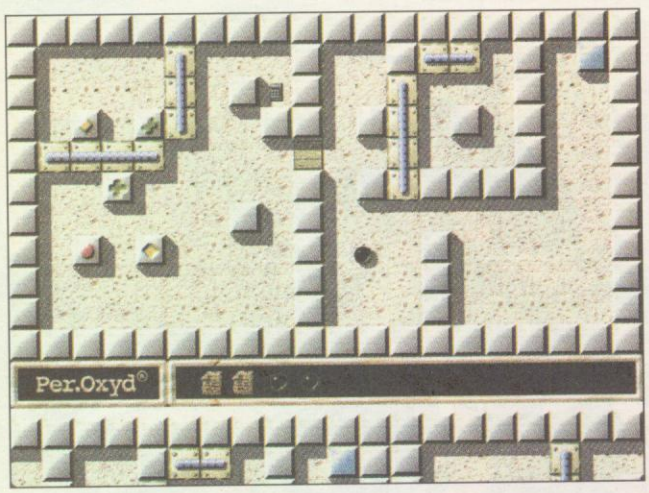
PER OXYD

Dongleware Oxydator geht in die dritte Runde.

Für Atarianer (unbestätigten Gerüchten zufolge wurden erst vor kurzem ein oder zwei in München/Haar gesichtet) ist allein der Klang des Wortes "Oxyd" süßer als alle Verlockungen der Erde und des Himmels zusammen, das Spiel hatte früher nämlich Kultstatus. Seit knapp vier Jahren dürfen auch PC-Besitzer oxydieren: Bereits Anfang '92 gab es die erste Umsetzung für IBM-kompatible Rechner, '94 erschien dann die Fortsetzung Oxyd magnum, und heuer die gute Nachricht für alle, die die beiden alten Spiele inzwischen schon im Schlaf beherrschen: Dongleware veröffentlicht den dritten Teil, "Per.Oxyd".

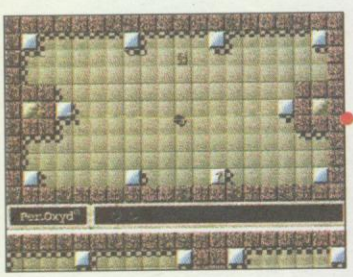


In den neuen Multiplayer-Ebenen liefert Ihr Euch heiße Gefechte um den Sieg



Schiebung ist angesagt

Oxyd und alle Nachfolger sind eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel. Für alle, die den Klassiker noch nicht kennen, eine kurze Erklärung: Ihr steuert mit der Maus eine kleine schwarze Kugel durch völlig verschieden aufgebaute, oft mehrere scrollende Bildschirme füllende Spielstufen. Um den Level zu gewinnen, müßt Ihr erst einmal herausfinden, was überhaupt zu machen ist: Manchmal muß die Kugel durch eine labyrinthartige Ebene geschleust werden, mal hängt sie an einem **Gummiband,** und der Spieler muß verschiedene kleine quadratische Steinchen anticken, bis alle Steine leuchten. Ein anderes Mal müssen Blöcke so auf die Seite geschoben werden, daß der Weg zu einem Ausgang frei wird. Klingt zwar alles ganz einfach, ist es aber nicht. Zum einen, weil die Kugel nicht einfach per Mausklick an die entsprechende Stelle dirigiert wird, sondern wie ein etwas schwammiger Mauszeiger empfindlich auf alle Mausbewegungen reagiert. Die meisten der immerhin 200 geradezu sadistisch-gemein aufgebauten Spielebenen sind sehr abwechslungreich zusammengestellt, manchmal kann der Spieler sich ganz gemütlich den Weg zum Ausgang zittern und rätseln, manchmal tickt gnadenlos die Uhr im Hintergrund.



Die Kugel am Band muß alle Blöcke markiert haben

Grafisch ist "Per.Oxyd" eher unauffällig: Das Spiel läuft zwar komplett in SuperVGA, aber die bedeckten Grautöne sollen wohl die blankliegenden Nerven wieder etwas beruhigen. Auch klangtechnisch geht's eher unauffällig zu. Gespeichert werden kann nicht, aber nach erfolgreichem Absolvieren einer Spielebene spuckt "Per.Oxyd" einen Code aus, mit dem die entsprechende Ebene nach einem Neustart direkt angesprungen werden kann. Neu ist der **Mehrspielermodus,** bei dem sich zwei Spieler zum gemütlichen Oxydieren per Telefonleitung zusammenklinken und auf Extra-Multispielerebenen gegeneinander antreten.

ste



GEHT SO

Wer nicht mindestens so in sich ruht wie der Dalai Lama und keine absolut ruhige Hand hat, wird "Per.Oxyd" nur mit sehr viel Baldrian ohne Herzinfarkt überleben. Mir ist vor allem das Gefummel mit der Maus langfristig zu nervig, während die Denkspielebenen durchaus ihren Reiz haben – die sind nämlich so schwer, daß der kleine Einstein stolz sein kann, sich da durchgeknobelt zu haben. "Per.Oxyd" ist kein Programm für die breite Masse, sondern für Spezialisten. Die 200 Level sind zwar enorm umfang- und abwechslungsreich, clever ausgetüftelt und reichlich verzwickt, aber trotzdem frage ich mich, wie groß die Gruppe der Gehirnakrobaten mit derart stark ausgeprägtem Geschicklichkeitsfaible ist. Sei's drum, Oxyd-Fanatiker werden begeistert sein. Alle anderen können probespielen, aber für Durchschnittstypen wie mich ist das ganze eine Nummer zu schwer.

Name	Per.Oxyd	System	DOS
Genre	Geschicklichkeit/Denkspiel	Festplatte belegt	2 MByte
Hersteller	Dongleware	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar/schwer	Steuerung	Maus
Preis	60 Mark	Extras	(Null-) Modem
Spieler	1 bis 2		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

Grafik **45%**
Sound **48%**
Spielspaß

Solo	Multi
70%	73%

f

HOCHDEKORIERT.

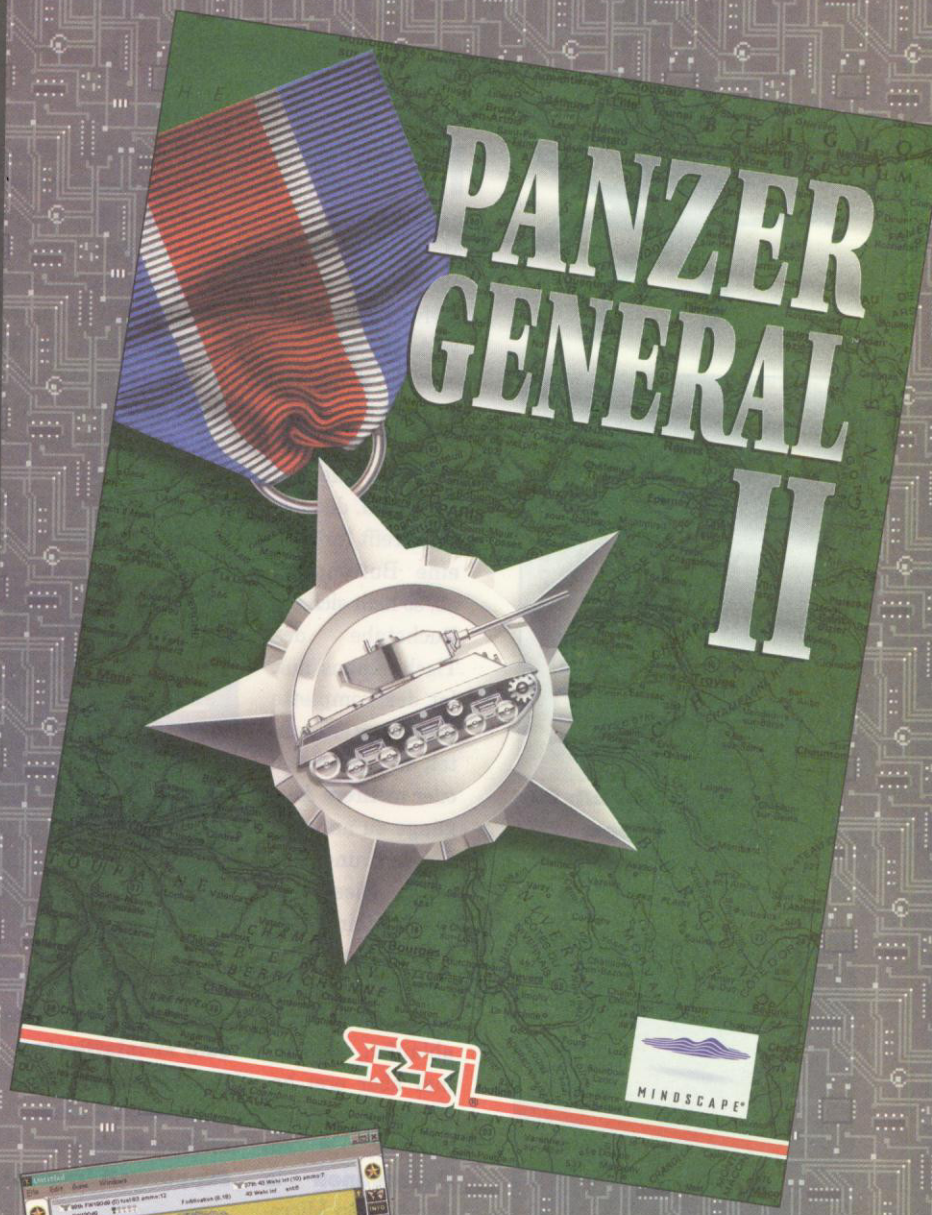
Bei dem zweiten Produkt der Reihe „FIVE STAR SERIES“ können Sie sich auf etwas gefaßt machen! PANZER GENERAL II ist der Nachfolger des preisgekrönten Spiels Panzer General. Diese Serie besteht aus Produkten, die die hochgelobte Panzer General-Spielumgebung verwenden und vertrautes aber noch gesteigertes Spielvergnügen versprechen.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen, britischen oder russischen Generals und messen Sie Ihre Kräfte mit der deutschen Wehrmacht. Bei PANZER GENERAL II können Sie, im Gegensatz zum Vorgänger, noch größere und schlagkräftigere Truppen befehligen, wenn Sie siegreich aus Ihren Schlachten hervorgehen. Es gibt drei Feldzüge zu meistern, bestehend aus kleineren, historisch richtigen Gefechten. In der Wüste, an der West- oder der Ostfront. Haben Sie die Ausdauer und Entschlossenheit eines Siegers?

Schlagkräftige Leistungsmerkmale:

- Authentische Zweite Weltkriegs-Sequenzen mit Kämpfen in der Luft, zu Wasser und zu Lande zwischen den Szenarios verleihen Ihnen beim Spiel das Gefühl „mittendrin zu sein“.
- Sie können gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer kämpfen.
- Über 35 Szenarios bei drei Feldzügen gilt es zu meistern.
- Die intuitive „point-and-click“-Spielführung läßt sich leicht erlernen.
- Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Szenario-Editor/-Generator
- Neue Truppengattungen: Ingenieure, Jäger und Commonwealth-Truppen erweitern die schon große Anzahl der Truppengattungen, die bei Panzer General verfügbar waren.
- Erweiterte DFÜ-Möglichkeiten mit voller Windows ® 95-Unterstützung ermöglichen das Kämpfen mit einem anderen Spieler per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows® 95 und Mac/PowerMac CD-ROM





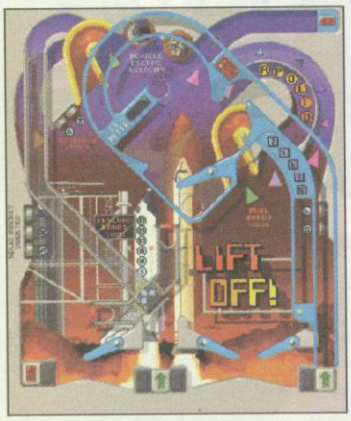
© 1995
Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29

MINDSCAPE

PINBALL WORLD



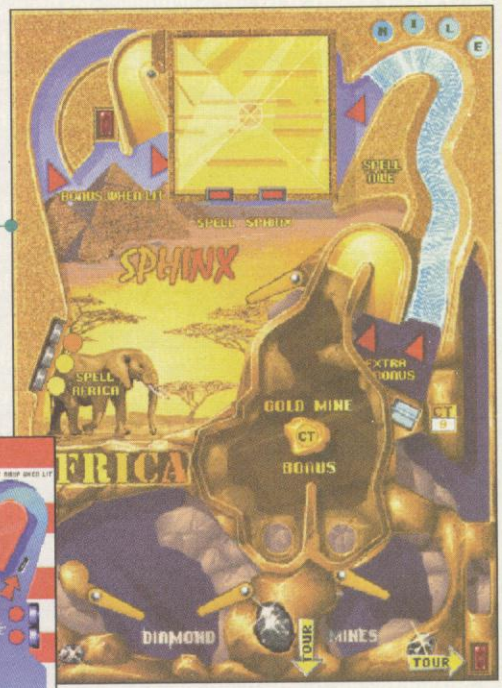


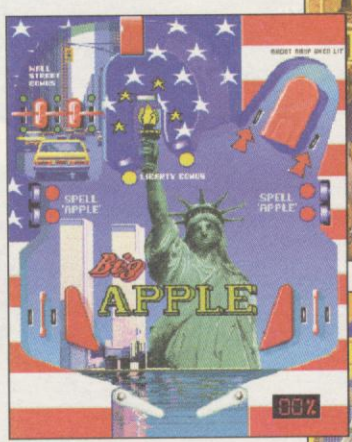
Ready for take off: Der "Lift Off!"-Flipper am Schluß der Weltreise



Diese Zwischensequenz ist ein absoluter "Höhepunkt" des Programmierschaffens

In neun Flippern um die Welt: Unter diesem Motto wirft 21st Century Entertainment seine neue Ansammlung von Flippertischen auf den Markt. Den Ausgangspunkt der Reise könnt Ihr auf einem Extratable mit dem entsprechenden Zielwasser selbst bestimmen. Hollywood, New York, **Afrika,** Australien, Südamerika, Großbritannien, der ferne Osten, Nordpol und good old Germany bieten die Jungs von Spidersoft in ihrem Reisebüro an. So unterschiedlich die Tische in Thematik und optischer Ausführung auch sind, das eigentliche Spielziel ist das gleiche. Trefft Ihr eine bestimmte Rampe oder räumt eine Buttonreihe ab, so hellt sich ein Buchstabe des Tischnamens auf. Ist der komplette Schriftzug erleuchtet, öffnen sich ein oder mehrere Ausgänge zu anderen Ländern und Erdteilen. Diese sind durch kleine Zwischensequenzen verbunden, die teilweise automatisch ablaufen, manchmal aber erst bezwungen werden müssen, z.B. ein **Autorennen** in der Art von Micro-Machines. Rollt eine Kugel ins Aus, ist sie nicht sofort verloren, sondern geht in eine Ballfalle, die je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad einen bestimmten Vorrat aufzubrauchender Punkte bereithält. Erst wenn dieser Zähler auf Null springt, muß der Ball endgültig die Heimreise antreten. Die meisten Tische bieten Bonuslevel, die mit besonders hohen Boni und Prämien aufwarten. Ist die ganze Welt besucht, wartet noch ein Weltraumflipper, mit dem Ihr dieser Erde entfliehen könnt. *mg*





Einer der recht sparsam ausstaffierten Bonustische (oben) Australien – das andere Ende der Flipperwelt (rechts)





Ich kann diese 21st-Century-Dinger bald nicht mehr sehen! War "Pinball Illusions" im Bereich der 2D-Flipper immerhin noch im High-End-Bereich anzusiedeln, so fällt die Pinballwelt optisch – nur VGA wird unterstützt - wie spielerisch auf den Stand von "Pinball Dreams" anno 1992 zurück. Biederes Kugelschubsen ist hier also angesagt, da hilft auch die wirklich beeindruckende Anzahl der Spielgebiete und Bonuslevel nicht mehr weiter, die Tische sind sich einfach zu ähnlich. Ein schlechter Witz sind die ständig zu ertragenden Verbindungsetappen: Spielspaßmäßig unter aller Kanone und grafisch PD-Niveau, verschrecken sie selbst hartgesottene Flipperfreunde. Damit wir uns nicht falsch verstehen: "Pinball World" bietet halbwegs solide Unterhaltung, fällt angesichts der immer stärker aufkommenden Konkurrenz aber in ein Sink Hole.

GEHT SO

Name	Pinball World
Genre	Flipper
Hersteller	21 Century
Niveau	einstellbar/
Preis	100 Mark
Spieler	1

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	40		
empfohlen		25	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

Grafik 52%
Sound 49%
Spielspaß

57%

Bilder auf

BERMUDA SYNDROME

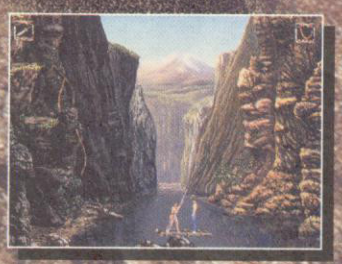


EINE NEUE DIMENSION DES ACTION ADVENTURES

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 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

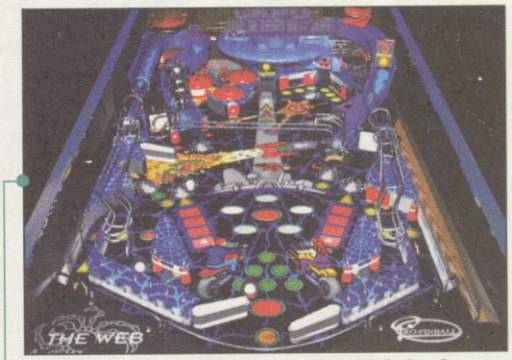
CENTURY INTERACTIVE
Label of Musicpark Entertainment Berlin

BMG INTERACTIVE Entertainment

Pro PINBALL-
The Web

EINFACH BRILLANT
POWER PLAY

Es soll mal eine Zeit gegeben haben, in der sich Jugendliche noch nicht die Nase an Computerschirmen plattgedrückt haben. In diesen traurigen Tagen hing man stattdessen mit Freunden herum, unterhielt sich und verzockte ab und zu 'ne Mark an den bimmelnden und rasselnden Pinball-Geräten jener Zeit. Anfang der Achtziger glaubte man den Flipper tot, angesichts des Siegeszuges der Videospiele. Mit Hi-Tech-Tischen wie "High Speed" oder "Terminator" gelang es den Flipperveteranen von Williams und Bally sich gegen Space Invaders & Co. zu behaupten. Immer wieder gab es Versuche, das Pinball-Feeling auf Computern zu simulieren, die meist kläglich endeten. Empire will's nun noch einmal wissen und schickt mit "The Web" den ersten Tisch der Pro-Pinball-Serie ins Rennen. Und hier wird Flipperkost vom Feinsten geboten. Der Tisch lehnt sich stark an die großen Williams-Vorbilder an. Die Story ist, wie bei allen guten Tischen, hanebüchen und überflüssig: Ein echter Klassiker des Genres eben, mit Motorrädern, halbnackten Frauen und Raumschiffen. Mittels dreier Flipper bedient Ihr zwei Rampen, zwei Loops, Spinners, **Bumpers** und eine Unmenge anderer Goodies. Die Auflösung variiert je nach Grafikkarte von 640 x 480, bei 256 bis 1024 x 768 bei 32768 Farben. Insgesamt verfügt "The Web" über sechs Blickwinkel, drei mit direktem Blick auf die Dot-Matrix am Kopfteil. Eine absolute Premiere ist das Verhalten der Kugel: Sie wird vom Untergrund realistisch reflektiert und verhält sich so lebensnah wie noch nie bei einem virtuellen Pinball. Neben den üblichen Features wie Quick Multiball und **Multiball** (mit bis zu sechs Kugeln!) haben die Entwickler dem Tisch eine Reihe von Secret-Jackpots und -Modes spendiert. Diese Features müßt Ihr zwar im Allleingang entdecken, aber das ist ja beim Flipper in der Spielhalle auch nicht anders. Überhaupt hat Empire Wert auf größtmögliche Realitätsnähe gelegt, auf meine Frage nach einem "Pause-Key" für The Web entgegnete der Projektleiter nur trocken: "...schon mal einen Flipper mit Pause Taste gesehen?". *sg*



Beim Multiball wird's schön hektisch



Ihr könnt die Action in drei verschiedenen Auflösungen bewundern. Hier die 800X600 Variante.



Im Intro werden Nahaufnahmen des Tischs präsentiert



Eigentlich war ich bisher kein Freund des Computer-Pinballs. Lieber ging ich in selbstgeschaffenen Freistunden mit Freunden in die örtliche Spielothek und malträtierte echte Stahlkugeln. Seit "The Web" jedoch habe ich meine Meinung geändert. Dieses Teil ist so realistisch, daß man fast schon Angst um den guten alten Flipper haben muß. Der Tisch ist liebevoll designt, sämtliche Features einer modernen Maschine sind vorhanden, und dank des hervorragenden Blickwinkels ist Zielen keine Glückssache mehr. Der CD-Soundtrack setzt dem Ganzen die Krone auf, jedes Stück paßt hervorragend zur jeweiligen Situation, und die Digi-Effekte bringen astreine Spielhallenatmosphäre rüber. Pro Pinball steckt mit seinem (bisher) einzigen Tisch alle anderen Multi-Table-Simulatoren locker in die Tasche. Das einzige, was ich an "The Web" vermisse, ist ein Platz, um die Zigarette abzulegen.

SUPER

Name	**Pro Pinball - The Web**		
Genre	Flipper		
Hersteller	Empire		
Niveau	mittel		
Preis	79 Mark		
Spieler	1 bis 4		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

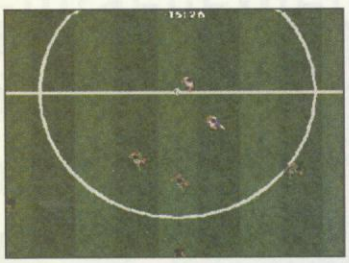
System	DOS
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine
Grafik	**78%**
Sound	**80%**
Spielspaß	**85%**

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

ranSoccer

Netter Versuch von Gremlin, aber gegen FIFA - äh, hatten wir das nicht schon mal?



SAT1 macht's möglich – die Bilder zu ranSoccer flimmerten in den Werbepausen der ran-Bundesligasendung bereits in Millionen deutscher Haushalte über den Bildschirm. Der Mainzer Sender gewann neben dem Namen und der Werbezeit auch noch Starreporter und "Bitte melde Dich"-Heulsuse Jörg Wontorra als Unterstützung, der im Studio unter den Fittichen von Greenwood bereitwillig seine Phrasen zum besten gab. Das von Gremlin entwickelte, im englischen Original "Actua Soccer" betitelte Programm, zielt ganz klar auf das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete "FIFA Soccer 96" ab, ohne ein billiger Clone sein zu wollen. Dabei setzt ranSoccer der "Virtual Stadium"-Technologie von Electronic Arts eine eigene, ebenfalls in SVGA laufende 3D-Technik entgegen, die unter anderem nach einem Druck auf die Zifferntaste 6 eine völlig frei einstellbare Kamera offeriert. Recht cool kommt auch die riesengroße digitale **Anzeigentafel** rüber, auf der das Spielgeschehen in Echtzeit übertragen wird. Den Spielern widmete sich Gremlin mit der allseits gern angewandten "Motion Capture"-Technik. Dazu bat man echte Fußballer vor die Kamera und filmte sie sorgfältig ab. Das Ergebnis ist teilweise wirklich verblüffend: Noch nie sah ein simpler 10-Meter-Paß zum Nebenmann so schick und realitätsnah animiert aus. Neue Ideen wurden bei der Steuerung ausgebrütet. Die Markierung, mit der ein momentan aktiver Balltreter unterlegt ist, nimmt fünf verschiedene Formen an. Ein Kreis bedeutet, der Spieler ist nicht im Ballbesitz, bei einem Dreieck ist er es und die blinkende Variante verkündet eine gute Schußposition. Bei einem Stern hat der Spieler zwei Möglichkeiten: ein ankommender Ball wird per Knopfdruck sofort weitergegeben, oder er versucht ihn anzunehmen. Als letzte und interessanteste Variante existiert noch das Quadrat, das sich einblendet, falls der Angreifer gerade auf dem Flügel unterwegs ist. Jetzt ist es nur nötig, den Paßknopf zu betätigen und schon fliegt eine genau gezirkelte Flanke in den Strafraum – Manni Kaltz läßt grüßen.



Die Stadiondachperspektive ist optisch nicht allzu attraktiv, bietet aber eine exakte Übersicht (ganz oben).
Das nenn´ ich mal ein gut besuchtes Stadion! (oben)



Den hat sich der Nachwuchsstar bei Jürgen "Cobra" Wegmann abgeschaut

Ist selbst ein Gegner mit dem fußballerischen Niveau unserer Redaktionsmannschaft unbezwingbar, empfiehlt sich ein ausgiebiges Training, bei dem man ohne gegnerischen Widerstand ausgiebig Pässe, Schüsse und Kopfbälle üben kann. Da das Programm den Torwart im Gehäuse gegenüber von einer real existierenden Mannschaft einberuft, kommt es zu einem recht amüsanten Faux-Pas. Der gute Jörg sitzt anscheinend in einer blickdichten Kabine, und da ihm auch niemand Bescheid sagt, macht er nach ein paar Minuten den auf dem Platz außer dem Torwart ja eigentlich gar nicht existenten Trainingspartner ganz schön nieder. *mg*





GUT

"Beeindruckend, absolut beeindruckend!" Diesem Satz von Jörg Wontorra kann ich nur bedingt zustimmen, zuviel bleibt hier Stückwerk. Da wäre zunächst die recht flotte SuperVGA-Grafik: teilweise erste Sahne animiert, haben sich auf den zweiten Blick zuviele Klöpse eingeschlichen. Perspektiven samt Kameraführung sind oft eine einzige Katastrophe. Der Torwart sieht verdächtig oft konsterniert zu, wie das Leder eine Handbreit an ihm vorbei ins sowieso viel zu kleine Tor rollt. Bei der Steuerung versuchte sich Gremlin scheinbar krampfhaft von FIFA abzuheben, was aber leicht daneben ging. Daß Schüsse nicht automatisch Richtung Netz gehen, sondern der Spieler erst die richtige Richtung eingeschlagen haben muß, ist irgendwie nicht so mein Ding. Ein Sonderlob muß ich dann aber doch noch loswerden: das Reporterduell gegen Herrn Poschmann gewinnt meiner Meinung nach ganz klar Jörg Wontorra.

Name	ran Soccer		
Genre	Sportspiel		
Hersteller	Greenwood/Gremlin		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 4		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur,Joystick
Extras	keine
Grafik	**76%**
Sound	**72%**
Spielspaß	**74%**

Bilder auf

Der Druidenzirkel®

Im Netz der Träume

Bestellen Sie jetzt bei Ihrem Händler oder direkt bei uns
✆ 0 74 31 - 5 43 23

Irgend etwas Seltsames geht mit Dir vor!

Nacht für Nacht werden Deine Träume von Bildern einer seltsamen Welt erfüllt, und mit jeder Nacht wird das Bild klarer. Dann, eines Nachts, bist Du dort! Die Herren von Navan, einer fernen Inselwelt, haben Dich zu sich gerufen. Unsterbliche Druiden, von denen jeder sein eigenes Inselreich regiert und die nun Deiner Hilfe bedürfen, um ihren verschollenen Bruder Lawson zu finden. Doch vielleicht ist er ja gar nicht verschwunden, sondern verschwunden worden...





CD-ROM ENHANCED GRAPHICS & SPEECH

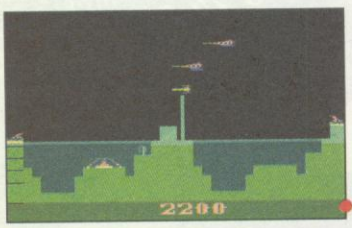
Ein Produkt von
SIATECH

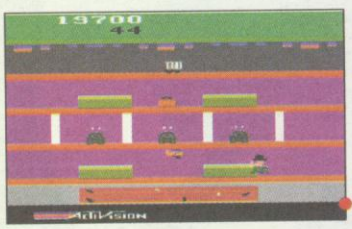
attic Entertainment Software
Sigmaringer Strasse 84 ♦ 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 ♦ Mailbox 0 74 31 - 5 43 26

attic

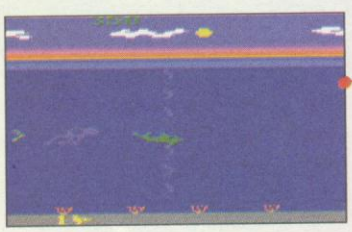
ATARI 2600 ACTION PACK 2











Activision hat erneut in seinen Archiven gestöbert und 15 Softwareveteranen ans Tageslicht gezerrt, bei deren Anblick sich alteingesessene Zocker wieder daran erinnern, wie sie anno 1982 zu Weihnachten mit glasigen Augen auf ihr soeben von Omi geschenktes Modul starrten. Mit "Atlantis" ist erstmals ein Spiel dabei, das nicht von Activision selbst, sondern von der damals ebenfalls recht bekannten und aktiven Softwarefirma Imagic stammt. Hier ein kurzer Abriß über jeden Titel:

Skiing: Riesenslalom der einfachen Art. Tannen ausweichen und dabei die Tore nicht verfehlen. Für fünf Minuten ganz okay.

Atlantis: Die geheimnisvolle Stadt muß gegen feindliche Gorgonen-Schiffe verteidigt werden. Komplexe Drei-Kanonen-Steuerung und markante Soundeffekte, jedoch wenig Abwechslung. Warum Activision ausgerechnet diesen Titel zugekauft hat, ist mir rätselhaft.

Keystone Kapers: Für damalige Verhältnisse Grafik- und Animationswunder. Fängt der kleine, dicke Bobby den Kaufhausdieb, der, seine Verhaftung vorausahnend, schon gestreifte Knastklamotten trägt?

Enduro: Wir begleiten einen Ralleywagen auf seinem beschwerlichen Weg durch Eis, Nacht und Nebel, dabei ständig langsame Vorderleute überholend. Auch heute noch erstaunlich amüsant.

Dolphin: Der Programmierer hat wohl zuviel Flipper gesehen. Unser Meeressäuger auf der Flucht vor dem bösen Octopus. Nettes Spiel für zwischendurch.

Barnstorming: Mit dem Doppeldecker möglichst schnell durch Scheunentore fliegen, ohne dabei mit Gänseschwärmen oder Windrädern zu kollidieren. Nur bedingt unterhaltsam.

Dragster: Da steigt der Duft von verbranntem Methanol und heißem Gummiabrieb in die Nase... Einfach, aber spaßig, vor allem im Zweispielermodus.

Ice Hockey: So 'ne Art "Pong de Luxe". Statt einem Schläger zwei, die sich auch noch frei bewegen können. Das NHL-Hockey der frühen 80er Jahre.

Laserblast: Weltraumflotte im Kampf gegen die niederträchtigen Bodenlaser. Kaum mehr der Rede, geschweige denn ein Spielchen wert.

Megamania: Nullachtfuffzehn-Weltraum-Action im Stil von Phoenix und Space Invaders. Witzige Feindscharen, abgestandene Spielidee.

Oink!: Fleißiges Maurer-Schwein wehrt sich mittels Ziegelsteinlegen gegen die Zerstörung seines trauten Heimes. Sozusagen ein Anti-Breakout.

Plaque Attack: Dieses Spiel bekamen Kinder, die nicht zum Zahnarzt gehen wollten. Kurzweiliges Abschießen von allem, was gut schmeckt und Karies verursacht.

River Raid II: Nachfolger des nach wie vor indizierten Klassikers von Carol Shaw. Relativ Komplex und sauschwer.

Stampede: Hier kann man den coolen Marlboro-Männern aus der Werbung nacheifern. Das Lassowerfen und Tiere stubsen, macht immer noch recht viel Spaß.

Tennis: Dies muß wohl das Vorbild für die Great-Courts-Serie gewesen sein, denn es ist hier ähnlich schwer, einen Punkt zu erzielen.

Da die Original-Module nicht mit speicherbaren High-Scores aufwarten konnten, hat Activision dankenswerterweise eine Liste mitgeliefert, in die die erreichten Leistungen allerdings per Hand eingetragen werden müssen. Ein starker Charakter ist hier also gefragt. *mg*



Endlich darf ich mal wieder eine Runde Enduro oder Keystone Kapers spielen, während ich mich durch die Tips und Tricks quäle. Für diese willkommene Arbeitserleichterung sollte ich mich vielleicht persönlich bei Activision bedanken. Ansonsten leidet diese Sammlung aber, vor allem im Vergleich zum ersten Teil, unter einem großen Manko: ein Großteil der Spiele riß schon vor zehn bis fünfzehn Jahren niemand vom Hocker, heute sind einige keines Blickes mehr würdig. Grafik und Sound sind naturgemäß kaum vorhanden, unterstreichen aber das fast schon historische Flair dieser Zusammenstellung. Eine Frage darf jedoch erlaubt sein: Warum preßt Activision nicht einfach sämtlich verfügbare Atari 2600er Titel auf eine CD und wirft sie für 'nen Fuffi unters Volk? So sieht das Ganze (wieder mal) nach Geschäftemacherei mit ollen Kamellen aus.

GEHT SO

Name	Atari 2600 Action Pac		
Genre	Spielesammlung		
Hersteller	Activision		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 70 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine
Grafik	**13%**
Sound	**9%**
Spielspaß	**53%**

Bilder auf

RAYMAN



An Bord der Riesenmücke ist ein Hochgeschwindigkeitsabschnitt zu überstehen

Es war einmal eine Welt, in der herrschten Friede und Eintracht. Der Große Protoon sorgte mit seinen wunderbaren Kräften dafür, daß alle Lebewesen in tiefer Harmonie lebten. Doch an einem für diese Welt schwarzen Tag erschien ein geheimnisvoller Bösewicht namens Mr. Dark und entführte den Großen Protoon. Üble Wesen tauchten auf und sperrten alle Electoons ein, die vorher den Großen Protoon umkreisten. Zu allem Überfluß verlor durch dessen Verschwinden auch die gute Fee Betilla all ihre Kräfte, die sie erst nach und nach wiederlangte. In dieser schlimmen Situation kann nur ein wahrer Held weiterhelfen, der auch bald gefunden ist: Rayman!

Rayman ist ein niedliches Kerlchen ohne Arme und Beine, der dennoch gut laufen, springen und Grimassen schneiden kann. Er ist der einzige, der alle gefangenen Electoons befreien und den Großen Protoon aus der Gewalt von Mr. Dark holen kann. Dazu muß er aber sechs lange und beschwerliche Level bewältigen, die ihn durch einen Traumwald, das Musikland, die blauen Berge, die Bilderstadt, die Skopshöhlen und das Schloß der Leckereien führen. Anfangs ist er nur in der Lage, zu laufen und zu springen, bekommt jedoch bereits im zweiten Abschnitt von Betilla die Fähigkeit übertragen, seine Fäuste von sich zu schleudern, womit er der Gegnerschar zu Leibe rückt. Je erfolgreicher Rayman die Level durchstreift, umso mehr Kräfte werden ihm verliehen. Manche davon bleiben ihm ständig, andere kann er nur zeitweilig nutzen, wie zum Beispiel das magische Korn oder der fulminante **Super-Hubschrauber-Sprung.** Zu achten ist auch auf die sogenannten Tings, blaue Kugeln, die in den Leveln verstreut herumliegen. Sammelt Rayman 100 davon auf, bekommt er ein zusätzliches Leben. **Tings** sind auch für die ab und zu auftauchenden Zauberer vonnöten, die einem für zehn Stück den Weg zu Bonusleveln freimachen, in denen ordentlich abgeräumt werden kann. Rayman ist ziemlich schwer, weshalb UBI Soft mehrere nützliche Features integriert hat: Zum einen läßt sich das Spiel nach jedem der gut 70 Abschnitte speichern, zum anderen hat der Spieler vier Continues, die er nach dem letzten Ableben Raymans einsetzen kann. *mg*





Kopfarbeit: Rayman räumt in den blauen Bergen auf





Rayman stößt in die absolute Oberklasse der PC-Jump'n'Runs vor, die zugegebenermaßen (noch) nicht allzu dicht besetzt ist. Vor allem grafisch ist einiges los auf dem Bildschirm: Farbenprächtige Hintergründe, ulkige Animationen und die witzigen und liebevoll gestalteten Sprites halten den Spieler bei Laune. Zumindest den Profispieler, denn Rayman hat in meinen Augen ein großes Manko: es ist schwer, verdammt schwer. Es ist sogar so schwer, daß Spieler ohne höhere Weihen bei der Joypad-Beherrschung die höheren Level trotz Save-Funktion und Continues wohl nie zu Gesicht bekommen werden. Und das ist eigentlich schade. Rayman ist zwar prinzipiell ein konservatives Jump and Run, verwöhnt aber den PC-Spieler mit vielen auf dieser Spieleplattform bisher nicht gesehenen Gags und Einfällen, die es verdient hätten, gebührend von aller Welt bewundert zu werden.

GUT

Name			**Rayman**
Genre			Geschicklichkeit
Hersteller			Ubi Soft
Niveau			schwer
Preis			ca. 110 Mark
Spieler			1
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		40	
empfohlen			60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	10 – 90 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur
	Joypad, Joystick
Extras	keine
Grafik	**81%**
Sound	**67%**
Spielspaß	**81%**

EINFACH BRILLANT

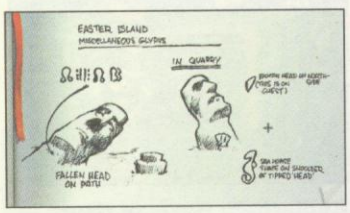
The RIDDLE Of Master Lu

Die Abenteuer des "wahren" Indiana Jones.

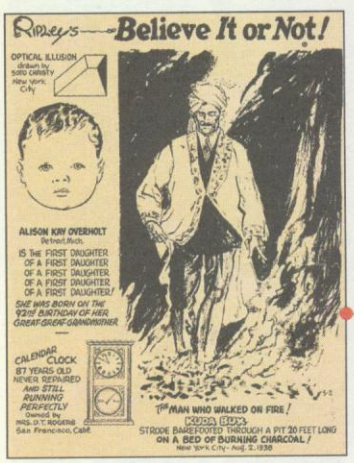


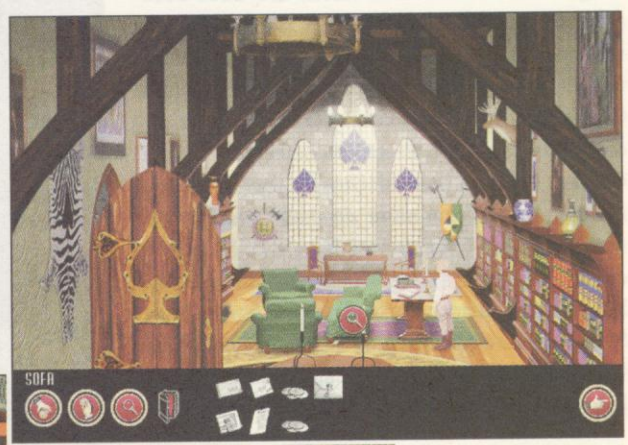
Der amerikanische Weltenbummler und Kuriositätensammler Robert Ripley ist hierzulande zwar eher unbekannt, genießt in den USA jedoch den Status einer Kultfigur. Nicht von ungefähr kommt es also, daß das bewegte Leben dieses Mannes Steven Spielberg und George Lucas als Vorbild für die Indiana-Jones-Filme diente. Der selbsternannte Forscher trug in den 30er und 40er Jahren alles zusammen, was ihm merkwürdig und unterhaltsam genug erschien, um es in seinen mittlerweile über fast alle Erdteile verteilten "Odditorien" auszustellen. Das Geld für seine Exkursionen verdiente er sich nicht nur durch die Einnahmen aus seinen skurrilen Museen. Ripley war auch ein begnadeter Karikaturist und Zeichner, der seine Erlebnisse und Beobachtungen in schmissigen **Sketches** festhielt und diese an verschiedene Tageszeitungen verscherbelte. Diese "Believe It Or Not"-Serien hatten einen unglaublichen Erfolg, so daß die Bildchen Ripleys bald in über 300 Zeitungen und in 17 Sprachen auf der ganzen Welt erschienen. Sanctuary Woods hat mit der Ripley-Lizenz einen guten Fang gemacht, dieser abenteuerliche Charakter ist sicherlich noch für ein paar Sequels gut.

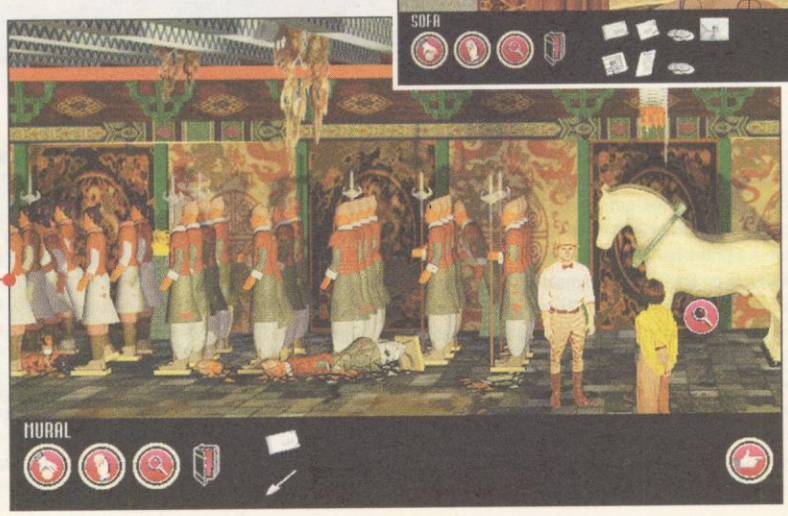
Die Story von Ripleys Software Adventure nimmt im Jahre 1936 ihren Anfang. Die Welt steckt in einer Krise, alles deutet auf den Ausbruch des Zweiten Weltkrieges hin. Diese historischen Hintergründe verknüpft Scriptwriter Lee Sheldon mit der fiktiven Geschichte um einen mächtigen Talisman, den Jade-Siegel des ersten Kaisers von China. Verschiedene Mächte schlagen sich um den Besitz dieses Talismans, den Ihr zusammen mit Ripley und seiner Freundin, der Chinesin **Mei Chen,** davor retten sollt, in die falschen Hände zu geraten. Das Böse verkörpern in diesem Spiel zwei ominöse Chinesen, die auch nicht vor Mord zurückschrecken, um den Talisman für ihre Auftraggeber zu besorgen. Ripley startet aus seinem Odditorium in New York, von wo aus er verschiedenen Hinweisen zum Verbleib des Jade-Siegels nachgeht. Seine Nachfor-



Wichtige Dinge hält Robert in seinem Skizzenbook fest







Oben: Im Arbeitszimmer des eigenwilligen Baron von Seltsam in Danzig

Geisterarmee

Die hier geschickt ins Spiel eingebaute Terrakotta-Armee macht ihre unheimlichen Exerzierübungen eigentlich in der Grabstätte der Stadt Xi´an, die seit dem 11. Jhdt. v. Chr. als Hauptstadt von elf Dynastien fungierte. Die Tonarmee stammt aus der Qin-Periode.







Ripley wandert in der geheimnisvollen Andenstadt Mocha Moche auf den Spuren der Inkas

schungen führen ihn in die damals noch freie Stadt Danzig, in das von Japanern besetzte Peiping, nach Lima, Nepal und zu den Osterinseln. An den Schauplätzen agiert Mr. Ripley ganz ähnlich wie sein zumindest auf dem Spielesektor populärerer Kollege Indiana Jones: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wandert in den geräumigen Reisekoffer unseres Helden. Um an die Gegenstände zu kommen, müßt Ihr den Mann mit dem Tropenhut oftmals alle Register der Trickkiste ziehen lassen. Hin und wieder findet oder erfeilscht Ihr Gegenstände, die sich in keinem Puzzle anwenden lassen oder die nach einmaliger Verwendung in einem Rätsel nutzlos erscheinen, aber von historischem oder einfach unterhaltsamem Wert sind. Diese Kuriosa schickt Ihr direkt aus den Reisebüros vor Ort an den Verwalter Eures New Yorker Odditoriums, wo sie ausreichende Besucherzahlen und somit gute Einnahmen garantieren. Das Geld braucht Ihr, um die Flugtrips zu den Handlungsorten finanzieren zu können. Drei Icons auf der Aktionsleiste erlauben die Aktionen "nehmen", "benutzen" und "untersuchen", bewegt Ihr den Cursor auf eine Person, verwandelt er sich automatisch in ein "reden mit"-Icon. In den Konversationen wählt Ihr Eure Fragen oder Antworten aus Multiple-Choice-Menüs aus. Könnt Ihr ein Rätsel nicht alleine knacken, bittet Ihr Eure Begleiterin Mei Chen (später im Spiel begleitet Euch zeitweise auch eine attraktive Archäologin) um Hilfe. Das optisch sehr eindrucksvolle Adventure in SuperVGA bedient sich des neuen und äußerst variablen Programmiertools M4DS. Die gefilmten Schauspieler agieren nahtlos vor den 3D-gerenderten Hintergründen. Bewegt Ihr Euch in den Raum, zoomt die Spielfigur der Entfernung entsprechend. Besondere Aktionen oder Unterhaltungen werden mit Filmeinspielungen in einem **Videofenster** eindrucksvoll untermalt.

fh



Oben: Das "Reisebüro" in Lima. Unten: Ripley heckt einen Plan gegen die zwei Chinesen aus



Die Präsentation ist vom Feinsten: Edle Renderräume in SuperVGA, in denen sich perfekt animierte Digi-Sprites bewegen, das ganze ohne häßliche Übergänge oder Bluescreen-Reste. Die Videoeinspielungen sind qualitativ hochwertig, unterstützen die Handlung und dienen in keinster Weise zur Ablenkung von einer schwachen Handlung. Einzig die etwas gemütliche Fortbewegungsweise von Mr. Ripley stört gelegentlich. Die Qualität der Rätsel macht die immer häufiger auftauchende Diskussion "Sind die Spiele zu einfach geworden?" nichtig. An einigen Puzzles kann man sich stunden- oder sogar tagelang die Zähne ausbeißen, ohne den Vorwurf machen zu können, die Aufgabenstellungen wären unlogisch. Aufgrund der langen und komplexen Dialoge sollten Spieler mit mäßigen Englischkenntnissen auf die im Februar erscheinende deutsche Version warten.

SUPER

Name	**The Riddle Of Master Lu**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Sanctuary Woods		
Niveau	hoch		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	min.8 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**86%**
Sound	**74%**
Spielspaß	**87%**



ROAD WARRIOR



Wildgewordene Clowns im Theme Park vor der Stadt

Im Jahre 2022 schnellt die Kriminalitätsrate von Kemo City gefährlich nach oben. Da man es sich aufgrund der wirtschaftlichen Lage nicht leisten kann, die Polizeikräfte zu forcieren, tritt Omnicorp auf den Plan. Die Gesellschaft schlägt vor, eine hohe Mauer um die Stadt zu ziehen, um eine Ausbreitung der Kriminalität zu verhindern. Als die Mauer schließlich fertiggestellt wird, versiegelt Omnicorp den Eingang und macht so Kemo City zur Gefängnisstadt. Inmitten dieses Knast- und Endzeit-Rummels findet Ihr Euch als resoluter Taxi-Fahrer wieder. Um nach Kemo City zu kommen, müßt Ihr zunächst einmal in Arenen kämpfen, in Wettrennen und Bewährungsmissionen bewähren. Auf Eurer Fahrt durch die 3D-Straßen und -Speedways von Kemo City, der umliegenden Städte und Siedlungen erwarten Euch schießwütige Robo-Passanten und rücksichtslose Fahrer mit einem lockeren Finger am Abzug. Menschen scheint es in "Road Warrior" nur noch im Script und in den Fahrgastbildschirmen zu geben, im 3D-Fenster wurden sämtliche Passanten zumindest in der deutschen Version durch langweilige Walker ersetzt. Dafür habt Ihr nun auch mit Angreifern aus der Luft zu rechnen, die Ihr mit der neu zur Verfügung gestellten AA-Gun beharken müßt. Jetzt kann auch nach hinten geschossen und mit besonders durchschlagkräftigen Raketen auf ganze Gebäudestrukturen geballert werden.



Euer Flammenwerfer verursacht einen "größeren" Lackschaden



Nicht dem Intro entnommen, sondern die spielbare "Von oben"-Perspektive

Damit Ihr nicht von der Seite überrumpelt werdet, gewährt ein Tastendruck auch den Blick nach links oder rechts. Bei heruntergekurbeltem Fenster mit der passenden Handfeuerwaffe im Anschlag könnt Ihr Euch auch noch so lästiger Gegner entledigen. Um gegen Fiesematenten wie Selbstschußanlagen, Minen und Raketenwerfer gewappnet zu sein, erhaltet Ihr von Euren Fahrgästen leihweise deren mitgeführte Waffen. Die Shops und das "Geld-für-Waffen"-Element des ersten Teils wurde nun komplett aus dem Programm genommen. Das Taxi kann nun auch nicht mehr in Reparaturwerkstätten zu neuem Glanz oder verbesserter Panzerung verholfen werden. Am Ende der Missionen wird Euer Fahrzeug automatisch wiederhergestellt. Zum Auffrischen Eures gelöcherten Taxifahrer-Hirns während der Beförderungsfahrten, gelangt Ihr durch Tastendruck auf einen Stadtplan mit den Eintragungen der wichtigsten Missionspunkte. Befindet Ihr Euch in der Action, zeigt Euch eine Art **Richtungsweiser** mit Entfernungsmesser an, wo sich Euer nächstes Ziel befindet. *fh*



GEHT SO

Die Pluspunkte der verbesserten Missions-Struktur gegenüber dem Vorgänger und des ansehnlicheren SVGAs wird durch die Kämpfe mit der hakeligen Steuerung, die Euch mehr als jeder Feind zu schaffen machen, getrübt. Kommt Ihr dann in Kontakt mit Gebäuden oder Begrenzungsmauern, machen sich zudem kleine Grafikfehler bemerkbar, die den Spielverlauf zwar nicht direkt stören, aber unschön für das Auge des Betrachters sind. Gut gelungen sind die originellen Zwischensequenzen im Comicstil. Sitzen diese plakativ gezeichneten Personen allerdings auf der gepixelten Rückbank Eures Taxis, wirken sie durch den komplett anderen Grafikstil etwas deplaziert. Generell läßt sich der Begeisterungsverlust für dieses Programm damit erklären, daß "Road Warrior" nach über einem Jahr einfach besser als der erste Teil hätte aussehen müssen...

Name	Road Warrior	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	ca. 22 MByte
Hersteller	Gametek	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Joystick, Tastatur
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

Grafik	**76%**
Sound	**70%**
Spielspaß	**63%**

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 x 8

PC/IBM Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
AL QADIM 3,5"	**24,90**
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**24,90**
CHAOS ENGINE 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	**29,90**
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	**9,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
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
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	**19,90**
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
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
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 GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	**99,90**
3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH ✻	**89,90**
11TH HOUR DT.ANL. ✻	99,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	**39,90**
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – 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**
ALIEN VIRUS ✻	**99,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE –	**79,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	**45,90**
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
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION ✻	**89,90**
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	**89,90**
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
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	**29,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	**89,90**
BATMAN FOREVER DT. ANL. ✻	**99,90**
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	79,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
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
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
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
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**85,90**
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	**69,90**
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
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
CARRIER STRIKE FORCE 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**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –only–	**89,90**
CIVILIZATION	**35,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- ✻	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	**49,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	**49,90**
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	**85,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD ✻	**99,90**
COVER GIRL STRIP POKER	19,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	**85,90**
CYBERMAGE – DARKLIGHT AWAKENING – K.D.✻	**89,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90

CD ROM Programme

DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
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**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
DER CLOU inkl. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	**29,90**
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	**89,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER 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 inkl. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
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
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL ✻	**59,90**
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	**69,90**
ENDORFUN DT. ANLEITUNG ✻	**59,90**
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	**79,90**
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 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	**49,90**
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
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY HAWAII	**49,90**
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	**59,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – ✻	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	**29,90**
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	**49,90**
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	45,90
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	**29,90**
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	**59,90**
H E L L KOMPL. DT.	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	85,90
HEXEN DT. ANL.	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**39,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	**35,90**
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III alle neuen Levels KOMPL. DT.	**79,90**
HUMANS 1 & 2	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. ✻	99,90
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
INFERNO	**24,90**
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
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	**65,90**
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.	**39,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	29,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	**95,90**
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
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER	39,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	**29,90**
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
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90

CD ROM Programme

MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
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.	**35,90**
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
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	**44,90**
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	**39,90**
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**
NOCTROPOLIS 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 2 ✻	**79,90**
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 ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	**69,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. ✻	**89,90**
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POOL CHAMPION ✻	**69,90**
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.	**29,90**
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.	**69,90**
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
ran SOCCER KOMPL. DT.	**79,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	**34,90**
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 UPDATEF.	**85,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	**89,90**
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	99,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	**69,90**
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	**24,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. ✻	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
SHELL SHOCK DT. ANLEITUNG✻	89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	**79,90**
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SIM BOX INCL. DER PLANER, MAD TV, – RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**49,95**
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	**69,90**
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
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 ACADEMY DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	89,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90

CD ROM Programme

SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	**69,90**
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 KOMPL. DT. INCL. DATA	**29,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	**99,90**
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**99,90**
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**
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
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
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 KOMPL. DT.	**99,90**
THE DIG – LUCAS ARTS –	**79,90**
THE HIVE WIN/95	**65,90**
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	89,90
THUNDERSCAPE – SSI –	89,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	**79,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL.	69,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**85,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. ✻	109,90
TORNADO inkl. OPER. DESERTSTORM	**19,90**
TOTAL DISTORTION	69,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	**65,90**
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
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
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**
WARGAME COLLECTION –SSI–	**79,90**
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. ✻	**79,90**
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. HANDBUCH	**24,90**
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. ✻	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	**79,90**
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**
WIE EIM MULITMEDIA-PC FUNKTIONIERT K.D.	**45,90**
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
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	**99,90**
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95) ✻	**99,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	49,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**79,90**
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ✻	79,90
ZOOP DT. ANLEITUNG	**69,90**

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**
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	**129,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	**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
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 AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	469,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90

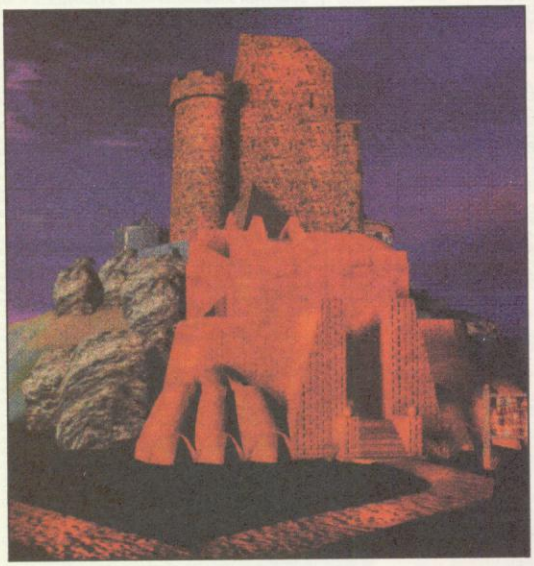
✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab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

Wiedemann 1/1996

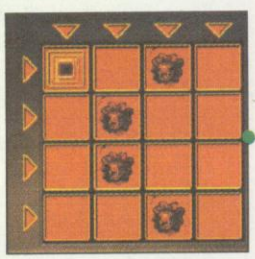
SHIVERS

Willkommen in Sierras gemütlichem Spukmuseum.

Und so steht Ihr denn hinter dem Gitter, seht zu, wie gute Freunde das schwere Tor zuschließen, noch ein paar Witze reißen, versprechen, Euch am nächsten Morgen abzuholen ("Wenn Du dann noch lebst...") und gleich anschließend ins Kino düsen. Und Ihr steht da, einsam und verlassen, Dämmerung senkt sich über den Park, das Museum leuchtet seltsam rot in der untergehenden Sonne und allmählich fragt Ihr Euch, was in drei Teufels Namen Ihr eigentlich in dem "Museum für Fremdes und Ungewöhnliches" vom alten Professor Windlenot wollt. Dort, wo vor 15 Jahren mehrere Teenager spurlos verschwanden, wo der verrückte Professor sein seltsames Museum eingerichtet hat, wohin sich niemand mehr wagt und manchmal das Heulen des Windes wie ein Klageruf klingt. Eine jener bescheuerten Mutproben ist es, die von Fernseh- und Buchautoren schon immer gern als Aufhänger für ungewöhnliche Storys genommen wurden und mit der uns Sierra in dem Adventure Shivers in den unheimlichen Park gebracht hat. Eure Aufgabe ist, herauszufinden, was in dem Haus vor sich ging, was mit dem Professor geschah und wie Ihr die Nacht überlebt. Die Bedienung von Shivers ist denkbar einfach: Der Mauszeiger dient als Pfeil, der Euch genau anzeigt, wohin Ihr könnt. Ein Klick, und schon werdet Ihr ein Einzelbild weiter in die gewünschte Richtung geschaltet. Immerhin sind manche der komplett gerenderten Standbilder animiert und bei einigen Schlüsselszenen werden kleine Videos über den Hintergrund eingeblendet. Zum Benutzen von Gegenständen klickt Ihr ins Bild, und wenn sich mit den Sachen was anfangen läßt, passiert es einfach. Mitnehmen könnt Ihr fast nichts, in Eurem Inventory ist nur Platz für einen Gegenstand. Um in der Handlung weiterzukommen, müßt Ihr das gesamte Museum absuchen. Die Rätsel bestehen größtenteils aus **Denksportaufgaben** und einigen Kombinationsrätseln, die nur gelöst werden können, wenn Ihr das Tagebuch von Professor Windnut und sonstigen herumliegenden Papierkram gelesen habt. Besonderen Wert hat Sierra auf gänsehauttreibende Spukschloß-Atmosphäre gelegt, und hierzu trägt neben der düsteren Grafik vor allem die Sounduntermalung nach Hitchcock-Manier bei: Ständig ist irgendein Glockenläuten, Türenschlagen oder Füßetrappeln zu hören, und fast jeder einzelne Raum in dem großen Museum hat seine eigene, meist ziemlich unheimliche Musik – mal eine einzelne Geige, die knarzend eine traurige Weise spielt oder ein einsames Klaviergeplänkel, auf dem eine verlorene Seele das letztes Konzert gibt – schauer, schauer... *ste*



Dieses seltsame Gemäuer ist Professor Windlenots Museum für Kuriositäten





In der großen Eingangshalle: Von hier zweigen zahlreiche Räume ab





Lieber gut geklaut als schlecht erfunden – so ähnlich wird man wohl bei Sierra gedacht haben, als man sich an die Arbeit für Shivers machte. Fast schon beneidenswert, mit welcher Unverfrorenheit sich Sierra bei dem großen Vorbild "Myst" bedient und beinahe alles, was den Broderbund-Klassiker vor gut eineinhalb Jahren so erfolgreich machte, in sein neues Programm übernommen hat. Freilich, woher die Idee kommt, ist letztlich für den Spielspaß nicht entscheidend. Und den Spielspaß hat Sierra glücklicherweise hingekriegt, die Gespensterhaus-Atmosphäre kommt ganz gut rüber. Rätseltechnisch geht's leider nicht besonders raffiniert zu, die meisten der Puzzles sind grafisch aufgemotzte Denksportaufgaben – was bei Myst allerdings auch nicht anders war. Insgesamt bleibt ein gelungenes Adventure, das für Freunde harter Rätselnüsse gepflegte Unterhaltung in schauriger Atmosphäre bietet.

GUT

Name	Shivers	System	Win 3.1/95
Genre	Adventure	Festplatte belegt	2 MByte
Hersteller	Sierra	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	schwer	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

Grafik	**61%**
Sound	**75%**
Spielspaß	**69%**

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, DU = dt. Untertitel, 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**
Battleground Ardennes U	**109.00**
D-Day-America invades U	**109.00**
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
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
Gateway II - Homeworld US	**35.00**
Metal & Lace US	84.00
Starlord DV	49.00

IBM CD-ROM

Al QuadimDV	**39.00**
Blood Bowl US	99.00
Celtic Tales (KOEI) US	99.00
Dragon Lore DV	**59.00**
Elite II DV	**29.00**
Elite III DV	**49.00**
Knights of Xenthar US	99.00
Master of Orion DA	49.00
Mechwarrior II DV	**99.00**
Ravenloft DV	59.00
Space Quest Coll. I-V DA	59.00
Star Trek Emissary US	**109.00**

(incl. Technical Manual, Wörterbuch klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adventure und ein US Video des DS9 Pilotfilms)

Temptation DV	**69.00**

(Samm. mit Lands of Lore, Kyrandia II, 7th Guest und Indicar Racing)

Thunderscape US	**109.00**
Under a killing Moon DU	**69.00**
Wing Com. 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. Nur CD-ROM 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
CC-Fonts 1 (Schriften f CC)	29.00

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, 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, **Neu:Sword of Aragon, Waterloo, President Elcet**. Pro Titel 29.00

Simulation

IBM DISKETTE

Aces o. t. Deep Missions DV	59.00
Apache US	**99.00**
Subwar 2050 + Missions DA	49.00
TFX DA	39.00

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**
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
Kirk & Picard	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

SPACE MARINES

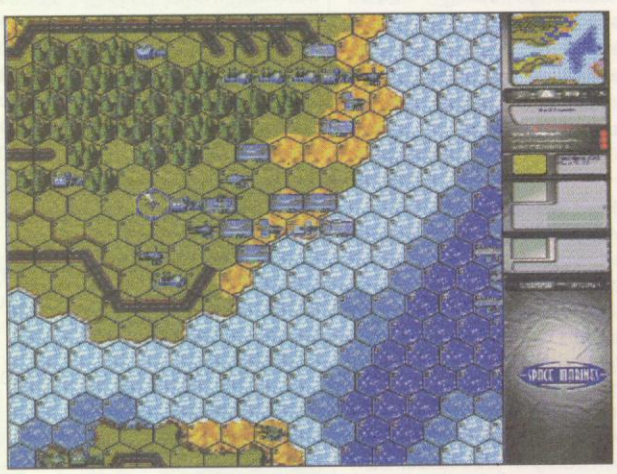
Softw. 2000

Bereits letztes Jahr bediente uns Software 2000 mit "Death or Glory", einer leicht abgeänderten Umsetzung des Mega Drive Strategiehammers "Longraiser". Dank simpler Grafik und schlechter Bedienung fiel das ansich tolle Spiel auf PCs allerdings durch.



Hexfelder sind des Strategen Ein und Alles: Ob in "Battle Isle", "Panzer General" oder dem Klassiker "Nectaris" – ohne Hexfeld ist das alteingesessene Strategiespiel nicht denkbar. **Software 2000** bedient sich in "Space Marines" das erste Mal der Sechsecke und bastelte um eine Science-fiction-Story ein futuristisches Strategiegemetzel, das auch mit allerlei Zwischensequenzen á la "Wing Commander 3" aufwartet.

In "Space Marines" übernehmt Ihr die Rolle des Major Ronald Torrance, der mit drei Offizieren und einigen Dutzend Androiden auf einen von Menschen besiedelten Planeten entsandt wird, um dort aufzuräumen. So geht es gegen verrückt gewordene Roboter und gegen die Sneakers, eine fremde Rasse, die, wie könnte es anders sein, bösartig ist. So kämpft Ihr Euch Zug um Zug entweder in einer Campaign oder in Trainingsmissionen durch 50 Levels, in denen jeweils eine anderes Ziel erreicht werden muß. Mal ist die gegnerische Zentrale zu besetzen, mal sind bestimmte Einheiten zu terminieren oder bestimmte Gebäude zu erobern. Gespielt wird auf herkömmliche Art und Weise: Ihr zieht alle Eure Einheiten, danach bewegen die Computergegner ihre Roboter und danach, soweit vorhanden, Eure Verbündeten, deren Armee ebenfalls von Euch gezogen wird. Im Laufe des Spiels bekommt Ihr neue Waffensysteme hinzu, Eure Einheiten ernten natürlich Erfahrungspunkte



Übersichtlich, aber fuzzelig: In 1024x768 darf ebenfalls gespielt werden.



und lassen sich dementsprechend befördern (aufrüsten). Als Genre-untypisches Element, wurde ein Rollspiel-ähnliches Erfahrungssystem für Eure vier Anführer entwickelt, die ebenfalls Experience-Points sammeln und befördert werden. Je nachdem, wie erfahren die vier Anführer sind, kämpfen Eure Soldaten besser oder benötigen zum Beispiel weniger Sprit. Habt Ihr drei Freunde zur Hand, darf "Space Marines" an einem Rechner zu viert gespielt werden. Eine Netzwerk-Option ist als Update geplant. *kn*

Software 2000 erfreut uns nach dem eher mittelmäßigen Death or Glory mit einem neuen Strategiespiel.





GUT

Hexfeld-Schlachten sind beliebt, und Software 2000 will ein großes Stück vom Strategiekuchen abhaben. Doch leider hätte dieses Stück mit gründlicherem Design wesentlich größer ausfallen können. Grafisch hat man sich bis auf die Zwischensequenzen und die gerenderten Einheiten wenig Mühe gegeben, doch was zählt, ist das Spiel und dies ist wunderschön konzeptioniert, aber nicht kompromißlos gut entwickelt worden. So nervt es zum Beispiel, daß der Computergegner ohne Ende Einheiten einkauft. Und warum können Artilleriekanonen auf Flugzeuge schießen? Zugute halten wir dem Programm die kleinen Neuerungen, wie Minenlegen, das Erfahrungssystem der Offiziere und Übernahme der verbündeten Rebelleneinheiten. Hex-Generäle können die derzeitige Durststrecke mit "Space Marines" ohne Probleme überwinden, Einsteiger sollten sich an wesentlich bessere Klassiker, wie "Panzer General" halten.

Name	**Space Marines**
Genre	Strategie
Hersteller	Software 2000
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	zu kurzes Handbuch

Grafik **47%**
Sound **29%**
Spielspaß

70%

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

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

Aliens	DV 81,70	
Ascendancy	DV 89,90	
Bermuda Syndrome*	**DV 85,80**	
Bleifuß (Screamer)*	DV 89,90	
Command & Conquer	DV 87,90	
Crusader-no remorse	**DV 89,90**	
Dungeon Master 2	DV 89,90	
Fade to Black	DV 93,90	
FIFA Soccer 96*	DV 99,90	
Hi - Octane	DV 89,90	
Lode Runner	DV 69,90	DA 68,90
Magic Carpet 2	DV 87,70	
Megapack 3 enth. u.a. Cyclones	**EV 89,90**	
Micro Machines 2	DA 71,90	DA 68,90
Need for Speed	DV 87,70	
Phantasmagoria*	**DV 94,40**	
Pitfall (WIN 95)	DV 87,70	
Primal Rage	DA 87,50	
ran Soccer	DV 88,40	
Space Marines*	DV 85,60	
Space Quest 6	**DV 87,60**	
Vollgas	DV 85,90	
Warriors	DV 75,90	
Whales Voyage 2	DV 84,90	
Warcraft 2	DV 86,20	
Wing Commander 4*	**DV a.A.**	

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.
Händleranfragen erwünscht!

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
Schärnhorststr. 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

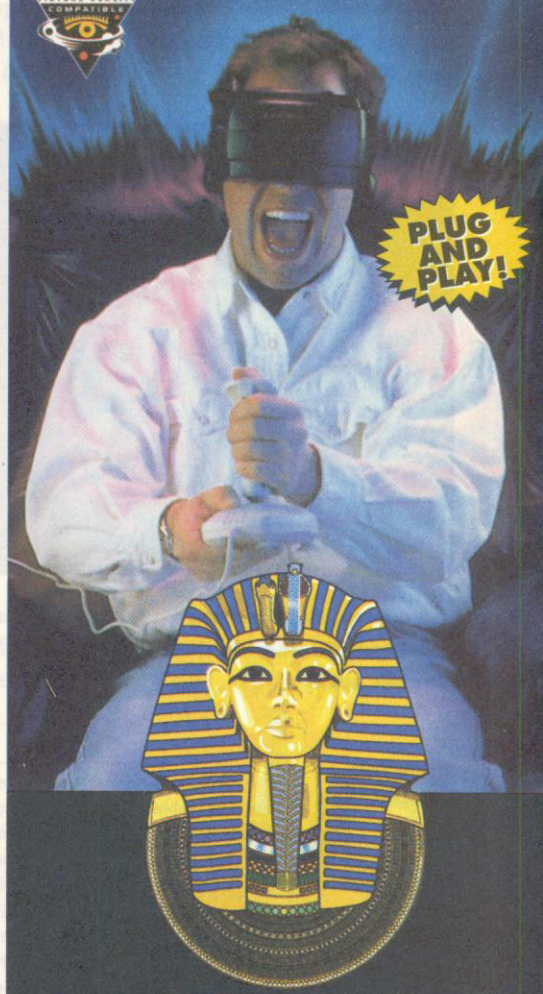
Mit Vollgas in die dritte Dimension!

TuT CYBERMAXX

VIRTUAL REALITY SYSTEM

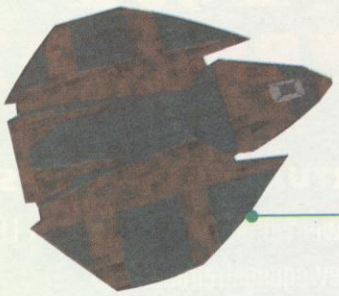
- Zwei vollfarbige, aktive Matrix LCDs
- Bewegungsfreiraum 360°
- Horizontal-Blickwinkel ca. 54°
- Vertikal-Blickwinkel ca. 54°
- Gewicht unter 500 Gramm
- 3D Stereoskopie mit kompatibler Software
- Echtzeit-Sensorik für die Kopfbewegung

PC Multimedia PC
CyberMaxx Virtual Reality Compatible

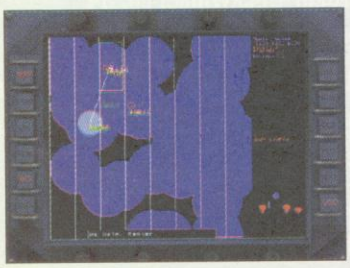


batavia
M. SAWATZKY GmbH & Co KG
Fax: 0 85 46 / 16 92

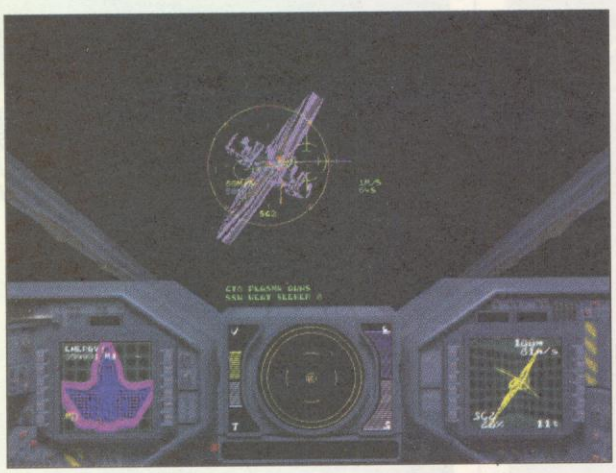
STAR RANGERS



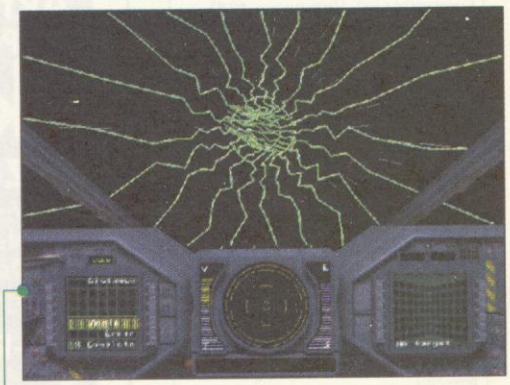
Im Jahre des Herren 2059 wurde die Elitetruppe "Star Rangers" zum Schutz der menschlichen Weltraum-Kolonisten gegründet. Nachdem die Menschheit den "Warp-Antrieb" erfunden hatte, war die Grenze des Sol-Systems rasch überschritten. Law and Order auf den Grenzplanten der Kolonien konnten von der Erde aus nicht mehr überwacht werden, und so fiel diese Aufgabe den Rangers zu. Ihr seid der neue Star der Eliteeinheit und werdet mit der Aufgabe betraut, die Grenzplaneten vor der Invasion der **Taureg-Piraten** zu schützen. Jede Mission beginnt in Eurer Raumbasis, wo Ihr Euch zunächst für einen Wingman entscheiden müßt. Zu jedem Co-Flieger hält der Bordcomputer ein komplettes Dossier bereit, in dem Ihr seine/ihre Stärken und Schwächen findet. Habt Ihr Euch für einen Kollegen entschieden, geht es nach einer kurzen Zwischensequenz ab ins Cockpit – und da sieht es aus, als hätte Chris Roberts seine Finger im Spiel gehabt. Vom Layout des Cockpits über die Waffenarten bis hin zu den gegnerischen Schiffen erinnert alles an Origins Katzen-Saga. Nachdem Ihr die ersten Gegner weggeputzt habt, gibt Euch Eure Zentrale über Funk durch, welche der Raumstationen in Eurer Umgebung angegriffen werden. Ein Druck auf "M" bringt Euch in die Nav-Karte, wo Ihr die betreffende Station in Not als Ziel für Euren Warp-Antrieb einstellt. Der Warp-Flug selbst läuft nicht etwa automatisch ab, Ihr müßt vielmehr Euren Space-Gleiter von Hand durch eine Art **Lichttunnel** steuern. Je länger Ihr es schafft im Tunnel zu bleiben, desto näher kommt Ihr an Euren eingestellten Zielort heran. Dort angekommen, gilt es natürlich zunächst sämtliche Feinde zu eliminieren. Neben Strahlenwaffen stehen Euch hierfür die aus "Wing" bekannten Raketen zur Verfügung: Von der Dumb Fire Missile bis hin zum Torpedo klickt Ihr Euch durch Mark Hamills Arsenal. Da meistens mehrere Stationen attackiert werden, müßt Ihr in den Missionen stets entscheiden, welchen Sektor Ihr zuerst befrieden wollt. Geht Euch vorzeitig die Munition aus und der letzte Schurke ist noch nicht zerbröselt, könnt Ihr auch an Eurer Basis andocken, die Raumstationen sind dann allerdings erstmal ungeschützt. Nach erfolgreichem Abschluß einer Mission schließlich gibt's noch ein kleines Debriefing durch Euren Boß, und schon wartet die nächste Mission auf Euch. *sg*



Auf der Karte bestimmt Ihr Eure Flugziele (oben)



Tolle Idee! Bei Treffern leuchten die Schilde der Gegner auf...



Das Navigieren im Warp-Tunnel ist gar nicht so einfach



Die Damen und Herren von Interactive Magic sollten schon mal ihre Rechtsabteilung auf Trab bringen: Star Rangers bedient sich hemmungslos bei Wing Commander III. Wer so unverfroren abkupfert, muß sich den Vergleich mit dem Vorbild gefallen lassen, und hier hat "Rangers" nicht den Hauch einer Chance. Die Schiffe z.B. sehen zwar alle nicht schlecht aus, wirken allerdings neben Chris Roberts Jägern wie unfertige Blaupausen. Der Sound rangiert irgendwo zwischen nervig und lachhaft, einige Bordkanonen gegnerischer Schiffe hören sich an wie bellende Rehpinscher. Storymäßig hinkt das Interactiv Magic-Produkt völlig hinter "Wing" zurück: Außer kurzen und mäßig animierten Render-Sequenzen und -Briefings ist's nämlich Essig mit Cutscenes. Weltraumpiloten mit akuten Wing-Entzugserscheinungen fliegen Probe, alle anderen warten aufs Original, 4. Teil.

GEHT SO

Name	**Star Rangers**
Genre	Action
Hersteller	Interactive Magic
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik 70%
Sound 44%

Spielspaß

64%

ENTSCHULDIGUNG

aber wir benötigen von Ihnen einen Altersnachweis für unser aktuelles Spiele und Spaß Sortiment. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag bei:

LOGIC&LOGICSYSTEM
POSTFACH 134
63703 ASCHAFFENBURG

Regal-Verkauf für gewerbliche Nutzer

Wir verkaufen ständig aus Baumarkt-Umrüstungen sehr stabile gebrauchte Baumarkt-Regale. Geeignet für Lager oder Ausstellung. Ausführung lackierte Metallstecksysteme; **Belastung pro Fachboden bis 100 kg.**

Preisbeispiele pro laufender Meter:

Einseitiges Wandregal
4 Fachböden **83,- DM + 15%**

Doppelseitige Gondel
8 Fachböden **145,- DM + 15%**

Regalsysteme Schaefers
Heinrichstraße 25 • 44623 Herne
Tel. + Fax: 0 23 23 / 1 01 78

Im Dezember vorraus.:
Albion kd 69.-
Allied General d 99.-
Bleifuss d 89.-
Dungeon Keeper d 99.-
EF 2000 kd 109.-
Grand Prix 2 kd 119.-

GALAXY

PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 * 81369 München

IBM

Indy Car Racing 2 69.-
Rebel Assault 2 89.-
Stonekeep kd 99.-
The Dig 89.-
Wing Comm.4 kd 129.-
Wipe Out d 99.-
Z d 89.-

Soundbl.AWE 449
Gravis Phönix 199.-
Gravis Firebird 129.-
Gravis Analog Pro 79.-
Wingman Extreme 99.-
Yamaha XG50 Wa. 249.-
Yamaha Subwoof. 199.-

IBM

Gravis Ultras.ACE 199
CH Pro Peddals 209.-
CH Flight Stick Pro 159.-
Thrustm.Form.T2 289.-
Thrustm.F16 FCS 289.-
Sidewinder Stick 149.-
Nusound PnP 299.-

CD ROM:

Ascendancy kd 99.-
Apache Longbow d 99.-
Bermuda Syndr.d 99.-
Comm.& Conq.kd 99.-
Crusader kd 99.-
Destruction Derb.d 99.-
Fatal Racing d 89.-
FIFA Soccer 96 kd 99.-
Hexen d 89.-
Hive (Win95) d 89.-
NHL Hockey 96 d 99.-

IBM

Need for Speed d 99.-
PGA Tour Golf 96 d 99.-
Ran Soccer kd 99.-
Space Marines kd 99.-
Steel Panthers d 99.-
Talisman d 89.-
Tiefighter d 89.-
Turrican 2 d 69.-
Warcraft 2 kd 99.-
Wetlands d 89.-
Witchaven d 89.-
Windows 95 up.kd 199.-

Wir führen außerdem:
Sony Playstation d 599.-
Sega Saturn d 649.-
Panasonic 3DO e 649.-

U.V.A.M.

Neo Geo CD Rom 449.-
Jaguar CD Rom e 349.-
Manga Videos & LD's
Zeitschriften etc.

Computer Exquisit
Bahnhofstr.3
73033 Göppingen
Ladenpreise variieren

Friendly Space Stations

Space Invader
Rosenheimerstr.28
83278 Traunstein
Ladenpreise variieren

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch Anleit.
U- & S-Bahn Haltestelle HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

DER BESSERE VERSAND!

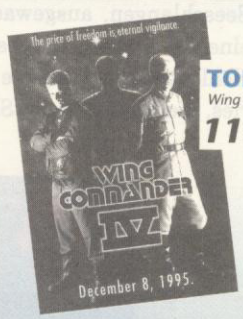
DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH

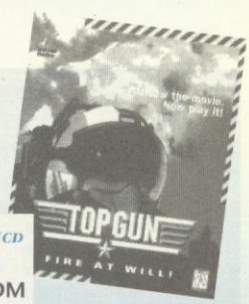
Das Original

Artikel	CD	Artikel	CD	Artikel	CD	Artikel	CD
AD+D Collectors Edition	99,95	Earthsiege	99,95	Panzer General	89,95	Weird War III	99,95*
AD+D Three Worlds	99,95	Elisabeth	89,95*	Perfect General II	99,95	Wetlands	79,95
Advanced Civilisation	99,95	Empire 2	99,95	Perfect General II Editor	59,95	Wing Commander 3	99,95
Advanced Tactical Fighters	i.V.	Entomorph	89,95*	PGA Golf '96	99,95	Wing Commander 4	119,95*
Albion	89,95*	Evil Eye of Balor	i.V.	Phantasmagoria	109,95	Wipe Out	99,95*
Alien Odyssey	i.V.	Exploration	89,95*	Pinball Illusions	69,95	Witchhaven	89,95
Aliens	89,95*	Fade to Black	99,95	Pole Position	89,95*	Wooden Ships & Iron Men	99,95*
Allied General	89,95*	FIFA Soccer '96	89,95	Police Quest: SWAT	99,95*	X-Wing	79,95
Anvil of Dawn	89,95*	Flight Unlimited	99,95	RAN Soccer	89,95	Z	89,95*
Apache-Longbow	89,95	Formula One GP 2	99,95*	Ravenloft II (Stone Prophet)	89,95		
Archibald Applebrook	89,95	Frankenstein	99,95*	Rebel Assault 2	89,95*	**Günstig bis fast geschenkt!**	
Ascendancy	89,95	Front Page Football'96	99,95*	Red Ghost	i.V.		
Atari 2600 Action Pack	79,95	F5 5.1	99,95	Sensible World of Soccer	79,95*	Aces over Europe	14,95
Aztec: Empires of Blood	99,95*	F5 5.1 Flight Shop	89,95	Shanara	i.V.	BAT 3	19,95
Battle Isle 3	99,95	F5 5.1 Scenery Hawaii	49,95	Shivers	i.V.	Battle Isle 2 incl. Data	89,95
Battlegrond Ardennes	99,95*	F5 5.1 Scenery Europe	69,95	Silent Hunter	89,95*	Colonisation	59,95
Bazooka Sue	89,95*	Full Throttle (Vollgas)	89,95	Silent Steel	129,95	Eye of Beholder 1-3	49,95
Beast Within: Gabriel Knight 2	99,95*	Gene Wars	99,95*	Sim Tower	89,95	Falcon 3.0 Gold incl. aller Datas	59,95
Bermuda Syndrom	99,95	Hardball 5	99,95	Sim Town	89,95	Gobliins 1+2	29,95
Bing!	79,95	Harvester	99,95*	Simon the Sorcerer 1+2	109,95	Kings Quest 6	29,95
Bleifuß (Screamer)	69,95	Heart of Darkness	99,95*	Space Academy	79,95*	Lost in Time 1+2	29,95
Blood Bowl	89,95	Hellfire Zone	79,95	Space Marines	89,95	NHL Hockey '94	29,95
Caesar 2	89,95	Heroes of Might & Magic	89,95	Space Quest Deluxe (1-5)	99,95	Noctropolis	29,95
Capitalism	89,95	Hexen engl.	89,95	Star Trek - „A Final Unity"	99,95	Rebel Assault	39,95
Caribbean Disaster	89,95*	Indy Car Racing 2.0	i.V.	Star Trek - Collectors Edition	99,95	Sim Earth	39,95
Carrier Strike Force	99,95*	Jagged Alliance	99,95	Star Trek - Interactive Guide	99,95	Space Quest 6	29,95
Championship Manager 2	99,95	Kings Quest 7 (Windows)	99,95	Star Trek - Omnipedia	99,95	Star Crusador	39,95
Chewy Escape from F5	89,95	Knights of Xentar	99,95	Steel Panthers	89,95	Stereoworld	19,95
Chronomaster	99,95*	Lands of Lore 2	i.V.	Stonekeep	99,95	Strike Commander	29,95
CiviNet	99,95*	Larry Deluxe (1-6)	99,95	Sukhoi SU 27	89,95*	Syndicate	29,95
Clockwerx	i.V.	Legend of Kyrandia 3	89,95	Tekwar us.	109,95	System Shock	29,95
Command & Conquer	99,95	Little Big Adventure	99,95	TFX 2000	89,95*	Transport Tycoon	59,95
Command Aces of the Deep	99,95	Lost Admiral 2	99,95*	The Dig	79,95*	Ultima 7 Compilation	29,95
Conqueror	89,95*	Lost Eden	89,95	The Hive	69,95	Ultima Underworld 1 + 2	29,95
Conquest of the New World	89,95*	Mad TV 2	89,95*	The Raven Projekt	89,95*	Wing Commander Armada	29,95
Crusader: No Remorse dt	89,95	Magic Carpet inkl. Data	99,95	The Riddle of Master Lu us.	99,95	Wings of Glory	59,95
Crusader: No Remorse us	109,95	Magic Carpet 2	89,95	Theme Hospital	89,95*	X-Com	59,95
Cybermage	99,95*	Magic the Gathering	89,95*	This Means War	99,95*		
D-Day	99,95	Master of Magic	99,95	Thunderscape	89,95	**SONY PLAYSTATION**	
D-Info	49,95	MAXX	89,95*	Tie Fighter	79,95*		
Daggerfall	99,95*	Mechwarrior 2	99,95	Top Gun: Fire at Will	99,95*	Sony Playstation dt.	599,00
Damocles	89,95*	Mechwarrior 2 Data	49,95*	Total Distortion	89,95*	Destruction Derby	99,95
Das Hexagonkartell	i.V.	Metal Lords	89,95*	Uratsukidoji: Perfect Collection	99,95*	Lemmings 3D	89,95
Death Gate	89,95	Micro Machines 2	79,95	US Navy Fighter Gold	99,95	Parodius Deluxe	99,95*
Der Druidenzirkel	89,95*	Millennia us.	99,95	USS Ticonderoga dt.	89,95*	Rayman	99,95
Der Reeder	89,95	Miracle	99,95*	Virtual Karts	99,95*	Ridge Racer	99,95
Der Talismann	89,95*	Mordor: Depths of Dejenol	i.V.	Vollgas (Full Throttle)	89,95	Striker '96	109,95
Destruction Derby	99,95	Myst	99,95	Voodoo Lounge	69,95*	Tekken	109,95
Die Römer (Siedler 2)	89,95*	Nascar Racing	89,95	Warcraft	99,95	To Shin Den	89,95
Discworld	89,95	NBA Jam Tournament Edition	99,95*	Warcraft 2	89,95*	Viewpoint	99,95*
Druid Daemons of the mind	99,95*	NBA Live '96	99,95*	Warlords 2 Deluxe	89,95	Wipe Out	99,95
Dungeonkeeper	99,95*	Need for Speed	89,95	Waterworld Action	99,95*	Weitere Titel - auch japanisch und us amerikanisch - lieferbar!	
Dungeonmaster 2	99,95	NHL Hockey '96	89,95	Waterworld Strategy	99,95*		

Wir wünschen allen unseren Kunden ein Frohes Fest und ein gutes 1996!



TOP HIT *auf CD*
Wing Commander IV
119,95* DM



TOP HIT *auf CD*
Top Gun
99,95* 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

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

Fax-Line:
030 / 694 42 56

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 8.11.95. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



STONEKEEP

Der endlose Kampf zwischen Gut und Böse geht in eine neue Runde: Vor zehn Jahren versenkte der dämonische **Shadowking** die mittelalterliche Festung Stonekeep und alle ihre Bewohner im Erdboden. Alle bis auf einen – der kleine Drake konnte dem flammenden Inferno entkommen und kehrt nun, zum jungen Mann herangewachsen, an den Ort der Katastrophe zurück. In einer Vision erscheint unserem Heißsporn die holde Göttin der Erde Thera, die vom Dunkelmann in einem Globus gefangen gehalten wird, und bittet ihn, sie und die Burg zu retten. Thera verfrachtet Drake ins Innere der nun unterirdischen Ansiedlung.

Dort angekommen, schlüpft Ihr in seine Haut und trefft schon bald auf den Shadowking, der Eure Bemühungen von vornherein zum Scheitern verurteilt. Zu allem Überfluß versteckt er Theras kugelförmigen Käfig in den Tiefen der monsterverpesteten Dungeons. Eure erste Bürgerpflicht ist es nun, die verlorene Kugel wiederzufinden. Um in tiefere Regionen vorstoßen zu können, müßt Ihr zunächst die Kanalisation unter dem Schloß entwässern. Die Faeries, zwergenhafte Arbeiter, haben zwar ein Dränage-System angelegt, es ist zur Zeit jedoch außer Betrieb.

Auf der gefahrenreichen Expedition begegnen der maximal vier Mitglieder umfassenden Party neben grotesk vergrößerten Insekten, Untoten, Seeschlangen, ausgewachsenen Drachen und einem zweiköpfigen Riesen auch intelligentere Höhlenbewohner wie die schon erwähnten Faeries, die goblinartigen Shargas und trollähnlichen Throggs. Insgesamt bevölkern 25 Spezies die 22 ineinander verschachtelten Dungeon-Level. Einige Bereiche sind übersät mit Fallgruben und Trittplatten, die Pfeile aus der Wand schießen lassen.

80 **NPCs** führen mit Euch (automatisch ablaufende) Gespräche, sieben sind gar gewillt, Drake zu begleiten.

Das Magiesystem von "Stonekeep" beruht auf 40 Spell-Runen, die auf einen Zauberstab, den "Runecaster" geschrieben werden und anschließend per Mausklick abrufbereit sind. Die Basis-Symbole können dabei durch die Kombination mit "Meta"-Runen z.B. in der Intensität modifiziert werden. Jeder ausgelöste Spruch zieht je nach Rune Manapunkte vom Stab ab. Ist Euer Caster seiner Kräfte beraubt, kann er an Manaquellen wieder aufgeladen werden.

Sämtliche Informationen, die für Euch wichtig sind, werden automatisch im sogenannten "Journal" aufgezeichnet. Diese Kladde offenbart

N P C

Diese rollenspieltypische Abkürzung steht für "Non-Player Character" und bezeichnet Charaktere, die der Party entweder wohlgesonnen sind oder neutral gegenüberstehen, sich nach Hinweisen befragen lassen oder zur Lösung des Spiels benötigte Gegenstände besitzen.



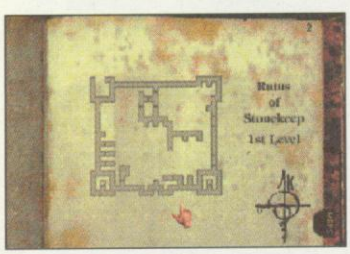
Die Shargas leiden unter der Knechtschaft der Throggs



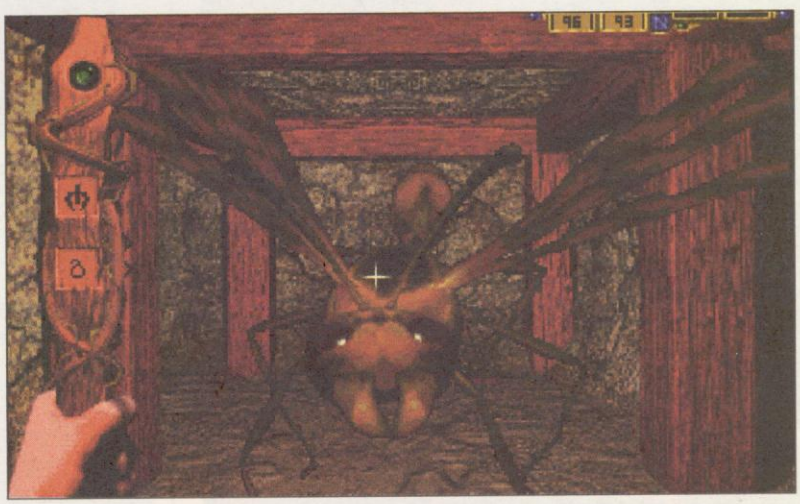
Später im Spiel trefft Ihr auf frostige Eiswelten



Skills und Charakterattribute des Helden im Überblick



In der Automap könnt Ihr Markierungen setzen und auf einer Extraseite beschriften



Es gibt "Runecasters" in mehreren Ausbaustufen. Hier die Basisversion mit zwei Symbolslots und 25 Manapunkten.



Als Dank für seine Befreiung bietet sich der Faerie als Begleiter an

Nach ungezählten Rückschlägen und einem halben Jahrzehnt Entwicklungszeit steht Interplays Rollenspielmammut endlich in den Regalen.

gesammelte Hinweise, Beschreibungen der gefundenen Items, Eure Charakterattribute und die beschriftbare Automap. Findet Ihr Waffen und Ausrüstung, könnt Ihr diese entweder im Inventory verstauen oder direkt benutzen, indem Ihr im "Mystic Mirror" den Charakter anwählt, der das gute Stück erhalten soll. Eine reiche Auswahl an Rüstungen sowie Nah- und Fernwaffen ist vorhanden. Schwere Streitäxte und Breitschwerter fügen zwar mehr Schaden zu als Dolche und Wurfpfeile, dafür läßt sich mit einer leichteren Waffe in schnellerer Folge zuschlagen. Eure Gefährten agieren in einer Auseinandersetzung eigenständig. Umherliegende Nahrungsmittel päppeln die angeschlagenen Recken hinterher wieder auf.

Ein bildschirmfüllendes Pseudo-3D-Fenster ist grafischer Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Wie bei "Dungeon Master" oder "Eye of the Beholder" sind die Level aus quadratischen Blöcken zusammengesetzt, in denen Ihr Euch blockweise fortbewegt. Der Unterschied zu den beiden Vorgenannten ist, daß sowohl bei Schritten nach vorne als auch bei 90-Grad-Drehungen nicht ruckartig umgeklappt, sondern á la "Lands of Lore" sanft gescrollt wird. Die Grafiken einiger Gegner sind traditionell mit dem Malprogramm erarbeitet,



Ein Throgg-Magier fühlt sich durch die Anwesenheit der Party gestört

für andere standen Schauspieler in Kostümen vor dem Bluescreen und wurden dann digitalisiert.

Das Bedienungsinterface setzt auf kombinierte Maus- und Tastaturbenutzung. Die Cursortasten dienen der Bewegung, mit der Maus nehmt Ihr Gegenstände auf, legt Schalter um, öffnet Schlösser und Kisten oder zielt im Kampf auf besonders **sensible Körperstellen** der Opponenten. Orchestrale, der Spielsituation angepaßte Musik und zahlreiche Soundeffekte sowie Sprachausgabe, bilden die akustische Kulisse. Der Packung liegt ein 30-seitiger Kurzroman bei, der die Vorgeschichte von "Stonekeep" erzählt. *us*







GUT

Rein optisch kann "Stonekeep" nicht unbedingt überzeugen. Die farbarmen Digi-Gegner sind eher unansehnlich, den Dungeon-Grafiken fehlt es an Abwechslung, eine Oberwelt ist nicht vorhanden. Das Scrolling ist zwar technisch sauber, wegen seiner Speicheraufwendigkeit engt es aber die Bewegungsfreiheit ein: Schritte zur Seite, um etwa Geschossen auszuweichen oder Mauern nach versteckten Schaltern abzusuchen, sind nicht möglich. Überragend hingegen die Akustik: Die Musik ist auf einer Wavetable-Karte hochgradig stimmungsvoll, die Soundeffekte und Sprecherstimmen professionell aufgenommen. Spielerisch reicht das Programm zwar nicht an Komplexitäts-Bolzen wie "Ultima 7" heran, besticht aber durch seine leichte Zugänglichkeit und einige Feinheiten. Manche Monster bedienen sich z.B. umherliegender Steine und Schädel, um Euch damit zu bewerfen.

Name			**Stonekeep**
Genre			Rollenspiel
Hersteller			Interplay
Niveau			mittel
Preis			ca. 100 Mark
Spieler			1
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	min.30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine
Grafik	**65%**
Sound	**86%**
Spielspaß	**77%**

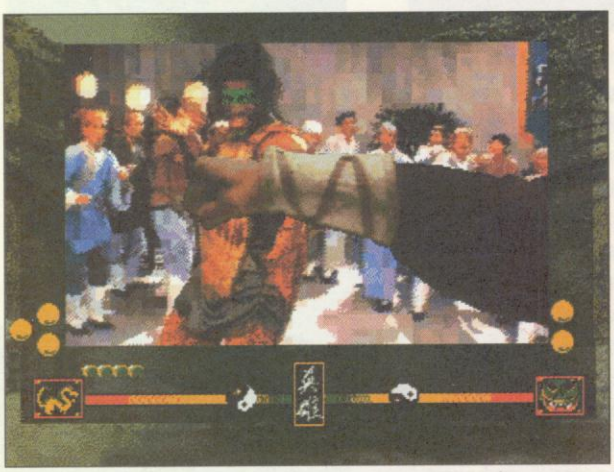
Bilder auf

SUPREME WARRIOR

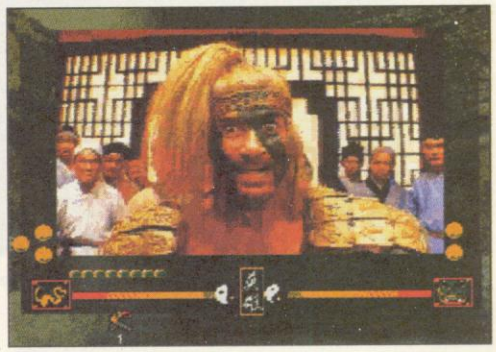




Vor langer Zeit, lebte in China ein großer Krieger namens Wie Jian Tsen. Dieser achso-weise Mann beeindruckte durch sein perfekt ausbalanciertes Chi den Zauberer Ka Fung, der ihm auch prompt ein Geschenk aufs Auge drückte: eine hölzerne Maske in zwei Teilen, die für Gut und Böse stehen. Diese Maske sollte jedem Krieger, der sie trägt, übermenschliche Macht verleihen. Herr Tsen hatte einen Sohn, Fang Tu, der dem Bösen verfiel und seinem Papa die Maske klauen wollte. Also teilte Vati das Kunstwerk und gab die eine Hälfte dem Shaolin Meister Kai. Der fürchtete sich nun vor dem Bösewicht und bittet Euch, Fang Tu und seine Spießgesellen grün und blau zu schlagen. So weit, so kompliziert. Für den eigentlichen Spielverlauf ist die Story natürlich unerheblich. Sämtliche Action und Zwischensequenzen werden als Videos dargeboten. Von unserem Helden bekommen wir aber nur die Fäuste und die Füße zu sehen. Auf dem Weg zu Fang Tu gilt es zunächst, die Earth-, Wind-, und Fire-Warlords (nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Band) und deren Bodyguards auszuschalten. Hierfür stehen Euch jeweils fünf Punches und Kicks zur Verfügung, die Ihr fast ausschließlich über das Keypad Eurer Tastatur abruft. Rückt Euch der Gegner zu sehr auf die Pelle, könnt Ihr ihn Euch außerdem mit drei verschiedenen Blocks vom Leibe halten. Von jedem besiegten Gegner erhaltet Ihr Secret- und Special-Moves, die durch bestimmte Tastaturkombinationen abgerufen werden und Euch das Prügeln vereinfachen sollen. Ständige Begleiterin auf Eurer Mission ist die **Tochter** des Shaolin-Meisters, die Euch auch im "Training Mode" einen rudimentären Grundkurs in Sachen Martial Arts erteilt. Freunde originalsprachlicher Filme dürfen sich übrigens im Hauptmenü zwischen englischen und kantonesischen Dialogen entscheiden. *sg*



Die Bodyguards gehören zu den einfacheren Gegnern





Ganz oben: In der Rolle des Earth-Warlords präsentiert sich der Eastern-Star Richard Norton



Was soll denn das sein? Selten habe ich solch ein unspielbares Etwas wie Supreme Warrior auf meinem Monitor erblicken müssen. Die 3D-Ich-Perspektive mag ja für eine Reihe von Genres eine tolle Sache sein, für ein Prügelspiel ist sie es jedenfalls nicht. Zu keinem Zeitpunkt habt Ihr das Gefühl, Euren Kämpfer unter Kontrolle zu haben, Ihr hackt einfach wild auf dem Keyboard herum und hofft, den richtigen Move zu erwischen. Neben diesen spielerischen Unzulänglichkeiten nervt das Programm außerdem durch eine schon fast dilettantische Umsetzung. Die Videos schauen pixelig und verwaschen aus, und die Sounds hauen auch niemanden vom Stuhl. Bleibt eigentlich nur die Frage, warum Digital Pictures sich überhaupt an die PC-Konvertierung von "Supreme Warrior" gemacht hat: Schon die Versionen für diverse Video-Konsolen waren Reinfälle.

HILFE

Name	**Supreme Warrior**		
Genre	Action		
Hersteller	Digital Pictures		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	Sprache auch in Kantonesisch
Grafik	**20%**
Sound	**30%**
Spielspaß	**13%**

LAP Direct
Computer & Videospielversand

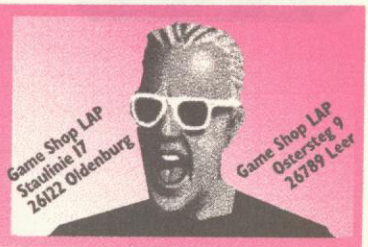
CD-Rom TOP-Titel

-Z-	90,-
Rebel Assault II	80,-
The Dig	80,-
Wing Commander IV	95,-
Bleifuß	80,-
Warcraft II	85,-
Stone Keep	95,-
Dungeon Keeper	95,-
Formula 1 Grand Prix 2	95,-
Command & Conquer	85,-

Händleranfragen erwünscht! Wir verkaufen nicht nur, wir übernehmen komplette Warenzusammenstellungen!

Bestellservice :
Tel.: 0441-9250262
Fax.: 0441-9250263
MO - FR 10.00-18.00
SA 10.00-14.00
Infoline: 0441-9250264

Versandbedingungen:
Ab 150,- portofrei,
5,- Vorkasse / Euroscheck
10,- Nachnahme zzgl. Gebühr,
bei Annahmeverzug 30,- Gebühr !
Ladenpreise können variieren !
Ständig neueste US-Titel !



PlayStation 599,-

Tekken	99,-
Ridge Racer	99,-
Wipe Out	109,-
Raiden Project	99,-
Memory Card	49,-
ASCii Pad	69,-

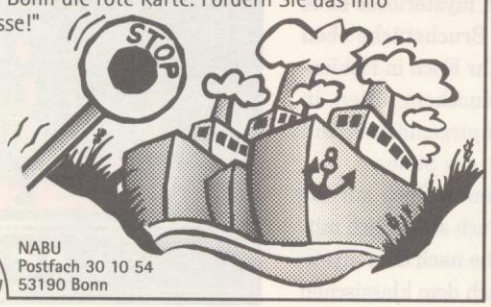
Pc-Hardware

Soundblaster AWE 32 Value Edition	299,-
Soundblaster 16pro, ASP, Wave opt.	199,-
NEC Quad Speed IDE CD-Rom	269,-
Yamaha Wavetable Upgrade	259,-
Gravis Firebird	119,-
Gravis Phoenix	189,-

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten die allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an: LAP Direct, Staulinie 17, 26122 Oldenburg,

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

Gültige Adresse bis zum 1.1.96:
Sülzgürtel 96 - 50937 Köln
Tel/Fax: 0221/4200942
BTX: MELLEN#

Neue Adresse ab dem 1.1.96:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
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 / AlQadim	Hell-A Cyberpunk Thriller	Prisoner of Ice	**Sammelhefte:**
Alone in the Dark 1 bis 3	Höhlenwelt Saga Teil 1	Ravenloft 1 und 2	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Archibald App. Abenteuer	Jagged Alliance	Rebel Assault und Privateer	Ishar 1 bis 3
Bioforge / Bureau 13	Jewels of Oracle	Sam und Max hit the Road	King's Quest 1 bis 6
Command & Conquer 1	Journeyman's Projekt 1 + 2	Simon the Sorcerer 1 und 2	Larry 1 bis 6
Creature Shock / Cyberia	King's Quest 1 bis 7	Space Quest 1 bis 6	LucasArts Classic Adv.
Crusader - No Remorse	Knights of Xentar	Star Trek - N.G. "A.E.U."	LucasArts Top Adventures
Daedalus Encounter	Kyrandia 1 bis 3	Stonekeep	Might & Magic 3 bis 5
Discworld / Dragon Lore	Lands of Lore 1	System Shock	Police Quest 1 bis 4
Dungeon Master 1 und 2	Last Dynasty, The	Thunderscape	Quest for Glory 1 bis 4
Elder Scrolls - Arena	Little Big Adventure	Ultima 8 - Pagan	Space Quest 1 bis 5
Fade to Black	Menzoberranzan	Vollgas (Full Throttle)	Star Trek 1 und 2
Flight o.t. Amazon Queen	Myst, Noctropolis	Wizardry 6 und 7	Ultima 7-Teil 1+2 +Forge
Gabriel Knight 1	Phantasmagoria	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



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE — NEUE SPIELE — NEUE SPIELE — DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
MARIO ALLSTARS	20,00	45,00
ALADDIN	30,00	60,00
YOSHIS ISLAND	50,00	80,00
SECRET OF MANA	40,00	70,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
LUFIA	40,00	70,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
UND VIEL MEHR	------	------

REAL 3 DO	ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL	275,00	499,00
THEME PARK	30,00	65,00
ROAD RASH	20,00	55,00
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	65,00
SPACE HULK	45,00	80,00
FIFA SOCCER	20,00	55,00
WING COMMANDER 3	30,00	65,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30,00	65,00
UND VIEL MEHR	------	------

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 2 +PAD	70,00	125,00
NHL 95	20,00	45,00
NBA LIVE 95	30,00	60,00
ROCKET KNIGHT ADV	10,00	30,00
LANDSTALKER	30,00	60,00
URBAN STRIKE	20,00	45,00
ECCO THE DOLPHIN	20,00	45,00
UND VIEL MEHR	------	------

SONY PLAYSTATION	VERKAUF
PLAYSTATION DT	599,00
ALIEN TRILOGY DT	99,90
THEME PARK US	119,90
ASSAULT RIGS DT	99,90
EXTREME SPORTS DT	99,90
TEKKEN DT	109,90
RGB CABLE	59,90
ASCII PAD	69,90
SPECIALISED JOYSTICK	119,90
UND VIEL MEHR	------

SEGA SATURN	VERKAUF
SATURN OHNE SPIEL	649,00
MILITARY COMMANDER JP	149,90
ADAPTOR	69,90
SIM CITY 2000 US	129,90
THUNDERHAWK 2	99,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99,90
MYST DT	119,90
ACTION REPLAY	99,90
MPEG KARTE	329,90
UND VIEL MEHR	------

SUPER NINTENDO	VERKAUF
KILLER INSTINCT DT	139,00
EARTHWORM JIM 2	129,90
BREATH OF FIRE 2	139,90
BOMBERMAN 3	119,90
NHL 96 DT	109,90
WEAPON LORD US	139,90
PINNOCHIO DT	129,90
UND VIEL MEHR	------

REAL 3 DO	VERKAUF
GOLDSTAR PAL MIT SPIEL	649,90
KILLING TIME	119,90
D	129,90
FLYING NIGHTMARE	99,90
CREATURE SHOCK	109,90
NHL 96	99,90
WICKED 18	119,90
CAPTAIN QUASAR	109,90
UND VIEL MEHR	------

IBM PC CD ROM	VERKAUF
MAGIC CARPET 2	99,00
1944 ACROSS THE RHEIN	119,90
BURN CYCLE	89,90
COMMAND & CONQUER	99,90
ASCENDANCY	89,90
BATTLE ISLE 3	99,90
STREETFIGHTER 2	69,90
PANIC IN DARK	99,90
DUNGEON MASTER 2	99,90
UND VIEL MEHR	------

PC ZUBEHOR	VERKAUF
COMBO KIT	99,00
TRACKBALL 961	69,90
JOYPAD	24,90
BURGER PAD	59,90
MOUSE PACKAGE	49,90
SCREENBEAT 4	39,90
ULTRASOUND MAX	299,90
PRINTER STAND	19,90

Versandkosten
Porto (Inland) : 6,00DM
Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland) :15,00DM

Öffnungszeiten
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information
Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können

Bestellungen
Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versand Bestellannahme
0541-66016
-66017

Wir kaufen Ihre Spiele an !
Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache an-gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und

Händler Service
Händler Anfragen erwünscht (gegen Gewerbenachweis)
Fax.: 0541-66015
WEITERER TITEL & SYSTEME AUF LAGER
DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

SONY PLAYSTATION — SEGA SATURN — REAL 3 DO — PHILIPS CD-I — ATARI JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.

TALISMAN

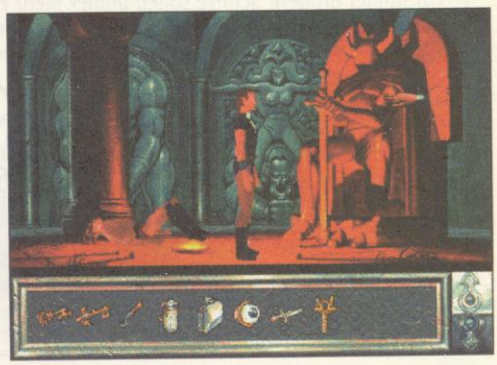


Die unsinnigen Dialoge und merkwürdigen Puzzles werden den teilweise exzellenten Grafiken nicht gerecht.

Der Phantasie eines Miterfinders des DSA-Universums und Verfassers diverser Bücher der beliebten Shadowrun-Serie ist Thurania entsprungen, eine abenteuerliche Welt, in der sich Menschen, Zwerge, Elfen und Magier miteinander arrangieren müssen. Einer der dort lebenden Schwarzmagier, Merrox, hat ein Tor zu einer anderen Dimension geöffnet und damit dem fürchterlichen Dämonenlord Azabaaleph den Zutritt zu Thurania ermöglicht. Nur ein machtvoller Talisman vermag dieses Tor wieder zu schließen, wenn ein Weißmagier die Kräfte des Steins zu bündeln weiß. Euer Großvater hat Euch, dem Jüngling Alex, ein mysteriöses Erbe hinterlassen: eines der drei Bruchstücke eben jenes Talismans. Nun macht Ihr Euch in Höhlenlabyrinthen, Wüstenoasen, Knochengruften, in Pfahlbausiedlungen und Vampirgemächern auf die Suche nach den Restteilen des Steins.

Ein **Intro im Comic-Stil** stimmt Euch auf das Geschehen ein und versetzt Euch schließlich mitten in die Handlung. Die Suche nach dem mystischen Juwel verläuft dabei nach dem klassischen Adventure-Prinzip. Die optische Präsentation kommt völlig ohne Videoeinspielungen und fast ganz ohne gerenderte Hintergründe aus. Mit einer animierten Cursorhand und vier Aktions-Icons ausgestattet, durchstöbert Ihr rund 60 Puzzle-Räume nach Gegenständen und redet mit Charakteren. Diese über 50 Sprites des Spiels wer-



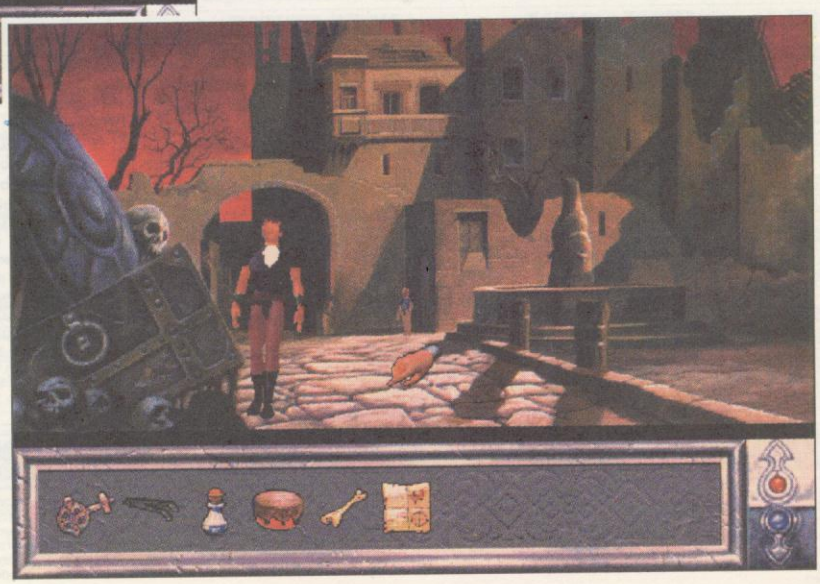




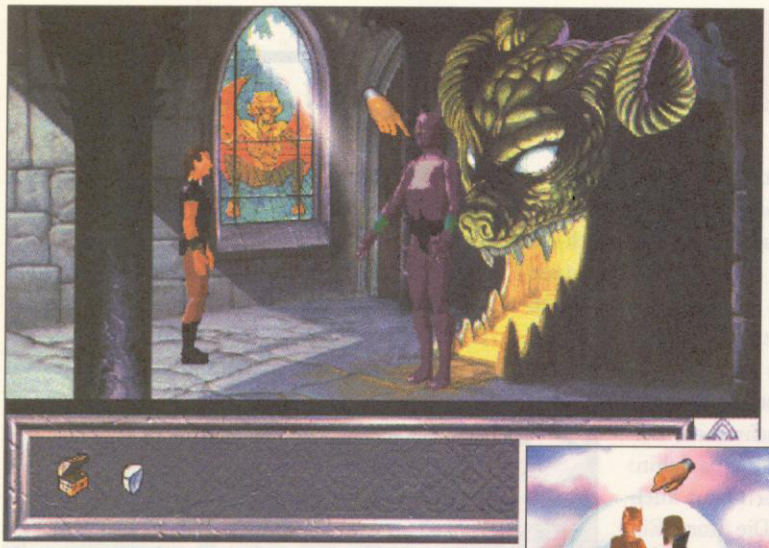




Diese überdimensionale Spinne dient als Reisemittel zwischen zwei Abschnitten des Spiels



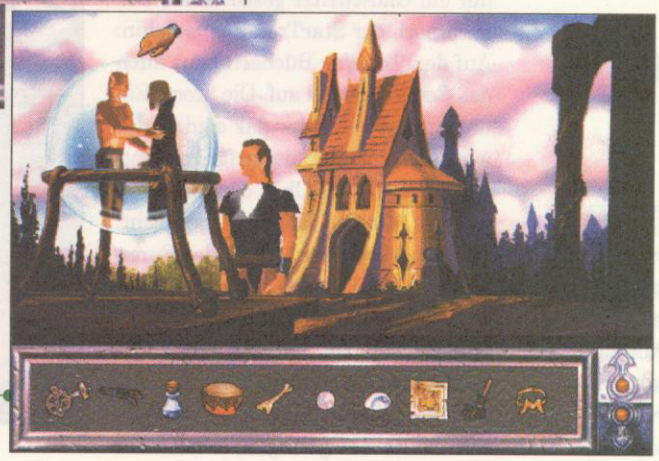
Ganz oben: Dialoge nach dem Multiple Choice-Verfahren Links: Ein Lob für den Grafiker, der diese beeindruckenden Hintergründe geschaffen hat



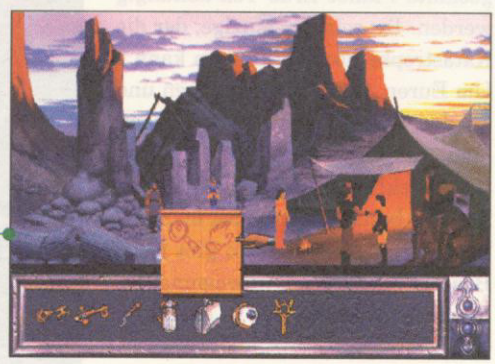
In der Höhle des Löwen: Im Schwarzen Schloß legt Ihr den Bösewichten in "Talisman" schließlich das Handwerk



Links: Alex hat eine Vision in der Kristallkugel einer Magierin



den mittels 3D-Phong-Shading in Echtzeit gerendert. Ihre Polygonstruktur wird nur wahrgenommen, wenn sich das Sprite unmittelbar vor der "Linse" der virtuellen Kamera, also Eurer Bildschirmoberfläche, befindet. Held Alex wirft brav perspektivisch stimmige Schatten auf den Boden und zoomt in den Hinter- und Vordergrund. Die Licht- und Schatteneffekte auf seinem Körper und seiner Kleidung unterliegen denselben Lichtquellen wie die Hintergründe. Aufgesammelte Gegenstände wandern in das scrollende **Inventory** am unteren Bildschirmrand. Bewegt Ihr Euren Handcursor auf einen Gegenstand, der irgendwie spielrelevant ist oder auch nur eine Information preisgibt, so nennt eine freundliche Stimme aus dem Nichts den Namen des betreffenden Gegenstandes oder der Person. Ein Mausklick auf das Objekt läßt eine **Schriftrolle** mit vier Icons ("untersuchen", "benutzen", "öffnen", "nehmen") erscheinen, mit denen Ihr die gewünschten Aktionen ausführen könnt. Auch das Zusammenklicken dieser Aktionen (z.B. "Benutze Schlüssel mit die Truhe") wird mit Sprachausgabe unterstützt. Überhaupt sind die Dialoge dieser komplett deutschen Produktion merklich von Einheimischen geschrieben worden, der Humor läßt sich folglich auch nicht mit den Witzeleien der anglo-amerikanischen Vorbildern vergleichen. Habt Ihr eine wichtige Passage des Adventures hinter Euch gebracht, faßt ein Erzähler noch einmal das wichtigste zusammen und geleitet Euch wie die Einleitung in einem Buch in den nächsten Handlungsbereich. fh





Oben: In der Hafenkneipe treiben sich seltsame Gestalten herum, die vorgeben Vampire zu sein



Bemerkenswert ist die erstklassige Hintergrundgrafik, die so manches amerikanische Adventure alt aussehen läßt. Held Alex und seine Polygon-Genossen sehen zwar ganz manierlich aus, haben allerdings den Animationsgrad wandelnder Salzsäulen. Alex besitzt ganze drei, vier Bewegungsvarianten, erklimmt keine Hängeleitern und bückt sich noch nicht einmal für wichtigste Gegenstände. Die schönen Hintergründe sind oftmals völlig verwaist, gibt es einmal unmotiviert in der Landschaft herumstehende Personen, so gehen sie keinerlei Beschäftigung nach, sondern verharren bewegungslos, bis Ihr sie ansprecht. Wichtige Items sind nicht sichtbar, man erfährt nur durch eine Untersuchung der Gegend, daß sie dort irgendwo rumliegen. Die recht gute Story vermag die unmotivierten Rätsel und oft gar läppischen Konversationen nicht zu kaschieren.

GEHT SO

Name			Talisman
Genre			Adventure
Hersteller			Software 2000
Niveau			mittel
Preis			ca. 100 Mark
Spieler			1
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	✔

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**72%**
Sound	**74%**

Spielspaß

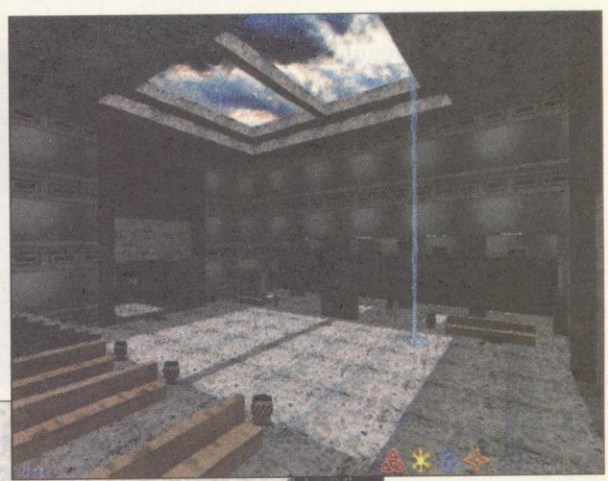
61%

TEKWAR

Schuster, bleib bei deinen Leisten... Captain Kirk geht fremd, und Capstone macht ein Computerspiel daraus.

William "Kirk" Shatners TekWar gehört in Amerika zu den erfolgreicheren Science-Fiction-Buch- und Filmserien, während sich die Reihe hierzulande nie so richtig durchsetzen konnte: Den SciFi-Fans ist's zu kriminalistisch und den Kriminalisten zu futuristisch. Als dann in letzter Zeit Gerüchte aufkamen, die Romane habe gar nicht Shatner selbst, sondern nur ein Ghostwriter geschrieben, war auch noch der StarTrek-Bonus dahin. Auf den TekWar-Büchern baut auch das Computerspiel auf. Die Story: Ein unbekannter Held – das seid Ihr! – wird aus einem Orbitalgefängnis entlassen und zum Chef der Dedektei Cosmos, **Walter Bascom**, gebracht. Bascom erklärt Euch per Video Euren Auftrag: Zwei weltberühmte Wissenschaftler sind verschwunden. Vermutlich werden sie von den TekLords gezwungen, die Droge Tek über die Datenautobahn "Matrix" zu verbreiten. Sollte das gelingen, könnte der gesamte Planet Erde Tek-abhängig werden. Ihr seid der einzige, der die Katastrophe noch verhindern kann... Um Euren Auftrag auszuführen und an den Obergangster heranzukommen, müßt Ihr zuerst verschiedene Unter-TekLords auslöschen. Die Reihenfolge bestimmt Ihr selbst im Startbildschirm. Anschließend gibt Euch Bascom eine kurze Einweisung, wo Euer spezieller Gegner in etwa sein könnte. Sofort danach findet Ihr Euch in einer U-Bahnstation wieder, und die Mission beginnt. TekWar ist ein klassisches 3D-Actionspiel, bei dem Ihr die Welt mit den Augen des Helden seht. Ihr sucht alle Stadtteile ab, die Ihr mit der U-Bahn erreichen könnt, wehrt Euch gegen diverse Killer, löst manchmal kleinere Rätsel







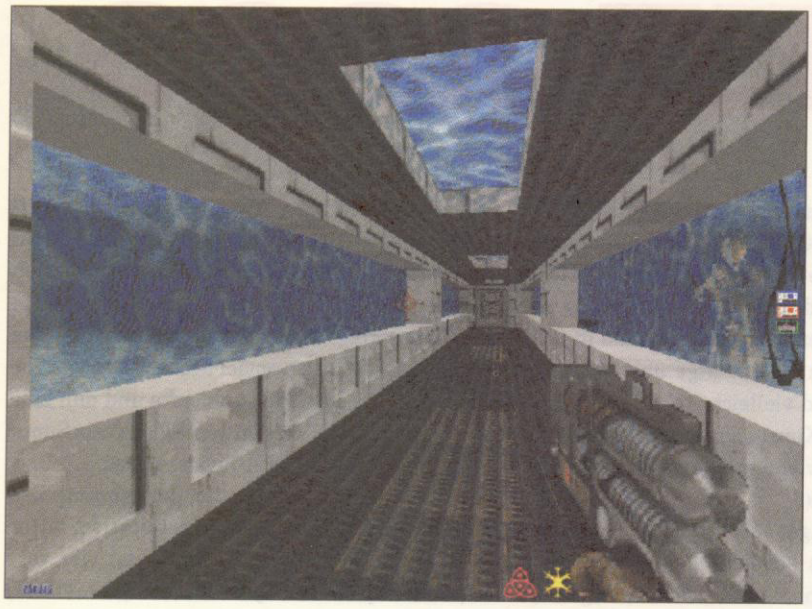
Nicht alle U-Bahnhöfe sehen so versifft aus, manche sind auch ganz in Marmor

Überraschung! Ihr habt einen der Bösewichte in seinem Luxus-Appartment erwischt

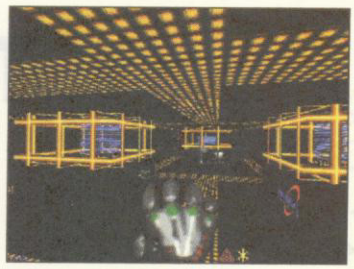
TEKWAR

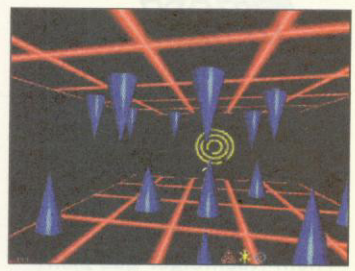
Held der TekWar-Bücher ist ein Ex-Cop namens Jake Cardigan, dem vor Jahren ein Verbrechen untergeschoben wurde. Nach vier Jahren Tiefschlaf-Gefängnis heuert Cardigan bei Walt Bascom's Dedektei "Cosmos" an. Hauptgegner: Das Tek-Kartell. Tek ist eine im 21. Jahrhundert weitverbreitete technische Droge, mit der die TekLords – vergleichbar unseren heutigen Drogenbaronen – in der "Grand Los Angelos Metropolitan Area" ihre Brötchen verdienen. Aus der Reihe sind bisher fünf Romane in Deutschland erschienen. Für Einsteiger besonders interessant dürfte der Sammelband "Tek" mit den ersten drei Büchern für ganze 12 Märker sein. *Shatner, William: Tek. Bastei-Lübbe, ISBN 3-404-23176-7.*





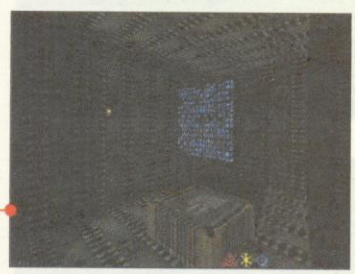
Auf der Suche nach dem örtlichen TekLord verschlägt es Euch auch in ein beeindruckendes Unterwasser-Aquarium











Marke "Wo ist die Zugangskarte für diese Tür?" und findet hoffentlich irgendwann den jeweiligen Stadtteil-TekLord. Sobald dieser liquidiert ist, habt Ihr den Level gewonnen und erhaltet Zugang zu dessen persönlichen Matrix-Codes. Mit den Codes könnt Ihr Euch in den Dateibereich dieses TekLords einhacken. Erst wenn in allen sieben Dateibereichen ein Schalter umgelegt wurde, erhaltet Ihr Zugang zum Gebäude des finalen Hauptgegners.

Anders als bei den meisten 3D-Spielen dieser Art, müßt Ihr bei TekWar per Fadenkreuz auf Eure Feinde zielen; die ungefähre Richtung reicht nicht aus. Allerdings ist das meist kein größeres Problem, da sich die Gegner trotz der versprochenen "fortgeschrittenen künstlichen Intelligenz" nicht sonderlich clever verhalten. Ihr verteidigt Euch mit verschiedensten Waffen, von der Betäubungspistole bis zum Raketenwerfer. Wichtig: Nicht auf Zivilisten, sondern nur auf Verbrecher schießen und Euer Kriegsgerät in der Öffentlichkeit immer schön verstecken, sonst habt Ihr ziemlich schnell die Polizei auf dem Hals. Auch die **Matrix** ist eine 3D-Welt, allerdings kämpft Ihr dort mit speziellen Cyberspace-Waffen und habt keinen festen Boden unter den Füßen, sondern schwebt frei im virtuellen Raum.

TekWar basiert, wie das letzten Monat getestete Action-Rollenspiel Witchaven, auf der Grafik-Engine von 3D-Realms. Auch TekWar läuft sowohl unter VGA als auch – Pentium vorausgesetzt – unter SuperVGA. Allerdings sieht TekWar nochmals ein gutes Stückchen beeindruckender aus als Witchaven: Vor allem in der HiRes-Auflösung wirken manche Örtlichkeiten geradezu beängstigend echt, egal ob Ihr durch edelste Bürotürme schlendert, Euch auf dem Tennisplatz, in mehreren Museen und verschiedenen Bars vergnügt oder durch die Kanalisation kämpft. Drehtüren rotieren leise in Hauseingängen, die U-Bahn kommt pünktlich alle 2 Minuten und bringt Euch zur nächsten Station. Busse, Laster und Ferraris(!) fahren lustig die Straßen entlang, halten korrekt an roten Ampeln und überfahren unvorsichtige Fußgänger. Gar nicht lustig sind dagegen die Animationen der Zivilisten und Eurer Gegner: Recht schauerlich eingescannte Digi-Bildchen mit mageren drei bis vier Bewegungsphasen.

Die Musik dödelt eher uninspiriert vor sich hin, während Sound und (englische) Sprachausgabe durchaus gefallen.

ste



Was an Aufwand in der TekWar-3D-Welt steckt, läßt sich nur erahnen. Ist es bei fiktiven Welten wie Fantasy-Dungons recht einfach, mich von deren Echtheit zu überzeugen – ich war ja noch nie in einem –, so muß bei "realistischen" Orten vor allem auf Details geachtet werden. Und die stimmen! Nur: So schön das alles anzuschauen ist, so unklug wurde es spieltechnisch gemacht. Statt wie in anderen Programmen geschickt durch die Level gelenkt zu werden, habt Ihr in TekWar von Beginn an Zugang zu allen Örtlichkeiten. Will heißen: Wer Pech hat, findet den Endgegner nie, andere stolpern bereits nach 30 Minuten über ihn. Schade, daß wenig von den Originalromanen übrigblieb – eine richtige Flugtaxe mit Roboterfahrer hätte mir besser gefallen als die U-Bahn. Trotzdem können TekWar-Fans und Grafikfetischisten mit ordentlich MHz unter der Rechnerhaube zugreifen, alle anderen sollten probespielen.

GUT

Name	**TekWar**		
Genre	Action		
Hersteller	Capstone		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 16		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-)Modem
Grafik	**75%**
Sound	**55%**
Spielspaß	**66%**

Bilder auf

EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

TFX: EF 2000

T.F.X.

Der actionlastige Vorgänger des EF2000 sackte in der PP 11/93 eine 84%ige Wertung ein. Im Gegensatz zu seinem Nachfolger gab sich T.F.X. bescheiden in den Hardwareanforderungen. Volker Weitz meinte einst: "Sogar mein alter 386er mit 25 MHz schwingt sich zu einem letzten Höhenflug auf". Those were the days..

Wir Europäer sind schon ein seltsames Völkchen. Seit gut 40 Jahren proklamieren unsere Politiker die Vereinigung unseres Heimatkontinents, von der bisher ziemlich wenig zu spüren ist. Außer der Tatsache, daß man inzwischen von Zöllnern unbehelligt über diverse Grenzen kommt und vielleicht bald mit irgend einer europäischen Kunstwährung einkauft, gibt es noch nicht allzuviele handfeste Beweise für ein vereintes Europa.

In der Verteidigungspolitik näherte man sich wie gewohnt etwas schneller aneinander an. Bereits 1983 einigten sich Deutschland, England, Italien, Spanien und Frankreich auf den Entwurf eines Abfangjägers für das Ende des Jahrtausends. Die Franzosen stiegen zwar 1985 aus, die restlichen Partner jedoch hielten, trotz deutscher Klagen über die immensen Kosten, an dem Projekt fest. Und so stieg am 29. März 1994 der erste Eurofighter-Prototyp nach 11jähriger Entwicklungszeit zum Jungfernflug in den Himmel über Bayern auf.

Die Geschichte von EF2000 beginnt ebenfalls vor einiger Zeit: Bereits 1993 simulierten die Macher von DID in **"T.F.X."** den Eurofighter zusammen mit der F-22 und dem F-117 Stealthbomber. Für den zweiten Teil des "Tactical Fighter Experiment" konzentrierte sich das Team um Martin Kenwright ausschließlich auf den europäischen Wundervogel, mit der Absicht, jedes System des Jets in das Programm zu quetschen. Und hierbei gaben sich die Briten soviel Mühe, daß sogar die Royal Air Force bei DID anklopfte und nun eine leicht modifizierte Version von EF2000 als Simulator für angehende EFA-Piloten nutzt.

Aber zurück zur heimischen Anwendung des Spiels: Nach problemloser Installation unter DOS erwarten Euch im Hauptmenü vier verschiedene Spielmodi: Quick Combat, Simulator, Multiplay und Campaign. Hinter Quick Combat verbergen sich zwölf vorgegebene Missionen, die Ihr entweder einzeln oder hintereinander in drei Schwierigkeitsgraden durchspielt. Starten und bewaffnen müßt Ihr Euren Jäger nicht, und für jedes abgeschossene Feindflugzeug gibt's Punkte. Den Assen winkt bei entsprechendem Score ein Platz in der Hall of Fame, fast wie in der Spielothek. Im Simulator werdet Ihr zunächst mit den Flugeigenschaften des Jägers vertraut gemacht. In mehreren Freeflight-Missionen über verschiedenen Städten Skandinaviens dürft Ihr Euch an der Landschaft ergötzen und Euer Arbeitsgerät besser kennenlernen. Wem das zu langweilig wird, der stürzt sich in eine der Kampfmissionen. Hier habt Ihr die Wahl zwischen Waffen-Lehrgängen (gerade bei Luft-Boden-Waffen sehr zu empfehlen) oder kompletten Kampfaufträgen samt Briefing. Habt Ihr Euch für eine Mission entschieden, stellt Ihr





EF2000 verfügt über eine Unzahl von Fluggeräten. Hier z.B. die amerikanische "Supercobra" (ganz oben)





Jetzt wird's ernst. Eine der schwersten Aufgaben in TFX: Das Auftanken in der Luft. Links oben isser schon fast 'drin.





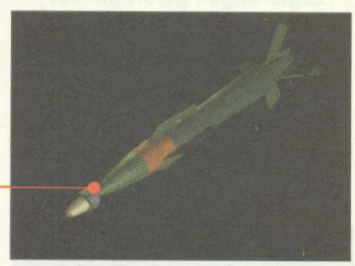
Ein Kampf-Jet für 130 Märker? Kein Problem mehr: Der EF2000 ist gelandet! Die Maschine mit dem Doppel-Leitwerk (oben) ist allerdings kein Eurofighter, sondern...?



Hier geht nix mehr! Nach kritischen Treffern spielen Eure MFDs verrückt (oben)



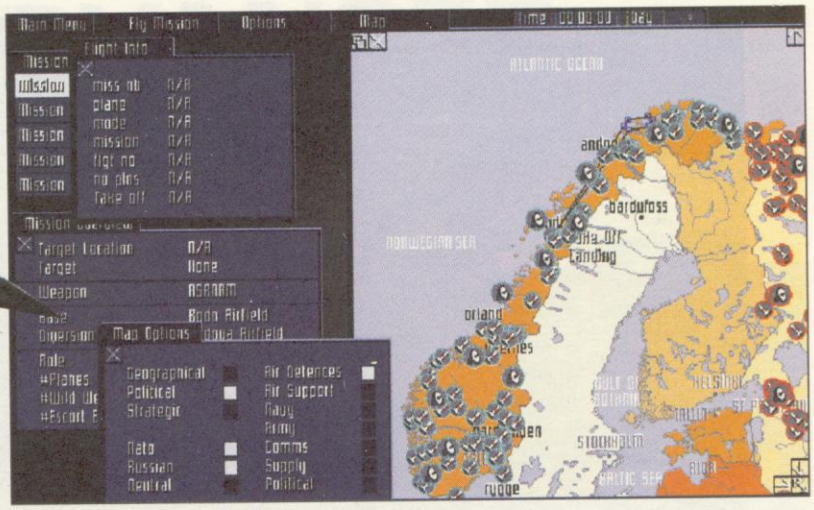
noch schnell die Tageszeit und das Wetter ein und wählt gegebenenfalls die Waffenkonfiguration Eures Jägers aus. Da EF2000 als echter Multirole-Jet entwickelt wurde, reicht Euer Arsenal von der Sidewinder bis zur ausgewachsenen **LGB** (Laser Guided Bomb) GBU-16. Im Campaign-Modus schließlich seid Ihr Teil der Nato-Streitkräfte, die sich russischen Invasoren in Skandinavien entgegenstellen. Rußland hungert nach einem Zugang zum Atlantik und marschiert daher in einer nicht all zu fernen Zukunft in Norwegen ein (Schwachsinn!). Auf der Übersichtskarte zeigt Euch das Programm die Einheiten der beiden Machtblöcke sowie alle neutralen Streitkräfte an. Eine komplexe Strategie-Engine berechnet die Bewegungen sämtlicher Einheiten, führt Gefechte durch und präsentiert am nächsten Spieltag die Raumgewinne und -verluste. Sämtliche Gefechte, die während Eurer Mission ablaufen, werden tatsächlich geflogen. Wenn Ihr also keine Lust zum Fliegen habt, könnt Ihr Euch z.B. per "Browse Plane"-View eine Staffel Tornados herauspicken und ihr genüßlich bei der Bombardierung eines Docks zuschauen. Euch als 08/15-Pilot stehen verschiedene Aufträge zur Auswahl, die von CAPs über Eskort-Missionen bis hin zu Bombing-Raids reichen. Wetter und Bewaffnung könnt Ihr in der Campaign nicht beeinflussen, und leider läßt Euch das Programm auch Eure Waypoints nicht selber setzen. Klickt Ihr auf "Take-Off", findet Ihr Euch nicht etwa am Anfang der Startbahn, sondern vor Eurem Hangar wieder. Bevor Ihr nämlich abheben könnt, gilt es, das "Clear Taxi" des Tower abzuwarten. Wem das alles zu lange dauert, der bedient sich hier – und an anderen "zeitraubenden" Stellen – der Skip-Funktion, die ihn automatisch zum nächsten wichtigen Ereignis bringt. Den Taxiway zur Startbahn und den Start selbst solltet Ihr Euch aber trotzdem nicht entgehen lassen, denn schon hier begeistert TFX mit einem nie gekannten Realismusgrad: Der Eurofighter federt z.B. beim Beschleunigen oder Bremsen wirklichkeitsgetreu ein, und selbst die Abrollgeräusche der Reifen klingen wie bei einem echten Start. Seid Ihr einmal in der Luft, sind Eure drei MFDs (Multi-Function-Displays) die wichtigsten Instrumente im Cockpit. Jedes Display dient zur Steuerung und Überwachung der verschiedenen Systeme des Jets. Das mittlere davon benutzt Ihr zur Navigation und zur Steuerung Eurer Laser-gelenkten Waffensyste-





Der Tod ist ein Meister aus Deutschland. Die 27mm Maschinenkanone von Mauser wird auch im Tornado verwendet. (oben)





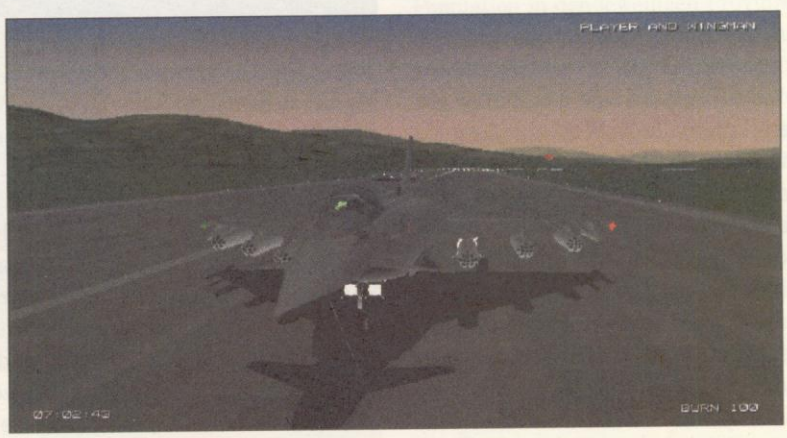
Die taktische Karte der Campaign zeigt jede Einheit an

me. Links überwacht Ihr Eure Radarsysteme und den Imaging Infrared-Sensor (IIR) für die hitzegelenkten Mavericks. Das rechte MFD schließlich ist das Kontroll-Display für alle Bordsysteme, konfiguriert die Autopilot-Modi (Ihr habt gleich vier davon!) und dient außerdem als Bedrohungs-/ECM-Anzeige. Das letzte wichtige Cockpit-Display findet sich unter dem HUD, nennt sich Infrared Search and Track (IRST) und dient der visuellen Identifikation von Zielen außer Sichtweite. Ein herausragendes Feature des **Eurofighter** ist die Tatsache, daß Euch das Flugzeug fast bei allen Aufgaben soweit unterstützt, daß Ihr Euch getrost auf Eure Gegner in der Luft konzentrieren könnt: Sogar Chaffs und Flares können vom automatischen Verteidigungssystem selbstständig ausgestoßen werden. Wer jetzt allerdings eine Actionsimulation à la "Strike Commander" erwartet, wird – Gott sei Dank – enttäuscht. Wollt Ihr z.B. eine LGB verwenden, reicht es nicht, das Ziel aufzufassen und zu feuern: von der Target-Auswahl bis zur Steuerung der Bombe im Flug, müßt Ihr alles selber erledigen. Zunächst gilt es, das Ziel zu identifi-

EUROFIGHTER

Der modernste und derzeit beste Multirole-Fighter der Welt. Einzig die F-22 (die jedoch doppelt so teuer und nicht für den Bodenangriff geeignet ist) kann dem EF2000 im Luftkampf das Wasser reichen. Der hauptsächlich aus Carbon-Fasern und Aluminium-Legierungen gefertigte Jet existiert zwar im Moment nur als Prototyp, bis zum Jahr 2002 sollen aber die bestellten 600 Einheiten in Dienst gestellt worden sein.



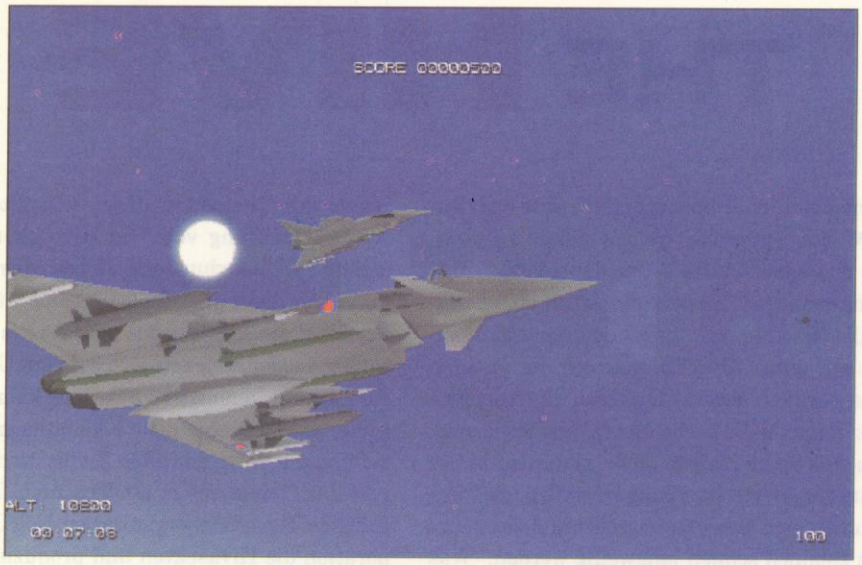


Und der nasse Asphalt bebt ... Ein Take Off im Morgengrauen.



Endlich ist er da, der Rolls Royce unter den Flugsimulationen, und das Warten hat sich gelohnt! Was DID hier auf die Beine gestellt hat, dürfte in naher Zukunft schwer zu überbieten sein. Wo fange ich an? Die Grafik ist brillant: Der Eurofighter z.B. ist so detailliert dargestellt, daß Ihr von der Außenansicht aus (fast) die MFDs ablesen könnt. Die Soundeffekte verbreiten perfektes Cockpitgefühl, und die Midi-Stücke gehören zu den stimmungsvollsten, die ich je in einer Jetsimulation gehört habe. Das Fluggefühl und die Engine lassen sich nur mit "hyperrealistisch" beschreiben, noch nie fühlte ich mich dem wahren Fliegen so nahe. Versucht doch mal, den Eurofighter in der Luft aufzutanken: Wahnsinn! Selbst Don Whiteford (der Projektleiter von EF2000) saß geschlagene zwanzig Minuten vor meinem PC, bis er angedockt hatte. Einzig der Campaign-Modus könnte den Spieler besser in den Konflikt einbeziehen. Die Missionen werden ohne Kontext dargeboten, wir erfahren nie, weswegen wir die Aufträge fliegen müssen und welche Folgen unser Erfolg oder Mißerfolg auf den Konflikt hat. Echte Piloten bekommen diese Info wahrscheinlich auch nicht, aber als Spieler möchte ich schon wissen, was meine Handlungen bewirken. Dies bleibt jedoch der einzige Schönheitsfehler, ansonsten ist TFX heißer Kandidat für den Titel "Beste Flugsimulation derzeit".

SUPER



Die genialen Sonneneffekte gibt's nur in der höchsten Detailstufe



Die Funktionen des mittleren MFD: Hier seht Ihr die Nav-Map...



...und hier den "Thermal Imaging and Laser Designation (TIALD)-Mode.

HARDWARE

Minimalkonfiguration ist laut DID ein DX2 mit 4 MByte. Dazu ganz ehrlich: Habt Ihr solch einen Rechner zu Hause stehen, laßt lieber die Finger vom Eurovogel. In SVGA wird's nämlich erst ab einem P5 90 spielbar, besser ist ein 133er, denn wer schaltet bei einem Spiel wie diesem schon gerne die Details herunter?





Ganz oben: TFX in ganzer Pracht: SVGA mit allen Details. Oben: Die Sparversion. VGA ohne Details.

zieren. Dann schaltet Ihr auf Autopilot und schaut auf dem MFD durch die Target Camera Eures Jägers. Sobald Ihr das Ziel ausmacht, schaltet Ihr auf Track und strahlt es mit dem Laser an. Wenn sich das Gebäude in Reichweite befindet, schickt Ihr Eurer explosives Präsent auf die Reise. Während die Bombe fällt, müßt Ihr stets den Laser auf das Ziel halten, die LGB schlägt nämlich nur dort ein, wo sie den kleinen roten Punkt "sieht". Und wenn dann noch gleichzeitig SAMs und AAA mit Euch Zielschießen veranstalten, kommt erst richtig Stimmung im Cockpit auf. Sollten Euch Eure Aufgaben über den Kopf wachsen, stehen bis zu vier Wingmen zur Verfügung, die sich erfreulicherweise sehr geschickt im Kampf anstellen. Noch schnell ein Wort zu den verschiedenen Perspektiven. Sie hier alle aufzulisten, würde den Rahmen des Beitrags sprengen, also nur soviel: Alleine für Eure Raketen stehen Euch vier verschiedene Views zur Verfügung. Alles klar? *sg*





Wow! Was für ein beängstigend realistischer Flugsimulator! "EF 2000" ist der schönste Simulator, den ich bislang gespielt habe und setzt auch simulationstechnisch neue Maßstäbe. Grafisch schlägt Europas Streithahn alle Konkurrenten um Längen: Norwegen und die dazugehörigen Fjorde sehen brillant aus, die verschiedenen Flieger sind genau modelliert, und die Außenansichten lassen das Herz eines jeden Flugfanatikers höher schlagen. Lediglich in den Städten hätte ich mir detailliertere Bodenziele gewünscht. Spieltechnisch wurde jedes E.F.-System eingebaut und ist auch ohne viel militärtechnisches Verständnis zu bedienen. Allerdings sorgt der unausgegorene Campaign-Modus für weniger Motivation, als zum Beispiel derselbe in "Tornado". Simulationsfreaks müssen zugreifen – Campaign-Fans und Flieger, die wochenlang motiviert werden wollen, sollten probespielen.

SUPER

Name	TFX:EF 2000
Genre	Simulation
Hersteller	DID/Ocean
Niveau	einstellbar
Preis	130 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		66	
Prozessor empfohlen			100

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		✔

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	✔

System	DOS
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Flightsticks, Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerkoptionen
Grafik	**90%**
Sound	**83%**
Spielspaß	

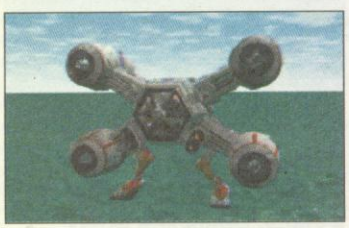
Solo	Multi
89%	91%

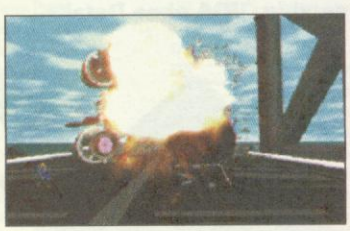
Bilder auf

THE HIVE

Trimark gibt Kammerjägern neue Berufsperspektiven.







In langen Zwischenszenen wird die Handlung weitererzählt; nicht immer gibt es ein Happy-End

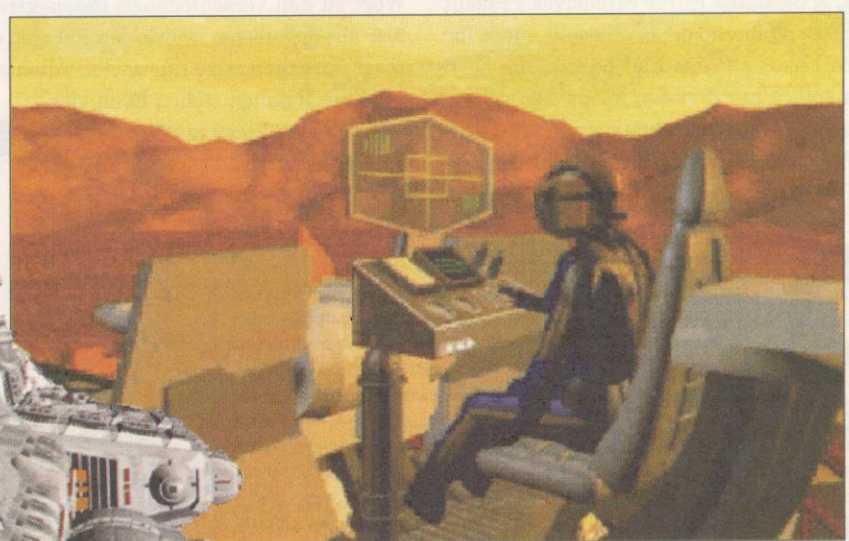
Schon seit jeher haben Actionspiele auf dem PC eine Schwäche: Wenn's schnell sein soll, geht das meist auf Kosten der Grafik. Also nimmt man dem Prozessor die Arbeit ab, berechnet alle Grafiken im voraus und brennt sie komplett auf eine CD-ROM, von der die fertigen Daten nur noch abgelesen werden. Einziges Problem: Wenn die Daten bereits fix und fertig sind, kann der Spieler nicht mehr allzu tief in die bereits festgelegte Handlung eingreifen, die Möglichkeiten sind also sehr begrenzt und das ganze kann ziemlich schnell langweilig werden. "Was tun?", fragte man sich bei Trimark und beantwortet die Frage mit dem Actiontitel The Hive, bei dem versucht wird, den Spieler durch möglichst viel Abwechslung davon abzulenken, daß eigentlich immer der gleiche Film läuft.



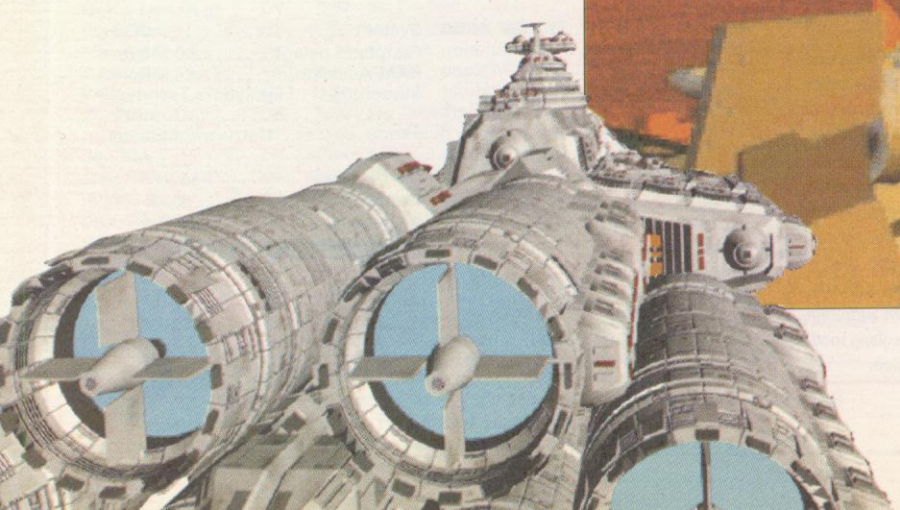
Notlandung mit leeren Tanks auf dünnem Eis

Wie es sich für einen richtigen Actiontitel gehört, ist die Handlung von The Hive eher schnell erzählt: Vor Jahrhunderten konstruierten Gen-Forscher die Hivasekten, kleine künstliche Insekten, die ein tödliches biologisches Gift herstellen. Leider ereignete sich bald ein Unfall und die gesamte damalige Bevölkerung kam um. Viel später entdeckt eine neue Föderationsregierung zufällig die Reste der alten Zivilisation und riegelt das Gebiet sofort ab. Trotzdem klont die geheime Terroristenorganisation NoirDyne Corporation die Hivasekten und produziert genug Biogift, um die gesamte Galaxie auszulöschen. Ihr übernehmt die Rolle des Geheimagenten Max, der die Terroristen infiltriert, dessen Deckung aber unglücklicherweise schnell auffliegt. Jetzt jagt die Corporation Euch und bietet alles auf, was an Kampftruppen einsatzbereit ist.

In 20 Einzelmissionen kämpft Ihr ums Leben, fast in jeder gibt es irgendeine Spezialität: Mal müßt Ihr beim **Landeanflug** über Bergketten die verbleibenden Treibstoffreserven mit der rechten Maustaste so dosieren, daß Euer Flieger nicht vorzeitig absackt und in die Berge knallt, bei anderen Missionen werden die "Schienen" Eures Raumgleiters immer wieder in leicht anderen Bahnen um ein größeres



Ihr seid ganz allein in der Mitte und könnt Euch um 360° drehen





Rasant, rasant: Der Flug durch diese Meeresplattform ist furios, Euer Kurs wird immer wieder leicht variiert

Gebäude gelenkt. Im von Trimark "Panoractive" genannten Modus steht Ihr fest in der Mitte eines größeren Gebietes, könnt Euch aber frei um 360° drehen und müßt die gegnerischen Raumschiffe treffen, die Euch von vorne und hinten um die Ohren flitzen.

Alle Grafiken in The Hive wurden gerendert und sehen dementsprechend beeindruckend aus. Auch hier gibt's jede Menge Abwechslung: Vom **Eismond** über Weltallszenen bis hin zu Scharmützeln auf einem Wüstenplaneten müßt Ihr Euch in verschiedensten Gegenden der Terroristen erwehren. Die zahlreichen Cut-Szenen, in denen die Handlung fortgeführt wird, sind furios geschnitten und die klasse Orchestermusik paßt hervorragend dazu.

Leider ist The Hive alles andere als leicht. Zwar könnt Ihr zwischen "normal" und "schwer" wählen, aber bereits im leichteren Modus gibt es derart viel feindlichen Widerstand, daß manche Missionen auch für Actionspiele-Profis fast nicht zu schaffen sind, zumal die **Maussteuerung** leicht übersensibel reagiert. Allerdings müßt Ihr deswegen nicht immer von vorne anfangen, sondern habt unbegrenzt viele Leben. Das aktuelle Spiel wird automatisch gesichert.



Ruhe vor dem Sturm: Max bereitet sich auf einen größeren Ansturm vor

The Hive erscheint auf zwei CDs und läuft nur unter Windows 95. Die Grafik könnt Ihr dabei Eurem Computer anpassen, Spieler mit schnellen Rechnern können sich in der höchsten Auflösungen an 640x480 Pixeln mit bis zu 65536 Farben (haben wir natürlich nachgezählt!) erfreuen. Eine deutsche Übersetzung ist für Anfang 96 geplant.

ste

BUG

Obwohl die Programmierer in Handbuch und Readme-Datei massiv den Joystick als Steuergerät empfehlen, werdet Ihr fast alle Hive-Missionen nur mit der Maus überleben, und die hat einen kleinen Bug: Wenn Ihr in Windows einen Joystick angemeldet habt, ist sie in The Hive nämlich komplett deaktiviert. Um den kleinen Nager trotzdem benutzen zu können, stellt Ihr unter Systemeinstellungen/Joystick die Joystick-Auswahl auf (Kein).



Freunde actionreicher Ballerspiele: The Hive ist bisher das beste, was mir an vorberechneten Render-Orgien untergekommen ist. Dabei fängt alles ganz harmlos an, der erste Level ist trotz Weltraum-Flair eher lau, und bis Ihr Euch an die überempfindliche Maus gewöhnt habt, dürfte Max' Shuttle einige Male im All zerbröselt sein. Spätestens ab der vierten Szene aber zeigt Trimark, was alles in dem Programm steckt: Abwechslungsreiche Missionen, genial animierte Grafiken und rasantes Tempo – der durchschnittliche Videoclip ist dagegen ein Schnarcher. Insbesondere der Flug durch die Meeresplattform läßt auch hartgesottene Achterbahnfahrer nach dem Sicherheitsgurt greifen, die packende Story und der tolle Sound geben Action-Freaks dann den Rest. Einschränkung: The Hive ist viel zu schwer, Anfänger werden das Programm nach wenigen Minuten frustriert ins Regal stellen.

SUPER

Name			The Hive
Genre			Action
Hersteller			Trimark
Niveau			einstellbar/schwer!
Preis			100 Mark
Spieler			1
	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

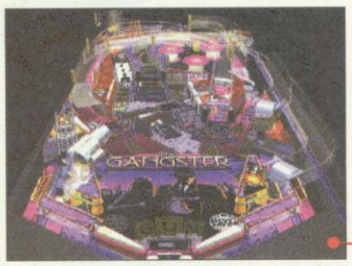
System	Win'95
Festplatte belegt	0,3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**83%**
Sound	**87%**
Spielspaß	

83%

Bilder auf

TILT







Roadking USA: Die Kugelgeschwindigkeit ist dem Thema angepaßt

Montag Morgen. Nach einem anstrengenden Wochenende betritt der unausgeschlafene Redakteur seinen Arbeitsplatz und erblinzelt durch seine nur halbgeöffneten Augen ein neues Programm auf seinem Schreibtisch. Sofort schwirren dem auf der Stelle Hellwachen die schönsten Gedanken durch den Kopf: Ist es ein neues LucasArts-Adventure, ein stahlhelmhartes SSI-Strategical oder vielleicht das ultimative Sportspiel? Das wohlige Kribbeln weicht nach dem Lesen des Schriftzugs zunächst einmal leichter Enttäuschung: Es ist wieder "nur" ein neuer Flipper. Die finstere Mine erhellt sich leicht, als sich der Schreiberling der Tatsache erinnert, daß Tilt von Virgin stammt, deren Name immer wieder für hohe Qualität in der Softwarebranche bürgt. Anscheinend rentiert sich die Xte Pinball-Sammlung trotz der nicht nachlassenden Flut recht ähnlicher Programme für den Hersteller immer noch. Die Wege, die bei Virgin beschritten wurden, unterscheiden sich dabei kaum von denen der Mitbewerber. Tilt ist eine Sammlung sechs thematisch unterschiedlicher Tische, die in drei verschiedenen Auflösungen und Darstellungsmodi angeboten werden. Die niedrigste der drei zeigt die Spielflächen bei 320 x 200 Punkten in einer mitscrollenden 3D-Ansicht, die wegen der pixelig-groben Grafik aber nur auf schwachbrüstigen Rechnern Anwendung finden sollte. Mit 800 x 600 Pixeln läßt die höchste Auflösung den ganzen Tisch auf dem Monitor erscheinen und ist dem Gefühl eines Spielhallengerätes am nächsten. Das normale SuperVGA in 640 x 480 Punkten bietet beide Modi, zusätzlich aber noch die von Psycho Pinball und Konsorten bekannte 2D-Sicht.





The Monster, der Flipper für alle Möchtegern-Frankensteins

Funfair heißt der Tisch rund um den Rummelplatz, der mit "Partyland" aus Pinball Dreams und "Psycho" von Psycho Pinball bereits zwei Vorbilder mit ähnlichen Themen hat. Monster, einer der aufwendigsten Tische, versetzt Euch in ein Gruselszenario mit gar schauerlichen Soundeffekten, während **Gangster** Erinnerungen an Al Capones Chicago der zwanziger und dreißiger Jahre hervorruft. Mein persönlicher Favorit ist Roadking USA mit einer Menge an Rampen und raffiniert angebrachten Passagen, untermalt von fetzigem Highway-Rock und röhrenden Soundeffekten. Eher beschaulich geht es dagegen in den Fantasy-Welten von Myst&Majik zu, der mit einem gerenderten **Drachenkopf** als zusätzlicher Abschußrampe aufwarten kann. Zu guter Letzt lädt dann noch Star Quest zu einer Reise durch den Weltraum ein.

Bemerkenswert ist in Hinsicht auf die jüngsten Optionsmenü-Exzesse das Fehlen jeglicher Einstellungsmöglichkeiten in Bezug auf Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Bälle oder Neigungswinkel des Tisches.

mg



GEHT SO

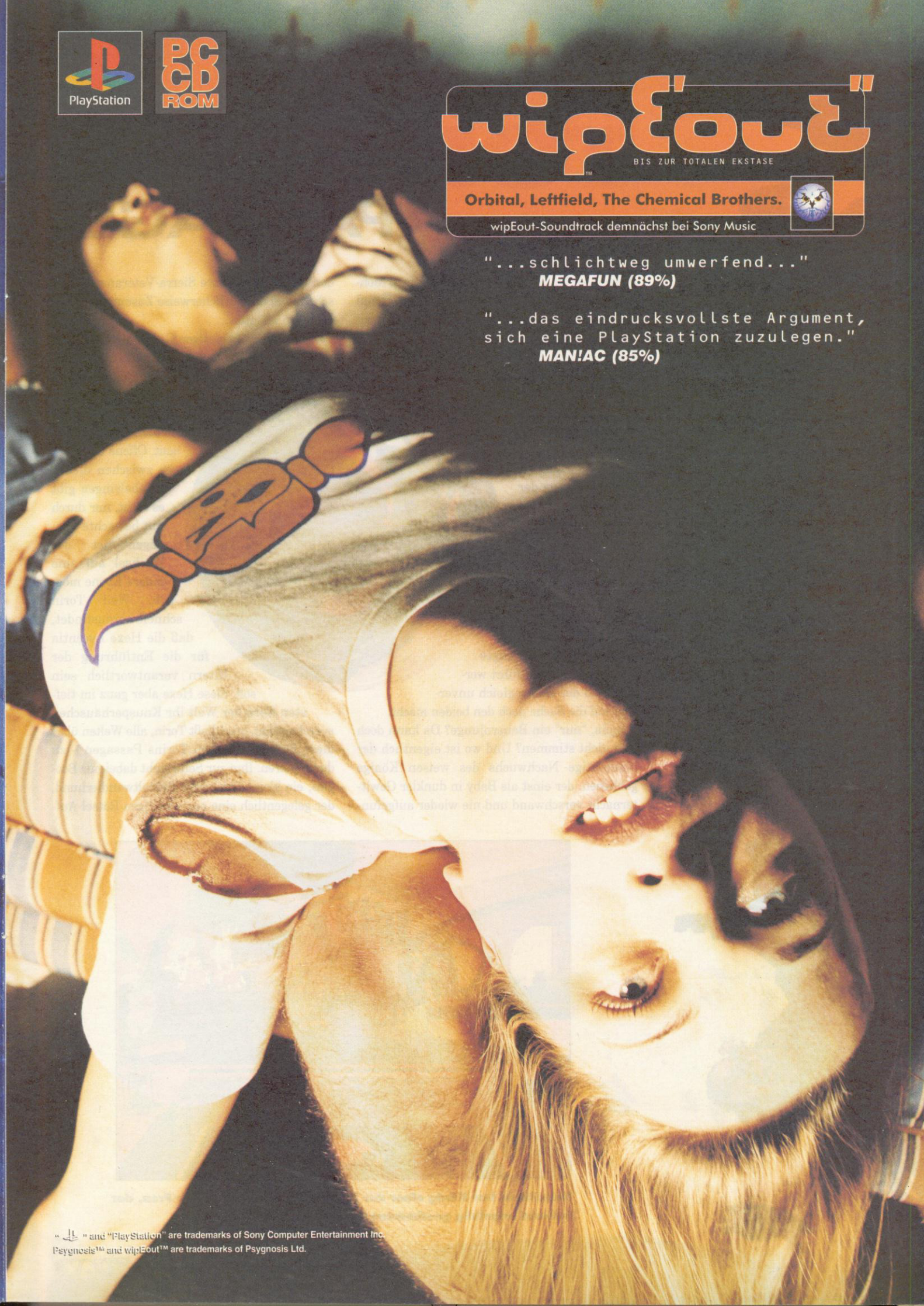
Nur mit jahrzehntelanger Flippererfahrung werdet Ihr bei Tilt Land, sprich Highscores, sehen. Ständig beschleicht einen das Gefühl, daß die Tische mit mindestens 45 Grad Neigung dastehen, so unverschämt schnell rollt der Ball ins Aus, ohne daß man großartig was dagegen unternehmen könnte. Dummerweise fehlt noch dazu die Möglichkeit, die Ballgeschwindigkeit zu verlangsamen, da weit und breit keine entsprechende Option zu sehen ist. Grundsätzlich wäre Tilt eigentlich ein spitze Flipper, jeder einzelne Tisch reicht in punkto Grafik und Layout in etwa an die Qualität von Empires Pro Pinball heran. Eine wirklich gute Wertung haben die Programmierer aber leichtfertig verschenkt. Keine der drei Darstellungsmodi stellt richtig zufrieden, die Soundeffekte und Musikstücke sind nur gehobener Durchschnitt; und Sprachausgabe konnte ich kaum eine erlauschen.

Name	Tilt	System	DOS
Genre	Flipper	Festplatte belegt	0,3 MByte
Hersteller	Virgin	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	schwer	Steuerung	Tastatur, Joystick
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

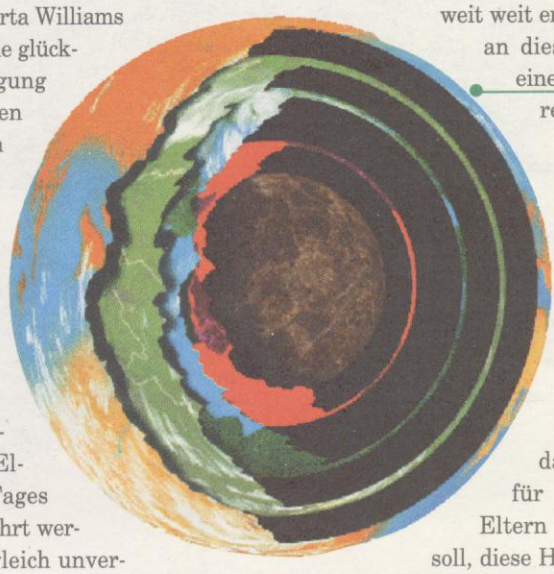
Grafik **71%**
Sound **66%**
Spielspaß

73%

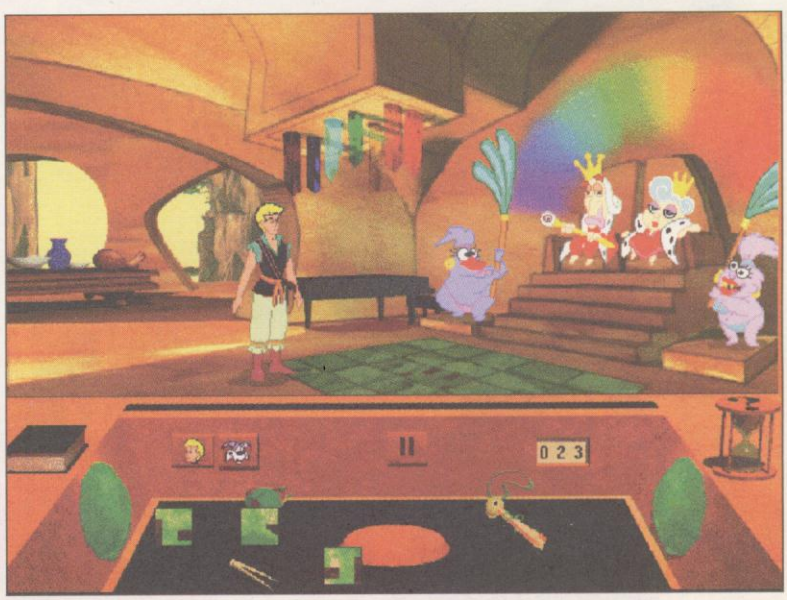

PlayStation
PC CD ROM
wipEout
BIS ZUR TOTALEN EKSTASE
Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.
wipEout-Soundtrack demnächst bei Sony Music
"...schlichtweg umwerfend..."
MEGAFUN (89%)
"...das eindrucksvollste Argument, sich eine PlayStation zuzulegen."
MAN!AC (85%)
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

TORIN'S PASSAGE

Irgendwer bei Sierra muß einen gehörigen Monarchiekomplex haben, denn wieder einmal schickt uns die amerikanische Adventure-Serienschmiede in eine Geschichte mit verlorenen Königskindern. Ist in der KingsQuest-Saga die Firmenchefin Roberta Williams höchstpersönlich für die glückliche Wiedervereinigung hoheitlicher Familien zuständig, so tobt sich im Fantasy-Märchen Torins Passage der "Leisure-Suit Larry"-Erfinder Al Lowe in einer Welt voll weiser Herrscher und böser Zauberer aus: Diesmal ist es der Bauernjunge Torin, dessen Eltern eines schönen Tages von einem Geist entführt werden, und der sich sogleich unverzagt auf die Suche nach den beiden macht. Hoppla, "nur" ein Bauernjunge? Da kann doch was nicht stimmen? Und wo ist eigentlich der blaublütige Nachwuchs des weisen Königs geblieben, der einst als Baby in dunkler Gewitternacht verschwand und nie wieder aufgefunden ward? Altgediente Sierra-Veteranen ahnen schon, daß da möglicherweise Zusammenhänge bestehen könnten...

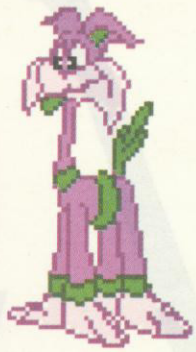


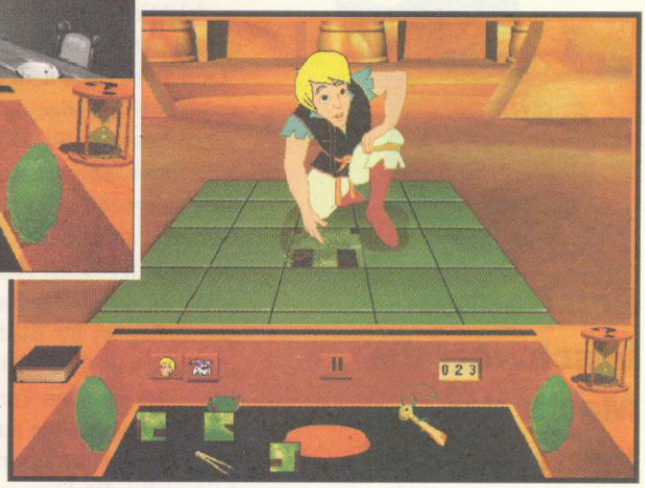
Torin lebt nicht in hiesigen Gefilden, sondern auf einem Planeten in einer anderen Galaxis, weit weit entfernt. Das besondere an dieser Welt: Sie ist wie eine **Zwiebel** aus mehreren Schichten aufgebaut. Offene Übergänge zwischen diesen Zwiebelringen gibt es nicht, nur durch gut bewachte Passagen ist der Wechsel auf eine andere Ebene möglich. Weil Torin schnell herausfindet, daß die Hexe Lycentia für die Entführung der Eltern verantwortlich sein soll, diese Hexe aber ganz im tiefsten Kern der Welt ihr Knusperhäuschen aufgebaut hat, beschließt Torin, alle Welten über diese Passagen – eben Torins Passagen – zu durchqueren. Ihm zur Seite steht dabei nur Boogles, ein kleiner pinkroter Gestaltwandlerhund, der gelegentlich eine zur jeweiligen Rätsel-Auf-



Hoheitlich: Der König einer der Zwischenwelten mit seiner Frau, der äußerst ungnädig gestimmten Königin Di (oder Dy?)







Applaus: Torn stört die Familie Couch-Potatoe beim gemütlichen Fernsehabend



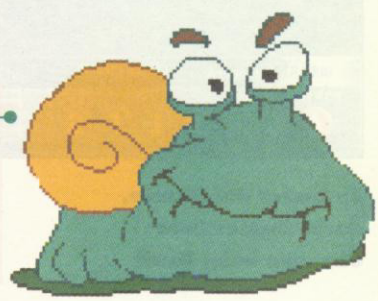
tragslage passende Form annimmt. Natürlich hat Al Lowe auch in Torin jede Menge zotiger Gags, Kalauereien und Anspielungen eingebaut – spätestens dann, wenn Ihr Euch mit dem sportlichen Schneckenpärchen **Slim & Slime** oder den beiden Stinktieren Sam und Max unterhaltet, sollte Euch klarwerden, daß in dem Adventure wenig ernst gemeint ist.

Sierra hat sich die Klagen vieler KingsQuest-Spieler über die teilweise sehr langen Wartezeiten bei Zwischensequenzen zu Herzen genommen und führt mit Torin´s Passage eine deutlich renovierte Benutzerführung ein: Eilige Spieler können Cut-Scenes abbrechen, Euer Held marschiert jetzt mit stufenlos einstellbarer Geschwindigkeit durch die Gegend oder "beamt" sich auf rechten Mausdruck direkt an seinen Bestimmungsort. Für Einsteiger ist die Hint-Helpline gedacht: Wer bei einem der zahlreichen Rätsel nicht weiterkommt, kann sich im Notfall vom Computer weiterhelfen lassen, dafür gibt's dann aber Punktabzug. Widerstandsfähige Adventure-Haudegen können diese Option natürlich abschalten oder nur in bestimmten Zeitabständen zulassen.

Torin´s Passage läuft wahlweise in einem Windows-Fenster oder als DOS-Version. In beiden Fällen werden die Grafiken in SuperVGA dargeboten. Die sehr gute Sprachausgabe, alle Bildschirmtexte und das Handbuch wurden komplett ins Deutsche übersetzt. *ste*

Der Held in Großaufnahme

Auf die lustige Tour: Sierras neustes Adventure.





GUT

Es tut richtig gut, sich nach den niedlich-kitschigen KingsQuest-Titeln mal wieder durch eine Fantasy-Welt zu abenteuern, in der überall gnadenlos geblödelt wird. Auch wenn so mancher Gag in die Hose geht oder zu eher unfreiwilligem Gelächter führt: Der Altmeister des Computerspiele-Holzhammerhumors Al Lowe bietet genau die Art von Witz, den Fans erwarten, und über Geschmack läßt sich sowieso streiten. Zu knobeln gibt es genug, die Rätsel sind von der eher ansprechenden Art, und dank der neuen Benutzerführung gibt es auch keine nervenden Wartepausen bei langen Spaziergängen oder Zwischenszenen mehr. Grafik und Sprachausgabe entsprechen dem inzwischen gewohnt hohen Sierra-Standard. Nur schade, daß vom überdimensionierten Inventory zuviel Platz beansprucht wird: Zurück zu guten alten LucasArts-Zeiten, als wir die Handlung nur in der oberen Bildschirmhälfte sehen konnten?

Name	**Torin's Passage**
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS/Win 3.1/95
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	**79%**
Sound	**78%**
Spielspaß	**72%**

Bilder auf

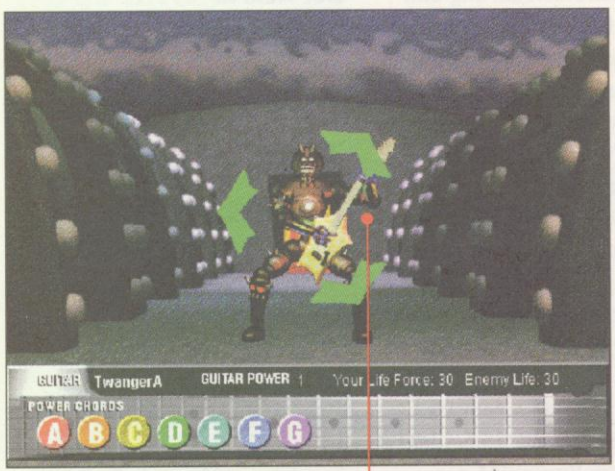


TOTAL DISTORTION

Pop Rocket beschwört die Macht der bunten Bilder.

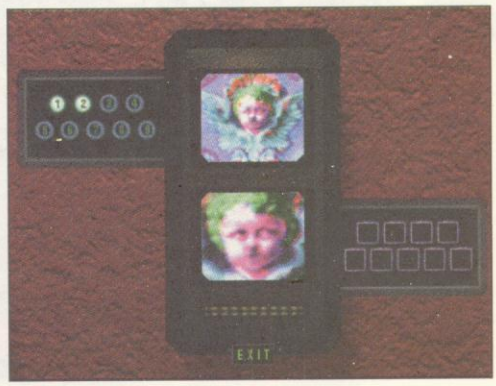
Was tut man als hoffnungsvoller Nachwuchs-Musikvideoproduzent nicht alles, um sein Publikum mit erlesenen Kurzfilmchen zu delektieren! Der eine morpht Michael Jackson quer durch die Weltgeschichte, der andere stößt "Laid Back" aus dem Flugzeug und ganz besonders Ehrgeizige lassen sich mitsamt ihres Bürotowers in die "Distortion Dimension" teleportieren. Dieses spacige Pop-Paralleluniversum liefert mit seinen exzentrischen Gitarren-Göttern abgedrehte audiovisuelle Bombardements in rauhen Mengen. Eine wahre Fundgrube für das gierige Kameraauge.

Der Erfolg ist für Euch nicht nur im übertragenen Sinne lebenswichtig: Schafft Ihr es nämlich nicht, mit dem Verkauf Eurer Kunstwerke an Fernsehanstalten auf der Erde schlappe drei Millionen Dollar zusammenzukratzen, ist der kostspielige Rücktransport in heimische Gefilde gestorben, und Ihr dürft den Rest Eures außerirdischen Daseins mit den leidlich lustigen Musikanten verbringen.



Je teurer die Gitarre, desto besser Eure Chancen beim Duell

Ihr erwacht im Innern Eures "Media Towers". Diese Hightech-Hütte beherbergt nicht nur Euer Nachtlager, eine Bibliothek mit versteckten Mini-Puzzles und eine Küche, in der Ihr die stärkende Wegzehrung für Eure Video-Safaris zubereitet, sondern auch ein komplettes Studio zum Abmischen des geschossenen Materials. Per E-Mail nehmt Ihr Kontakt zu den Kaufinteressenten in der fernen Heimat auf. Vorerst geben sich diese mit Dosenfutter aus dem Archiv zufrieden, für den großen Durchbruch bleibt Euch aber keine Wahl: Ihr müßt raus in die unwirtliche Umgebung und neuen Stoff in den Kasten bringen. Ist das passende Motiv gefunden, genügt ein Klick auf den mitgeführten Camcorder, um den (vermeintlich) unvergeßlichen Augenblick auf Celluloid zu bannen.



Memory im Sekundentakt: Eile ist geboten, sonst bleibt die Tür zu

Die gerenderte Außenwelt wird aus der Ich-Perspektive gezeigt. Blockweise bewegt Ihr Euch fort, bis Ihr auf per Denksportaufgabe verschlossene Türen oder aggressive Bewohner stoßt. Die **"Gitarrenkrieger"** betrachten die Filmerei als geistigen Diebstahl und lassen keine Gelegenheit ungenutzt, Euch zu musikalischen Duellen herauszufordern. Mit der Klampfe schmettern sich die Kontrahenten gegenseitig per Mausklick ausgelöste Akkorde um die Ohren. Zwei identische Klänge neutralisieren sich dabei. Derjenige, der zuviele Riffs einstecken mußte, stirbt. Eure Chancen verbessern sich, wenn Ihr in Gitarren mit deftigerem Sound investiert. *us*



NA JA

Ist die MTV-Generation wirklich schon bereit für dieses Spiel? Ist sie verblödet genug, sich von einem nur mäßig spielbaren Konglomerat aus dümmlichen Miniatur-Action- und Puzzlespielchen im hektischen Memory-Stil in Bann ziehen zu lassen? Braucht sie größtenteils starre, schlecht modellierte Rendergrafiken? Mit Sicherheit nicht! Eine klare Definition, wo denn der spielerische Schwerpunkt liegen soll, ist unmöglich: Eine eierlegende Wollmilchsau, bei der keine Idee zu Ende gedacht, kein Spielelement weit genug entwickelt ist, um für sich stehen zu können – das ist "Total Distortion". Die Pop Rocket-Crew sollte das nächste Mal versuchen, einen guten Einfall konsequent umzusetzen, anstatt mit Mätzchen wie einem "Zufalls-Gedichtgenerator" oder einem "Phantombild-Puzzle der Programmierer" kostbare Entwicklungszeit zu vergeuden.

Name	**Total Distortion**		
Genre	Geschicklichkeit		
Hersteller	Pop Rocket		
Niveau	einstellbar/		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	Win
Festplatte belegt	min. 3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine
Grafik	**42%**
Sound	**62%**
Spielspaß	

24%

Bilder auf

Taten statt Warten



Der Einsatz hat sich gelohnt: Die Brent Spar wurde nicht versenkt. So hat Greenpeace dazu beigetragen, daß unsere Meere nicht als Müllkippe mißbraucht werden. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace immer wieder für Aufsehen – weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

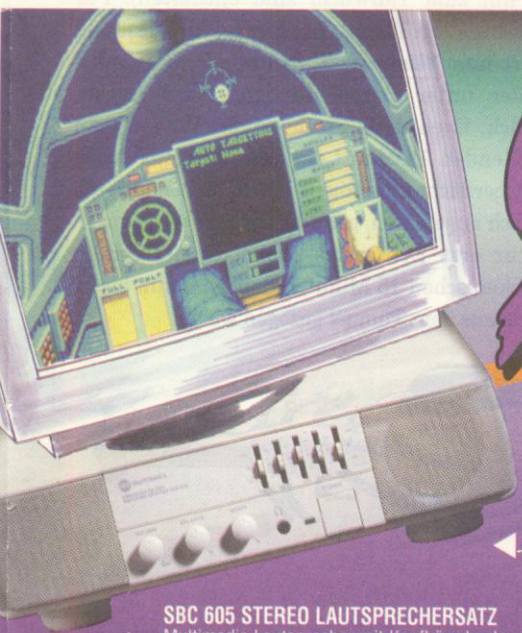
Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 2054

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Telefonnummer 040/311 86 - 0,
Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00



Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis

SBC 675 STEREO SUBWOOFER SYSTEM
Magnetisch abgeschirmt, 160 Watt (PMPO)2-Wege Subwoofer-System, 5 Band Equalizer, Lautstärke-/Balance- und Mischerregler, Kopfhörerbuchse, Externe Lautsprecheranschlüsse,
unverbindliche Preisempfehlung **DM 199,-**



SBC 605 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Multimedia Lautsprecher mit Kopfhörerbuchse, Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, inklusive Netzteil
unverbindliche Preisempfehlung **DM 59,95**





SV 740
AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inklusive Netzteil.
unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**

SV 720 AEROSPACE
Integrierter 70 Watt (PMPO) Verstärker, Bassbooster, Kabelfernbedienung, 9 V DC-Netzteil und Batteriefach Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz. Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert
unverbindliche Preisempfehlung **DM 79,95**

KARSTADT

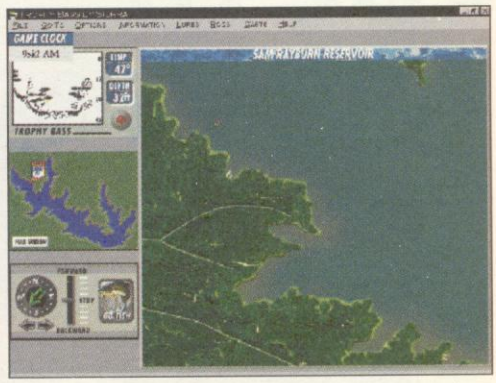
TROPHY BASS FISHING



Wer hätte das gedacht: Mit Sierra macht das Angeln auf Barsche richtigen Spaß.

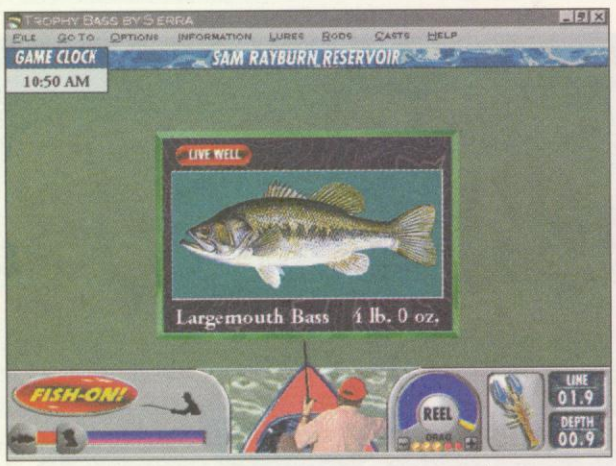
Barsche werden vom Angler gern gejagt. Denn Barsche sind, einmal am Haken, gute Kämpfer und nichts so langweilig, wie (kleine) Hechte oder vergräteter Weißfisch. Außerdem jagt der Barsch im Schwarm, und wenn der Angler diesen aufgespürt hat, ist ihm für die nächsten 20 Minuten Petri heil und genug Fisch sicher.

Grund genug für Sierra, aus dem in Amerika beliebten Sport "Barschfischen" eine Simulation zu machen. Dank der zahllosen in Amerika lebenden Barsch-Arten, von denen hiesige Angler nur träumen, haben sich die Angler dort sogar in der B.A.S.S. zusammengeschlossen, der "Bass Anglers Sportsman Society". Und Sierras "Trophy Bass" ist nicht nur offiziell lizenziert, sondern gleichzeitig ein Multimedia-Lehrgang zum Barschangeln, in dem die berühmtesten **Barschangler** ihr Latein zum Besten geben.



Angelgrund: Auf fünf Seen darf sich der virtuelle Angler austoben

Im eigentlichen Spiel habt Ihr drei Spielmodi zur Wahl: Eine Trainingsrunde, ein Wettangeln über drei Tage oder die ganz große Angler-Karriere. Ein Wettkampf geht dabei meist über mehrere Tage und findet an einem von fünf im Spiel integrierten, authentischen amerikanischen Seen statt. Pro Tag gehabt Ihr ein gewisses Zeitlimit und auch ein gewisses Limit an Fischen, die gefangen werden dürfen. Gewonnen hat natürlich derjenige, der die größten und schwersten Barsche gefangen hat.



Toller Anfang: Unser erster Barsch ist schon ein passender Brocken

Zu Beginn schippert Ihr auf dem See umher, beobachtet das Sonar und ankert an fischreichen Stellen. Nun könnt Ihr sowohl Rute, Schnur als auch Köder wählen (alle wichtigen Köderarten bis hin zum Tauwurm sind enthalten). Per Mausklick legt Ihr das Ziel Eures Wurfs fest und leiert nun **Blinker, Spinner** oder was auch immer unter Berücksichtigung der Regeln zurück. Eventuelle Fische könnt Ihr auf dem scrollenden Abschnitt des Sees übrigens durch die Oberfläche schimmern sehen. Hat endlich ein Barsch angebissen, geht der Kampf Mann gegen Natur erst richtig los, wobei es bei echten Brocken schon 15 Minuten dauern kann, bis er müde aus dem Tümpel gezogen wird. kn





GUT

Man sollte es kaum glauben, aber "Trophy Bass" macht wirklich Spaß. Grafisch teilweise exzellent in Szene gesetzt und musikalisch aufmunternd, ist "Trophy Bass" endlich ein Angelsimulator, der durchschaubar, kinderleicht zu bedienen und nicht zu schwer ist. Das Online-Manual macht aus Euch einen Angel-Profi, und der Karriere-Modus motiviert von See zu See und Fisch zu Fisch. Natürlich scheiden sich die Geister daran, ob ein solcher Simulator überhaupt eine Existenzberechtigung hat, aber was sollen arme Angler im tiefsten Winter schon tun, wenn sie die Eisangel verlegt haben? Es bleibt nur das Video vom Lachsfischen in den kanadischen Rockys und "Trophy Bass", der beste Angelsimulator, den ich kenne. Natürlich, in der Realität macht Angeln wesentlich mehr Spaß, aber man stinkt nach einem "Trophy Bass"-Wettangeln wenigstens nicht nach Fisch.

Name	Trophy Bass		
Genre	Simulation		
Hersteller	Sierra		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Windows
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	offizielle B.A.S.S.-Lizenz
Grafik	**49%**
Sound	**55%**
Spielspaß	**67%**

CHEWY

Esc von F5

AWARD PC Games Disc & Mag

"Liebevolle Hintergrundgrafiken, eine abgedrehte Story und professionelle Charakteranimationen machen Chewy zum besten deutschen Adventure des Jahres"
(POWER PLAY 12/95)



Bestaunen Sie zahnmedizinische Sensationen!



Lassen Sie sich durch das atemberaubende Nachtleben von Big City treiben!



Bauen Sie unaufgeräumte Speicher zu behaglichen Gewächshäusern aus!



Und erleben Sie, was passiert, wenn dieser Herr zu früh geweckt wird!

FORMAT: PC CD-ROM ● Händlerpakete erhältlich!
Blue Byte Software GmbH ● Eppinghofer Straße 150 ● D-45468 Mülheim a.d. Ruhr ● Fax: +49 (0)208-45088-99
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer URL: *http://www.bluebyte.de/bb.html*

Blue Byte

TURRICAN II



PRÄDIKAT

In PP 4/1991 war die Amiga-Version dem Power-Play-Team 85% und damit eine Power-Empfehlung wert. Der Sound bekam mit 89% die zweitbeste Bewertung des ganzen Jahres.

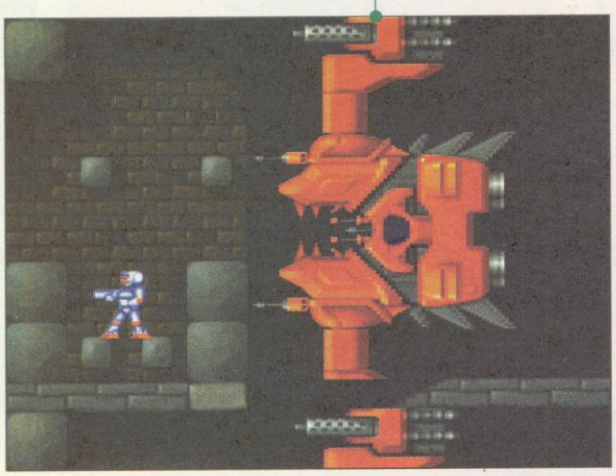
Fast fünf Jahre ist es nun her, da sorgte der zweite Teil eines Actionspektakels bei Zehntausenden von Fans für durchwachte Nächte vor den C64-, Atari ST- und Amiga-Monitoren. Ein lohnendes Geschäft war es für Rainbow Arts aber dennoch nicht, da Turrican II als eines der am öftesten raubkopierten Programme in die Softwaregeschichte eingehen dürfte. Jetzt versucht das Programmierteam Sun-Factory mit der vom Amiga fast 1:1 umgesetzten Version nochmals etwas Geld rauszuschlagen.

Nach wie vor kämpft sich unser Held mit dem Blechanzug durch zwölf, in alle Richtungen scrollende und teilweise sehr große Levels. Auf seinem Weg zum Ausgang muß er sich ständig Gegner in allen Formen und Farben erwehren, die teilweise bereits nach einem Treffer das Zeitliche segnen, ab und zu aber erst durch mehrere Schüsse ins Gras beißen. Dazu kann sich Turrican dreier Waffensysteme – Streuschuß, Laser und Gummiballgeschosse – bedienen, die in mehreren Stufen ausbaufähig sind. Die hierfür nötigen Symbole findet Ihr in Steinblökken, denen Turrican in Mario-Manier durch einen Kopfstoß auch noch andere Extras wie Power-Ups oder Schilde entringt. Als wirkungsvoll im Kampf gegen lästige Mutantenfliegen entpuppt sich der nach längerem Knopfdruck entzündende Flammenwerfer mit Rundumwirkung und sehr großer Reichweite. Hilft alles nichts mehr, verwandelt sich der Robo in ein unverwundbares Kreissägenblatt und legt eine unbegrenzte Anzahl von Minen ab. Besonders effizient ist diese Methode gegen aufsässige Spinnen und anderes Bodengetier. Im Verlauf der Level trifft Turrican auf immer schwieriger zu bewältigende **Zwischengegner** und die besonders fiesen **Endgegner**. Im Fight mit diesen, oft den halben Bildschirm ausfüllenden Kreaturen hat sich die einmal pro Bildschirmleben zur Verfügung stehende Superwaffe bewährt. Sie bekämpft für ein paar Sekunden feindliche Monster mit allem, was an Bewaffnung im Spiel vorhanden ist. Dazu gehört auch ein mit dem zweiten Feuerknopf zu aktivierender, smartbombenähnlicher Bildschirmfeger. Damit das ewige Plattformgehopse auf die Dauer nicht langweilig wird, besteht die komplette vierte Welt aus einer drei Levels umfassenden Weltraumballerei, ähnlich den damals fürs Mega Drive üblichen Modulen wie z.B. der "Thunderforce"-Serie.

Turrican II fehlt die Möglichkeit, Spielstände abzuspeichern oder Levels mit Paßwörtern zu überspringen. Die CD ist als Speichermedium übrigens leicht unterfordert, da nur lausige 3 MB belegt sind, die auch noch vollständig auf die Festplatte kopiert werden. *mg*



Turrican ist Rostfrei: Mit der Laserwumme auf Unterwasserjagd



Wer klopft denn da? Dieses Ungetüm versperrt einen Levelausgang



Turrican II hat sich seit den ersten Ankündigungen so lange hinausgezögert, daß in mir die Testerfrage aufkam: Ist es eine Umsetzung oder bereits die Wiederveröffentlichung eines Klassikers? Wie dem auch sei, zeitgemäß ist das recht ballerlastige Jump'n'Run auf jeden Fall nicht mehr. Warum hat man bei Sun-Factory nicht wenigstens an Paßwörter oder speicherbare Spielstände gedacht? Warum nicht die nach heutigen Maßstäben bestenfalls durchschnittliche Grafik runderneuert, anstatt überflüssigerweise ein paar Gegner neu zu zeichnen? Warum wurde das Ganze schlechter steuerbar und damit noch schwieriger als das Original? Turrican II zeigt zwar vor allem mit den immer noch tollen Hülsbeck-Sounds, was für ein Knaller es vor vier Jahren war, lockt aber in diesen modernen Zeiten höchstens noch alte Amiga-Freaks aus der Blechrüstung hervor.

GEHT SO

Name	**Turrican II**	System	DOS
Genre	Actionspiel	Festplatte belegt	3 MByte
Hersteller	Rainbow Arts	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	schwer	Steuerung	Tastatur, Joystick
Preis	ca. 80 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		50	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

Grafik **63%**
Sound **72%**
Spielspaß

65%

Und auch den Traum vom Fliegen verwirklichen



Zum 01. 07. 1996 stellen wir über

100

Offizierbewerber

für den „Fliegerischen Dienst" ein

Voraussetzungen:

- Abitur, Fachhochschulreife oder
- Mittlere Reife und abgeschlossene Berufsausbildung
- Körperliche Tauglichkeit

Wir bieten:

- Ausbildung zum Strahlflugzeugführer
  Hubschrauberführer
  Transportflugzeugführer
  Waffensystemoffizier
- Übernahme der Ausbildungskosten
- Volles Gehalt schon während der Ausbildung
- Verantwortung und fordernde Führungsaufgaben nach ziviler und militärischer Ausbildung

Jetzt Bewerbungsunterlagen anfordern!

Luftwaffenamt,
Nachwuchswerbung
Postfach 90 25 00 / 501 / 16,
51140 Köln
Tel.: (0 22 03) 6 02 / - 53 87,
Fax - 20 59

Wir sind da.

BUNDESWEHR

Herausforderung annehmen

Luftwaffe

WELCOME TO THE FUTURE



"BSE" steht ab sofort für "Renderwahnsinn" aus dem Hause Blue Sky Entertainment.

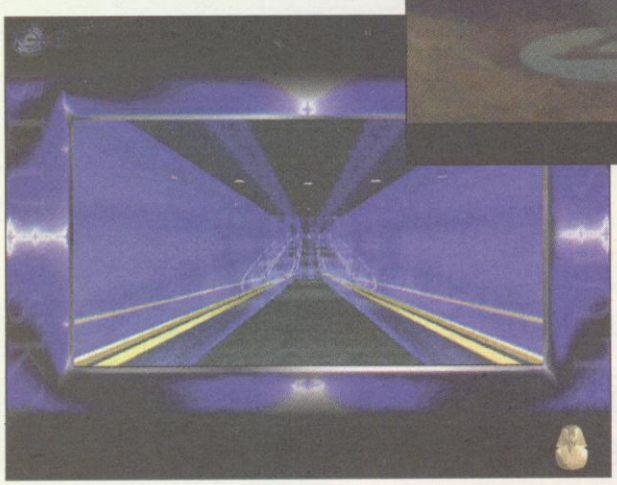
Weise Geschichtslehrer wissen: Der Schlüssel zur Zukunft liegt in der Vergangenheit. In "Welcome to the Future" ebnen altertümliche Symbole und Artefakte den Weg ins nächste Jahrtausend. Wieso das so ist und warum Euer "Abenteuer" auf einem öden Berggipfel seinen Auftakt nimmt, darüber schweigen sich sowohl das Programm selbst als auch die fast nicht vorhandene Dokumentation beharrlich aus. Ziel der durch surrealistische Landschaften und Höhlen führenden Reise ist jedenfalls das Grab eines Pharao irgendwo tief im Innern des Berges.

Ein gutes Dutzend manchmal getarnter Türen trennt Euren namenlosen Helden von den Gebeinen des Ägypterkönigs. Die passenden Schlüssel liegen als runenartige Gebilde irgendwo in der menschenleeren Gegend herum. Gefundene Symbole werden ober- und unterhalb des Grafikfensters angezeigt. Wer nicht weiterkommt, kann versuchen, die an einigen Stellen im Spiel in stark verfremdeter Sprachausgabe ertönenden Hinweise des mumifizierten Herrschers zu entziffern oder das lästige Schlüsselsuchen im Optionsmenü gleich ganz abschalten und geradewegs durchmarschieren. Ein Mausklick auf die Pharaonen-Büste rechts unten im Bild bringt Euch an den Ausgangspunkt des jeweiligen Spielabschnitts zurück, wenn Ihr in eine Sackgasse geraten seid. Ganz Verzweifelte machen von den auf der CD gespeicherten Spielständen Gebrauch und kommen so in eine Art Galerie, in der sämtliche akustischen und optischen Höhepunkte des Programms fein säuberlich aufgereiht sind.

Durch die Augen des Akteurs blickend durchquert Ihr mal blockweise umklappende, ölgemäldeartige **Landschaftsstandbilder**, mal vorberechnet scrollende, kühle Renderkorridore. Der Maus-Cursor verändert sich je nach Position auf dem Screen. Klickt Ihr auf den linken bzw. rechten Bildrand, löst Ihr eine rechtwinklige Drehung in entsprechender Richtung aus. Sphärisch wabernde Klangteppiche sind Eure ständigen Begleiter, während Soundeffekte nur äußerst sporadisch auftauchen. *us*







Oben: Eine Vision weist Euch den Weg.

Links: Die animierten Rendersequenzen decken nicht den gesamten Bildschirm ab.



Hätten die Blue Sky-Minimalisten die Packung doch gleich leer gelassen! Spätestens nach fünf Minuten merkt der "Spieler" sowieso, daß er betrogen worden ist. Eine Slideshow, notdürftig zusammengehalten durch das spindeldürre Irrgarten-Korsett, ist alles, was das Programm aufzufahren hat. Das fehlende Automapping läßt Euch im Minutentakt verspüren, wie sich ein Alzheimer-Patient vorkommen muß, der mitten in der Pampa ausgesetzt wurde. Kämpfe? Puzzles? Gespräche? Für die "Welcome to the Future"-Macher offenbar Fremdwörter. Wenn wenigstens die dargebotenen Bilder und Filme noch künstlerisch überzeugen könnten – Wieder Fehlanzeige: Die kleinformatigen Rendersequenzen sind lieblos zusammengekleistert, die akustische Untermalung plätschert eintönig vor sich hin. Dieses Machwerk laßt Ihr lieber unter den weihnachtlichen Gabentisch fallen.

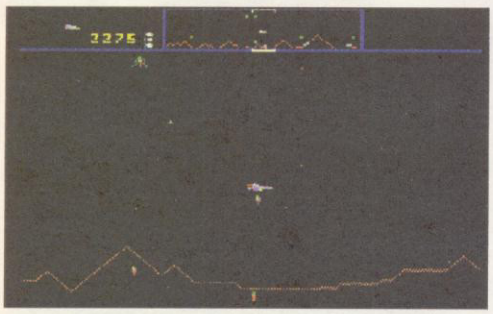
HILFE

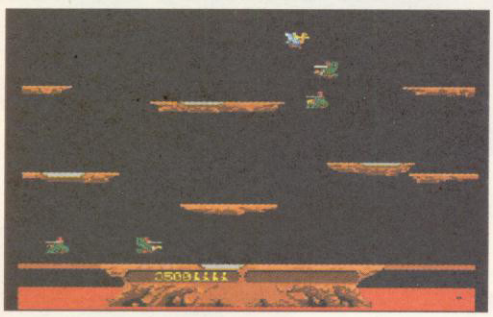
Name	**Welcome to the Future**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Blue Sky Entertainment		
Niveau	niedrig		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	Windows
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**41%**
Sound	**25%**
Spielspaß	**5%**

WILLIAMS
Digital Arcade

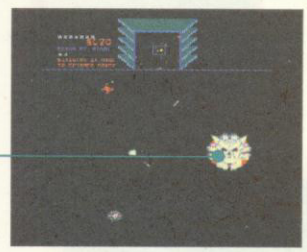
Computer-spieler ab 23 aufgepaßt! Die "Arcade" versetzt Euch zurück in Eure Jugend.





Wieder einen gerettet! Defender ist COOL! (ganz oben) Mit dem Vogel Strauß auf Eierjagd in Joust (oben).

Nostalgie ist "in". Im Radio laufen die Oldies Tag und Nacht, auf den Straßen sehen wir an jeder Ecke einen restaurierten Oldtimer und mit dem Atari Action Pack hat Activision selbst VCS-Klassiker recycelt. Kein Wunder also, daß andere Hersteller auf den Zug mit aufspringen. Digital Eclipse hat sich sechs Titel des Coin op-Pioniers Williams herausgepickt und präsentiert sie in der Digital Arcade. Einige der Spiele können sich zu den Klassikern des Genres zählen, während andere schon damals eher ein Mauerblümchen-Dasein führten. "Defender" (eins und zwei) gehört (zu recht) zur ersten Kategorie und war mit Space Invaders und Asteroids einer der Begründer der Videospiel-Euphorie Anfang der Achtziger. Mit Eurem Raumgleiter müßt Ihr hier unschuldige Menschen vor der Entführung durch sogenannte "Lander" schützen. Schießt Ihr einen Lander ab, der einen Eurer Kameraden geraubt hat, fällt der Mensch zu Boden, woraufhin Ihr ihn – gegen Punkte – auffangen müßt. Sind alle Lander eines Levels vernichtet, gibt es Bonuspunkte und eine Beförderung in den nächsten Level. Ein weiterer Klassiker ist "Joust". Hier treten mehrere Fantasy-Ritter zum Turnier an, wobei sie nicht auf Pferden sondern Straußen "reiten". Ihr fliegt, indem Ihr ununterbrochen auf die Space-Taste hackt, jeder Tastendruck bringt Euch einen Flügelschlag: Mit dieser damals brandneuen Idee verdiente sich der Automat übrigens den Spitznamen "Zeigefinger-Killer". Robotron 2084 ist ein Clone des Roboterkillers "Beserk" und zeichnete sich durch zwei Joysticks zur Steuerung der Spielfigur aus. Bubbles war ein eher unbekanntes Williams-Produkt, hier müßt Ihr Wassertropfen durch ein feindliches Waschbecken steuern. Das neueste Spiel in der Arcade ist Sinistar, von der Grafik her dem Klassiker "Time Pilot" nicht unähnlich. Hier zerbombt Ihr Asteroiden, sammelt dadurch "Sini-Bombs", die den Obermotz **Sinistar** (´ne Art fliegendes Robot-Gesicht) zerstören sollen. Sinistar war übrigens einer der ersten Automaten mit brauchbarer Sprachausgabe. *sg*



Den Obermotz im Visier



Automat auswählen, Münze einwerfen und los geht´s



Die Digital Arcade ist Nostalgie pur. Jedesmal z.B., wenn ich "Defender" spiele, fühle ich mich in meine schmuddelige Stamm-Pommes-Bude zurückversetzt, wo ich nach Schulschluß mein Taschengeld an Spielhallenklassiker verfütterte. Fehlen Euch solche sentimentalen Erinnerungen, gilt mein "Gut" nicht uneingeschränkt, moderne Anforderungen an ein PC-Spiel kann (und will) die "Digital Arcade" nicht erfüllen: Selbst das "neueste" Spiel, Sinistar, hat bereits 13 Jährchen auf dem Buckel. Seht Ihr von der teilweise kruden Grafik und den primitiven Soundeffekten ab, offenbaren die Oldies, selbst für jüngere Spieler, einen gewissen Reiz. Defender z.B. fesselt mich immer noch, wie schon vor 14 Jahren, vor den Monitor (obwohl immer noch nicht mit der wahnsinnigen Steuerung zurecht komme). Melancholische Spielernaturen werden garantiert ihren Spaß haben, jüngere Semester spielen Probe.

GUT

Name	**Carrier Strike Force**		
Genre	Simulation		
Hersteller	Empire/Rowan		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	DOS, Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	keine
Grafik	**30%**
Sound	**35%**
Spielspaß	

65%

Bilder auf



XL Action Control

Robuster Digital-Joystick
mit hochpräzisem Mikroschalter
für den Action-Hausgebrauch.
(Festabo 1 Jahr)



Spiel T.F.X.: EF 2000

Soeben erschienen – und nur noch mit Superlativen zu beschreiben. Die perfekteste Simulation, die zur Zeit für Geld – oder einen Power-Play-Abonnenten – zu bekommen ist. Selbst Testpiloten des noch in der Entwicklung befindlichen Eurofighters 2000 kommen ins Schwärmen: „Unglaublich realistisch!" Systemvoraussetzungen: 486er DX2 und 4MB RAM. (Festabo 1 Jahr)



CD-Drehturm für 140 CD's

Endlich der richtige Platz für Ihre ständig wachsende CD-ROM-Sammlung. Dieser CD-Drehturm für 140 CDs schafft Ordnung und Übersicht! Schluß mit verstaubten und zerkratzten CDs. Die Juwel-Boxes (Leer-Boxes gibt's überall im Computerhandel) sind besonders leicht zu entnehmen: Ein kurzer Druck, und die Box springt heraus. Der Turm ist um 360 Grad drehbar. Maße: Breite 29,5 cm, Höhe 56 cm, Tiefe 29,3 cm. (Festabo 1 Jahr)



PLL Microanlage HIRO-323

Die Super-Prämie, die himmlische Klänge verspricht. Hier bleiben keine Wünsche offen. CD-Player mit 21-Titel-Speicher für programmiertes Abspielen, Wiederholung für einen oder alle Titel, übersichtliche LCD-Anzeige, PLL Radioteil mit UKW/UKW (Stereo)/MW, automatischem Sendersuchlauf, 10 Stationsspeicher, Casettenteil als Single-Deck mit One-Touch-Recording, Auto-Stop, Soft-Eject, 2 Lautsprecherboxen. Gesamtspitzenleistung: 40 Watt. Mit Fernbedienung. Maße Gerät ca.: Breite 17 cm, Höhe 30,5 cm, Tiefe 17 cm. Je Box ca.: Breite 17 cm, Höhe 30 cm, Tiefe 21 cm. (Festabo 2 Jahre)



Pro Flight Control System

Der dickere Stick unter den Thrustmaster Flightsticks fällt gleich nach dem Auspacken durch sein immenses Gewicht auf. Ergonomisch geformt und an das F-4-Stick-Design angelehnt. Völlig unverwüstlich!
(Festabo 2 Jahre)

POWER PLAY

Mit und ohne CD-ROM



Werben Sie einen neuen Leser...

...und es winken tierisch gute Prämien!

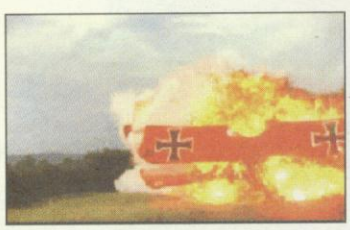
Ist die Karte bereits weg, einfach faxen an: Power Play Abo-Service, D-74168 Neckarsulm, Fax 07132/959 244

WINGNUTS



Die gut produzierten Videos unterhalten Euch in immer anderen Variationen





Bei Rocket Science hat man sichtlich Spaß am brennenden Deutschen

Wer glaubt, "Wing Nuts" sei eine ernstzunehmende Flugsimulation im Stile von "Red Baron", der hat sich getäuscht. Nichts als Spaß haben sich die Designer von Rocket Science bei diesem Programm auf die Fahne geschrieben. Deswegen hält man sich auch nicht lange mit Details und geschichtlichem Brimborium auf, sondern wirft unmittelbar den Propeller zum ersten Dogfight an. Als alliierter Pilot einer Sopwith Camel hetzt Ihr deutschen Fokker-Dreideckern und Albatros-Jägern nach. Die Luftkämpfe verlaufen nach einem festen Schema: Zuerst hängt Ihr einige Sekunden am Heck der wild ausweichenden deutschen Maschinen, bevor der "Hunne" seine Chance ergreift und Euch im Nacken sitzt. Eure Ausweichmanöver lenkt Ihr dann mit einem "Ampel"-Icon, das Ihr so lange über den Bildschirm fahren müßt, bis es auf "grün" zeigt. Dann läßt Euch ein einfacher Mausklick der brenzligen Situation entrinnen. Auf Energiebalken könnt Ihr beobachten, wer den Dogfights siegreich entschwirren wird. Euer Maschinengewehr solltet Ihr mit Bedacht abfeuern, eine zu hohe Schußfrequenz sorgt für glühende Läufe und "verklemmte" Geräusche. Zusätzlich solltet Ihr ein Auge auf den restlichen Himmel haben, denn hier schweben von Zeit zu Zeit Extras an Euch vorbei, deren Begünstigung Ihr erhaltet, nachdem Ihr diese lustigen Gegenstände (Kuh, Paket, Rakete, Ufo) abgeschossen habt. Fortan könnt Ihr dann in den Genuß von Dingen wie Waffen-Power-Ups, Gesundheitspunkten und Laufkühlern kommen. Außer den Zweikämpfen habt Ihr Missionen zu bestreiten. Brücken und Fesselballons warten auf Euer Bombardement, die fast harmlos erscheinenden kleinen "Bömbchen" müßt Ihr dabei von Hand auf die schnell vorüberziehenden Bodenziele werfen. Schließlich gilt es, das Hauptquartier der Deutschen, einen Zeppelin, auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Doch das dicke Ende kommt erst noch: Die Endkämpfe gegen den hartnäckigen schwarzen Albatros und die knallrote Fokker des Roten Barons, die erwartungsgemäß die härtesten Gegner sind. Drei Flugzeuge könnt Ihr verheizen, bevor Ihr wieder am Beginn der Levelabschnitte von neuem loslegen müßt. In den Zwischensequenzen versüßen Euch gut produzierte Videos mit teilweise echten Maschinen die nervenaufreibende Fliegerei. *fh*



In Dogfights müßt Ihr nur draufhalten, Eure Kiste fliegt sich quasi von selbst



Ohne Zweifel, der Unterhaltungswert bei "Wing Nuts" stimmt, mit schwierigen Flugmanövern und komplizierten Instrumenten hat man sich jedenfalls nicht herumzuplagen, bevor man über den wohl ewig häßlichen Deutschen schmunzeln und die strammen alliierten Fliegerasse bewundern kann. "Wing Nuts" bietet Humor á la "Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten". Historisch und technisch Akurates darf man bei so etwas natürlich nicht erwarten, bei "Wing Nuts" wird nach Herzenslust auf Kosten der Deutschen geblödelt. Wer das erträgt und sich weiterhin damit abfinden kann, daß die lustige Fliegerei mit etwas Anstrengung bereits nach einer dreiviertel Stunde durchgespielt ist, bekommt für sein teures Geld recht gute Unterhaltung geboten. Auf alle Fälle das Beste aus der Reihe der ansonsten enttäuschenden Rocket Science-Spiele.

GEHT SO

Name	**Wing Nuts**		
Genre	Action		
Hersteller	Rocket Science/BMG		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	keine
Grafik	**69%**
Sound	**71%**
Spielspaß	

59%

Bilder auf

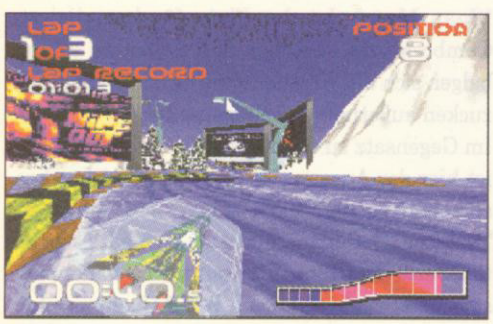
WIPEOUT

Die Zukunft braucht keine Räder, sondern nur noch Waffen, schnelle Antriebe und die F3600-Rennliga.

Irgendwann im nächsten Jahrtausend, genauer 2052, sind Autorennen so spannend wie ein englisches Cricket-Spiel mit Kleinkindern und Ponys. Allein die F3600-Liga begeistert die Massen, denn die Anti-Grav-Gleiter sind so ungefähr das schnellste auf Erden. Und, wie könnte es anders sein, setzt man Euch ins Cockpit eines dieser Flieger, um gleich zwei Meisterschaften zu gewinnen.

Zu Beginn des Spiels entscheidet sich der künftige Raser für eine Trainingsrunde, ein Zeitrennen oder die komplette Meisterschaft. Während dieser müßt Ihr auf jeder der sechs vorhandenen Strecken mindestens den dritten Rang erreichen. Um dies zu bewerkstelligen, ist schon mal die Wahl des für das entsprechende Rennen optimalen Flitzers von vorentscheidender Bedeutung. (vier Renner mit verschiedenen Eigenschaften stehen zur Auswahl). Ist dies geschehen, geht's auf die Strecke, auf der per Knopfdruck Gas gegeben wird. Die Grafik erstrahlt in fein texturiertem 3D und bietet zwei Perspektiven – den Blick des Fahrers aus dem Cockpit heraus und eine Kamera, die Euer Gefährt von hinten zeigt. Als weiteres Steuerelement stehen Euch links und rechts je eine Airbrake zur Verfügung. Das Ganze gleitet sich im ersten Moment etwas ungewohnt, ist aber schnell in den Griff zu bekommen. Überfliegt Ihr die auf dem Kurs verteilten markierten Felder, gibt's entweder ein Speed-Up oder eine Waffe. Dabei warten Raketen, Minen, Homing Missiles, Schilder, Turbo-Boosts auf ihren Einsatz und zusätzlich Elektroblitze, die die Steuerung angreifen. Treffer wirken sich dabei immer als ruckartiger Stillstand des betroffenen Gleiters aus. Doch glücklicherweise habt Ihr ein Stimmchen im Cockpit, das Euch vor eventuell auftauchenden Gefahren warnt. Habt Ihr die schon schwere erste Championship als Sieger beendet, wartet dann zusätzlich noch eine zweite, wesentlich härtere Meisterschaft auf Euch. Ist es alleine zu langweilig, könnt Ihr Euch auch mit maximal sieben Freund(inn)en im Netz oder zu zweit per Null-Modem outwipen. *kn*





Mit einem anständigen Schutzschild gleitet sich´s besonders rücksichtslos



Nach einem Absturz kommt die Drohne und hilft Euch wieder hoch

Einigkeit macht stark: Diese Wandmalerei spiegelt nicht den Grundgedanken von WipEout wieder (oben)



Die originelle Bestzeitenliste



GUT

Übermäßig originell ist "wipEout" nun wirklich nicht: Irgendwie wirkt es wie eine Mischung aus "High Octane", "Bleifuß" und "Slipstream 5000". Doch dies ist nur gut so, denn "wipEout" spielt sich (mit einem analogen Stick) sehr angenehm und ist trotzdem äußerst fordernd. Die Airbrakes wollen genauso intelligent eingesetzt werden, wie die wertvollen Extras Homing-Missiles und Turbo-Boost. Grafisch natürlich nicht ganz so genial wie die PSX-Variante, macht Sonys Flitzer trotzdem eine nette Figur, frißt aber auch dementsprechend Rechenpower. Der Soundtrack (siehe PPCD) ist so ungefähr das genialste, was das Spiel erwischen konnte. Letztendlich ist "wipEout" ein schöner Flitzer für Pentium-Besitzer, die anspruchsvolle futuristische Rennspiele mögen. An die Genialität von "Bleifuß" reicht es allerdings nicht heran. Dazu ist es zu schwer und teils zu unspektakulär.

Name			**wipEout**
Genre			Rennspiel
Hersteller			Sony
Niveau			schwer
Preis			ca. 100 Mark
Spieler			1 bis 8
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

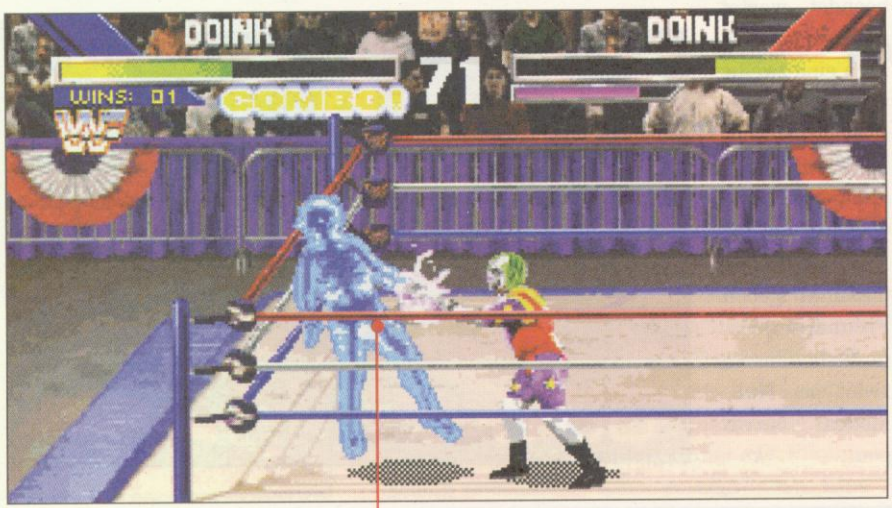
System	DOS
Festplatte belegt	0,5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk-/Nullmodemopt.
Grafik	**72%**
Sound	**78%**
Spielspaß	**73%**

WWF WRESTLEMANIA

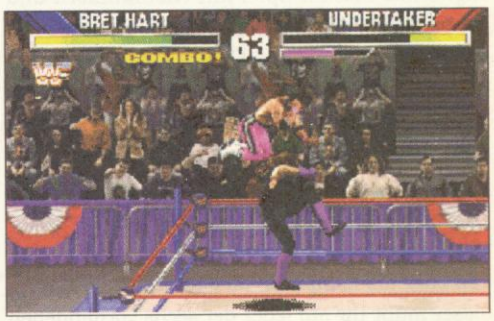


Muskel- bzw. Fettberge stehen sich mit dem festen Vorsatz im Ring gegenüber, dem anderen sämtliche Knochen zu verbiegen, nur um sich danach einen beeindruckend häßlichen Riesengürtel um den Bauch binden zu dürfen. Das Publikum johlt und kreischt dazu, und dem dümmlichen Fernsehmoderator überschlägt es vor lauter Begeisterung fast die Stimme - that's Wrestling. Jetzt setzte Acclaim einen erfolgreichen Midway-Automaten für diverse Konsolen und den PC um. Ihr dürft in die massige Rolle eines von acht digitalisierten WWF-Recken schlüpfen und Euer Gegenüber mit allerlei Schlägen, Tritten und Special Moves beharken. Doink (sein Clownskamerad Dink ist leider nicht mit von der Partie) elektrisiert Kontrahenten mit kleinen **Stromschlägen**, Sumo-Ringer Yokozuna setzt seine Vierteltonne Körpergewicht bevorzugt beim "Scissor Smash" oder "Banzai Drop" ein und das Nachtschattengewächs Undertaker – Motto:"My victory will be your funeral" – traktiert ungeliebte Gegner mit "Neck Bender" und "Snap Mare". Ist der Platz für komplizierte Combo-Moves zwischen den Seilen zu knapp, balgen sich die Wrestler ohne mit der Wimper zu zucken außerhalb des Rings weiter.

Im Gegensatz zu den echten Wrestling-Kämpfen ist hier der Ausgang eines Matches nicht abgesprochen, sondern harte (Finger-) Arbeit an der Tastatur oder einem 4-Button-Joypad. Angetreten werden darf im Intercontinental Championship und dem extraharten WWF Championship, in dem Ihr grundsätzlich mindestens zwei Kämpen gegenübersteht. *mg*



Doinks effektvoller Special Move versetzt den Gegner in Hochspannung





Ganz oben: Alles gute kommt von oben...
Oben: Yokozuna ist ein bißchen verspielt





Ich muß zugeben, daß ich den echten Wrestlingsport für tiefsten White Trash halte und dazu eine der dämlichsten Arten, seine überschüssige Zeit vor dem Fernseher abzusitzen. Erste vorsichtige Head Slams und Super Uppercuts mit WWF führten aber bald dazu, daß ich Kampf um Kampf faszinierter dem bunten und lautstarken Treiben am Monitor beiwohnte. Flugs eine Tüte Kartoffelchips und eine Riesenflasche Cola (Alkohol ist während des Dienstes leider nicht erlaubt) herbeigeschafft, und schon drosch ich mit Doink, meinem Lieblingsrecken, Yokozuna die Schweinshaxen und Shawn Michaels seine Kitschherzen aus dem Leib. Von der realistischen Soundkulisse angelockt, stand sich bald die halbe Redaktion die Beine in den Bauch, um auch mal in den Ring steigen zu dürfen. Die Special Moves und Combos gehen dabei mit Joypad wie mit Tastatur gleichermaßen leicht von der Hand.

SUPER

Name	**WWF Wrestlemania**		
Genre	Prügelspiel		
Hersteller	Acclaim		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		80	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

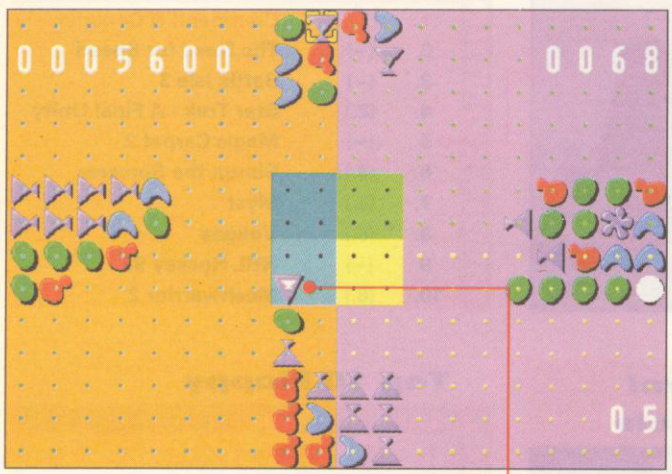
System	DOS
Festplatte belegt	1 bis 16 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick, Joypad
Extras	keine
Grafik	**75%**
Sound	**64%**
Spielspaß	**75%**

Bilder auf

ZOOP

Die alte Regel bestätigt sich wieder mal aufs neue: Die schmucklosesten und unscheinbarsten Spiele benötigen die am lautesten trommelnden **Pressemitteilungen.**

Damit soll die testende Zunft wohl darauf eingeschworen werden, dem neuesten Versuch, den Denkspielmarkt zu revolutionieren, voreingenommen positiv gegenüberzutreten. Immerhin: Auch ein nur durchschnittlich intelligenter Mitteleuropäer kapiert Zoop in Sekunden. Das einfache Spielprinzip ist dabei keinesfalls neu, sondern wurde von verschiedenen anderen Tüfteleien ähnlicher Art zusammengewürfelt, ich erinnere nur an Segas "Columns" oder "Plotting" von Ocean. In der Mitte des Bildschirms befindet sich ein 4x4 Quadrate großes Feld, in dem sich eine wunderschön animierte **Dreieckskanone** frei umherbewegen darf. Von allen vier Außenrändern des Spielfelds drängen ständig Steine in allen Formen und Farben nach. Sobald eine dieser Formationen den Mittelsektor erreicht hat, ist das Spiel vorbei. Dank der Kanone kann man sich aber gegen die anrückenden Klötze wehren, indem hektisch auf die Steinchen geschossen wird. Haben Stein und Kanone die gleiche Farbe, verschwindet der Stein. Weisen mehrere Steine hintereinander dieselbe passende Kolorierung auf, ergibt das extra viele Bonuspunkte. Ist aber z.B. die Kanone grün und der Stein rot, vertauschen beide ihre Farben. Klingt vielleicht etwas verwirrend, ist aber flugs kapiert. Aufgeplustert wird das schlichte Spielprinzip durch altbekannte Extras. Ab und zu mischen sich unter die normalen Steine besondere Symbole, die ganze Reihen verschwinden lassen oder eine Art "Freischuß" bewirken. Auf die Spiralen ist in besonderem Maße zu achten, sammelt Ihr fünf Stück von diesen auf, so zoopt es den ganzen Bildschirm von den Steinblöcken frei. Nach 99 Leveln, die sich nur im recht schnell ansteigenden Schwierigkeitsgrad unterscheiden, ist der Spaß dann zu Ende, und es darf zum Netzwerkmodus übergegangen werden, in dem sich bis zu vier Spieler um Extras und High-Scores balgen. *mg*

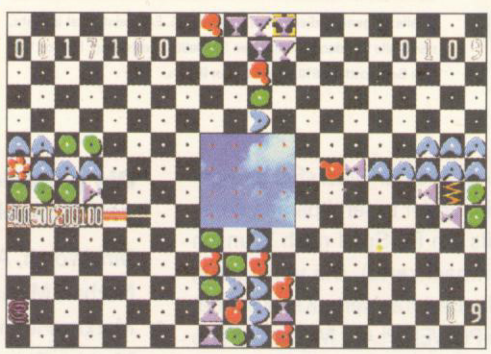


LACHHAFT

ZOOP ist aufregend, ZOOP ist schnell, ZOOP ist brillant programmiert und elegant in Szene gesetzt. ZOOP überzeugt durch Optionen und Features – wirkt in Sekunden, fesselt für Stunden. Mit Zoop wird Viacom New Media gegen Ende des Jahres einen Titel launchen, der das Genre der Puzzle/Action-Games neu definiert.



Ein Fall für das Museum of Modern Art, Abteilung Kubismus: Das Levelauswahlmenü



Hektik an allen Fronten, dennoch räume ich links ganz cool eine Fünferreihe ab und kassiere einen dicken Bonus



Herzlichen Glückwunsch! Hiermit verleihe ich Zoop den Titel "Hype des Monats". Einen derartigen Wirbel um so ein Spiel zu machen, zeugt entweder von Blauäugigkeit oder Unverfrorenheit. Das Ding kostet zwar nur 50 Mark, aber selbst das ist viel, da im PD-Bereich problemlos Ebenbürtiges zu finden ist. Zoop ist für ein Spielchen in der Kaffeepause durchaus geeignet, längeres Verweilen führt aber zu ausgiebigem Gähnen. Andere Farben, schneller vorrückende Blöcke und ein paar Extras mehr, das ist alles, was sich im Verlauf der 99 Spielstufen ändert. Der Tetris-Effekt stellt sich eben NICHT ein, wohl auch, weil Zoop keine wirklich neuen Ideen bietet. Wie wenig Mühe sich Viacom gemacht hat, zeigen die hinge... Menüs. Abschließend zitiere ich die Presse-Info: "Klingt gewöhnlich, entwickelt sich aber schnell zum Alptraum, aus dem einen nur ein beherzter Zug am Netzstecker wecken kann."

NA JA

Name	Zoop	System	DOS
Genre	Denkspiel	Festplatte belegt	3,5 MByte
Hersteller	Viacom New Media	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar/mittel	Steuerung	Tastatur
Preis	ca. 50 Mark	Extras	Netzwerkunterstützung
Spieler	1 bis 4		

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		

	386	486	Pentium
Prozessor minimal	33		
empfohlen		25	✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	

Grafik **18%**
Sound **46%**
Spielspaß

52%

Bilder auf

POWER-DATA

Für alle Statistiker unter Euch haben wir neben der allseits beliebten Leserhitparade und den Media Control Charts noch ein paar andere Erhebungen eingebaut. Und jede sagt was anderes...

Top 10 CD-ROM

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer
2.	(2.)	Star Trek - Next Generation
3.	(4.)	NBA Live
4.	(3.)	Vollgas
5.	(6.)	Ascendancy
6.	(8.)	Need for Speed
7.	(5.)	Phantasmagoria
8.	(–)	NHL Hockey 96
9.	(–)	Fifa Soccer 96
10.	(7.)	Battle Isle 3



Top 10 CD-ROM

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer
2.	(–)	The Need for Speed
3.	(–)	Battle Isle 3
4.	(2.)	Star Trek - A Final Unity
5.	(–)	Magic Carpet 2
6.	(3.)	Simon the Sorcerer
7.	(4.)	Myst
8.	(6.)	Vollgas
9.	(–)	NHL Hockey 96
10.	(8.)	Mechwarrior 2

Top 10 Floppy

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(6)	Jagged Alliance
2.	(1.)	Biing
3.	(–)	Crusade
4.	(3.)	Sim City Urban Ren.
5.	(4.)	Dungeon Master 2
6.	(5.)	Simon T. Sorcerer 2
7.	(2.)	Psycho Pinball
8.	(–)	Dschungelbuch
9.	(7.)	A4 Network
10	(–)	Per Oxyd

Ermittelt von Joysoft Köln: Erhebungszeitraum November'95

Vorsicht Eltern! Indizierte Spiele

Name	Hersteller
Dark Forces	Lucasarts
Cannonfodder 1	Sensible
Heretic	Id Software
Rise of the Triad	Apogee
Quarantine	Gametek
Mad Dog	American
McCree II	Laser Games

Quelle: JugendMedienSchutz-Report 5/95. Erscheint 6mal im Jahr, nennt alle 276 derzeit indizierten Spieletitel. Bestellung: Nomos Verlags Ges. Postfach 610, 76484 Baden-Baden.

Top 10 Floppy

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(2.)	Biing
3.	(8.)	Der König der Löwen
4.	(4.)	Die Siedler
5.	(3.)	Hanse – Die Expedition
6.	(6.)	Bundesliga Manager Hattrick
7.	(5.)	Nascar Racing
8.	(10.)	Sim City 2000
9.	(–)	Psycho Pinball
10.	(9.)	Sim Tower

Ermittelt von Media Control Baden Baden: Erhebungszeitraum November 95

Zur Erläuterung: Die Erhebung von Media Control erfolgt 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 12/95 sind:

Dirk Worch, Alfter – HEXEN
Norbert Michalsky, Berlin – JAGGED ALLIANCE
Markus Fiehn, Berlin – CRUSADER
Mathias Blume, Potsdam – STEEL PANTHERS
Michael Gajewski, Köln – SYSTEM SHOCK

Top 10 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer
2.	(2.)	Wing Commander 3
3.	(4.)	Star Trek- A final Unity
4.	(2.)	Mechwarrior 2
5.	(5.)	Simon the Sorcerer
6.	(–)	Battle Isle 3
7.	(–)	Need for Speed
8.	(3.)	Magic Carpet 2
9.	(–)	Ascendancy
10.	(–)	Crusader

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


Sascha


Knut


Frank


Ulli


Peter


Hartmut

	Michael	Sascha	Knut	Frank	Ulli	Peter	Hartmut	
Adv. Civilisation	5	3	6	4	4	5	2	59 %
Alien Odysee	4	5	8	6	6	7	5	78 %
Aliens	3	5	3	5	4	6	4	60 %
Atari Action Pack	5	4	5	1	4	4	2	53 %
Beavis & Butth.	8	8	7	8	9	8	8	78 %
Bermuda Syndrome	6	6	7	6	5	7	5	79 %
Bleifuß	8	8	9	7	7	4	7	84/88 %
Cadillacs&Dinos	2	1	2	1	1	2	1	26 %
Caribb. Disaster	6	6	4	2	6	4	4	63/66 %
Ch. Manager 2	7	2	1	2	1	2	1	64 %
CivNet	5	6	8	3	8	5	3	81 %
Destr. Derby	6	7	8	5	7	5	8	78 %
Disciples of Steel	1	1	1	1	1	1	1	14 %
Dschungelbuch	4	5	6	3	6	5	3	65 %
Entomorph	4	5	6	6	7	7	5	70 %
Expect no Mercy	1	1	2	1	1	1	1	15 %
Fatal Racing	8	5	6	4	4	3	3	78/79 %
FIFA 96	10	8	8	6	8	6	7	88/90 %
GP Manager	8	3	7	4	2	3	8	74 %
Hellfire Zone	1	1	3	2	1	2	1	29 %
Hexen	5	7	7	6	6	7	7	71/75 %
Indy Car 2	8	7	7	6	8	4	8	85/87 %
In the 1st Degree	1	2	3	1	2	2	1	30 %
Knight's Chase	4	6	6	7	7	6	5	80 %
Loadstar	2	1	3	1	3	3	1	39 %
Mission Super IQ	1	1	1	1	1	1	1	15 %
Monopoly	1	3	4	2	4	5	3	25/65 %
Peroxyd	6	2	5	3	4	3	7	70/73 %
Pinball World	6	2	3	2	2	2	3	57 %
Pro Pinball	7	8	7	3	5	4	9	85 %
ran Soccer	7	5	6	2	6	5	7	74 %
Rayman	7	6	6	3	6	5	8	81 %
Road Warrior	2	3	6	5	5	2	2	63 %
Riddle o Mast Lu	7	7	7	8	7	7	8	87 %
Shivers	2	2	4	4	4	6	4	69 %
Space Marines	6	3	7	5	3	3	6	70 %
Star Rangers	2	4	4	4	2	4	2	64 %
Stonekeep	4	5	7	6	7	6	4	77 %
Supreme Warrior	1	1	1	1	1	1	1	13 %
Talisman	5	6	5	6	6	6	5	61 %
Tek War	5	3	5	4	5	6	3	66 %
TFX: EF2000	6	10	9	7	8	8	10	89/90 %
The Hive	7	6	6	5	6	8	5	83 %
Tilt	7	1	2	1	3	2	1	73 %
Torin's Passage	3	5	7	5	6	7	5	72%
Total Distortion	1	1	2	1	1	1	1	24 %
Trophy Bass Fishing	5	7	9	6	5	3	5	67 %
Turrican 2	8	2	5	3	3	2	2	65 %
Welc. t.t.Future	1	1	1	1	1	1	1	5 %
Williams Classics	3	6	6	1	4	3	6	65 %
Wing Nuts	5	6	6	4	5	4	6	59 %
Wipeout	5	6	8	4	7	3	7	73 %
WWF	8	8	8	4	7	1	3	75 %
Zoop	7	1	2	1	3	3	1	52 %



WILD BILL

Wer leitet sein eigenes Interview ein, nennt Sid Meier einen Software-Piraten, ist ein Kampfpilot und hat keine Angst davor, kein Blatt vor den Mund zu nehmen?

Antwort: Der große J.W. "Wild Bill" Stealey – und "wild" ist dabei noch untertrieben. Diese Legende der Spieleindustrie, einer der Mitbegründer von Microprose, meldet sich mit seiner ganz persönlichen Rache zurück.

Wild Bill: Willkommen zum Interview. Was kann ich heute nacht für dich tun, Brenda?

PP: Hmm, normalerweise fange ich die Interviews mit "sei entspannt, ich höre dir zu, bringe klar zum Ausdruck, was du sagen willst" an. Ich nehme an, daß ich das DIR nicht zu sagen brauche, oder?

Wild Bill: Brenda, ich bin eine sehr formelle Person (lacht). David Murray, unser PR-Mann, muß hin und wieder den Raum verlassen, weil er sich zu sehr über das aufregt, was ich sage. Er hält es nicht aus. Ich bin sehr offen. Ich wünschte manchmal, ich wäre vorsichtiger, ich würde wohl besser damit fahren, aber das wäre dann nicht mehr ich.

PP: Sie nennen dich Wild Bill. Steht das auch auf deiner Visitenkarte, auf der, die du anzugtragenden Repräsentanten großer Firmen aushändigst, damit sie deine Produkte kaufen?

Wild Bill: Yes, ma'am. Da steht "Wild Bill, Kampfpilot, Chief Advisor To The Joint Chiefs Of Staff" drauf. Die benutze ich seit zehn Jahren. Darauf ist auch unsere T-28 abgebildet, das Flugzeug unserer Company.

PP: Ihr gehört wohl zu den wenigen Firmen der Branche, die ein Flugzeug besitzen...

Wild Bill: Die einzigen mit einem Kampfjäger, das kann ich dir versichern.

Wild Bill meets Wildcat: Auf Flugshows steigt Bill Stealey auch schon mal in das Cockpit eines WKII-Klassikers



PP: Gehst du damit auch auf Flugshows?

Wild Bill: Klar. Ich nehme damit jedes Jahr an OshKosh (größte Flugshow der Welt) und Sun´n Fun teil. Letztes Jahr hatte ich eine P39 und eine P40 als Wingmen, beides berühmte Weltkrieg II-Flugzeuge aus dem Pazifikkrieg. Wir verfolgten sechs andere Flugzeuge und "schossen" sie allesamt ab. Junge, die werden diesen Tag verflucht haben! Natürlich war das nur ein gestellter Kampf. Danach gingen wir in die Bar und kippten ein Coke zusammen. Was soll's.

PP: Überredest du so Ladenketten, deine Produkte zu führen? Bombardierst du sie?

Wild Bill: Ich bin sehr gut, was das Verhandeln mit Distributoren betrifft. Ich sorge für Aufsehen, wenn ich erscheine. Ich komm´ nicht im Anzug mit Mietwagen. Ich komme im Flugzeug. Ich lasse dann immer drei oder vier meiner Geschäftspartner ein paar Runden mit mir drehen. Das kommt gut! Ich lasse sie sogar selbst fliegen, sobald wir abgehoben sind. Ich war in der US Air Force über fünf Jahre lang Fluglehrer, und ich bin mir sicher, daß ich jeden Fehler kenne, den ein Anfänger machen kann. Mit meinen Anweisungen geht das dann schon, und nach 15 bis 20 Minuten fliegen sie selbst und haben jede Menge Spaß. Wer fahren kann, der kann auch fliegen. Die meiste Zeit über ist Fliegen sogar ziemlich langweilig und gleichförmig – wenn du nicht gerade ein Kampfflugzeug fliegst. gerade bist du mal gestartet, da mußt du auch schon nach eventuell auftauchenden Feinden Ausschau halten.

PP: Hast du richtige Kampferfahrung?

Wild Bill: No, ma'am. Ich habe zehn Jahre lang Bomben auf den McQuire Air Force-Übungsplatz in New Jersey geworfen, und er ist immer noch da. Ich brauche mehr Bomben (lacht). Ich habe die Academy 1970 verlassen, beendete meine Piloten- und Kampfausbildung 1972, da war es schon zu spät für den Vietnam-Krieg.

PP: Was ist so wild an...

Wild Bill: Wiiiild...(er singt, ich schwöre, das ist die Wahrheit)

PP: ...Bill Stealey?

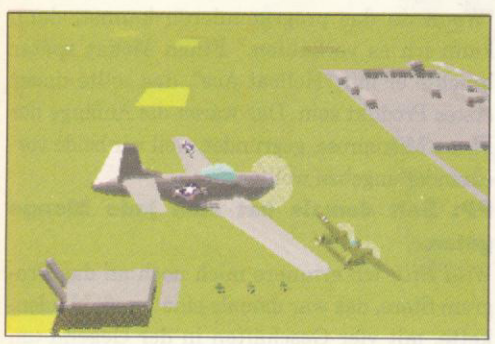
Wild Bill: Erstens braucht jeder, der einen Fighter fliegt, ein Kennwort, und "Wild" war eben

- INTERACTIVE MAGIC

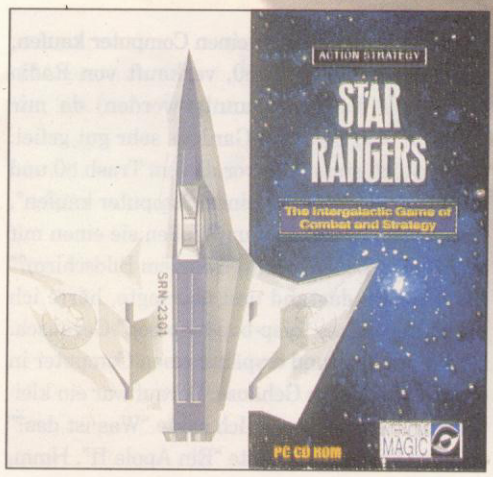
cool. Zweitens bin ich das, was man in der Air Force als einen Class B Athleten bezeichnet. Sagen wir mal, alle Athleten auf der Welt sind Class C, also Durchschnitt. Ein Class C-Athlet zu sein ist kein Weltuntergang, aber man ist nicht wirklich gut. Die Class A-Athleten sind die Michael Jordans dieser Welt. Die Class-B-Athleten sind die ehemals durchschnittlichen Class C-Athleten, die es mit etwas Beherztheit und Enthusiasmus geschafft haben, Class B zu erreichen, aber eben nicht ganz an Class A heranreichen. Ich bin Class B.

PP: Daher also der Name "Wild Bill"?

Wild Bill: Ich bin noch nicht fertig, ma'am. Ich ging als Sportler und Student zur Air Force Academy, und im ersten Semester bekam ich eine 4.0, was nicht schlecht war, aber ich langweilte mich entsetzlich. Ich mußte die ganz Zeit mit Kinn zurück und Schultern nach hinten herumlaufen. Eines Tages brachte mich ein Kamerad auf die Idee, mit dem Lacrosse-Spielen zu beginnen. Das war neu für mich, bisher kannte ich nur Football. Ich bekam also einen großen Schläger, einen Helm und Schulterpolster. Der Trainer fragte mich nach meinem Namen und ich sagte: "Sir, Cadet Stealey, Sir" und nannte ihm meine Kennummer. Er sagte: "Nein, nein, nein, was ist ihr Vorname, Cadet?". "Bill, Sir!". Er entgegnete, "Okay, Bill, du nimmst jetzt diesen gewaltigen Schläger und stellst dich in die Mitte. Wenn dir irgendeiner zu nahe kommt, möchte ich, daß du wie am Spieß brüllst und auf ihn eindrischst. Schaffst du das?" Ich sagte "Ja, Sir! Ich schaff das, Sir!" und machte mich los. Ein Typ kam in meine Nähe, ich schrie wie am Spieß, drosch auf ihn ein und zerbrach seinen Helm an drei verschiedenen Stellen. Der Trainer schrie "Ja, Wild Bill! Weiter so, Wild Bill!" Von da an war ich "Wild Bill". Und tatsächlich schaffte ich



Waren Microprose-Simulationen zu schwer? Bill hat da so seine Bedenken



es, vier Jahre in der Lacrosse Division 1 (die oberste College-Liga der USA) zu spielen. Als ich mit der Pilotenausbildung begann, stand auch "Wild Bill" auf meinem Helm. Der Name stand für den übergroßen Enthusiasmus, den ich entwickelte, um mangelnde Begabung zu kaschieren.

PP: Warum hast du dich in der Software-Industrie dann nicht lediglich auf "Bill" beschränkt?

Wild Bill: Dann wäre ich nur einer von sechs Zillionen anderer Bills gewesen. Der Name "Wild Bill" verleiht mir ein wenig Charakter. Bei Microprose gab es mal eine Zeit, als wir nur fünf Angestellte hatten und in einem Juli lediglich Software im Wert von 27 Dollar verkauften. Ich dachte mir "Mal sehen, ob wir besser verkaufen, wenn ich meinen alten Spitznamen wieder rauskrame!" In diesem Jahr kam dann unser neuer Simulator, "Solo Flight" heraus. Es war die meistverkaufte Software bei Sears in diesem Jahr, das muß so 1984 oder 1985 gewesen sein. Der "Wild Bill"-Effekt hat also in diesem Jahr bestens funktioniert.

PP: Du bist ja schon seit Ewigkeiten im Business...

Wild Bill: Ja, ich war jung, als ich anfing. Gerade mal 34 (lacht). Das Business war in seinen Kinderschuhen, als ich anfing. Ich war gerade erst vier Jahre aus der Air Force.

PP: Und du hast dann zusammen mit Sid Meier Microprose gegründet. Erzähle uns von den Anfängen.

Wild Bill: Es war ein Business, in dem Sid der beste Atari 800-Pirat auf der ganzen Welt war.

PP: (An dieser Stelle lasse ich buchstäblich - und auf dem Tape auch hörbar - mein

"Es war ein Business, in dem Sid der beste Atari 800-Pirat auf der ganzen Welt war."

Bill Stealey



William "Wild Bill" Stealey, ausgebildeter amerikanischer Kampfpilot und ehemaliger Chef von Microprose, gehört zu den schillerndsten Gestalten der Branche. Unlängst gründete er seine neue Company "Interactive Magic".

INTERACTIVE MAGIC

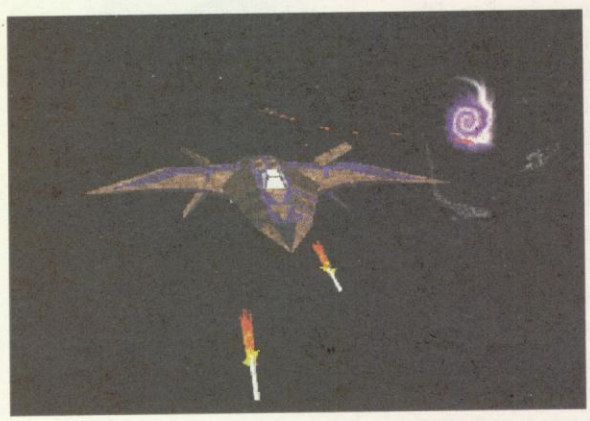
Mineralwasser fallen.) Du nimmst kein Blatt vor den Mund, oder?

Wild Bill: Nein. Ich war auf der Air Force Academy und verstand nicht, was das war (Software-Piraterie).

PP: Wie kamst du und Sid miteinander ins Geschäft?

Wild Bill: Ich wollte mir einen Computer kaufen, einen Trash 80 (TSR-80, verkauft von Radio Shack, als Tandy bekanntgeworden) da mir "Visicalc" von Software Gardens sehr gut gefiel. Anyway, ich stand also vor diesem Trash 80 und sagte "Ich würde gerne einen Computer kaufen". Der Verkäufer meinte nur "Wollen sie einen mit bernsteinfarbenem oder schwarzem Bildschirm?" Als ich noch dastand und überlegte, hörte ich neben mir dieses "biep-bop-biep-bop"-Geräusch. ich sah hinüber und erspähte einen Computer in einem bräunlichen Gehäuse. Darauf war ein kleiner angebissener Apfel. Ich sagte "Was ist das?" und der Verkäufer meinte "Ein Apple II". Hmm, mit Farbe auf dem Bildschirm. Ich fragte "Kann der Visicalc?" und er sagte "Yeah!". Ich dachte bei mir, daß das besser als ein bernsteinfarbener oder schwarzer Screen in grauem Gehäuse wäre. Aber dann, als ich mir noch den Apple anschaute, nahm ich das "Eh Eh Eh Kabumm, Eh Eh Eh Kabumm"-Geräusch ein Stück weiter neben mir wahr. Ich sah rüber und blickte auf ein weiteres bräunliches Gehäuse. Ich sah auf den Bildschirm und war überwältigt von all diesen Explosionen in Farbe. "Was ist das?". "Das ist ein Spiel namens Star Raiders". "Oh, cool. Kann denn dieser Computer auch Visicalc?" "Yeah!" "Ok, dann will ich diesen hier, auf dem Visicalc und obendrein dieses coole Spiel läuft!" Das war ein Atari 800. Ich kaufte ihn, nahm ihn mit nach Hause und erzählte meinen Arbeitskollegen bei der General Instruments Corporation davon. Sie sagten "Oh, du solltest dich mit Sid Meier treffen, der weiß alles über diesen Computer." Ich traf Sid Meier, wir redeten ein wenig, und er lud mich zu einer Party ein. Diese entpuppte sich als Software Piraten-Party und ich sagte ihm, daß ich damit nichts zu tun haben wolle. So traf ich also Sid Meier.





"Star Rangers", die inoffizielle Hommage an "Star Raiders", wird in Deutschland von der Eutiner Firma Software 2000 veröffentlicht werden

PP: Das ist komisch, denn ich habe Sid Meier schon mal für Power Play interviewt und da wir sechs Seiten zur Verfügung haben, kann man lange Zeit über so allerhand plauschen. Doch er erzählte mir nichts von...

Wild Bill: (lacht) Oh, er erzählt das nie, daß er mal Pirat war! Weißt du, was er immer sagte? Etwas sehr komisches. Er sagte "Ich schaue sie mir nur an, um die Technologie kennenzulernen." Okay, Sid. Du kopierst also das Spiel von jemandem, schaust dir kurz die Technologie an, schmeißt es dann weg und fühlst dich nicht schlecht dabei? Weißt du, er verdiente 23.000 Dollar im Jahr als Programmierer bei General Instruments, also schilderte ich ihm meine Bedenken. Danach machten wir erst einmal nichts zusammen. Doch dann machten wir eine Geschäftsreise nach Las Vegas. Wir waren zwei Geschäftsmänner, Sid, der Software-Mann und ich, der Businss-Agent dieser Gruppe. Nachdem wir uns zwei Tage lang gegenseitig mit unserem Verkaufs-BS (er sagte BS...das heißt "Bullshit") berieselt hatten, sagte Sid zu mir "Hey, Bill. ich weiß, wo man Spiele spielen kann." Das war beim MGM Grand, jetzt Bally's, in Las Vegas. wir gingen nach unten, wo die Münzautomaten standen. Dort gab es ein Spiel namens "Red Baron". Zu dieser Zeit flog ich für Pennsylvania Guard (eine paramilitärische Vereinigung), das war die Zeit mit den Bomben auf New Jersey. Ich sagte "Sid, ich werde dich bei diesem Spiel schlagen." Ich erreichte 35.000 Punkte, das war der dritte Platz des All Time-Hi-Scores. Ich hatte dieses Spiel niemals zuvor gespielt und dachte, ich wäre verdammt cool. Sid sagte "Okay, gut, ich versuch's". Sid ist verdammt laid-back. Er schaffte 65.000 Punkte. Ich war außer mir, baby! "Sid, wie hast du das gemacht? Er sagte nur "Ich habe mir die Algorithmen gemerkt." "Du hast was getan?" Er hat sich die Algorithmen gemerkt, während er mir über die Schulter schaute! Er sagte "Das ist kein sehr gutes Spiel. Ich könnte ein besseres innerhalb einer Woche schreiben." Nun, Fighter-Piloten lassen sich nicht gerne ausstechen, also entgegnete ich "Wenn du das programmieren kannst, dann kann ich es verkaufen." Einen Monat später brachte er mir "Hellcat Ace", das sollte unser erstes Produkt sein. Das waren die Anfänge der Firma Microprose, gegründet, weil wir beide voreinander angeben wollten.

PP: Seit damals hat sich jede Menge getan.

Wild Bill: Ich erinnere mich noch an das Program Store, das war damals eine "große" Ladenkette, mit vier Geschäften in der Gegend um Washington DC. Ich flippte schier aus, als sie uns vier "Hellcat Aces" abkauften! Jerry Walsin-

co, jetzt GM bei LookingGlass, war damals mein erster Distributor. Ihm gehörte damals APEX. Er rief meine Frau an und sagte "Hallo, ist da Microprose?" .(Bill imitiert eine Frauenstimme) "Ja, kann ich ihnen helfen?" "Ich hätte gerne 500 "Hellcat Aces".

PP: Das war schon besser als 12, was?

Wild Bill: (spielt seine Frau) "Oh, wirklich?" Wir hatten gerade mal zwei! Wir wußten nicht, was wir tun sollten. Sie hatte zwei kleine Babys im Haus, war im Bademantel mit Lockenwicklern, und das Microprose-Telefon stand auf unserem Küchentisch. Sie sagte "Okay, das macht 29.95 Dollar mal 500." Wir verschickten damals die Spiele zum Vollpreis (lacht). Er sagte "Sie verstehen nicht. Ich bin Distributor. Ich bekomme viele, viele Prozente." Sie: "Wie bitte?". Er: "Und außerdem bekomme ich einen Kredit." Immer noch ein: "Wie bitte?". Und dann "Entschuldigen sie, Sir, unser Sales Manager ist unterwegs. Er wird sie zurückrufen." Er: "Sie sind ein kleines Unternehmen, oder? Sie "Ah, yes, Sir." Er: "Sind sie die Ehefrau? Ok, ich werde die Spiele trotzdem nehmen. Sagen sie ihrem Sales Manager, er soll mich anrufen." Jerry brachte uns schließlich alles über Distribution bei. Ich hatte damals keine Ahnung davon. Ich war Ingenieur und Buchhalter. Vom Verkauf hatte ich keinen Schimmer. Aber wir versuchten es, das ist der Class B-Athleten-Spirit.

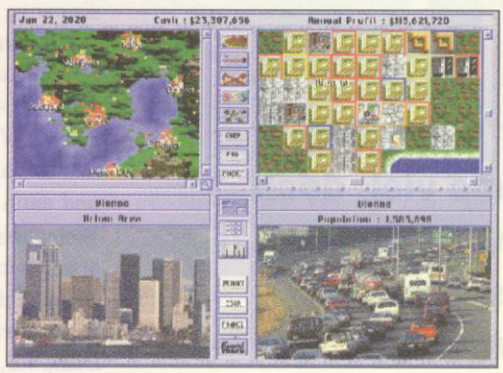
PP: Du hättest ihre Helme zertrümmert, wenn sie nicht deine Spiele gekauft hätten...

Wild Bill: Weißt du was? Mit mir am Telefon, Sid als Programmierer und Laura, meiner Frau, als Sekretärin, haben wir 1982 200.000 Dollar an Software verkauft und das bei 30.000 Dollar Ausgaben. Es dauerte aber trotzdem noch weitere anderthalb Jahre, bis wir unsere Jobs aufgeben konnten.

PP: Was dachten die Leute bei General Instruments über Euch?

Wild Bill: Mein Senior-Chef war ein cleverer Mann. Er sagte "Bill, bist du verrückt? In 10 oder 20 Jahren könntest du hier der Chef sein." Ich dachte mir, oh, cool. In 10 oder 20 Jahren (lacht). In 10 oder 20 Jahren hätte ich auch ein Lieutenant Colonel sein können, der C5As fliegt! In meiner eigenen Firma kann ich

"Ich war Ingenieur und Buchhalter. Vom Verkauf hatte ich keinen Schimmer."



Capitalism: Wirtschaft pur für Profis



Mystic Rings

Der "fantastische" Laden

FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



F1 Grand Prix 2*
CD **93,90** DM

GABRIEL KNIGHT 2
CD **83,90** DM

Titel	Ver.	CD	3,5"
11th Hour*	DA	89,90	99,90
3D Atlas (Win95)*	DA	99,90	-
3DUltra Pinball*	??	69,90	-
Aces Collection	DA	69,90	
Aces of the Deep 2 (Win)*	DV	Vomö	
Action P. (Dragon's Lair+Lemmings)	E	24,90	
Air Hovoc Controller*	E	Vomö	-
Air Power	DA	74,90	74,90
Alien Odyssey	DA	74,90	-
Amerika 1861-1565	DV	89,90	
Battle Isle III Schatten d. Imp.	DV	86,90	-
Bazooka Sue*	DV	89,90	89,90
Bermuda Syndrom	DA	94,90	
Bernhard Langer Golf	DV	Vomö	
Betrayal at Krondor	DV	29,90	
Biing	DV	69,90	79,90
Bioforge Gold	DV	89,90	
Bioforge Mission Disk	DV	49,90	
Bleifuß (Screamer)	**DA**	**63,90**	
Bloodwings	E	86,90	-
Braindead 13	DV	69,90	
Bundesliga Manager 3	**DV**	**74,90**	
Burning Steel 4	DV	74,90	
Burried in Time-Journeyman 2	DA	82,90	-
Caesar II	DV	79,90	
Capitalism	DV	79,90	
Caribbean Disaster	**DV**	**94,90**	**84,90**
Carrier Strike Force	DV	79,90	
Casino de Luxe	E	76,95	
Championship Manager 2	DV	95,90	-
Chessmaster 5000*	DV	Vomö	-
Chewy-Flucht von F5	DV	74,90	
Clearing House	DV	69,90	
Command & Conquer I	D/E	89,90	-
Command Aces of the Deep (Win95)	**DV**	**79,90**	
Crusader-No Remorse	DV	84,90	-
Cyber Judas*	DA	Vomö	-

Titel	Ver.	CD	3,5"
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	
Das Dschungelbuch (Win)	DA	-	69,90
Dawn Patrol	DV	29,90	29,90
Die Siedler 1	DV	44,90	
Die Siedler 2	**DV**	**88,90**	
Dime City	DV	79,90	79,90
Dragon Lore - Die Legende B.	DV	39,90	-
Dreamweb	DV	29,90	29,90
DSA III: Schatten über...*	DV	Vomö	-
Dune 2-Battle of Arakis	DV	29,90	-
Dungeon Keeper*	DV	88,90	-
Dungeon Master 2	DV	94,90	-
Earthworm Jim*	DV	Vomö	-
Elite 2	DV	24,90	24,90
F-14 Fleet Defender Plus	DA	39,90	39,90
F1 Grand Prix 2*	**DV**	**93,90**	-
Fade to Black	DV	89,90	-
FIFA Soccer 96	DV	78,90	-
FPS Football'96	DA	69,90	
Gabriel Knight 2	**DV**	**83,90**	
Gene Wars*	DV	83,90	-
Goblins 1+2	DV	29,90	
Goblins 3	DV	29,90	
Grand Prix Manager (Win)*	**DV**	**86,90**	-
Hugo 3	DV	73,90	-
In the First Degree*	DV	Vomö	-
Inca	DV	29,90	
Jet Set P. (Jetfighter 2+SVGA Harrier)	E	24,90	
John Madden Football 96	**DV**	**83,90**	
Kings Quest 6	DV	29,90	29,90
Kings Quest Anth. 1-6	DV	39,90	
König der Löwen (Lion King)	DA	-	64,90
Kyrandia 3 - Malcolm's Rev.	DV	88,90	-
Lands of Lore 2*	DV	Vomö	Vomö

Titel	Ver.	CD	3,5"
Last Dynasty	DV	79,90	-
Lost in Time		29,90	29,90
Magic Carpet 2	DV	83,90	-
Mechwarrior 2	D/E	79,90	-
Millenia	DV	64,90	
Monsterized*	DV	Vomö	
Myst	DV	69,90	-
Need for Speed	DV	79,90	-
NHL Hockey 96	DV	79,90	-
Outpost	DV	29,90	29,90
Panzer General 2 (Win95)	D/E	73,90	-
PGA Tour Golf 96	DA	79,90	-
Phantasmagoria (Win)	**DV**	**87,90**	
Pitfall: The Mayan Adv. (Win 95)	DV	79,90	-
Police Squad - Swat*	DV	79,90	
Ravenloft 2 - Stone Prophet	DA	74,90	-
Rayman	DA	73,90	-
Red Ghost*	**DV**	**87,90**	
Return to Zork	DV	-	39,90
Ring der Nibelungen	DA	69,90	
Road Warrior (Quarantine 2	DA	69,90	69,90
Sci-Fi P. (Novastorm+Spectre VR)	E	24,90	
Sea Legends*	DV	79,90	
Shannara*	DA	79,90	-
Shivers*	DA	78,90	
Shockwave (Win95)*	DV	79,90	-
Silent Hunter	DA	74,90	
Sim Ant Classics	DV	39,90	39,90
Sim City 2000 Coll. (Win)	DV	89,90	-
Sim City 2000 URK	DV	39,90	39,90
Sim City Enhanced	DV	24,90	-
Sim Isle	DV	79,90	79,90
Sim Tower (Win95)	DA	78,90	78,90
Sim Town	DV	69,90	-
Simon 1+2 Special Edition	**DV**	**89,90**	
Simon the Sorcerer 1	DV	29,90	
Soccer Comp.	DV	68,90	

Titel	Ver.	CD	3,5"
Space Quest 6 (Win)	DV	78,90	
Space Quest Anth. 1-5	DV	39,90	
Star Trek Omnipedia	E	79,90	-
Star Trek: 25th Anniversary	DA	29,90	-
Star Trek: Generations*	DV	Vomö	-
Star Trek: Klingon*	E	Vomö	-
Steel Panthers	**DV**	**75,90**	-
Stone Racers	DV	68,90	
Stonekeep*	??	Vomö	-
Subwar 2050	DA	39,90	39,90
Synnergist*	DV	Vomö	-
T.F.X.	DA	39,90	
Talisman	DV	74,90	
TFX Eurofighter 2000	DV	83,90	
The Last Dynasty (Win95)	DV	79,90	-
Thunderhawk 2	DV	79,90	
Thunderscape	DV	76,90	-
Tiny Troops	??	69,90	69,90
Top Gun Fire At Will*	**DV**	**99,90**	-
Transport Tycoon Del.	DV	89,90	
Ultima 7 Compilation	DA	29,90	39,90
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	-
Virtual Karts	DV	99,90	
Voyeur	DA	86,90	-
Warcraft 2	DV	78,90	
Warhammer - Dark Crusad*	??	75,90	-
Warlords 2 Deluxe	E	75,90	-
Whale's Voyage II	DV	85,90	-
Wing Commander 2 Classic	DA	29,90	-
Wing Commander 4*	**DV**	**98,90**	-
Woodruff (Goblins 4)	DV	79,90	-
Worms	DV	69,90	69,90

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. Geschäftsbedingungen · Mit erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorangegangenen Preise ihre Gültigkeit · Bequem per Kreditkarte zahlen: Wir akzeptieren Eurocard, Visa, American Express, Electron, Diners Club, MasterCard · Mystic Rings, Bettina Reichardt-Kron · 21682 Stade
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

INTERACTIVE MAGIC

"Sid redete nie viel, doch wenn er sprach, tat man gut daran, ihm zuzuhören."

Präsident sein, Sid Vize-Präsident und Laura Chefköchin und Geschirrspülerin (!). Was soll's? Die ersten sechs Monate konnten wir uns nicht bezahlen. Wir mußten eine Hypothek auf unser Haus aufnehmen.

PP: Jetzt bist du schon lange mit Sid entzweit, vermißt du ihn?

Wild Bill: Oh, Sid ist ein feiner Kerl. Es macht Spaß, mit ihm zu reden, da er sehr clever ist. Ich habe großen Respekt vor Sid. Allerdings war er nie ein richtiger Geschäftspartner. Er interessierte sich nicht fürs Business. Ich fragte ihn etwas, und er sagte nur "Ich dachte, ich würde dir genug zahlen, damit du diese Entscheidungen triffst." "Silent Service" war auch so eine Geschichte. Sid versuchte, sehr historisch zu sein. Ich sagte ihm, daß das nicht genug Spaß mache. Wir brauchten Deck-Kanonen, da man manchmal zum Auftauchen gezwungen wurde und dann nicht schießen konnte. Er sagte nur "Nein, nein, nein!", ließ sich dann aber doch noch erweichen. Diese eine Deck-Kanone war der Grund dafür, daß ich 10.000 "Silent Service" an Sears verkaufen konnte. Ich führte ihnen das Demo vor, das feindliche U-Boot erwischte mich, ich mußte auftauchen und sie sagten "Und was passiert jetzt?". Ich sagte "Paßt genau auf" und versenkte drei Zerstörer mit meiner Deck-Kanone. Sie liebten das. Von da an sagte Sid immer dann, wenn ich wieder einen Einfall hatte: "Ist das wieder so eine Deck-Kanone?". "Ja, ja, ja, Sid!" So hatte ich immer einen kleinen Anteil an



Stolze Krieger: Wild Bill mit Co-Pilot vor einem "Apache"-Helikopter

den Spielen und ich spielte sie immer als Kunde, nicht als Designer. Nichts verließ unser Haus, bevor nicht Sid und ich es beide mochten. Einmal bot uns eine Firma 250.000 Dollar für unser Spiel "Solo Flight". Ich sagte "Sid, wir brauchen unbedingt das Geld." Ich hatte 30-40.000 Dollar Schulden, es war mein Haus, das ich auf's Spiel setzte. Sid weigerte sich, eine Hypothek auf sein Haus aufzunehmen. Sid ist sehr konservativ. Wenn's klappt, gut. Wenn nicht, hatte er auch nichts zu verlieren. Ich versuchte, das nochmal mit Sid zu diskutieren, aber er wollte nicht darüber reden. Als ich den Raum verlassen wollte, sagte er nur "Bill?" Ja, Sid. "Hast du mir nicht gesagt, wir sollten niemals die Familien-Juwelen verkaufen?" Ja, das habe ich. "Nun, ich wollte dich nur daran erinnern." Ich verkaufte das Produkt nicht. Drei Monate später machte die Firma, die das Spiel kaufen wollte, pleite und "Solo Flight" wurde zum größten Renner, den wir während der ersten drei, vier Jahre bei Microprose hatten. Sid redete nie viel, doch wenn er sprach, tat man gut daran, ihm zuzuhören.

PP: Jetzt kennen wir deine neue Firma Interactive Magic. Vier Produkte und zehn weitere, die in Arbeit sind. Du hast zwei Imperien errichtet, was, soweit ich weiß, in dieser Branche einmalig ist. Wie...

Wild Bill: Ich versuchte zwei Jahre lang, mich zur Ruhe zu setzen. Ich spielte Golf. Ich versuchte, in die Gastronomie einzusteigen. Ich kaufte eine Fußballmannschaft, die Baltimore Spirits. Sie spielen regelmäßig beim Buffalo Blizzard mit. Man kann damit kein Geld machen, aber es macht Spaß, es damit zu verlieren.

PP: Also nicht genug für die Rente?

Wild Bill: Mit 47 Jahren war ich noch zu jung, um schon tot zu sein. In diesen zwei Jahren rannte ich morgens ein wenig, spielte dann Golf, hatte anschließend mein italienisches Mittagessen – ich habe bestimmt jedes italienische Restaurant in Florida besucht – und danach spielte ich Computer-Spiele. Aber ich hörte nicht auf zu denken "Wenn ich nur das machen könnte, wenn ich nur das ändern könnte, oder wenn das nur so wäre." Im Grunde entwarf ich alle unsere Spiele im Kopf neu. Als dann mein Vertrag auslief, der mich dazu verpflichtete, für eine bestimmte Zeit nicht in der gleichen Branche zu arbeiten wie Microprose/Spectrum, war mir klar, daß ich es noch einmal versuchen würde. Obwohl es mittlerweile einige sehr gute Leute in diesem Geschäft gab, hatte ich immer noch Vertrauen in mich. Ich glaubte fest, daß die Leute, die solche Spiel wie "F15 Strike Eagle", "F19 Stealth Fighter", "Gunship" und "Silent Service" gespielt hatten, sagen würden: "Bill weiß schon, was er tut. Wir werden ihm nochmal eine Chance geben."

PP: Ich würde dich gerne etwas fragen, worauf ich noch nie eine Antwort von dir gelesen oder gehört habe. Warum hast du Microprose verlassen, was ist passiert?

Wild Bill: Wir wurden sehr populär, machten eine Menge Geld. Wir wollten, daß unsere neuen Spiele immer noch einen Tick besser werden würden als ihre Vorgänger. "F15 Strike Eagle



In "Dogfight" standden wilde Jägerduelle im Vordergrund

III" hatte beispielsweise wegen dieser hohen Standards sechs Monate Verspätung, und wir steckten 50% mehr Geld in die Produktion als ursprünglich geplant. Das gleiche passierte mit "Rex Nebular" und "Darklands". Wir gaben pro Spiel 1,5 Millionen Dollar aus. Wir verkauften nicht genug davon, und plötzlich wurde das Bargeld knapp. Wir hatten 420 Angestellte, wir waren eine 50-Millionen-Dollar-Company mit einer Million Dollar in Bargeld und wenig Verkäufen. Es war auch fatal, daß wir Spiele produzierten, die zwölf Disketten umfaßten, wie "Rex Nebular" und "Darklands". Da beträgt die Gewinnspanne nur 5 Dollar! Du gibst 1.5 Millionen Dollar aus und bekommst 5 Dollar pro Exemplar davon zurück. Jetzt kannst du dir ausrechnen, wie lange es dauert, bis du auch nur einen Penny siehst. Dazu kam, daß alle Spiele sechs Monate Verspätung hatten, bei einer Planung auf das Weihnachtsgeschäft hin ist das fatal. Schließlich mußte ich Verhandlungen mit potentiellen Fusionspartnern führen, Gilman Louie, der Gründer von Spectrum Holobyte, war einer von ihnen. Ich hatte Gilman 1991 davor gerettet, wegen der Maxwell-Geschichte Konkurs anzumelden.

PP: Die Maxwell-Geschichte?

Wild Bill: Du erinnerst dich vielleicht, daß man den nackten Körper von Robert Maxwell, den Kopf eines großen Publishing-Imperiums in Europa, tot im Mittelmeer treibend aufgefunden hatte – gerade zu dem Zeitpunkt, als sein Finanzimperium wankte. Nun, Spectrum gehörte diesen geheimnisvollen Leuten, und sie stoppten jegliche Geldzufuhr. Im Dezember 1991 war Gilman mit seiner Company kurz vor dem Ende. Es war nur eine zwei oder drei Millionen starke Firma. Die einzigen Erfolgsprogramme, die sie jemals hatten waren "Tetris" und "Falcon" und 1991 war "Falcon" schon veraltet. Wir kannten uns seit langem, und so wandte er sich an mich um Hilfe. Ich gab ihm 400.000 Dollar, damit er nicht schließen mußte. Bis 1993 hatte er es dann

3 D Pinball /D	*79,90*	Inca 2 /D	86,90	Strike Commander /A	39,90
7´th Guest /A	29,90	Indy Car Racing /A	24,90	Strike Com. & Privateer	
*11´th Hour /D***	*94,90*	Indy Car 2 /D**	89,90	incl. Miss. /A	94,90
A 4 Network$ /D	89,90	Inferno /D	59,90	Subwar 2050 /D	39,90
Aces Collection /A	79,90	Int. Tennis Open /D	89,90	Superkarts /D	79,90
Aces of the Deep /D	89,90	Jagged Allience ab	59,90	Super Streetfighter 2 Turbo /A	76,90
Aces of the Deep Miss (3,5") /D	39,90	Jazz Jackrabbit ab	54,90	Syndicate /D	39,90
Action Soccer /D	79,90	Jungle Strike /E	74,90	System Shock Enh. /D	89,90
Across the Rhine /D	99,90	Kind of Magic 4 /A	54,90	System Shock (3,5") /D	44,90
Al Quadim /D	79,90	Kingdoms of Germany /D	54,90	Temptation /A	89,90
Aladdin (3,5") /E	59,90	Kings Quest 1-6 /A	79,90	Terminal Velocity /A	74,90
*Albion /D ***	*94,90*	Kings Quest 7 /D	89,90	T.F.X /A Aktionspreis	49,90
Alone i. t. Dark 1&2 /D	74,90	Klik ´n Play /D	86,90	T.F.X Eurofighter 2000 /D	94,90
Alone i. t. Dark 2 /D		König der Löwen (3,5") /A	64,90	The Dig /E	69,90
Aktionspreis	59,90	Kyrandia 2 /D	39,90	The Horde /D	79,90
Alone i. t. Dark 3 /D	89,90	Kyrandia 3 /D	82,90	Theme Park /D	84,90
Apache Longbow /D	*79,90*	Lands of Lore /D	39,90	The Need for Speed /D	89,90
Armored Fist /D	89,90	Lands of Lore 2 /D **	i.V.	Tie Fighter /D	74,90
Ascendancy /D	89,90	Last Dynasty Lim. Ed. /D	89,90	Top Gun /D**	99,90
Aufschwung Ost Del. /D	79,90	Larry Deluxe (1-6) /A	89,90	Transport Tycoon /D	84,90
Battle Bugs /D	54,90	Lemmings 1Doublepack /A	72,90	Turrican 2 /D	69,90
Battle Isle 2 /D	74,90	Lemmings 1+2 / A	49,90	UFO- Enemy Unknown /D	39,90
Battle Isle 2 Scenery /D	54,90	Lemmings 3 /A	79,90	UFO 2- X-COM /D Aktionspreis	69,90
Battle Isle 3 /D	*86,90*	Lemmings 3 D /A	79,90	UFO & Master of Orion /A	79,90
Beneath a Steal Sky /D	39,90	3 D Lemmings /D	89,90	Ultima 7 Complete (EA Classic)	
Betrayal at Krondor /D	79,90	Links 386 Pro Superpack /A	79,90	/A	39,90
Biing! /D	*69,90*	Lode Runner /D	79,90	Ultima 8 + Speech /D	
Bioforge /D Aktionspreis	*79,90*	Lollypop /A	79,90	129,90	
Blackhawk (3,5") /E	59,90	Lords of the Realm /D	79,90	Ultima Underworld	
Bleifuss /D	*69,90*	Lost Eden /D	79,90	(EA Classic) /E	39,90
Bob Dylan Highway 61 Int. /E	94,90	Lost Vikings (3,5") /A	44,90	Ultima Underworld	
*Braindead 13 /D ***	*89,90*	Lucas Art Class. Adv. /A		1 & 2 Del. /A	
Burn Cycle /D	*84,90*	104,90		119,90	
Capitalism (der Kapitalist) /D	*89,90*	Lucas Art Class. Sim. /A	99,90	Under a killing Moon ab	89,90
Chessmaster 4000 Turbo /E	74,90	Lucas Art Top Adv. /D	89,90	US Navy Fighters /D	94,90
Christoph Kolumbus /D	84,90	Mad News /D	89,90	USS Ticonderoga /A	86,90
Civil War (Amerika) /D	89,90	Mad TV 2 /D **	99,90	Violence in 3 D /A	39,90
Civilization & Railr. TYC.		Magic Carpet /D	89,90	Virtual Pool /A	86,90
Del /A	79,90	Magic Carpet Data /D	44,90	Vollgas (Full Throttle) ab	69,90
Civilization Network /D	*99,90*	Magic Carpet 2 /D	89,90	Wackey Wheels /A	64,90
Colonization /D Aktionspreis	*69,90*	Magic of Endoria /D	69,90	Warcraft /A	86,90
Comanche & Miss. 1 & 2 /D	79,90	Marco Polo /D	59,90	Warcraft 2 /D	89,90
Combat Classics /D	79,90	Master of Magic /D	89,90	Warriors /D	76,90
Command & Conquer / D od. E	*89,90*	Master of Orion /A	44,90	Waterworld /D **	i.V.
Command Aces o t		Mechwarrior 2 /E	84,90	Werewolf vs Comanche 2.0 /D	84,90
Deep /D (Win 95)	*89,90*	Mechwarrior 2/D	89,90	Whale´s Voyage 2 /D	79,90
Conquest of the World /D	94,90	Mega Race /D	44,90	Wings of Glory /A	79,90
Conspiracy /A	29,90	Menzoberranzan /E	89,90	Wing Commander Armada ab	49,90
Creature Shock /D	89,90	Metaltech Earthsiege /D	89,90	Wing Comm. 1&2 Del. /A	89,90
Crusade (Greenwood) /D	89,90	Metaltech Earthsiege Miss. /D	49,90	Wing Commander 3 ab	84,90
Crusader- No Remorse		Metaltech Battledrome /D	79,90	Wing Commander 4 /D	
(Origin) /D	*89,90*	Micro Machines 2 /A	79,90	114,90	
Cyberia ab	59,90	Monopoly /D **	84,90	Winter Olympics /A	49,90
Cyclemania /A	79,90	Monty Python´s C.W.O.T. /E	86,90	WipEout /A	94,90
D-1000 /A	*49,90*	Mortal Coil /D **	79,90	Witchhaven /D	89,90
D-Atlas /D	42,90	Myst /D	79,90	Wizzardry 6 & 7 Del.	79,90
D-Info /D	*42,90*	Nascar Racing /A	86,90	Wolfpack /A	89,90
Deadalus Encounter /D	89,90	Nascar Track Pack /A	49,90	Woodruff and .... /D	86,90
Dark Legions /E	84,90	NHL Hockey ´95 /A	84,90	World Cup Golf /D	69,90
Dark Seed /D	54,90	NHL Hockey ´96 /A	89,90	Worms /D	74,90
Dark Sun 1 (3,5") /D	59,80	NBA Live ´95 /A Aktionspreis	79,90	X-Wing Collection /D	
Dark Sun 2 (3,5") /A	89,90	Noctropolis /D Aktionspreis	49,90	79,90"	
Das Amt /D	89,90	Novastorm /A	89,90	Z" (Bitmap Brothers) /D	89,90
DSA 1 Schicksalsklinge /D	69,90	Oldtimer /D	79,90	Auszug aus unserem Gesamtsortiment	
DSA 2 Sternenschweif /D	79,90	One Must Fall 2097 /D	79,90	Viele ältere Spiele ab Lager lieferbar.	
*DSA 3 /D ***	*99,90*	Outpost /D	89,90	Ihr Anruf genügt!	
Dawn Patrol ab	69,90	Pacific Air War Gold /D	74,90		
Die Höhlenwelt-Saga /D	89,90	Panzer General ab	64,90	Hardware	
Day of the Tentacle /D	*54,90*	Perfect General 2 /D	79,90	CH:	
Der Clou /D	84,90	Peter Gabriel Xplora 1 /E	99,90	CH Flight Stick	89,90
Der Patrizier /D	59,90	PGA Tour Golf 486 /A	89,90	CH Flight Stick Pro	139,90
Der Reeder /D	89,90	PGA Tour ´96 /A	89,90	Virtual Pilot Pro	189,90
Descent /A	79,90	Phantasmagoria /D od. E	89,90		
Dessert Strike /E	74,90	Pinball Dreams Deluxe /A	86,90	GRAVIS:	
Destruction Derby /A	*94,90*	Pinball Fantasies Deluxe /A	79,90	Gravis Analog	49,90
Die Siedler /D	*54,90*	Pinball Illusions /A	79,90	Gravis Analog Pro	59,90
Die tot. verr. Rally + Pad /D	84,90	Pirates! Gold /A	39,90	Gravis Firebird	119,90
Discworld /D	86,90	Pitfall Mayan Adv. (Win 95) /E	84,90	Gravis Phoenix	189,90
Doppelpass (Anstoß + W.C.) /D	86,90	Pole Position /D **	89,90	Gravis Gamepad	44,90
Dragon Lore /D	79,90	Police Quest 4 /D	84,90		
Dragonsphere /A	67,90	Populous 2 & Powermonger /A	34,90	THRUSTMASTER:	
*Druidenzirkel /D ***	*89,90*	Power Drive /D	59,90	Flight 2	139,90
Dune 1 /A	39,90	Primal Rage /A	87,90	Flight Control Pro	279,90
Dune 2 /A	39,90	Prince of Persia Coll. /A **	89,90	Mark 2 WC System	244,90
Dungeon Master 2 /D	86,90	Prisoner of Ice /D	87,90	F16 Flight	289,90
"Dunkle Mächte"		Privateer /A	34,90	Formula T1 incl. Pedale	289,90
(Lucas Art) /D	*84,90*	Prototype /D	79,90		
E.A. Sports Rugby /A	89,90	Psycho Pinball /A	79,90	Profi-Modem:	
Ecstatica /A	89,90	Railroad Tycoon /A	34,90	Elsa MicroLink 28.8 TQV	499,90
Elite 3 + Update /D	74,90	ran Trainer /D	86,90		
Epic Pinball African Safari /A	79,90	ran Soccer /D	89,90	NE2000 LAN-Karte	
Erben der Erde /D	89,90	Raptor 1-3 /A	64,90	(jumperless)	79,90
Eye of the Beholder 1-3/D	9,90	Ravenloft 1 /D	79,90		
Strike Eagle 3 /E	69,90	Ravenloft 2 Stone Prophet /A	86,90	"Order bis 16 h: Lieferung innerhalb von 2 Werktagen, Versand erfolgt in Sicherheitskartons, Versandkosten inkl. Zustellung und NN-Gebühr durch die Post. Vorkasse 8 DM, ab 200 DM portofrei"	
Fade to Black /A	*89,90*	Return to Zork /E	49,90		
Falcon Gold /A Aktionspreis	*69,90*	Rebel Assault /D	54,90		
Fatal Racing /D	79,90	Rebel Assault 2 /E	69,90		
Fields of Glory /D	39,90	Rebel Assault 2 /D **	89,90		
Fifa Int. Soccer /A	74,90	Reno 3 /D	39,90		
Fifa Soccer ´96 /D	89,90	Reunion /D	54,90		
Fleet Defender Gold /A	84,90	Rise of the Robots /D			
Flight Commander 2/D	79,90	Aktionspreis	69,90		
Flight o. t. Amazone Queen /D	86,90	Road Warrior /D	74,90		
Flightpack (Microprose) /E	44,90	Robinsons Requiem /D	69,90		
Flight Unlimited /D	89,90	Shadowcaster /A	34,90		
Formula One GP /D	44,90	Sherlock Holmes -Lost Files /D	89,90		
Formula One GP 2 /D **	99,00	Silent Service 2 /A	34,90		
Formula One GP & D.L. Golf /A	69,90	Sim City /D	74,90		
Frankenstein /D	99,90	Sim City 2000 Collection /D	94,90		
Front Page Sports Baseball /E	89,90	Sim Isle /D	94,90		
Front Page Sports Football /E	89,90	Sim Tower /A	84,90		
Fußball Total! /A	84,90	Sim Town /D	74,90		
FX Fighter Aktionspreis	68,90	Simon the Sorcerer 1 /D	44,90		
Gabriel Knight /D Aktionspreis	49,90	Simon the Sorcerer 2 /D	84,90		
Goblins 3 /D	59,90	Space Quest 1-5 /A	94,90		
Great Naval Battles 2 /E	69,90	Space Quest 6 /D	89,90		
Guilty /A	69,90	Space Marines /D	89,90		
Gunship 2000 /A	44,90	SSN-21 Seawolf /D	34,90		
Hattrick! (Ikarion) /D	89,90	Star Trek 2- Final Unity /D	99,90		
Heart of Darkness /D**	89,90	Star Trek Coll. Ed. /E			
Hell /D	89,90	129,90			
Heros of Might & Magic /D	89,90	Star Trek Tech. Manual /E	89,90		
Hexen /A	94,90	Stonekeep /D**	96,90		
Hi Octane /D Aktionspreis	79,90	Stone Racers /A	74,90		
History Line 14-18 /D	64,90				

Arctic Soft

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM
Hindenburgstr. 43
76829 Landau
Tel.: 06341 / 87993
Fax: 06341 / 88332

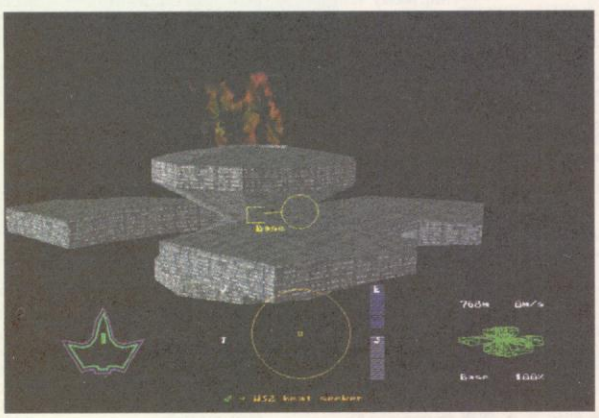
INTERACTIVE MAGIC

"Im Prinzip wollen wir Spiele für erwachsene Jungs machen."

wieder geschafft, sechs Millionen Dollar Gewinn im Jahr zu erwirtschaften. Er hatte außerdem Leute gefunden, die ihn sehr gut unterstützten. Als ich ihn 1993 auf der CES sah, sagte ich zu ihm "Gilman, ich werde demnächst die Company verkaufen". Er entgegnete "Wir können sie kaufen, da meine Partner sowieso mehr Produkte von mir verlangen. als ich ihnen im Moment bieten kann". Nach zwei Wochen kaufte er die Firma für zehn Millionen Dollar. Wir brauchten das Geld. Ich sollte als Vorsitzender weiterhin bei der Company bleiben, aber es wurde schon bald klar, daß sie eine Menge meiner Leute feuern wollten, was mich gar nicht glücklich machte. Sie wollten 40% meiner europäischen Angestellten und 30% meiner Leute in Amerika entlassen. Ich lehnte unter diesen Umständen ab, Vorsitzender zu bleiben. Zwei Monate nach der Übernahme setzte ich mich also zur Ruhe.

PP: Wie ging es dann weiter? Wie konntest du so schnell Interactive Magic aufbauen?

Wild Bill: Bob Pickens, unser Präsident, "überredete" mich quasi dazu, eine Software-Company mit ihm zu gründen. Er war es, der die Verträge mit Digital Integration und Software 2000 an Land gezogen hatte. Im Januar 1995 bot er mir an, Vorsitzender dieser Firma zu werden, und ich habe ihm dafür noch mehr Geld gegeben (lacht). 30% Prozent meiner Anteile an dieser Firma habe ich unseren Angestellten überschrieben, ich wollte alle daran teilhaben lassen.



"Star Rangers" schlägt grob in die gleiche Kerbe wie Origins "Wing Commander"



Perfektionist: Im Nachhinein weiß Bill an den Microprose-Spielen einiges zu verbessern

PP: Was ist Eure Firmenphilosophie?

Wild Bill: Unsere Spiele sollen Anfänger und Profis gleichermaßen ansprechen. Bei Microprose sind wir bei den Flugsimulatoren in dieser Beziehung ein wenig über das Ziel hinausgeschossen. Da wir die Spiele für uns selbst programmierten, und unseren eigenen Ansprüchen anpaßten, wurden sie immer schwerer. Bei Interactive Magic sollen Spiele wie "Apache" zumindest über einen Modus verfügen, in dem man unbesiegbar ist und einfach mal alles hochjagen kann. Wir nennen das "Bill's Folly". Im Prinzip wollen wir Spiele für erwachsene Jungs machen, für das Kind im Manne. Keine Spiele für Kinder, sondern Simulationen des richtigen Lebens, der Geschichte, der Zukunft. Etwas, das wirklich passieren könnte. Keine Elfen.

PP: Ihr habt "Capitalism", "Apache" und "Exploration" ("Columbus" von Software 2000) veröffentlicht. Was steht demnächst an?

Wild Bill: Einige sind geheim, drei davon nicht. Wir arbeiten an "Air Warrior" und an einer "Hind" Helikopter-Simulation. Außerdem planen wir ein großes Ding mit den Namen "Falcon IV" und "F16". Natürlich ist Spectrum Holobyte berühmt für sein "Falcon III" und sie planen ein "Falcon IV". Wir werden "F16 Fighting Falcon" veröffentlichen. Digital Integration haben vor langer Zeit ein hervorragendes Produkt namens "Fighter Pilot" herausgebracht. Es war eine Simulation der F16, lange bevor "Falcon" erschien. Dann wäre da noch "Star Rangers", welches mein Tribut an "Star Raiders" ist. Im Frühjahr 1996 werden wir "Destiny" herausbringen. Es ist das Kind von Adrian Earle, der schon bei Microprose für mich gearbeitet hat. Ein hervorragendes Konzept, kann ich nur sagen! Du mußt dein eigenes Imperium bauen, das du dir dann in 3D und von oben anschauen kannst. Wir haben auch ein Sportspiel...

PP: Welcher Sport?

Wild Bill: Es ist ein Zehnkampf-Spiel. Du bist der erste Mensch außerhalb von Interactive Magic, dem ich davon erzähle. Es wird "Decathlon" heißen. Ich liebte diesen frühen Spiele, bei denen man auf der Tastatur herumhämmern mußte. Es ist komplett in 3D. Im Herbst gibt es dann zwei neue Flugsimulationen, eine moderne und eine die im Zweiten Weltkrieg spielt. Wir veröffentlichen auch ein Bodenkampf-Kriegsspiel, das zuerst in Deutschland verboten wurde, danach wieder erlaubt war, da wir die Regierung verklagten. Sie wollten das Spiel verbieten und wir fanden heraus, daß sie es noch nicht einmal vorher gespielt hatten. Sie mochten nur den Namen nicht.

PP: Welcher Name?

Wild Bill: Kann ich dir nicht sagen, aber es wird schon bald erscheinen. Microprose hatte in den frühen Tagen der Firmengeschichte jede Menge Ärger mit der BPS, wir zogen vor Gericht und verklagten die Deutsche Regierung auf zehn Millionen Dollar. Und wir gewannen. Das Geld haben wir allerdings nie gesehen (lacht). Das Fazit war, daß sie fortan keines unserer Spiele mehr indizierten, solange wir keine geschmacklosen Grafiken verwendeten oder den Spielfiguren Herzen rausrissen. Diese Spiele verabscheue ich jedoch sowieso.

PP: Du reißt keine Herzen heraus, aber deine Flugzeuge stürzen ab. Wenn du mal keinen "Bill's Folly"-Miracle-Mode mehr zur Verfügung hättest, was würde auf deinem Grabstein stehen?

Wild Bill: Der Junge hat sein Leben genossen und bereute keinen Tag seines Lebens. Gute Zeiten, schlechte Zeiten, er konnte immer etwas Gutes darin finden.

Brenda Garno/fh

WER PC-ENTERTAINMENT SAGT, MEINT...



regelmäßig neu am Kiosk!

Großes Interview!

"Terminator: Future Shock"

Ein neuer Anwärter für den von id software besetzten 3D-Thron? In Bethesdas Endzeit-Alptraum lauft, fahrt und fliegt Ihr um Euer Leben.



"Wing Commander IV"

Kann Origin den Erfolg des Vorgängers wiederholen? Wer wissen will, wieviel Spiel diesmal hinter den 10 Millionen Dollar-Videos steckt, liest unseren Test.



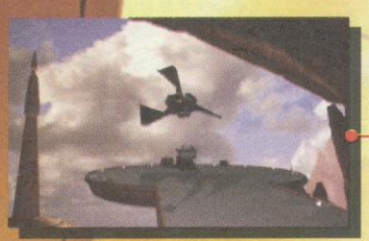
"The Dig"

Schon antiquiert oder noch zeitgemäß? Lucas Arts' neuer Schatz wurde nach dem Ausgraben ausgiebigst von uns vermessen, auf seinen Erhaltungszustand geprüft und fachwissenschaftlich bewertet.



"Rebel Assault 2"

Gut Ding braucht Weile: Der ausführliche Test fühlt dem mit Vorschußlorbeeren überladenen Star Wars-Actionspektakel ohne Pardon auf den Zahn.



2/96

erscheint am **10. Januar**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Sascha Gliss (sg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: 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.: 089/6883036
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: DID-Software
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1995
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

Skaphander

Der Auftrag



Retten Sie die Welt im Jahre 2010

3D-Action im Virtual-Reality Design







CD-ROM für PC

Computerviren sind in das Netz der Megacomputer eingedrungen, von denen alles abhängt: Nahrung, Klima, Energie, Verkehr. Einzige Chance: der Cyberpilot – Sie: Auf einem virtuellen Virenräumer, dem „Skaphander", räumen Sie auf! Absolut sauberes Echtzeit-Scrolling durch hervorragende 3D-Animation in doppelt so hoher Auflösung als bei Games dieses Genres üblich, Computerviren, tückische Fallen, Treppen, Schrägen, Durchgänge zum freien "Kosmos". Auf 15 Levels beheben Sie Schäden, überlisten Viren und machen sie unschädlich. Auf jedem Level erwartet Sie eine neue, knifflige Aufgabe.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:

NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204

WIE IN DER KNEIPE. NUR DAS BIER WIRD EINEM NICHT GEBRACHT.



Warum eigentlich andauernd in der Kneipe abhängen und Silbergeld verplempern? Flippern können Sie auch zu Hause. Das ist nicht nur besser für Leber und Konto. Das macht auch genausoviel Spaß. Dafür sorgen verschiedene Ebenen, Skill-Shots, Rampen, Multibälle ... Und natürlich die Silicon-Graphics™-gerenderten 3-D-Grafiken sowie die realistische Ich-Perspektive. Falls Sie für Flipper nichts übrig haben, sollten Sie nächstes Mal nicht so weit lesen, Zwergnase.



© 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. A division of Spelling Entertainment Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.