POWER PLAY
2/96
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA

POWER PLAY

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Power Play gibt´s auch mit CD-ROM

Warcraft 2

Blizzards Fantasy-Strategical: Besser als Command & Conquer

11th Hour

Die Stunde der Wahrheit für den 7th-Guest-Nachfolger

Command & Conquer 2

Der Nachfolger: Roter Alarm für die Konkurrenz



TERMINATOR

FUTURE SHOCK

Leben und Sterben in LA



> High-End-Komplettsysteme im Vergleich

Interview mit Richard Garriot: Alles über die erfolgreichste Rollenspielserie der Welt und erste brandheiße Bilder von ULTIMA IX

> Panzer General 2 > The Dig > ran Trainer 2

02
4 391054 206507



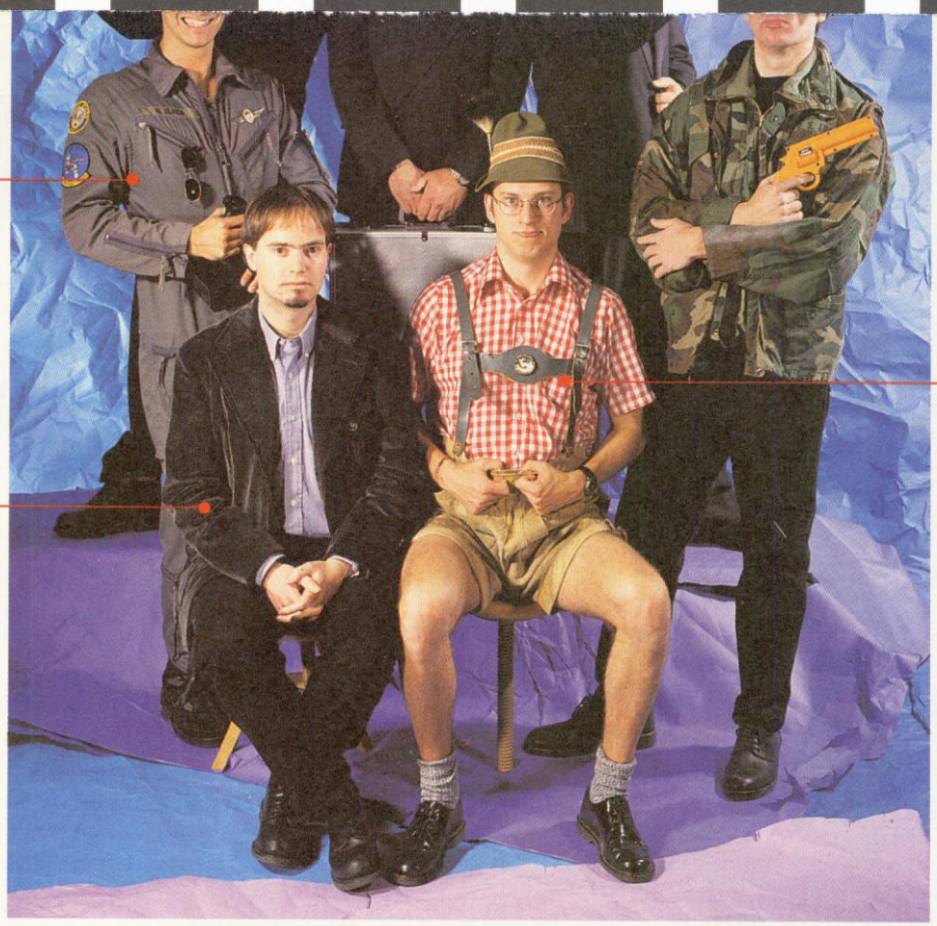
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Ihre Frage: WIEVIEL haben wir in den P5-100 Executive hineingepackt - und WAS macht der wohl mit Ihren Spielen und Programmen?

Das „Da-fliegt-mir-ja-die-Kuh-weg"-Powersystem für DM 4.949.-!

GATEWAY2000
"You've got a friend in the business."
01 30 - 82 08 45
Rufen Sie uns an: gebührenfrei

bestreiten könnte.



Hartmut Ulrich
Hat sich zwar schon aus zahlreichen Flugzeugen und Hubschraubern gestürzt (am Fallschirm), träumt aber immer noch von einem echten Kampfjet.

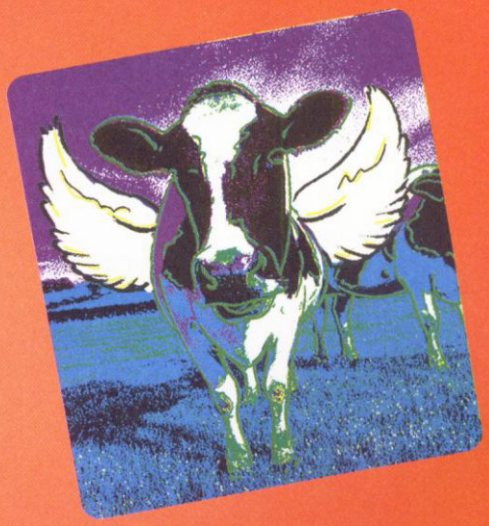
Peter Steinlechner
Unser "Deutsch- und Geschichtslehrer" ist mittlerweile nicht nur sein aufsehenerregendes Jackett los, sondern auch sein Spitzbärtchen...

Mensch - es sei denn, er muß mit einer blöden leuchtorangen Lightgun für ein Foto posieren

Michael Galuschka
Muß nicht weiter kommentiert werden. Nur die Geißen und Heidi haben wir nicht mehr aufs Bild gekriegt...

Unsere Antwort: Sie werden es nicht glauben!

Der P5-100 Executive ist das ultimative „Da-fliegt-mir-ja-die-Kuh-weg"-Powersystem für Powerprofis, die exzellente Zutaten in ihrem PC für sich arbeiten lassen wollen - und zwar zum Low-Powerpreis.
Überzeugen Sie sich selbst von diesen Features:



+ Intel® Pentium® Prozessor, 100MHz
+ 16MB EDO RAM
+ 3,5"-Disketten-Laufwerk
+ Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
+ WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 9ms
+ STB S3 64V+PCI Grafikkarte 2MB DRAM
+ Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing Lautsprechern
+ 17"-Vivitron Monitor
+ Tower-Gehäuse
+ Windows® 95-Tastatur, 105 Tasten + MS-Maus
+ MS-Windows 95
+ MS-Office Professional 95
+ MS Encarta '95

P5-100 Executive - 4.949,- DM
P5- 90 Executive - 4.899,- DM
P5- 75 Executive - 4.599,- DM

Und nicht vergessen! Die meisten Gateway Computer können nach Ihren persönlichen Wünschen zusammengestellt werden. Fragen Sie auch nach unserem neuen Tower-Design. Rufen Sie uns an.

Auf diese Gateway-Services können Sie sich verlassen:
+ 1 Jahr Vor-Ort-Service
+ 3-Jahres-Garantie auf Rechner
+ 30-Tage-Geld-zurück-Garantie
+ Kostenlose Technical-Support-Hotline
+ 1-Jahres-Garantie auf Portables
+ Gebührenfrei anrufen

intel inside
pentium PROCESSOR

Österreich: Zum Ortstarif anrufen unter: 06 60-58 98
Schweiz: Gebührenfrei anrufen unter: 1 55-32 66
Rufen Sie uns an: gebührenfrei

GATEWAY2000
"You've got a friend in the business."

01 30 - 82 08 45



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

Das Team

Die ganze Power-Play-Redaktion zu einem gemeinsamen Foto vor eine Kulisse zu bringen, ist etwa ähnlich schwierig, wie einen Flohzirkus im Gleichschritt marschieren zu lassen.

Knut Gollert
"Mister 3D-Studio" bastelt hingebungsvoll an der Power-Play-CD und trägt das erste Original immer gut gesichert im Koffer bei sich.

Frank Heukemes
Strategie-Spezialist Frank im Smoking ablichten zu dürfen, ist etwa so exotisch wie Helmut Kohl in Lederhosen.



Sascha Gliss
Kennt so viele Filmzitate, daß er damit spielend einen ganzen Abend Konversation bestreiten könnte.

Ulrich Smidt
Ist eigentlich ein höchst friedfertiger Mensch - es sei denn, er muß mit einer blöden leuchtorangen Lightgun für ein Foto posieren

Hartmut Ulrich
Hat sich zwar schon aus zahlreichen Flugzeugen und Hubschraubern gestürzt (am Fallschirm), träumt aber immer noch von einem echten Kampfjet.

Michael Galuschka
Muß nicht weiter kommentiert werden. Nur die Geißen und Heidi haben wir nicht mehr aufs Bild gekriegt...

Peter Steinlechner
Unser "Deutsch- und Geschichtslehrer" ist mittlerweile nicht nur sein aufsehenerregendes Jackett los, sondern auch sein Spitzbärtchen...



[News & Previews]

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

014 **Worlds Away**
Der neue Kommunikationstrend aus Japan

016 **Power Play Online**
Die Spieler-Foren in CompuServe

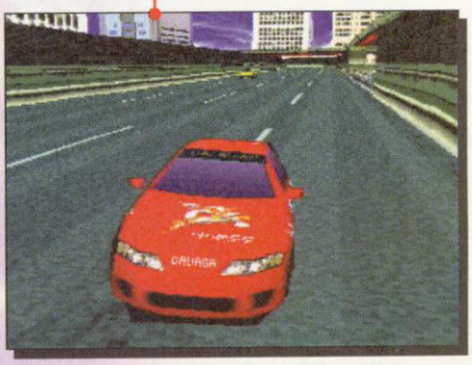
020 **Command & Conquer 2**
Red Alert – der Nachfolger alarmiert die Konkurrenz

024 **Das Neueste von Gametk**
Von Jack the Ripper bis zur Escalation

027 **Cronicles of The Sword**
Ritter Gawain im Action Adventure

028 **Ridge Racer und ESPN**
Neue Spiele von Sony Interactive

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





[thema]

172 **Richard Garriott - Lord British**
Plauderei über Origin und Uktima IX

[rubriken]

005 **Editorial**

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

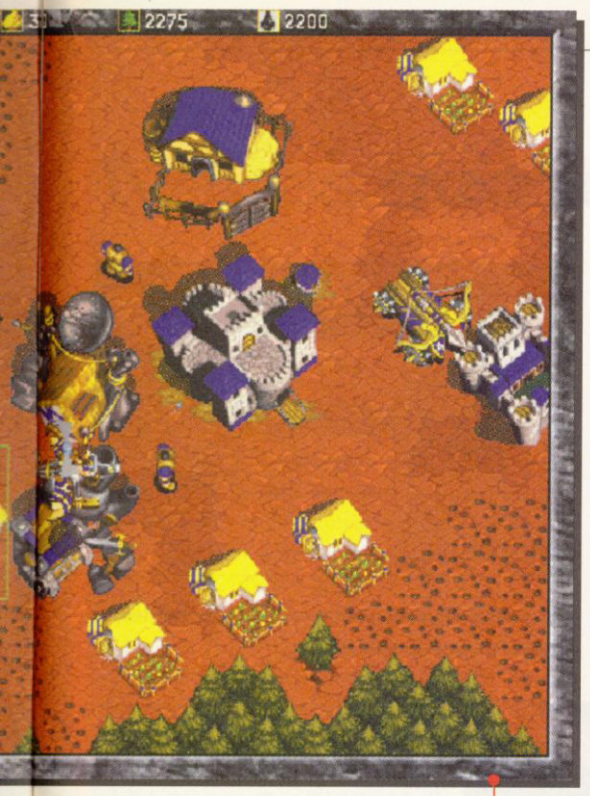
031 **So werten wir**

076 **Inserenten**

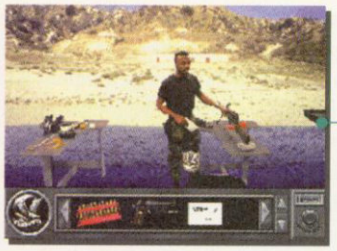
168 **Power Data: Statistik muß sein**

169 **Sieben Stühle, eine Meinung?**

180 **Impressum**



Warcraft 2: Der alte Kampf zwischen Mensch und Ork - Echtzeitstrategie für Anspruchsvolle







[support]

066 **Tips & Tricks**
The Dig, Caesar II, Chewy , Torin´s Passage

118 **Hexerei**
Die Seite für alle, die´s anders nicht schaffen

122 **Erste Hilfe**
Von Bytes, Bussen, BIOS und Prozessoren

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

126 **Wieviel Power braucht der Player?**
Drei High-End-PCs im Test

[test]

032 11th Hour-

034 Duke Nukem 3D

038 Allied General

042 Anvil of Dawn

044 Assault Rigs

046 Conqueror A.D. 1086

048 Dark Eye

050 Dark Seed 2

052 Dime City

054 Der Druiden-zirkel

056 Extreme Pinball

058 Fighter Duel

060 Full Tilt

062 Great Naval Battle IV

063 Heroes of Might and Magic

134 Mechwarrior 2

136 Mission Critical

138 Mortal Coil

140 PBA Bowling

141 Pole Position

144 Police Quest SWAT

145 Power Dolls

146 Ran Trainer 2

148 Rebel Assault 2

150 SU 27 Flanker

152 Terminator: Future Shock

154 The Dig

156 Thexder

158 This means War

160 Tie Fighter CD

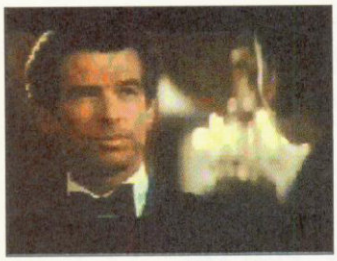
162 Trivial Pursuit

164 Tyrian

165 Virtual Karts

166 Warcraft 2

Kino Interactive



Mein Name ist Bond, James Bond: Auch der Trailer zu "Goldeneye" ist im CD-ROM-Magazin enthalten

Längst haben sich die Kinos in Deutschland vom siebziger Jahre Schuhkarton zum Lichtspielhaus im klassischen Sinne gewandelt: Kino ist zum multimedialen Erlebnis geworden. Mit "Kino Interactive" liegt seit Anfang Januar ein CD-ROM-Magazin am Kiosk, das den Filmfreak mit den Trailern der aktuellen Hollywood-Produkte versorgt. Die Benutzeroberfläche präsentiert sich als eine Art Rundgang durch den "Cinedom" in Köln (eines der tollsten Kinos in ganz Deutschland). Mittels Adventure-Cursor klickt Ihr Euch durch den Kinopalast und schaut Euch in jedem der 14 Säle Trailer, Clips und



Im Vordergrund der Aprilia-Motorroller, den Ihr gewinnen könnt



Werbung an. Auf einem Infoscreen habt Ihr Zugriff auf alle verfügbaren Filmschnipsel sowie drei aktuelle Musikvideos. Begleitet wird das ganze von einem Wettbewerb, dessen Fragen sich hinter Kinoplakaten, die überall im Cinedom herumhängen, verbergen. Hauptgewinn: ein futuristischer Motorroller von Aprilia. Kino Interaktiv wird monatlich zu haben sein, wobei jeden dritten Monat ein neues Multiplexkino als Oberfläche dient. sg

Kino Interactive
Hersteller
Interactive M
Preis
12,90 DM

Voodoo-Lounge



Man mag über die alternden "Rolling Stones" und Ihr auf jugendlich getrimmtes Image auf der einen und das kommerzielle Paktieren mit Großkonzernen wie Volkswagen auf der anderen Seite denken, was man will. Fakt ist, daß die Bandmitglieder nun mal lebende Rocklegenden sind. Die CD-ROM zur unlängst verklungenen "Voodoo Lounge"-Tour hält für den eingefleischten Fan allerlei optische und akustische Schmankerl bereit. Remix-Versionen und Videoclips aktueller Songs, Interviewschnipsel sowie Konzertausschnitte von Gigs in Paris oder Rio de Janeiro, wollen allerdings erst einmal entdeckt





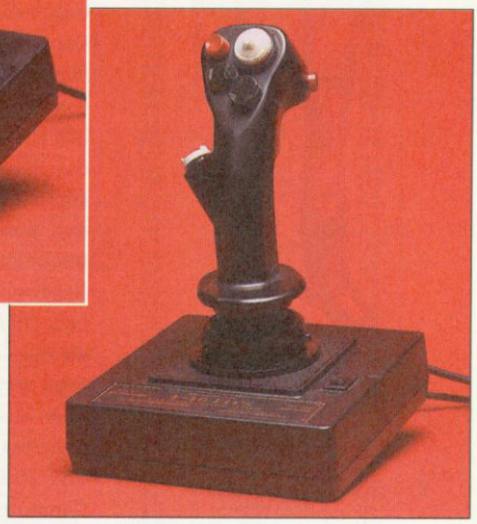
werden. Eine virtuelle "Stones"-Party in der fantasievoll gerenderten Villa des Baron Samedi gibt Euch dazu Gelegenheit. Wenn Euch schon immer interessiert hat, was Keith Richards über sein Verhältnis zu Gitarren zu sagen hat ("I hate them, but they love me...") oder gar Mick Jagger bei der Auswahl seiner Garderobe für den Auftritt über die Schulter schauen möchtet, seid Ihr bei Virgins avantgardistischem Opus gut aufgehoben. Das Programm benötigt zur Ausführung mindestens Windows 3.1 und ein Doublespeed-Laufwerk. *us*

"Rolling Stones - Voodoo Lounge CDROM"
Hersteller
Virgin
Preis
ca. 70 DM

Neues von Thrustmaster

Eingeschworene PC-Piloten haben sie schon längst auf dem Tisch stehen, Gelegenheitsflieger träumen von ihnen, und alle anderen verstehen nicht, wie man hunderte von Mark für sie ausgeben kann. Die Rede ist von Flugperipherals der Firma Thrustmaster. Nun präsentiert der ungekrönte Flightstick-König endlich auch in Deutschland die Nachfolger des Flightsick Pro und der geliebten Kampfkartoffel WCS MK 2. Der F-16 FLCS (FlightControlSystem) und das F-16 TQS (ThrottleQuadrantSystem) sind in Aussehen und Austattung eng an die Flugkontrollen der F-16 Falcon angelehnt. Der Anschluß ist einfacher als er aussieht: Anders als beim Vorgänger-System wird der Stick durch die Tastatur geschleift und an den Joyport angeschlossen. Nun wird die Maus durchs TQS geschleift und an den Stick angeschlossen, fertig! Der Stick verfügt über vier Buttons, einen "Dual-Position-Trigger" und vier(!) Coolie-Hats. Das TQS kommt mit zwei Drehreglern, drei Zwei-Wegeschaltern und einem Mouseknob daher. Damit läßt sich z.B. in TFX der Cursor für die MFDs steuern. Zur Handhabung: Der Stick ist Thrustmaster leider sowohl im Fluggefühl wie auch in der Verarbeitung völlig daneben geraten. Warum die Amerikaner nicht den Fuß des genialen Flightstick Pro verwendet haben, bleibt ein Rätsel. Die Buttons wirken alle recht billig, der untere Hat spricht nicht richtig an und läßt sich netterweise ohne Mühe aus dem Stick herausziehen. Das TQS hingegen wirkt stabil und vertrauenerweckend, die Tasten sind ordentlich verarbeitet und die Throttle läßt sich sauber einstellen. Trotzdem fragt der geneigte Tester sich, warum bei einem kombinierten Preis von weit über 600 Mark nicht etwas mehr Metall verbaut wurde. Der Stick fühlt sich ähnlich wackelig an, wie der FCS II und der brach ja bereits nach einer Woche ab (PP08/95). Außerdem läßt sich das TQS nur in Verbindung mit dem Stick betreiben, ältere Thrustmaster- oder gar Konkurrenzmodelle verträgt die Throttle nicht: Bedauerlich, denn in Verbindung mit dem FCS Pro wäre das TQS erste Wahl unter den Schubreglern. So bleibt ein hoffnungslos überteuertes Doppelpack, das in der Verarbeitung einem Fiat Tipo gleicht: Schade Ihr Schubmeister. *sg*





Rechts: Das F-16 TQS zur Schubkontrolle
Unten: Leider kein Höhenflug: F-16 FLCS

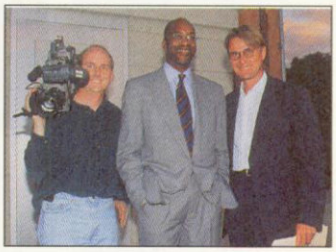
Thrustmaster F-16 TQS
Hersteller
Thrustmaster
Preis:
345 DM

Thrustmaster F-16 FLCS
Hersteller
Thrustmaster
Preis:
324 DM

Around Atlanta

Sie werden wohl wenig Zeit zum Stadtbummel haben, die Olympioniken aller Herren Länder, wenn sie dieses Jahr zum 100. Geburtstag der weltgrößten Sportveranstaltung in Atlanta Rekorde brechen und dabei so manchen Liter Schweiß lassen. Der multimediale Touristenführer "Around Atlanta" versetzt Euch auch ohne teure Anfahrtskosten mitten ins Herz der Südstaaten-Metropole. Knapp 50 Full-Motion-Video-Beiträge zu herausragenden Plätzen und Persönlichkeiten Atlantas sind im Bordcomputer eines virtuellen Helikopters gespeichert. Darüberhinaus gibt die CD-ROM Anregungen für eine Entdeckungsreise: 150 Restaurants, Hotels, Bars oder Shops lassen sich auf einer digitalisierten Karte der Stadt inklusive Foto und Info-Text begutachten. Und wer trotz der Verlockungen des Nachtlebens keinen Olympischen Wettkampf verpassen möchte, bekommt mit dem Planer ein Werkzeug an die Hand, mit dem er alle relevanten Termine koordinieren kann. *us*





Die Macher sind zufrieden

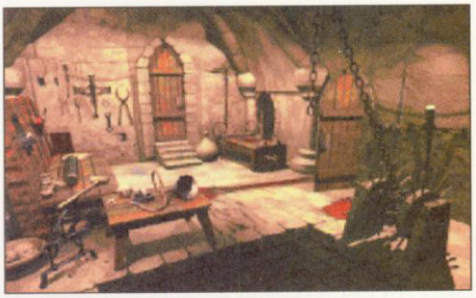
Around Atlanta
Hersteller
Philips Media/T+M
Erscheinung geplant
April '96

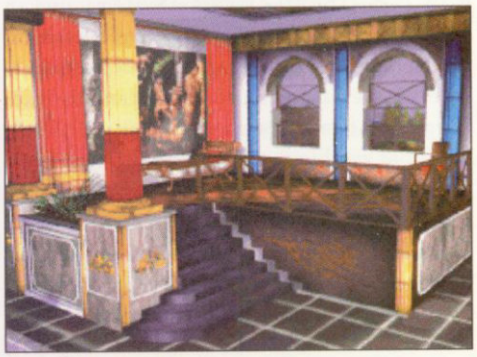


Name
Time Commando
Hersteller
Adeline/Electronic Arts
Erscheinungstermin
April '96
Preis:
auf Anfrage

Time Commando

Die Schöpfer von "Alone in the Dark" und "Little Big Adventure" gelten als Experten für die glaubwürdige Verschmelzung von 2D und 3D: Adeline arbeitet derzeit an einem Action-Adventure namens "Time Commando", das alle Gegenstände und Lebewesen in Echtzeit als geshadete Vektorobjekte berechnet, während im Hintergrund gerenderte SVGA-Animationen die Umgebung in rasanten Kamerafahrten darstellen. Die Story: Irgendwann in der Zukunft wird das Raum-Zeit-Kontinuum mit riesigen Workstations kontrollierbar. Zum Problem entwickelt sich dieser Umstand erst, als eines der Computersysteme den totalen Kollaps erleidet und die Epochen der Weltgeschichte durcheinanderwirbelt. Im Umkreis von 1000 Meilen seid Ihr der einzige, der den Stecker ziehen kann. Durch zehn verschiedene Zeitzonen von der Steinzeit über das antike Rom und ein von Samurais regiertes Japan bis zum Wilden Westen schlagt und schießt Ihr den Weg zum Showdown im Computerkern frei, wobei Ihr in jeder Epoche von den zu jener Zeit üblichen Waffen ausgiebig Gebrauch macht. *us*





In solche Hintergründe werden später die Akteure einkopiert

News des Jahres

"Wann war das nochmal ...?" Alle wichtigen Ereignisse das Jahrgangs 95 sind per Mausklick abrufbar.



Name
n-tv 1995
Hersteller
Philips Media
Erscheinungstermin
Ende Januar
Preis:
ca. 70 DM

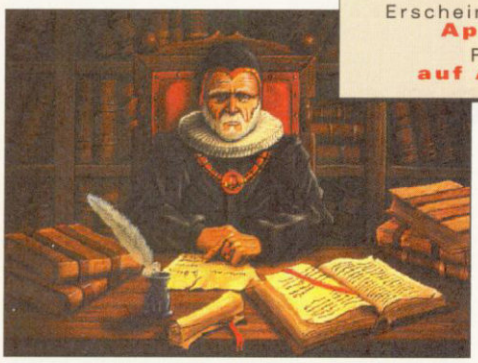
Infoholics nennt man jene neuzeitliche Gesellschaftsschicht, deren Hunger nach Nachrichten und Neuigkeiten aller Couleur unstillbar erscheint. An diesen umtriebigen Menschenschlag richtet sich der "n-tv Jahresrückblick 1995". Als deutsches Pendant zum großen US-Vorbild "CNN" ging der Privatkanal "n-tv" vor drei Jahren auf Sendung. Jetzt warf man sich zusammen mit Philips Media ins Geschirr, um die wichtigsten Fakten der vergangenen zwölf Monate für Computerbesitzer aufzubereiten. Herausgekommen ist eine Datenbank mit Unterhaltungscharakter, die in acht Kategorien unterteilt die denkwürdigsten Ereignisse aus dem öffentlichen Leben ins Gedächtnis zurückruft – egal, ob es sich dabei um Frankreichs Atomtests auf Mururoa, die Ebola-Epidemie in Zaire oder den medienwirksamen Prozeß um O.J. Simpson handelt. Wer sich nach ausgiebigem Brainstorming fit für eine kleine Herausforderung fühlt, kann im Quiz-Teil des Programms gegen drei Kumpels antreten, um anhand von bis zu 360 nach dem "Multiple Choice"-Verfahren gestellte Fragen den König der Disziplin Allgemeinbildung zu krönen. *us*



Die Fugger 2

Der Name "Fugger" wird im allgemeinen mit einer der einflußreichsten Händlerfamilien des Mittelalters in Verbindung gebracht. Die gleichnamige Wirtschaftssimulation war für Hersteller Sunflowers offenbar ein solcher Erfolg, daß man sich entschlossen hat, einen Nachfolger zu entwickeln, der wahrscheinlich zum Ostergeschäft '96 auf den Markt kommen wird. Die Handlung schließt chronologisch an den Vorgänger an. In erster Linie geht es natürlich wieder um Handel und Wandel, jedoch steht auch ein Kampfszenario im Lastenheft . Als Besonderheit erfolgt die Zuteilung von Aufträgen über Karten, die der Schachtel beiliegen werden. Dadurch soll sich "Die Fugger 2" ein wenig brettspielartig präsentieren. Folglich gibt es einen Mehrspielermodus für bis zu sechs Personen. *us*

Name
Die Fugger 2
Hersteller
Sunflowers
Erscheinungstermin
April '96
Preis:
auf Anfrage



Win-95-Spiele

Microsoft stellt den Herstellern von Unterhaltungs-Software jetzt Werkzeuge für die Windows-95-Programmierung zur Verfügung. Das "Game Software Development Kit" enthält als Hauptbestandteil die Programmierschnittstelle "DirectX-API", die neuentwickelten Spielen Zugriff auf die Windows-Beschleunigerfunktionen der modernen Grafikkarten ermöglicht. Darüberhinaus brauchen sich die Entwickler nicht mehr mit Speichermanagement, Netzwerkfunktionen, unterschiedlichen Soundkarten oder Joystickroutinen herumzuschlagen. Für den Spieler rückt das "Plug and Play"-Spiel, das ohne nervende Installation und Konfiguration zurechtkommt, damit in greifbare Nähe. Zahlreiche Spieleproduzenten, darunter Electronic Arts, Virgin, id Software oder Sierra, haben schon speziell programmierte Windows-95-Titel für das erste Quartal 1996 angekündigt. *us*

Arctic Soft

Tel.: 0 63 41 / 8 79 93
Fax: 0 63 41 / 8 83 32

tägl. Neuheitenansage ab 21 Uhr
Tel.: 0 63 41-8 79 93

Ihr Schnellversand

3D Ultra Pinball /D	**79,90**	Mega Race /D	44,90
11'th Hour /D	**99,90**	Menzoberranzan /E	89,90
A 4 Network$ /D	89,90	Metaltech Earthsiege /D	89,90
Aces Collection /A	79,90	**Monopoly /D**	**79,90**
Aces of the Deep /D	89,90	Monty Python's C.W.O.T. /E	86,90
Aces o. Deep Miss. (3,5") /D	39,90	**Mortal Coil /D****	**79,90**
Action Soccer /D	79,90	Myst /D	79,90
Across the Rhine /D	99,90	Nascar Racing /A	86,90
Al Quadim /D	79,90	NHL Hockey '95 /A	84,90
Aladdin (3,5") /E	59,90	**NHL Hockey '96 /D**	**89,90**
Albion /D	**94,90**	**NBA Live '95 /A Aktionspreis**	**79,90**
Alian Odyssey /A	**89,90**	Noctropolis /D	49,90
Alone i. t. Dark 2 /D Aktionspreis	59,90	Outpost /D	89,90
Alone i. t. Dark 3 /D	89,90	Pacific Air War Gold /D	74,90
Apache Longbow /D	79,90	Panzer General ab	64,90
Armored Fist /D	89,90	**Panzer General 2 /A**	**79,90**
Ascendancy /D	89,90	PC Games Cheat /D	29,90
Battle Isle 2 /D	74,90	Perfect General 2 /D	79,90
Battle Isle 2 Scenery /D	54,90	PGA Tour Golf 486 /A	89,90
Battle Isle 3 /D	86,90	**PGA Tour '96 /A**	**89,90**
Bermuda Syndrome /D	**89,90**	Phantasmagoria /D od. E	89,90
Betrayal at Krondor /D	79,90	Pinball Dreams Deluxe /A	86,90
Bling! /D	69,90	Pinball Fantasies Deluxe /A	79,90
Bioforge /D Aktionspreis	79,90	Pinball Illusions /A	79,90
Bleifuss /A	**69,90**	Pirates! Gold /A	39,90
Braindead 13 /D	**79,90**	Pitfall Mayan Adv. /E	84,90
Caesar 2 /D	**89,90**	**Pole Position /D**	**89,90**
Capitalism /D	**89,90**	**Police Quest SWAT /D ****	**94,90**
Civil War (Amerika) /D	89,90	Populous 2 & Powermonger /A	34,90
Civilization & Railr. TYC. Del /A	79,90	Primal Rage /A	87,90
Civilization Network /D	**99,90**	Prisoner of Ice /D	87,90
Colonization /D Aktionspreis	**79,90**	Privateer /A	34,90
Commanche & Miss. 1 & 2 /D	79,90	**Pro Pinball - The Web /A**	**69,90**
Command & Conquer / D od. E	**89,90**	Psycho Pinball /A	79,90
Commander Aces o. t. Deep /D	**94,90**	**ran Soccer /D**	**89,90**
Creature Shock /D	89,90	**ran Trainer 2 /D**	**89,90**
Crusade (Greenwood) /D	89,90	Rebel Assault /D	54,90
Crusader - No Remorse /D	**89,90**	**Rebel Assault 2 /A**	**89,90**
Cyberia ab	59,90	**Riddle of Master Lu /D**	**89,90**
Cyclemania /A	79,90	**Rise o t Robots /D Aktionspreis**	**69,90**
D-1000 /A	**49,90**	**Road Warrior /A**	**79,90**
D-Info Telefondatenbank	**39,90**	**Sens. World of Soccer /D**	**89,90**
Das Amt /D	89,90	Shadowcaster /A	34,90
DSA 1 Schicksalsklinge /D	69,90	Shell Shock /A	89,90
DSA 2 Sternenschweif /D	79,90	Sherlock Holmes -Lost Files /D	89,90
DSA 3 /D **	99,90	**Shivers /A**	**89,90**
Der Druidenzirkel /D	**89,90**	**Silent Hunter /A ****	**89,90**
Die Siedler /D	**54,90**	Sim City /D	74,90
Die Siedler 2 /D**	89,90	Sim City 2000 /D	89,90
Day of the Tentacle /D	54,90	**Sim City 2000 Coll. /D**	**94,90**
Der Planer 2 /D**	**89,90**	Sim Isle /D	94,90
Der Reeder /D	89,90	Sim Tower /A	89,90
Der Talismann /D	**79,90**	**Sim Town /D**	**79,90**
Descent /A	79,90	**Simon the Sorcerer 2 /D**	**84,90**
Destruction Derby /A	**94,90**	**Simon the Sorcerer 1 & 2 /D**	**99,90**
Dime City /D	**89,90**	**Space Marines /D**	**89,90**
Discworld /D	86,90	Space Quest 1-5 /A	94,90
Doppelpass (Anstoß + W.C.) /D	86,90	Space Quest 6 /D	89,90
Dragon Lore /D	79,90	SSN-21 Seawolf /D	34,90
Duke Nukem 3D /A**	**94,90**	**Star Trek 2- Final Unity /D**	**99,90**
Dune 1 /A	39,90	**Star Trek Coll. Ed. /E**	**129,90**
Dune 2 /A	39,90	**Steel Panther /D**	**79,90**
Dungeon Master 2 /D	86,90	**Stonekeep /D**	**99,90**
Elite 3 + Update /D	74,90	Strike Commander /A	34,90
Epic Pinball African Safari /A	79,90	Strike Com. & Privateer incl. Miss./A	94,90
Fade to Black /A	**89,90**	Subwar 2050 /D	39,90
Fatal Racing /A	79,90	**Super Streetfighter 2 Turbo /A**	**76,90**
Fifa Int. Soccer /A	74,90	Syndicate + /D	39,90
Fifa Soccer '96 /D	**89,90**	System Shock Enh. /D	39,90
Fleet Defender Gold /A	84,90	**Tekwar /D****	**89,90**
Flight Commander 2	/D 79,90	Temptation /A	89,90
Flight Unlimited /D	89,90	Terminal Velocity /A	74,90
Formula One GP /D	44,90	T.F.X. /A	49,90
Formula One GP 2 /D**	**99,00**	**T.F.X. Eurofighter 2000 /D**	**99,90**
Frankenstein /D	**99,90**	**The Dig /A**	**69,90**
Fußball Total! /A	84,90	Theme Park /D	84,90
FX Fighter Aktionspreis	**68,90**	The Need for Speed /D	89,90
Gabriel Knight /D Aktionspreis	49,90	**The Fighter & Miss /A**	**74,90**
Gabriel Knight 2 /D	**99,90**	**Tilt ! /A**	**69,90**
Grand Prix Manager /D	**99,90**	**Time Gate /D****	**89,90**
Gunship 2000 /A	44,90	**Top Gun /D ****	**99,90**
Halftrick! (Ikarion) /D	89,90	**Torins Passage /A**	**89,90**
Heart of Darkness /D **	**89,90**	Transport Tycoon /D	84,90
Heros of Might & Magic /D	89,90	**Turrican 2 /D**	**74,90**
Hexagon Kartell /D	**99,90**	UFO Enemy Unknown /D	39,90
Hexen /E	**94,90**	**UFO 2- X-COM /D Aktionspreis**	**79,90**
Hi Octane /D Aktionspreis	**64,90**	UFO & Master of Orion /A	79,90
History Line 14-18 /D	64,90	Ultima 7 Complete (EA Classic) /A	39,90
Hugo 3 (neue Levels!) /D	**69,90**	Ultima Underworld 1& 2 (EA Classic) /E	39,90
Indy Car Racing /A	24,90	Under a killing Moon ab	89,90
Indy Car 2 /D	**89,90**	US Navy Fighters /D	89,90
Inferno /D	59,90	USS Ticonderoga /A	86,90
Int. Tennis Open /D	89,90	Violence in 3D /A	39,90
Jagged Allience ab	59,90	**Virtual Karts /D**	**94,90**
Jazz Jackrabbit ab	54,90	Voligas (Full Throttle) ab	69,90
Kings Quest 1-6 /A	79,90	Wackey Wheels /A	64,90
Kings Quest 7 /D	89,90	Warcraft /A	86,90
Klik 'n Play /D	86,90	**Warcraft 2 /D**	**89,90**
König der Löwen (3,5") /A	64,90	**Waterworld Action /A****	**89,90**
Kyrandia 2 /D	39,90	**Werewolf vs Commanche 2.0 /D**	**84,90**
Kyrandia 3 /D	82,90	**Westwood Compilation /A**	**99,90**
Lands of Lore /D	39,90	**Wetlands /D****	**94,90**
Lands of Lore 2 /D **	**99,90**	**Willi Lembke Fußball Man. /D**	**69,90**
Last Dynasty Lim. Ed. /D	89,90	Wings of Glory /A	79,90
Larry Deluxe (1-6) /A	89,90	Wing Commander Armada ab	49,90
Lemmings 1Doubiepack /A	72,90	Wing Commander 3 /D	99,90
Lemmings 1+2 / A	49,90	**Wing Commander 4 /D**	**114,90**
Lemmings 3 /A	79,90	**WipEout /A**	**94,90**
3D Lemmings /A	**89,90**	**Witchaven /A**	**89,90**
Links 386 Pro incl.Belfry /A	79,90	Wizzardry 6 & 7 Del.	79,90
Little Big Adventure 1 /D	89,90	Wolfpack /A	89,90
Little Big Adventure 2 /D	99,90	Woodruff and .... /D	86,90
Lode Runner /D	79,90	**Worms /D**	**74,90**
Lucas Art Class. Adv. /A	104,90	**WWF Wrestlemania /A**	**94,90**
Lucas Art Class. Sim. /A	99,90	**X-Wing Collection /D**	**79,90**
Lucas Art Top Adv. /D	89,90	**"Z" (Bitmap Brothers) /D**	**89,90**
Made in Germany /D	**79,90**		
Mad News /D	89,90	**Auszug aus unserem Gesamtsortiment**	
Magic Carpet /D	89,90	**Viele ältere Spiele ab Lager lieferbar.**	
Magic Carpet 2 /D	89,90	**Ein Anruf genügt!**	
Magic of Endoria /D	69,90		
Master of Magic /D	89,90	**Lösungen (Hint Shop, Magic Line) DM 17,90**	
Master of Orion /A	44,90		
Mechwarrior 2 /D	89,90		

Bei Order bis 16 Uhr, Lieferung innerhalb von 2 Werktagen, falls Artikel auf Lager. Versand erfolgt im Sicherheitskarton. Versandkosten incl. Zustellung und Nachnahmegebühr durch die Post 15,- DM Vorkasse: 8,- DM. Ab 250,- DM Portofrei. Hardware nicht rabattfähig. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar, können jedoch vorbestellt werden. Es gelten unsere AGB. Inh. Thomas Odrich. DA=deutsche Anleitung DV=deutsche Version EV=englische Version *Titel zur Zeit noch nicht lieferbar. Wir verschicken keine Kataloge & Preislisten. Aktuelle Neuheiten & Preise erfragen Sie bitte am Telefon oder wählen Sie sich in unserem Datex-J Programm ein. Alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.

150-MHz-Pentium

Name
150-MHz-Pentium
Hersteller
pc.Spezialist
Preis:
ca. 4800 DM

Nichts ist älter, als die Hightech von gestern. In dieser Ausgabe haben wir noch Rechner der 133-MHz-Klasse vorgestellt, da steht schon die nächste Pentium-Generation vor der Tür. Im jüngsten Kind der Bielefelder Handelskette pc.Spezialist schlägt ein mit 150 MHz getaktetes Pentium-Herz. Standardmäßig verfügt das Gerät über ein mit 8 MByte bestücktes PCI-Motherboard , eine 1,3 GByte-Festplatte (Enhanced IDE) und ein Quad-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Der 15-Zoll-Trinitron-Monitor von Sony und eine 2-MByte-PCI-Grafikkarte, liefern eine der Rechenleistung angemessene Grafikausgabe. Jeder pc.Spezialist-Computer ist mit einem Softwarepaket bestehend aus "Lotus SmartSuite" und "WISO – Mein Geld" bestückt. Als Betriebssystem erhalten Käufer des ca. 4800 Mark teuren Neulings entweder OS/2 oder Windows 95. Der 150-MHz-Pentium ist über die Systempartner des Herstellers zu beziehen. *us*



Marcato-Mousepads

Bezugsquelle
Marcato
Werbemittel
Falkenweg 5
86420 Diedorf
Preis:
19,95 DM inkl.
Versand (Vorkasse)



Mancher bundesdeutsche Büro-Arbeitsplatz bietet einen erschreckenden Anblick: Grau in Grau soweit das Auge reicht. Wie eine schillernde Oase der Farbenfreude durchbrechen die Mousepads der Firma Marcato den Mief zwischen biederen Ablagefächern und Tastaturen im Einheitsdesign. Zwölf Comic-Motive des Illustrators Claus Danner zieren die rollwiderstandsoptimierte Oberseite. Die Ränder sind fest verschweißt, so daß auch nach etlichen Stunden, die Euer Nagetier rastlos über seine neue Heimstatt getrippelt ist, keine häßlichen Fransen aus dem Schreibtischaufleger quillen. *us*

VERMISCHTES

•Unsere in Ausgabe 1/96 getestete Version des "Grand Prix Manager" von Microprose enthielt noch keinen Sound. Die Geräuschkulisse der Verkaufsversion konnte nach ausgiebigem Probehören immerhin 47 Punkte einfahren. An der Gesamtwertung ändert sich dadurch nichts.

•Empire kommt mit einer Viererkette von Fußballspielen: "Fifa Soccer" (94), "Kick Off 3 - European Challenge", "Premier Manager 3" und "Anstoß". Die Compilation "Soccer Stars U96" kostet ca. 100 Mark.

•Von Microprose stammt der "Classics"-Sampler mit den vier Sid-Meier-Strategicals "Pirates! Gold", "Railroad Tycoon Deluxe", "Civilization" und "Colonization". Preis: ca. 120 Mark.

• Die Katze ist aus dem Sack: Das Wort des Jahres 1995 ist "Multimedia". Immerhin waren in den Top Ten auch noch Kreationen wie "Datenautobahn", "Anklicken" und "Virtuelle Realität" zu finden.

•Für ca 100 Mark erhalten Netzsurfer jetzt Schutz vor virenverseuchten E-Mails und Downloads. "Webscan" von McAfee verhindert den Empfang solcher Dateien.

•Ab sofort ist der VFX1-Datenhelm für rund 1800 Mark statt wie bisher für zwei Tausender erhältlich. Cyberspace, ick hör Dir trapsen ...

Shannara

Legend führt die liebgewonnene Tradition fort, seine Grafik-Adventures auf Romanvorlagen aufzubauen. Die Story zu "Shannara" stammt von Terry Brooks, einem der erfolgreichsten amerikanischen Fantasy-Autoren. Zwölf Millionen seiner Bücher lagern rund um den Globus auf den Nachttischen. Ihr schlüpft in die Rolle von Jak Ohmsford. Der Geist des garstigen Hexenmeisters Brona ist zurückgekehrt, um fürchterlich an denen Rache zu nehmen, die ihn Jahrzehnte zuvor in die ewigen Jagdgründe geschickt haben. Nur wenn es Euch gelingt, die verfeindeten Völker der Menschen, Elfen, Zwerge und Trolle unter einen Hut zu bringen, gibt es eine Chance, den bösen Buben zurück in seine





Gruft zu verfrachten. Im Laufe des Spiels werdet Ihr nicht nur mit verzwickten Puzzles, sondern auch mit taktischen Kämpfen konfrontiert werden und bis zu sechs Charaktere gleichzeitig steuern. Die Lokalisation mit übersetzten Bildschirmtexten und über drei Stunden Sprachausgabe wird von kompetenten Partnern fabriziert: Rolf D. Busch hat die Gesamtverantwortung, die deutschen Stimmen von Sean Connery und Robert Redford gehören zum Aufgebot der über 20 Sprecher. *us*



Name
Shannara
Hersteller
Legend/Virgin
Erscheinungstermin
Februar '96
Preis:
ca. 100 DM

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH

Das Original

Artikel	CD
11th Hour	109,95
Advanced Civilisation	99,95
Advanced Tactical Fighters	i.V.
Albion	89,95*
Aliens	89,95
Anvil of Dawn	89,95
Archibald Applebrook	89,95
Ascendancy	89,95
Aztec: Empires of Blood	99,95*
Battle Isle 2	89,95*
Battlegrand Ardennes	99,95*
Bazooka Sue	89,95*
Beast Within: Gabriel Knight 2	99,95*
Bermuda Syndrom	99,95
Bingl	79,95
Bleifuß (Screamer)	69,95
Bundesliga Manager Hattrick	79,95
Caesar 2	89,95
Capitalism	89,95
Carrier Strike Force	99,95*
Chewy Escape from F5	89,95
Chronomaster	99,95*
Civilet	99,95*
Clockwerx	i.V.
Colony Wars 2492	i.V.
Command & Conquer	99,95
Command Aces of the Deep	99,95
Conqueror	89,95
Conquest of the New World	89,95*
Crusader: No Remorse dt.	89,95
Crusader: No Remorse us	109,95
Cybermage	99,95*
D-Day	89,95
D-Info	49,95
Daggerfall	99,95*
Damocles	89,95*
Das Hexagonkartell	i.V.
Death Gate	89,95
Der Druidenzirkel	89,95*
Der Talismann	89,95
Destruction Derby	99,95
Die Römer (Siedler 2)	89,95*
Discworld	89,95
Druid Daemons of the mind	99,95
Dungeon Keeper	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95
Elisabeth	89,95*
Empire 2	89,95
Entomorph	89,95*
Evil Eye of Balor	i.V.
Exploration	89,95*
Fade to Black	99,95
FIFA Soccer '96	89,95

Artikel	CD
Flight Unlimited	99,95
Formula One GP 2	99,95*
Front Page Football '96	99,95
Ground Zero	89,95
Hardball 5	99,95
Harvester	99,95*
Heart of Darkness	99,95*
Heroes of Might & Magic	89,95
Hexen engl.	89,95
Indy Car Racing 2.0	89,95
Jagged Alliance	99,95
Jetfighter 3	i.V.
Kingdom (7 Magic)	i.V.
Kings Quest 7 (Windows)	99,95
Knights of Xentar	99,95
Lands of Lore 2	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	99,95
Legend of Kyrandia 3	89,95
Last Admiral 2	99,95*
Mad TV 2	89,95*
Magic Carpet inkl. Data	99,95
Magic Carpet 2	89,95
Magic the Gathering	89,95*
MAXX	89,95*
Mechwarrior 2	99,95
Mechwarrior 2 Data	69,95
Metal Lords	89,95*
Miracle	99,95*
Monopoly	89,95
Mordor: Depths of Dejenol	i.V.
Myst Special Edition	89,95
Nascar Racing	89,95
NBA Jam Tournament Edition	99,95
NBA Live '96	99,95*
Need for Speed	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Nigelungen	i.V.
Panzer General	89,95
Panzer General 2	89,95
Pax Imperia 2	89,95*
Perfect General II	99,95
Perfect General II Editor	59,95
PGA Golf '96	99,95
Phantasmagoria	109,95
Pinball Illusions	69,95
Pole Position	89,95*
Police Quest: SWAT	99,95*

Artikel	CD
Pro Pinball-The Web	79,95
RAM Soccer	89,95
Ravenloft II (Stone Prophet)	89,95
Rayman	89,95*
Rebel Assault 2	89,95
Red Ghost	i.V.
Sensible World of Soccer	89,95
Shanara	i.V.
Shivers	89,95
Shockwave	89,95*
Silent Hunter	89,95*
Sim Tower	89,95
Sim Town	89,95
Simon the Sorcerer 1+2	109,95
Space Academy	79,95*
Space Marines	89,95
Space Quest Deluxe (1-5)	99,95
Star Trek - „A Final Unity"	99,95
Star Trek - Collectors Edition	99,95
Star Trek - Interactive Guide	99,95
Star Trek - Omnipedia	99,95
Steel Panthers	89,95
Stonekeep dt.	84,95
Stonekeep u.s.	119,95
SU 27-Flanker	89,95
Tekwar	89,95
TFX 2000	99,95
The 5th Musketeer	89,95
The Dig	79,95
The Hive	69,95
The Raven Projekt	69,95*
The Riddle of Master Lu us.	99,95
Theme Hospital	89,95*
This Means War	99,95*
Thunderscape	89,95
Tie Fighter	79,95*
Time Gate 1	99,95*
Top Gun: Fire at Will	99,95*
Total Distortion	89,95*
Turrican 2	79,95*
Unsterblich: Perfect Collection	99,95*
US Navy Fighter Gold	99,95
USS Ticonderoga dt.	89,95*
Virtual Karts	99,95*
Vollgas (Full Throttle)	89,95
Voodoo Lounge	69,95
Warcraft	99,95
Warcraft 2	89,95
Warhammer	89,95*
Warlords 2 Deluxe	89,95
Waterworld Action	99,95*
Waterworld Strategy	99,95*
Weird War III	99,95*

Artikel	CD
Wing Commander 3	99,95
Wing Commander 4	85,-
Wipe Out	99,95
Witchhaven	89,95
Wooden Ships & Iron Men	99,95*
Worms	89,95
WWF Arcade Game	99,95
X-Wing	79,95
Z	89,95*

Günstig bis fast geschenkt!

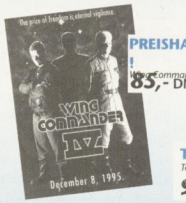
Aces over Europe	14,95
BAT 3	19,95
Battle Isle 2 incl. Data	89,95
Colonisation	59,95
Eye of Beholder 1-3	49,95
Falcon 3.0 Gold incl. alle Datas	59,95
Gubbins 1+2	29,95
Kings Quest 6	29,95
Lost in Time 1+2	29,95
NHL Hockey '94	29,95
Noctropolis	29,95
Rebel Assault	39,95
Sim Earth	39,95
Space Quest 6	29,95
Star Crusador	39,95
Starwarrior	19,95
Strike Commander	29,95
Syndicate	29,95
System Shock	29,95
Transport Tycoon	59,95
Ultima 7 Completion	29,95
Ultima Underworld 1+2	29,95
Wing Commander Armada	29,95
Wings of Glory	59,95
X-Com	59,95

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	599,00
Destruction Derby	99,95
ESPN Extreme Sports	99,95
Rayman	99,95
Ridge Racer	99,95
Striker '96	109,95
Tekken	109,95
To Shin Den	89,95
Viewpoint	99,95*
Warhawk	99,95
Wipe Out	99,95

Weitere Titel - auch japanisch und us amerikanisch - lieferbar!

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



PREISHAMMER
!
Wing Commander IV
85,- DM



TOP HIT *auf CD*
Top Gun
99,95* DM

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

Laden Berlin
Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin
030/694 48 62 *(nur Ladentelefon)*
100 m vom U-Bhf. Gneisenaustraße
Mo.-Fr. 10.00-18.00 und Sa. 10.00-13.30
Versandzentrale und Softwaretempel

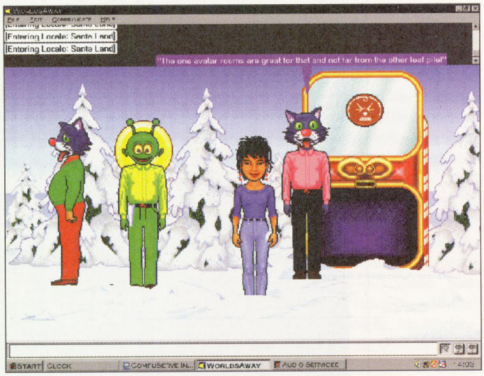
alle Spiele sind auch erhältlich bei Disk1
Brunowstraße 17 • 13507 Berlin
030/433 74 19
(nur Ladenverkauf, kein Versand)
U-Bhf. Tegel
Mo.-Do. 12.00-21.00 und Fr.-Sa. 12.00-23.00

10–18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:
030 / 694 60 43
Fax-Line:
030 / 694 42 56
Spieleneuheiten am laufenden Band:
030 / 694 60 45

AMERICAN EXPRESS · VISA · EUROCARD · MasterCard

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 11.12.95. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Worlds Away



Welches Image darf's denn sein? Für Online-Zeit gibt's neue, lustige Köpfe.

SOFTWARE

Mit dem Befehl GO AWAY, den Ihr im WinCim beim Ampel-Icon eingebt, kommt Ihr ins Worlds Away-Forum. Dort könnt Ihr Euch die benötigte Software gebührenfrei downloaden, wobei die Zeit dafür auch kostet. Sie beträgt bei den knapp 15 MB für Worlds Away je nach Qulität der Verbindung zwischen zwei bis fünf Stunden. Beim Downloaden unbedingt darauf achten, daß in Euren Modem-Grundeinstellungen bei HMI-Timeout (hinter Button "Weiter" versteckt) mindestens ein Wert von 99 eingetragen ist.

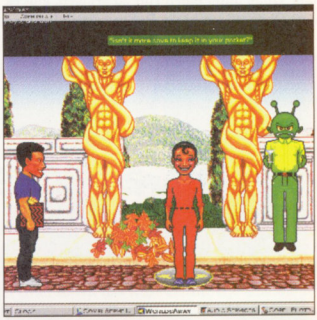
SPITZNAMEN

Ein **Handle** ist der Spitzname, den Ihr Euch in Worlds Away und auch in anderen Chatforen gebt. Als **Newbie** bezeichnen alte Hasen die Neulinge in solchen Foren, die meist durch Anfängerfragen auffallen und nicht immer freundlich behandelt werden.

Aus Japan kommt ein neuer Trend zu uns. Auf CompuServe wird jetzt nicht mehr im langweiligen Fenster miteinander gechattet, der neuste Schrei ist ein grafisches Alter Ego, mit dem im spieleverwandten Worlds-Away-Szenario kommuniziert wird.

Hier trifft Joanne aus Michigan auf Hans aus Köln, Linda aus Birmingham auf José aus Madrid. Natürlich haben sie sich im Worlds-Away-Szenario nicht ihre langweiligen Taufnahmen behalten, hier sind **Handles** wie "The Dominator", "Mausi" und "Mad Max" keine Seltenheit. Die Eintrittskarte in die virtuelle Welt ist das freie Downloaden der **Software**, die man zum Ausflug in die Phantasiestadt benötigt. Zu Beginn findet Ihr Euch auf einer Fähre wieder, die Euch zu den Worlds Away bringen wird. Die Spielfigur, die Euch verkörpern soll, sieht anfangs noch einheitlich uninteressant aus. Zeit also für einen Körper und einen Kopf nach Eurer Wahl! Auf dem Festland gelandet, bewegt Ihr Euer Sprite mit Mausklicks zu den ersten Verkaufsmaschinen, wo Ihr zunächst einen passenden Körper für Euch auswählt. Männlich, weiblich, dick, dünn oder Muskelprotz – hier ist alles erlaubt. Die nächste Maschine verpaßt Euch schließlich einen neuen Kopf, die Auswahl ist noch spärlich, schließlich seid Ihr noch ein sogenannter **Newbie**. Wie im richtigen Leben kostet in Worlds Away alles Geld, die Währung sind sogenannte Tokens. Diese erhält man durch in Worlds Away verbrachte Online-Zeit, pro Stunde gibt es 60 davon. Die Währung kann Eure Spielfigur an ATMs, eine Art Geldautomat, bei Bedarf abheben. Die virtuelle Stadt wird wie in einem klassischen Grafik-Adventure Bildschirm für Bildschirm geladen, hier solltet Ihr auch schon die ersten anderen "Mitbewohner" von Worlds Away antreffen.

Die Sprites bewegen sich für diesen Zweck akzeptabel animiert durch die Screens, mit den F-Tasten könnt Ihr Eurer Figur sogar Ausdruck verleihen. Euer Gesicht kann entweder lachen, traurig, wütend oder einfach stinknormal sein. Euer Körper vermag Gestiken und Bewegungen wie Freudensprünge, Achselzucken und Handwinken auszuführen. Zusätzlich zu dieser rein



Special Move: Als Grünkopf machen wir die "Flattermann"-Geste

semantischen Art der Verständigung, könnt Ihr per Eintippen von ganzen Sätzen mit anderen eingelogten Personen kommunizieren. Diese Sätze erscheinen dann für alle sichbar quasi als Sprechblase über Eurer Figur. Wollt Ihr nur eine Person ansprechen, könnt Ihr auch per "Gedankenübertragung" intime Tuscheleien übermitteln. Um wirklich cool zu sein, müßt Ihr aber zuerst Euer Anfänger-Outfit loswerden. Mit Sprühdosen aus dem "V-Mart" zum Beispiel, könnt Ihr Kleidung und Haut nach Belieben umfärben, an bessere Köpfe kommt Ihr durch Verkaufsmaschinen, doch denkt dran: abgefahrene "Rüben" kosten eine Menge Tokens. Preise um die 500 sind da durchaus keine Seltenheit. Ein Vorteil des World-Away-Systems ist die Erweiterbarkeit. Demnächst öffnen neue Bereiche der Stadt ihre Pforten, sogar virtuelle Apartments sollen dann zu vermieten und einzurichten sein. Das Szenario wird durch ein Forum begleitet, in dem so heiße Themen diskutiert werden wie "The Alliance", die kriminelle Vereinigung von Worlds Away, die sich auf das Stehlen von Köpfen spezialisiert hat. *fh*

WER FINDET DEN WEISSEN DIAMANTEN UND BRICHT DIE MACHT DES DUNKLEN HERRSCHERS?

Das Fantasyreich Thurania ist dem Untergang geweiht. Der finstere Zauberer Merrox, ein Adept der schwarzen Magie, öffnet das Tor zu einer anderen Dimension und beschwört damit den Dämonenlord Azabaaleph. Nur ein machtvoller Diamant, dessen Energie von einem weißen Magier gebündelt wird, kann diese Höllenpforte wieder schließen und das Unheil abwenden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Helden





Alexander und machen sich auf die spannende und gefahrvolle Suche nach dem zerbrochenen Stein. In Ihren starken Händen liegt das Schicksal einer ganzen Welt!

Kompatibel mit Windows '95

FEATURES:

- Alle Charaktere sind 3D-animiert
- Mehr als sechzig magische Schauplätze und Handlungsorte
- Spielcharaktere mit über 100 Animationsphasen
- Deutsche Sprachausgabe in Menü- und Dialogsystem

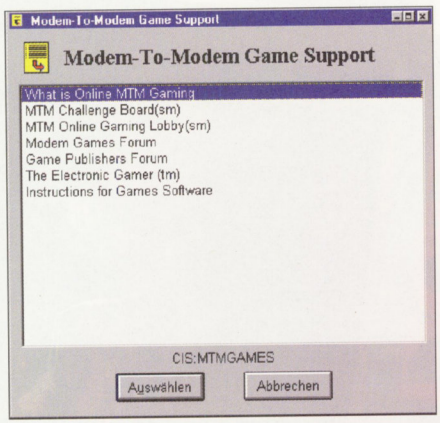
USK Geeignet ab 6 Jahren

MS-DOS CD-ROM

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

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

Power Play Online



Multiplayer: Im Hauptmenü von Modem-to-Modem-Games führen verschiedene Verzweigungen weiter

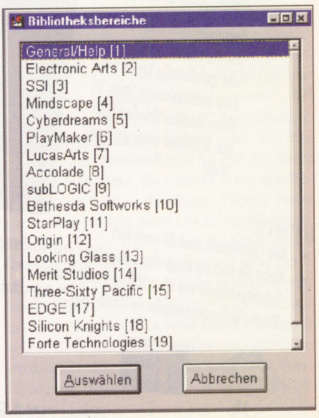
Der Computerspieler von Welt trifft sich heutzutage auf CompuServe: Wir stellen einige der interessantesten Foren vor.

Für Informations-Junkies ist CompuServe seit jeher ein Paradies, und das gilt noch mehr für Computerspieler: Denn in keinem anderen Informationsdienst wird mehr für die wißbegierigen Zocker getan.

In den Urtagen des CompuServe Information Services (kurz: CIS) begann der Spielespaß in einem einzigen Forum, dem inzwischen legendären "Gamers". Mit der zunehmenden Zahl und der weiteren Verbreitung von Computerspielen stieg natürlich auch die Zahl der entsprechenden Foren in CompuServe. Auch gehört es längst zum guten Ton unter den Softwarefirmen, eine eigene Sektion in einem der Game-Publischers-Foren zu haben. Mittlerweile gibt es fünf, alle sind in alphabetischer Reihenfolge benannt, Ihr fangt also im "GAMAPUB" an und hört im "GAMEPUB" auf.

Einige Firmen, z.B. die Adventure-Spezialisten Sierra oder die Myst-Macher Brøderbund haben sich mittlerweile aus der Masse herausgeklinkt und Ihr eigenes Forum aufgezogen: Es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis andere Hersteller folgen. In den Game-X-Pub-Foren findet Ihr in erster Linie Tips zu Fehlerbehebungen und sonstige Patches oder Upgrades zu bestehenden Spielen, bekommt neueste Ankündigungen zu kommenden Programmen und könnt Euch natürlich auch mit Problemen an die Support-Mitarbeiter oder andere Spieler wenden. Was die Firmen bieten, hängt stark vom jeweiligen SysOp ab: In manchen Sektionen auch bekannter Firmen ist tote Hose, viele andere Hersteller mit eher unbekannten Spielen helfen Euch dagegen sehr freundlich und kompetent weiter. Ein besonderes Highlight ist oft auch die Suche nach Beta-Testern für kommende Programme; gerade auch deutsche Spieler, die schnell genug reagieren, können noch in den Genuß eines Beta-Testes kommen, weil die Firmen natürlich gerne wissen, ob sich bei der Übersetzung Fehler eingeschlichen haben.

Nachdem das "Gamers" lange Zeit das einzige übergreifende Spieleforum in CompuServe war, es dort aber immer voller wurde, hat es sich irgendwann aufgespalten und einen kleinen Ableger bekommen, der inzwischen aber auch groß und stark ist: Das "Action-Games-Forum", in das Ihr mit "Go Action" kommt. Wie der Name schon andeutet, geht es dort um "Action"-Spiele. Neben Jump'n'Runs, Prügelspielen und allem anderen, was in erster Linie nach einem schnellen Triggerfinger am Joypad verlangt, stehen dort 3D-Ballereien im Vordergrund. Neben sehr ausführlichen Diskussionen über die Vor- und Nachteile der einzelnen Spiele wird insbesondere auch die Konstruktion neuer Level mit Hilfe von Leveleditoren besprochen. Gerade für Multiplayer-Spiele wie etwa "Descent", gibt es dort jede Menge an Mehrspieler-tauglichen neuen Welten, die manchmal (leider nicht sehr oft) sogar von weltweiten kleinen Teams gebastelt werden: Der Konstrukteur des Levels macht seine Arbeit am heimischen PC in Los Angeles, schickt das ganze dann per CIS-E-Mail nach Sydney, wo ein anderer Spiele-Freak die Wandverkleidungen zeichnet und einbaut. Sein Resultat gibt er schließlich an einen musikalischen Spieler in Hannover weiter, der noch etwas an der passenden Begleitmusik und den Soundef-



So erreicht Ihr uns

CompuServe:
GO MAGNA
oder direkt 72662, 2045

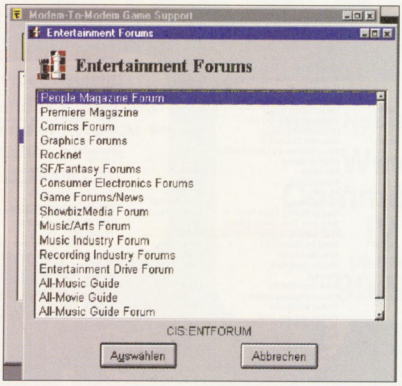
Internet:
72662.2045@compuserve.com

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)

fekten feilt — anschließend wird der fertige Level ins Forum gestellt und kann von anderen heruntergeladen werden. Seit kurzem gibt es auch das neue GAME3D-Forum, das sich weiter in diese Richtung spezialisieren will, aber wohl noch etwas Anlaufzeit braucht. Natürlich werden Spieler mit ganz besonderen Vorlieben, was die bevorzugten Genres betrifft, auch woanders fündig: Wer nichts schöneres kennt, als mit einem virtuellen Flugzeug in die Lüfte zu steigen, muß unbedingt das "Flight Simulations"-Forum, kurz "FlightSim" besuchen. Fein säuberlich nach verschiedenen Fliegertypen unterteilt – vom Doppeldecker bis zum Düsenjet –, könnt Ihr dort alles über den richtigen Umgang mit der bevorzugten Kiste lernen. Besonders interessant sind die Diskussionen zwischen den zahlreichen "echten" Flugprofis, die sich über den Realitätsgrad der einzelnen Simulationen austauschen. Etwas deplaziert im "FlightSim" wirkt nur die Sektion "Space Combat", in der es um Weltall-Fliegereien von Wing Commander bis Tie Fighter geht. Übrigens hat das "FlightSim" auch eine der besten spielebezogenen Hardware-Sektionen: Wenn Ihr mit einem neuen Joystick liebäugelt, solltet Ihr dort vor dem Kauf nachfragen, welche



Unterhaltung: Die Auswahlseite der Entertainment-Abteilung in CompuServe

Erfahrungen andere Spieler haben. Natürlich gibt es in CompuServe noch viel mehr: Genauso neu wie das "Game3D" ist z.B. das "Gaming"-Forum, das wohl dem "Gamers" Konkurrenz machen möchte. Fans von Sport-Simulatonen werden im "SPRTSI" gleichgesinnte finden, und Mehrspieler treffen sich im "Modemgames". *ste*

Wollen Sie wirklich in die Spezialtruppe eintreten?
PENG. Sie sind tot. Wollen Sie es nochmals versuchen?

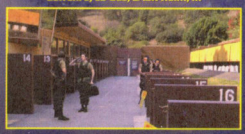
Pech, aber hätten Sie während Ihrer Ausbildung besser aufgepaßt, wären Sie vielleicht noch am Leben. Willkommen bei Police Quest®: SWAT™. Sie werden mitten hineinversetzt in die SWAT, die Elitetruppe der amerikanischen Polizei. In enger Zusammenarbeit mit dem Entwickler dieser Eingreiftruppe entstand ein mehrere CDs umfassendes Spiel, das Sie mit seinem atemberaubenden Realismus fesseln wird.

POLICE QUEST®
SWAT™

Sie werden einer intensiven Ausbildung unterzogen, damit Sie Techniken und Waffen perfekt beherrschen. Sie sehen sich vielen Situationen gegenüber, in denen Ihr Leben davon abhängt, daß Sie in Sekundenbruchteilen die richtigen Entscheidungen fällen. Das Leben unschuldiger Bürger hängt von Ihrem Reaktionsvermögen ab ...

PC CD-ROM kompatibel mit Win'3.1/Win'95 Deutsche Version


Als Scharfschütze benutzen Sie ein Robar 308 mit Zielfernrohr.


Ihre taktische Bewaffnung: MP5- und AR15-Gewehre, CS-Gas, LASH-Helm, ...


Bewähren Sie sich in packenden, realistischen Einsätzen.

SIERRA®

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: ..... Vorname: .....
Adresse: .....
Stadt: ..... Land: .....
Sierra Coktel Deutschland
Robert-Koch-Str. 3-5
D-63303 Dreieich
Deutschland.

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99 *	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99 *	
Anvil of Dawn	79,99 *	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Atari 2600 Action Pack Vol.2	59,99	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
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.)	79,99	
Bling! (dt.)	69,99	79,95
Bioforge Mission CD	39,99 *	
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	69,99 *	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99	89,99 *
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99 *	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
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 *	
Cyberspeed (dt.)	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99 *	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99 *	
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	
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 (Win 95, dt.)	69,99 *	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99 *	
Extreme Pinball	59,99 *	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	89,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
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 *	
Gabriel Knight 2	89,99 *	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Gone Fishin'	49,95	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	

PC-Spiele

	CD	Disk
Hardball 5	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	89,99 *
Hugo (CD: neue Levels!)	69,99	69,95
Human Recall (dt.)	79,99 *	
IndyCar Racing 2	79,99	
In the First Degree (dt.)	79,99 *	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99 *
Jewels of the Oracle	89,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
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	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	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	
NBA Live 96	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	69,99 *	
Peroxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (US/dt.)	79,95/99,99 *	
Pinball 95 (Maxis)	39,99 *	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pittall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99 *	89,99
Police Quest Collection (dt.)	89,99 *	
Pool Champion	69,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99 *	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranScozer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Raven Project (dt.)	59,99	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ring der Nibelungen	69,99 *	
Road Warrior	69,99	69,99
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sensible Golf	69,99 *	69,99 *
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers	79,99	
Shock Wave	89,99 *	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Colonia., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Silent Steel (dt.)	119,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skunny	49,99	
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	79,95	
Sternenschwell (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	85,00	
Tek War	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99 *	
Thunderscape (dt.)	79,99 *	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89,99 *	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,99 *	

PC-Spiele

	CD	Disk
Torin's Passago (dt.)	89,99	
Total Distortion	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
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 Karts (dt.)	89,99 *	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99 *	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Willy Lembkes Fußball Manager	69,99	59,99 *
Wing Commander 4 (dt.)	99,99 *	
WipEout	99,99	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
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	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 2		29,95
Archon Ultra		29,95
Atari 2600 Action Pack Vol.1	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	
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	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dream Web (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD+dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Front Lines (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heil (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	39,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99 *	
Höhlenwelt Saga (Original)	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	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Last Dynasty (dt.)	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Stemenschweif	69,99	
Mad News (dt.)	39,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Orion	39,95	
Mercedes Renzan (e.dA.)	19,99	29,95
Microcosm	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	
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Lt.)	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	
Strike Commander	29,95	
Super Karts	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Temptation: Legend of Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar	49,95	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
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: Risiko!		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	
USS Tomderoga (dt.)	29,99	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
Wings of Glory	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	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	129,00	
Tele-Info (Telefonbuch, Okt.95)	39,99	
Tuneland (dt.)	79,95	

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 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	49,95
Gravis Joystick Analog	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 incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	559,95
Extreme Games	89,95
Lemmings 3D	69,95
Novastorm	69,95
Street Fighter – The Movie	69,95
Warhawk	89,95



Wo Sie uns finden:

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



JETZT GEHT'S LOS!

Magic Cards

Der Renner aus den USA jetzt auch bei uns!

Magic the Gathering

– Trading Card Game –

Starter Pack	3. Ed., dt.	14,80
Booster Pack	3. Ed., dt.	4,80
Starter Pack	4. Ed., dt.	16,99
Booster Pack	4. Ed., dt.	5,49
Renaissance	dt.	3,49
Heimatländer	dt.	3,99
Homelands	engl.	2,99

Prost, Neujahr!

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

alle vier Spiele komplett auf CD-ROM

79,95

Unser Neujahrs-Tip:

Wing Commander IV

CD-ROM

99,99



Zwei Knüller zum Jahresanfang!

Der Druidenzirkel

Attic's actionlastiges SVGA-Adventure könnte DAS Rollenspiel 1996 werden!

CD-ROM **69,99**

Panzer General 2

Der SSI-Strategie-Meilenstein geht nun in neuem Gewand in die zweite Runde!

CD-ROM **69,99**

Bitte anschnallen!

Zwei actiongeladene Rennspiele zu absolut schnellen Preisen!

Hi Octane
CD-ROM
39,99

Super Karts
CD-ROM
39,99

Unsere Neujahrsknaller!

Magic Carpet
dt. Version, CD-ROM
39,99

Die Siedler
dt. Version, CD-ROM
29,99

Das Warten hat sich gelohnt!

IndyCar Racing 2

Der Nachfolger präsentiert sich mit schneller SVGA-Grafik und originalgetreuen Strecken.

CD-ROM **79,99**

Pole Position
Ascon's Formel 1-Manager, dt.
PC Disk und CD-ROM
je **89,99**



Media Point



Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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

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

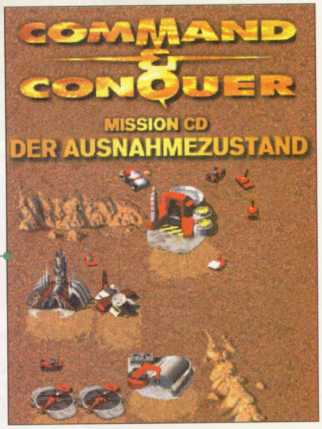


Da sich mein Namens-Wettbewerbs-Team noch immer durch die täglich ankommenden Namensvorschläge kämpft, steht mein Name immer noch nicht fest. Damit wir nun aber zu einer Entscheidung kommen können, werden Namens-Vorschläge nur noch bis zum 15. Januar 1996 berücksichtigt. Den Sieger werden wir dann endlich in der nächsten Ausgabe bekannt geben.

Wir wünschen an dieser Stelle allen unseren Kunden ein gutes neues Jahr!

Command & Conquer 2: RED ALERT





Die Engine steht und der Sequel-Rausch bricht aus: Westwoods Megaseller bekommt Kinder – eine Mission-Disk und zwei Nachfolger.

Davon hatte man selbst in der Borselstraße irgendwo im hanseatischen Hamburg nicht geträumt: Westwoods Strategieknüller "Command & Conquer" verkaufte sich in Deutschland so gut, wie kein anderes Spiel des Computerspielgiganten Virgin. Das Echtzeit-Gemetzel ging in Deutschland besser als irgendwo anders auf der Welt – für die Macher im trockenen Las Vegas Grund genug, den Erfolg fortzusetzen und eine ganze Serie aus dem Krieg zwischen GDI und NOD-Bruderschaft aus dem Rechner zu stampfen.

Als erstes gibt es Ende Januar die "Command & Conquer **Mission CD**: Der Ausnahmezustand". Jeweils sechs neue Missionen für GDI und NOD plus zehn neue Multiplayer-Level für alle Besitzer des "Tiberium-Konfliktes". Nach offiziellen Angaben haben sich "die Macher von Westwood beim Design der Level die Zähne ausgebissen, um auch dem besten Strategen einen absoluten Höllentrip zu bieten." Kurzum: "Der Ausnahmezustand" wird keine neuen Waffen oder ähnliche Neuerungen beinhalten, sondern schlichtweg eine Sammlung sauschwerer Zusatzmissionen für preiswerte 30 Mark sein. Ed Castillo von Westwood dazu: "Brett Sperry spielte an den Missionen im Schnitt zwei bis sechs Stunden. Und Brett gehört zu den Besten. Er läßt uns alle hier im Netzwerk-Modus wie die letzen Anfänger aussehen! Das Ganze ist ein wahres Himmelfahrtskommando." Na dann Prost!

Etwas weltbewegender könnte sich der offiziell zweite Teil von "Command & Conquer" erweisen.



Auch schwere Kriegsschiffe greifen in "Red Alert" ein

„Endlich ist er da,
der **Rolls Royce**
unter den Flugsimulationen...“
„...der heißeste Kandidat für
den Titel **‘Beste Flugsimulation**
aller Zeiten’.“

Sascha Gliss (PowerPlay)





EF 2000



Rechts ein Vorgeschmack auf neue Gebäude, unten ein Bild aus den neuen Zwischensequenzen



Command & Conquer Mission CD: Der Ausnahmezustand
Hersteller
Westwood/Virgin
Erscheinung geplant
Januar '96

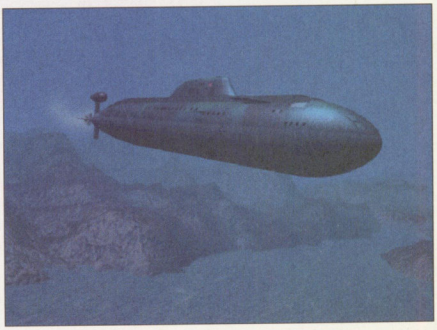
Command & Conquer 2 Red Alert
Hersteller
Westwood/Virgin
Erscheinung geplant
Herbst '96

Unter dem Arbeitstitel "Red Alert" werkeln die Entwickler an dem Nachfolger, der bis auf wenige Einheiten nicht mehr an das Original erinnern soll. Zwar sind Engine und Grafikstil der selbe, doch bekämpft Ihr Euch jetzt mit neuen Einheiten wie Luftstreitkräften (Bomber, Jäger, etc.) und Kriegsschiffen (Kanonenboote, U-Boote, Raketenkreuzer). Auch die Gebäude werden sich stark von denen des Originals unterscheiden. Es gibt zum Beispiel wesentlich mehr Abwehreinrichtungen als im Tiberium-Konflikt. Die zu erobernden Welten werden optisch ebenfalls gänzlich anders aussehen.

Gestandene Netzwerkspieler freuen sich in "Red Alert" über einen neuen Modus, durch den sie endlich zu sechst gegeneinander spielen können. Auch die Modem-Option wurde grundlegend ausgebaut.

Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden, denn neben dem Spiel müssen natürlich auch die vielen Zwischensequenzen vollendet werden.

Irgendwann, weit, weit in der Zukunft, wird dann "Command & Conquer 3: Tiberium Sun" erscheinen, das endlich auch in SVGA spielbar ist und wiederum das Strategiespiel-Genre gänzlich revolutionieren soll. *kn*



Sogar mit U-Booten wird in "Red Alert" hantiert.

„Für mich ist der Eurofighter die mit Abstand beste Flugsimulation.“

Florian Stangl (PC Player)



PC PLAYER

EF 2000

RIPPER

Hollywood und Gametek erwecken Jack the Ripper.



Japanische Keramikmesser jetzt im Sonderangebot

Ripper
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Mitte Februar '96

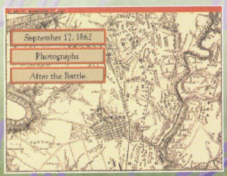
Wir schreiben das Jahr 2060: Jack the Ripper treibt wieder sein Unwesen — diesmal wütet der brutale Killer allerdings nicht im London der zwanziger Jahre, sondern sucht sich seine Opfer in einem futuristischen, Bladerunner-ähnlichen New York. In dem vom Produktionsteam Take2 entwickelten Adventure geht es um den scheinbar wiederauferstandenen Serienmörder, der die Stadt unsicher macht und der außerdem auf mysteriöse Weise sein Unwesen auch im Cyperspace treibt. Als Spieler dürft Ihr sowohl die düstere Stadt als auch den virtuellen Raum erkunden und den Mörder jagen. Dabei seht Ihr die Handlung mit den Augen des Gerichtsreporters Jack Quinlan, der zufällig an einem der Mordschauplätze einen Hinweis auf eine obskure Verschwörergruppe findet. Obwohl es in "Ripper" etwa zwei Stunden Videos, verteilt auf vier CD-ROMs, geben wird, soll das Spiel kein langweiliges Interactive Movie, sondern ein richtiges Adventure mit knackigen Rätseln und sogar ein paar Actioneinlagen werden.
In "Ripper" bekommt Ihr ein ganzes Großaufgebot an Hollywoodstars zu sehen: Neben Hauptdarsteller Christopher Walken (True Romance, Pulp Fiction uva.) etwa noch John Rhys-Davies (Computerspielern in bester Erinnerung aus Wing Commander III) sowie einige weitere, vor allem in den USA bekannte Schauspieler.
Die Videos wurden nicht vor echten Kulissen gedreht, sondern im BlueScreen-Verfahren aufgenommen und anschließend in gerenderte Hintergründe eingebaut.
Wenn alles gutgeht, soll "Ripper" bereits Mitte Februar erscheinen.



Christopher Walken im Gespräch

The WAR College

Historische Militär-Simulation für Experten.



Who's who: Freund und Feind werden mit unterschiedlichen Farben markiert

Puntowitz

The War College
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Februar '96

Wer wollte nicht schon immer mal die historische Schlacht des Caesar gegen Pompeius nachspielen? Oder die von Napoleon bei Austerlitz oder gar die von Hindenburg gegen die russischen Armeen bei Tannenberg? Genau das bietet die kommende Strategie-Simulation "The War College": Insgesamt fünf klassische Auseinandersetzungen der Historie werden in dem Spiel enthalten sein, weitere Datendisketten sind bereits jetzt in Vorbereitung.
Auf einer großen Übersichtskarte seht Ihr Eure eigenen Einheiten und die des Gegners. Gezogen wird nicht rundenweise, sondern in Echtzeit. Um die Schlachten zu gewinnen, sollen nicht nur taktische Klügeleien wichtig sein, sondern ebenso auch das genaue Studium der damaligen Umstände – trotzdem müßt Ihr nicht unbedingt die Entscheidungen der damaligen Feldherren nachahmen, sondern könnt auch Euren eigenen Weg zum Sieg finden.
"The War College" erscheint im Februar auf Diskette oder CD-ROM.



Die Schlacht von Tannenberg



Der aktuelle Stand der Schlacht

EF 2000

OUT NOW
KOMPLETT
IN DEUTSCH
AUF CD-ROM



„EF 2000 ist ein technisch **hervorragendes**
Spiel, das einem **Ausbildungsprogramm**
zum **Jetpiloten** nahekommt...“
Thomas Borovskis (PC Games)

PC Games Disc & Mag

AWARD PC Games



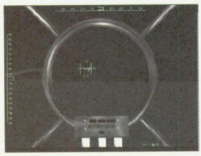
DID

ocean

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO

Battle CRUISER 3000 AD

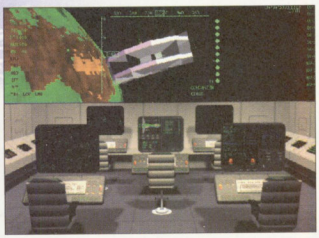
Wer rettet den Planeten Erde vor den Gammulanern?

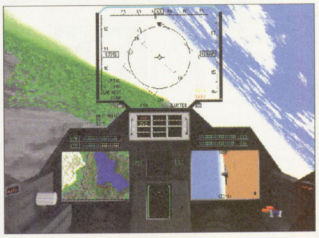


Sichtweise: Anblick eines Feindes durchs Bullauge

Battlecruiser 3000AD
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Februar '96

In der Strategie-Raumflugsimulation "Battlecruiser 3000AD" müßt Ihr das Weltall vor dem machthungrigen Gammulanischen Reich retten: Als begabtester Kommandeur der Galaktischen Organisation freier Welten, der GALCOM, befehligt Ihr einen ausgewachsenen Raumkreuzer mit 75 Mann Besatzung. Vier Abfangjäger und verschiedene Waffensysteme stehen Euch für den Ernstfall zur Verfügung. Um zu gewinnen, müßt Ihr nicht nur in Actionszenen gegen die Gammulaner antreten, Battlecruiser hat auch viele strategische Elemente: So könnt Ihr Eure Raumflieger je nach Bedarf weiter aufrüsten oder ausgefallene Systeme reparieren. Mit insgesamt 12 Alien-Spezies könnt Ihr interagieren und Handel treiben. Wer einen ausreichend schnellen Rechner hat, spielt komplett in SuperVGA; die Weltall- und Planetenoberflächen-Flugszenen bestehen aus echten 3D-Objekten, die mit Texturen versehen wurden, Goraud-Shading sorgt für realistische Licht- und Schatteneffekte. "Battlecruiser 3000AD" macht einen sehr interessanten Eindruck; Gametek will das Spiel etwa im Februar veröffentlichen.





Open Air: Mission auf Plantenoberfläche

ESCALATION

In Gameteks Escalation läßt Risiko grüßen.



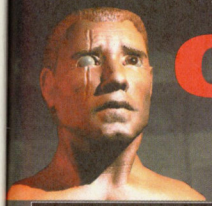
Eure Forscher berichten

Escalation
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Januar '96

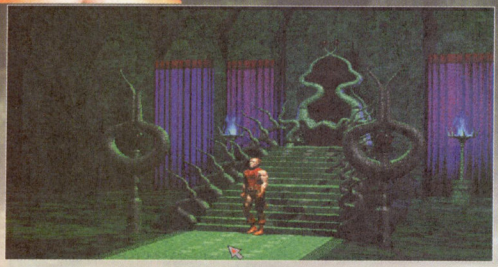
Im Jahre 1132 nach dem Tod des dritten Mondes auf der Welt von Kelra wird ein bislang unerforschtes Landgebiet entdeckt — New Kelra. Weil es auf dem Planeten leider zwei konkurrierende Regierungen gibt, kommt es zum Streit: Wem gehört dieses dringend benötigte neue Land? Der Streit eskaliert, jede der beiden Seiten schickt Truppen nach New Kelra und steckt viel Geld in die Verbesserung der Militärtechnologie.
In dem Strategiespiel "Escatation" steuert Ihr eine der beiden Seiten. Als Oberbefehlshaber ist es Eure Aufgabe, sowohl die verschiedenen Verbände – Landeinheiten, Schiffe, Luftwaffe – als auch die Ressourcen des eigenen Landes zu managen: Werkzeug, Geld, Erz, Korn und die Arbeitskräfte wollen geschickt eingesetzt sein, damit Ihr Eure Truppen mit immer neuem Nachschub versorgen könnt.
Das Einsatzgebiet seht Ihr dabei von oben und gebt den Soldaten die Befehle: Auf Kommando werden dann neue Gebiete erobert oder Stellungen verteidigt. "Escalation" soll sowohl auf CD-ROM (übrigens auch für den Mac) als auch auf Disketten noch im Januar erscheinen. *ste*



Übersicht: Welche Gebiete habt Ihr erobert?



CHRONICLES
Of The Sword



Das Programmierteam Synthetic Dimensions hat für Psygnosis ein Action-Adventure entworfen und gerendert, das konventionelle Adventure-Bildschirme, in denen Ihr Gegenstände für Euer Inventar aufsammelt, mit Personen redet und kniffl ige Puzzles löst, mit Action-Sequenzen in 3D verbindet. Immer dann, wenn Euer Held Ritter Gawain auf einen Feind trifft, wird auf diese Kampfperspektive umgeschaltet, in der Ihr quasi hinter Eurem Alter Ego steht und Euren bösartigen Gegner in Echtzeit mit geschickten Schwerthieb-Kombinationen außer Gefecht zu setzen versucht.

Storymäßig orientiert man sich grob an der bekannten Artussage: Als Ritter Gawain werdet Ihr nach Schloß Camelot gerufen, um dort Mitglied der ehrenvollen Tafelrunde zu werden. Dort angekommen, entdeckt Ihr, daß Artus' böse Halbschwester, die Hexe Morgana, ein Komplott gegen den König plant. Um sie letztendlich überführen zu können, bereist Ihr über 100 Schauplätze in Camelot und dessen Umgebung und trefft dort unter anderem auf so sagenumwobene Gestalten wie den Zauberer Merlin und Ritter Lancelot vom See. Neben der bösen Hexe sind Eure Widersacher ganze Horden untoter Skelettkrieger, die die Katakomben des Schlosses bevölkern. Am furchteinflößendsten ist jedoch ein aggressiver Drache, den sich Hexe Morgana als Haustier in einer düsteren Höhle hält. Löst alle Rätsel, besteht in den Kämpfen und rettet schließlich König Artus' Leben, um ein Mitglied der Tafelrunde werden zu können. Die aufwendig gerenderten Hintergrunds- und Charakter-Grafiken in SuperVGA und die aufwendige Sprachausgabe werden es nötig machen, das Spiel auf zwei CD-ROMs auszuliefern. fh





Render mich: In Camelot ist natürlich alles zeitgemäß vorberechnet. Auch Euer Held (ist Gawain ein Druide?) rendert sich durch die Sagenwelt



Als Ritter Gawain rettet Ihr in diesem Action-Adventure König Artus' Leben.



Gekämpft wird übrigens in einer Art "Second-Person"-Perspektive

Chronicles Of The Sword
Hersteller
Psygnosis/Sony
Erscheinung geplant
März '96



Auf der langen Strecke gibt es auch mehrere Tunnel

RIDGE RACER

PSX-ler haben es schon und demnächst dürfen auch PC-Besitzer flitzen gehen.

Ridge Racer
Hersteller
Sony Interactive
Erscheinung geplant
Anfang März '96

Freunde von Fahrsimulationen werden's kaum noch erwarten können: Nachdem Namco erst kürzlich "Ridge Racer" für die Playstation umgesetzt hat, erscheint der Spielhallenklassiker – diesmal von Sony – demnächst auch für den PC. Gleich zu Beginn habt Ihr die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Rennwagen, im weiteren Verlauf könnt Ihr noch neun versteckte Fahrzeuge finden. Geboten wird nur ein einziger Kurs, der allerdings schön lang ist und jede Menge Abwechslung bietet: Ihr fahrt sonnige Strandpromenaden entlang und steuert den Flitzer durch Wolkenkratzerchluchten oder Tunnel. Außerdem soll es – anders als beim Automaten – verschiedene Varianten der Rennstrecke geben. Bei der Perspektive, mit der Ihr Euren Wagen steuert, habt Ihr die Wahl zwischen dem direkten Blick durch die Frontscheibe und einer Position knapp hinter Eurem Boliden. Wenn alles klappt, soll "Ridge Racer" noch im Frühjahr von Sony veröffentlicht werden. *ste*





Autosalon: Vier Rennwagen stehen bereit



Autofreier Sonntag? Auf Inline-Skates gen Horizont

Rentnerslalom in den Straßen von San Francisco.

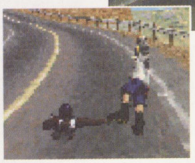
ESPN Extreme Games
Hersteller
Sony Interactive
Erscheinung geplant
Anfang März '96

ESPN Extrem Games

Nichts gegen Tretroller – aber so richtig Spaß haben trendsettende Teens und Twens erst, wenn sie halsbrecherisch mit Inline-Skates durch die Fußgängerzone jagen. Sonys "ESPN Extreme Games" bietet Rennaction mit Blades, Skateboard, Straßenbob und BMX-Rad auf fünf Strecken in der ganzen Welt: Neben den obligatorischen Hügelstraßen von San Francisco geht es noch durch eine antike Ruinenlandschaft in Mittelitalien oder durch den Dschungel Südamerikas.

Das ganze soll keine ernsthafte Simulation sein, sondern Action in schönem Ambiente bieten: Um die Rennen zu gewinnen, müßt Ihr Güterzügen ausweichen, durch Bonustore springen, Geheimgänge finden und Euch gegenüber Euren Mitstreitern möglichst rüpelhaft benehmen – wer zu artig ist fährt hinterher, nur durch kräftige Rempeleien habt Ihr eine Chance, zuerst ins Ziel zu kommen. Laut Sony könnt Ihr etwa Anfang März die Blades anziehen, auf die Snail springen oder Euer Bike aus dem Fahrradkeller holen und "Extreme Games" bei Eurem Computerhändler abholen. *ste*





Der kleine Klugscheißer



Hat schon mal einer nachgerechnet, was die Computerspielerei an Geld frißt? Beispielsweise die Hardware: Alle Welt regt sich auf, was Spielkonsolen der neuen Generation kosten, eine Playstation oder der Saturn von Sega. Ein komfortabel ausgerüsteter PC mit 17"-Monitor kostete zu allen Zeiten etwa 5000 Mark – fast das Zehnfache einer solchen Konsole. Geht man davon aus, daß der Computerspieler im Schnitt zehn gekaufte Spiele besitzt, die er durchschnittlich mit 70 Mark pro Stück bezahlt hat, kommen weiter 700 Mark dazu. Ein flugsimulatortauglicher Joystick, und die 6000-Mark-Grenze ist fast erreicht. Geht man davon aus, daß eines dieser zehn Spiele im Schnitt 60 Stunden Spielspaß bietet (was durchaus hoch bemessen ist), sind das 100 Mark pro Computerspielstunde – fast 17mal mehr als eine Kino-Stunde!

Natürlich ist die ganze Rechnung ein großer Quatsch. Wer sagt, daß der PC wirklich 5000 Mark gekostet hat und nicht 2500? Wieviele PD- und Sharewarespiele kommen hinzu, die keinen Pfennig gekostet haben? Wieviel Spaß hat der stolze PC-Eigner allein mit dem tollsten aller Grafikadventures, der Windows-Oberfläche? Ist nicht jede Investition in einen Computer auch eine Invstition in die Zukunft? Wer erst einen vollständigen Rechner besitzt, der braucht ja nur noch alle paar Monate ein wenig nachzurüsten – neues Motherboard, mehr RAM, größere Festplatte, schnelleres CD-ROM-Laufwerk, bessere Soundkarte. Von Online-Spielen will ich gar nicht erst reden, denn dann verstricke ich mich wieder in schwer nachvollziehbaren Kalkulationen. Außerdem sind grade die Telefongebühren gestiegen – da spielt sowieso keiner mehr online.

Branchenprimus Intel steigert den Druck auf die Investitions-Schraube sogar ganz bewußt: Der Chiphersteller kontaktiert fleißig die großen Spieleproduzenten, um zu bewirken, daß man die neuesten Werke stets auf die Leistungsmerkmale der aktuellen Prozessorgenerationen auslegt: Die Spielekäufer sollen sehen und spüren, daß man einen "Eurofighter 2000" oder "Magic Carpet 2" eben nur mit dem neuesten "Intel inside" wirklich genießen kann.

Alles in allem dürfen sich aktive Computerspieler zu einem wirklich exklusiven Kreis zählen: Sie pflegen ein Hobby, das sich weiß Gott nicht jeder leisten kann. Kein Mensch würde soviel Geld pro Unterhaltungsstunde für Spielkonsolen ausgeben – aber das sind ja auch reine Luxusgeräte. Mit dem PC kann man wenigstens richtig arbeiten – zumindest theoretisch...

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
A IV Networks	dt	99,95
Across the Rhine	dt	99,95
Alien Odyssey	dt	79,95
Aliens	dt	79,95
Alien Trilogie	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
Braindead 13	dt	49,95
Burn Cycle	da	79,95
Burning Steel 3	dt	89,95
Caesar II	dt	99,95
Caribbean Disaster	dt	89,95
Champ. Manager 2	dt	99,95
Command:Ace of Deep	da	99,95
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
Dungeon Keeper	dt	89,95
Dungeon Master II	dt	89,95
Flight Unlimited	e	69,95
Empire 2	da	79,95
FX Fighter	dt	79,95
FIFA Soccer '96	dt	89,95
Fade to Black	dt	89,95
Frankenstein	dt	89,95
Full Throttle	da	79,95
Gabriel Knight 2	dt	29,95
Hand of Fate	da	89,95
Hardball 4	dt	99,95
Hattrick	dt	89,95
Hexen	dt	89,95
Hi Octane	dt	19,95
Indy Car Racing	dt	89,95
Iron Cross	dt	89,95
Jagged Alliance	dt	89,95
Kings Quest 7	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	da	69,95
Mortal Coil	dt	89,95
Machiavelli - The Prince	dt	89,95
Magic Carpet 2	dt	89,95
Mechwarrior 2	dt	79,95
Myst incl. Screen Saver	dt	99,95
Navy Strike	dt	89,95
NBA Jam '95		

NBA Live '95	dt	89,95
Need for Speed	dt	89,95
NHL Hockey '96	e	69,95
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	da	79,95
Primal Rage	dt	89,95
Prisoner of Ice	dt	29,95
Pro Pinball	da	89,95
Rebel Assault II	dt	99,95
Riddle of Master Lu	dt	89,95
Sensible Golf	dt	89,95
Shell Shock	dt	19,95
Sim City 2000	dt	89,95
Sim Town	dt	89,95
Simon Sorcerer 1&2	dt	89,95
Space Marines	dt	29,95
Space Quest 6	dt	89,95
Star Trek - A Final Unity	dt	99,95
Stonekeep	da	89,95
SU 27 Flanker	dt	99,95
Terminal Velocity	dt	69,95
TFX EF 2000	dt	89,95
The Dig	dt	89,95
Thunderscape	dt	79,95
Tie Fighter	dt	89,95
Tilt	dt	99,95
Unnecessary Roughness	da	89,95
US Navy+MarineFighters	dt	89,95
Virtual Pool	da	29,95
Ultima 7	da	29,95
Ultima Underworld	da	89,95
Vortex Quantum Gate 2	dt	89,95
Warcraft 2		79,95
Warhammer	e	94,95
Warlords 2 deluxe	dt	79,95
Warriors	da	69,95
Wettlands	da	69,95
Witchhaven	dt	69,95
Wing Commander III	dt	89,95
Wing Commander IV	dt	79,95
Wipe Out	dt	79,95
Woodruff	dt	99,95
X-Com:Terror f.t. Deep		

Saturn

	dt	649,95
Bug	dt	109,95
Clockwork Knight 2	dt	89,95
Digital Pinball	dt	99,95
FIFA '96	dt	99,95
Sega Rally	dt	call

PlayStation

	dt	599,95
Destruction Derby	dt	99,95
Extreme Sport	dt	89,95
Tekken	dt	109,95
Warhawk	dt	89,95

...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

	PC	CD-ROM
11th Hour /dt	–.–	**89,95**
3-D Lemmings /dt	–.–	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	–.–	**69,95**
5th Musketeer /dt	–.–	79,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
AD&D Collector's Edition	–.–	**84,95**
AD&D 2: Masterpieces	–.–	**74,95**
AIV Networks /dt	–.–	86,95
Albion /dt	–.–	**79,95**
Alien Odyssey /dt	–.–	69,95
Aliens /dt	–.–	**74,95**
Apache Longbow /dt	–.–	79,95
Archibald Appelb. Abenteuer /dt	–.–	74,95
Ascendancy /dt	–.–	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	–.–	69,95
Battle Isle 3 /dt	–.–	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	–.–	**86,95**
Bing! /dt	79,95	59,95
Bleifuss /dt	–.–	**55,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**64,95**
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	–.–	44,95
Command Aces of the Deep /dt	–.–	**82,95**
Command & Conquer /dt	–.–	**89,95**
Crusade /dt	–.–	86,95
Crusader - No Remorse /dt	–.–	**79,95**
Cyberia 2 /dt	–.–	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	–.–
Das Schwarze Auge /dt	–.–	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**64,95**
Der Druidenzirkel /dt	–.–	**67,95**
Der Reeder /dt	–.–	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	–.–	44,95
Destruction Derby /dt	–.–	**89,95**
Die Römer (Siedler 2)	–.–	V.mö.

	PC	CD-ROM
Die Siedler CD-Version /dt	–.–	**36,95**
Die total verrückte Rallye /dt	–.–	36,95
Dime City /dt	**82,95**	**82,95**
Dungeon Keeper /dt *	–.–	89,95
Dungeon Master 2 /dt	–.–	89,95
Fade to Black /dt	–.–	**87,95**
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	–.–	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	–.–	**99,95**
Frankenstein /dt	–.–	**94,95**
Grand Prix Manager /dt	–.–	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	79,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	–.–	**79,95**
Hugo 3 /dt	–.–	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	–.–	**79,95**
Jagged Alliance /dt	–.–	92,95
Magic Carpet 2 /dt	–.–	**79,95**
Mechwarrior 2 /dt	–.–	**84,95**
Micro Machines 2 /dt	64,95	72,95
Monopoly /dt	–.–	62,95
Myst Special Edition /dt	–.–	**69,95**
NASCAR Racing /dt	74,95	79,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95	39,95
NBA Live `96 /dt *	–.–	**79,95**
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**
Riddle of Master Lu /dt	–.–	89,95
Sam & Max /dt	65,95	56,95
Sensible World of Soccer /dt	–.–	79,95
Shanghai Great Moments	–.–	73,95
Sim City 2000 Collection /dt	–.–	99,95

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 Isle	–.–	79,95
Simon the Sorcerer 1+2 /dt	**96,95**	**96,95**
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	–.–	92,95
Steel Panthers /dt	–.–	**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	24,95	–.–
Tilt! /dt	–.–	**56,95**
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**
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	–.–
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
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	–.–	29,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	–.–	55,95
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

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

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	***65,- CD***
Civilization + Colonization +	
Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	***89,- CD***
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	***63,- CD***
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	***80,- CD***
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	***80,- CD***

Die Monats-Hits:

11th Hour /dt	***89,95 CD***
Command & Conquer /dt	***89,95 CD***
Crusader - No Remorse /dt	***79,95 CD***
FIFA Int. Soccer `96 /dt	***79,95 CD***
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	***99,95 CD***
Grand Prix Manager /dt	***89,95 CD***
NHL Hockey `96 /dt	***79,95 CD***
Panzer General 2 /dt	***74,95 CD***
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	***92,95 CD***
Rebel Assault 2	***69,95 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***

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

So werten wir!

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

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 – Purzelt erfahrungsgemäß immer

Spieler – Wieviel?

Sprache – Oft testen wir die englische Version aus Aktualitätsgründen.

Prozessor – Je schneller je besser...

Grafik – Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

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

Name	**Carrier Strike Force**		
Genre	Simulation		
Hersteller	Empire/Rowan		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	keine
Grafik	**65%**
Sound	**77%**
Spielspaß	

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System – Das nötige Betriebssystem

Festplatte – So viel belegt das Spiel

RAM-Bedarf – Soviel sollte mindestens drinstecken

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun

Extras – VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer – Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt!

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



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



Na also! Nach wiederholten Ankündigungen endlich fertig: Der endgültige Power Play-"Oscar". Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (für die Weeerbung...)



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

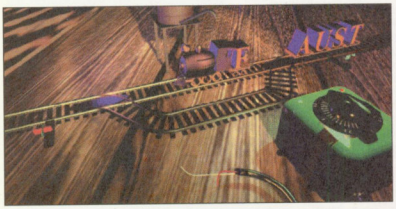


Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das alle gespannt waren, das aber nur für Kids ist.

11th HOUR



Die Kleinstadt Harley, am Hudson River im Bundesstaat New York gelegen, ist ein Nest ohne Attraktionen, wenn da nicht das Spukhaus des geheimnisumwitterten Spielzeugfabrikanten Henry Stauf wäre, der sich mit der Villa zur Zeit der Großen Depression eine angemessene Residenz errichtete. Doch Mr. Stauf wurde vom Unglück heimgesucht, seine Kinder starben an einem rätselhaften Virus, worauf sich der Toy-Baron aus dem Geschäftsleben zurückzog und verbittert in seiner Villa vor sich hin vegetierte. Bis er eines Abends sechs Gäste einlud, eine Nacht in seinem Haus zu verbringen. Bis heute weiß niemand so genau, was mit ihnen und Stauf geschehen ist. Nun schreiben wir das Jahr 1995 und Ihr verkörpert Carl Denning Jr., einen Reporter, der für die Fernsehserie "Ungelöste Fälle" seltsame Geschichten zusammenträgt. Eure Produzentin und Geliebte Robin Morales verschwand unter mysteriösen Umständen, als sie Material über eine Serie von grausamen Morden in Harley zusammenstellte. Alles, was sie Euch hinterlassen hat, bevor sie in der Versenkung verschwand, ist ihr kleines Notebook, auf dessen Festplatte Ihr Hinweise auf die verfallene Villa von Stauf bekommt. Noch in der gleichen Nacht dringt Ihr in Staufs Haus ein, um Robin wiederzufinden. Hier seht Ihr die altbekannte Architektur der Räumlichkeiten aus dem Vorgänger "The 7th Guest", lediglich die Inneneinrichtung wurde ein wenig verstaubt und auf Verfall getrimmt. Auch am Spielprinzip hat sich nicht ein Deut verändert: Auf vorberechneten Renderpfaden wandelt Ihr durch die schummrigen Gemächer und löst pro Raum ein Logikpuzzle. Als Belohnung für die Lösung öffnen sich dann neue Türen im Geisterhaus und zuvor triviale Gegenstände geben plötzlich Informationen preis. Locker eingestreute **Videosequenzen** lassen digitalisierte Schauspieler vor edlem Renderambiente zu Eurer Erbauung agieren. Gespielt wird am besten mit einer Maus, der Cursor verändert sich je nach Spielsituation: Beim Untersuchen der Bildschirme hat der Zeiger die Form einer Knochenhand, die beim Anklicken von manipulierbaren Dingen mit dem Zeigefinger lockt. Taucht ein Rätsel auf, verwandelt sich dieses Symbol in ein pulsierendes Gehirn – Denksport ist angesagt. Wird die Raterei zu anstrengend, kann Euch Robins Notebook, das auch als Optionsmenü dient, schrittweise Tips bis zur kompletten Lösung des Puzzles geben. Mit dieser elektronischen Hilfe lassen sich auch die Videos des Spiels wiederholen. Die vier CDs enthalten über das eigentliche Spiel hinaus Interviews mit den Programmierern und eine ausführliche "The Making Of"-Präsentation in Wort und Bild. *fh*





Oben: Knobelei auf dem Speicher
Unten: Held Carl bekommt den Kopf verdreht



Das Spinnenrätsel aus dem ersten Teil begegnet Euch auch in 11th Hour wieder



Was Trilobyte über zwei Jahre gewerkelt hat, bleibt so rätselhaft und verworren wie die Handlung der Render-Gruselei, denn "11th Hour" könnte auch mühelos als "7th Guest-Expansion Disk" durchgehen. Vor zwei Jahren aufgrund der revolutionären Silberling-Premiere und der bemerkenswerten Grafik noch eine mittlere Sensation, lockt die im multimedialen Gewand verpackte Puzzlesammlung auf dem Niveau "Rätselheftchen für gehobene Ansprüche" heute keine müde Seele mehr hinter dem Ofen hervor. Trotz der edlen Verpackung bleibt unter dem Strich nur durchschnittliche Unterhaltung übrig. Vor der deutschen Version sei gewarnt, die Übersetzung der Sprachausgabe sorgt für unfreiwillige Lacher ("I took a photo of your brain = Ich nahm ein Foto von deinem Gehirn") und deplazierten Humor ("Hätte Gottschalk diesen Fehler gemacht?") im Gruselhaus.

GEHT SO

Name	**11th Hour**	System	DOS, Win'95
Genre	Adventure	Festplatte belegt	ca. 5 MByte
Hersteller	Trilobyte/Virgin	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	kommt auf 4 CDs
Spieler	1		

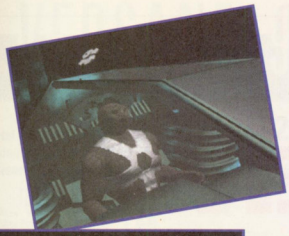
	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

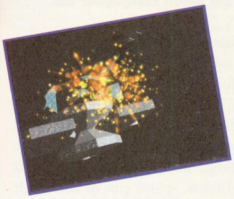
Grafik **83%**
Sound **79%**
Spielspaß

61%

Bilder auf







STAR RANGERS

DIE STRATEGISCHE RAUMFLUG-SIMULATION

Die Piloten der STAR RANGERS-Grenzpatrouille sind der Schrecken jedes Raumschurken. Mit ihren überlichtschnellen Kampfjägern sorgen sie für Recht und Ordnung in der Galaxis. Schwingen Sie sich hinter die Kontrollen eines waffenstarrenden Hyperjets und gehen Sie mit Laser, Partikelkanone und Torpedowerfer auf Alienjagd. Wer Sieger in diesem galaktischen Schachspiel bleibt, entscheiden nicht nur die Künste am Feuerknopf: Bevor Sie in heiße Raumgefechte mit unbekannten Gegnern einsteigen, planen Sie Ihre Routen durch die Milchstraße nach taktischen Erwägungen. Nicht alle Wege durch die Raumsektoren führen dabei zum Erfolg. Strategische Sackgassen und feindliche Hinterhalte machen den Raumpolizisten das Leben schwer. Nur gut, daß Sie sich auf Ihren Flügelmann verlassen können, der Ihnen hoffentlich den Rücken freihält. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, kann im Arcade-Modus alle komplizierten Flugmanöver einüben, bevor es im Campaign-Modus richtig zur Sache geht. Drei Schwierigkeitsabstufungen fordern gleichermaßen Neulinge, wie alte Hasen im Raumkampfgeschäft.

FEATURES:

- Explosiver Realismus durch hochauflösende Super-VGA Grafik
- Übungsstunden im nervenzerfetzenden Arcade-Modus
- Großer Strategieteil im Campaign-Modus
- Realistische Raumnavigation, freie Routenplanung und Energie-Management
- Individuelle Schwierigkeitsabstufungen

Kompatibel mit Windows 95

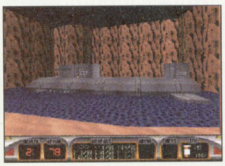
USK Geeignet ab 12 Jahren

MS-DOS CD-ROM

INTERACTIVE MAGIC

SOFTWARE 2000

DUKE NUKEM 3D



...Yellow Submarine: Nach der Flucht aus dem Knast



Mutants in Space: Auf der Raumstation gegen Aliens



Übersichtlich: Auf der Karte seht Ihr jederzeit, wo welches Terrain ist



Duke sieht sich selbst per Videokamera

Der Held in Apogees neuestem Action-Titel ist Veteranen der Spiele-Zunft wohlbekannt: Bereits vor längerem gab es zwei Jump'n'Runs mit dem schwerbewaffneten Einzelkämpfer. Im jetzt veröffentlichten dritten Teil geht es wesentlich perspektivischer zu, "Duke Nukem 3D" ist ein klassischer Vertreter der Gattung 3D-Ballerorgie.In der Rolle von Duke "nuked" Ihr Euch in einer fernen Zukunft durch Los Angeles: Mutanten haben die Macht an sich gerissen. Natürlich steht Euch ein umfangreiches Arsenal an Kriegsgerät zur Verfügung. Ihr fangt als unterbewaffneter Pistolero an, findet aber im weiteren Verlauf allerlei Ausrüstung mit größerem Kaliber, von der Schrotflinte bis zum Flammenwerfer. Außerdem gibt es noch Granaten sowie Laserminen, die erst dann aktiviert werden, wenn ein unvorsichtiges Monster (oder ein unvorsichtiger Duke) durch den Lichtstrahl tapst. Besonderer Gag: Die Shrink Ray-Gun, die (fast) jeden mächtig großen Gegner auf Barbiepuppenformat zurechtschrumpft. Obwohl die einzelnen Level von "Duke Nukem 3D" nicht zusammenhängen, gibt es zumindest eine Art roter Faden: So endet



Orbitalposition: Die Fratze auf der Tür weist schon auf einen Endgegner hin

etwa eine Mission mit Eurer Gefangennahme durch Wildschwein-Polizisten (die übrigens verblüffend Gordon "Alf" Shamway ähneln): Im nächsten Level findet Ihr Euch in einer schwer bewachten Gefängnisanstalt wieder. Das ganze ist sehr abwechslungsreich gemacht, so stolpert Ihr gleich anfangs in Mutanten-Videotheken oder Monster-Diskos, später gibt es aber auch sehr schöne **Weltraumstationen.** Alle Level sind echte 3D-Konstruktionen: Es gibt richtige Brücken, Tunnel und Aufzüge, Ihr könnt Euch ducken, springen und durch enge Passagen kriechen; wer ein sogenanntes Jetpack findet, darf auch fliegen. Duke Nukem 3D läuft in mehreren Grafikauflösungen, von den allgemein noch vorherrschenden 320x200 bis hin zu utopischen 1600x1200 Bildpunkten, unter Super VGA mit 640x480 Pixeln werdet Ihr auf langsameren Pentium-Rechnern keine Geschwindigkeitsprobleme haben.

Neben den normalen Missionen gibt es auch einen Mehrspielermodus mit bis zu acht Teilnehmern. Ihr könnt natürlich auch zu zweit per (Null-)Modem gegeneinander antreten. *ste*



Wer auf 3D-Ballerorgien steht, wird dieses Programm lieben: So schön war bislang kein 3D-Shooter. Die Level sind spannend designt, abwechslungsreich und trotz SuperVGA auch auf kleineren Rechnern noch sehr schnell. Überall warten Überraschungen und mehr oder weniger makabere Gags. Besonders gut gefallen mir die vielen kleinen Details, die eingebaut wurden. Wer etwa auf der Herrentoilette das Licht ausmacht, kann sich unbesorgter an die bösen Mutanten heranschleichen: Die sehen auch schlechter und reagieren entsprechend langsamer. Dabei ist "Duke Nukem" nicht gerade eine Innovationskanone: 3D Realms hat sich aus anderen Vertretern der Gattung die Rosinen gepickt, das ganze schön verpackt und in eine äußerst fixe Grafikengine gesteckt – was am Spielspaß nichts ändert. Fans schneller und unkomplizierter 3D-Action können unbesorgt zugreifen.

SUPER

Name	**Duke Nukem 3D**
Genre	Action
Hersteller	3D Realms/CDV
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 – 8

	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	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik	**78%**
Sound	**61%**
Spielspaß	

Solo	Multi
73%	80%

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 Pinball ..... 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
AD&D 2: Masterpieces ..... E **74,99**
(Al Quadim, Dark Sun 1 & 2, Ravenloft 1 & 2, Menzoberranzan)
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 74,99
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 2 WIN ..... A 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**
Bing! ..... 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
Brett Hull Hockey 95 ..... A 79,99
Bundesliga Manager 3 ..... V **69,99**
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*

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Caesar 2 ..... V **79,99**
Capitalism ..... E/V 74,99
Carriers Strike Forces ..... V **79,99**
Caribbean Disaster ..... V **84,99**
Champion Chip Manger 2 ..... V **89,99**
Chewy - Es von F5 ..... A **74,99**
Chronomaster ..... A **79,99**
Civ Net ..... V 89,99*
Cobra Powerpack ..... A 35,99
Command & Conquer of the Deep ..... V **79,99**
Conquest of the New World ..... A 89,99*
Conquerer ..... V i.Vorb.
Cranberries ..... V 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 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 i.Vorb.
Die Siedler 2 - Ven.vidi.vici ..... V 84,99*
Dime City ..... V **69,99**
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.
Elsaebth 1 ..... V i.Vorb.
Empire 2 ..... E 69,99
Endorfun ..... A **59,99**
Entomorph: Plague o.t.D. ..... A 74,99*
Eben der Erde ..... V 84,99
Extractors ..... A 59,99
Extreme Pinball ..... A **54,99**
Fade to Black ..... V 84,99
Fatal Racing ..... A 64,99
Fifa Soccer 96 ..... V 79,99
Fighter Duel ..... A 69,99
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 49,99
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 89,99*
Freddy Pharkas ..... A 44,99
Fritz 3 ..... V 44,99
Full Throttle (Vollgas) ..... V 84,99
Future Dimension ..... V 59,99
Gene Wars ..... A 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.
Heroes of Might & Magic ..... V **79,99**
Hexen ..... V **89,99**
High Seas Traders ..... A 69,99
Hugo 3 ..... V **74,99**
Ice & Fire ..... A 74,99*
Inca Collect (Inca 1&2&Audio CD) ..... V 69,99
Incredible Cars ..... A 49,99*
Incredible Toons ..... A 59,99*
Indesstructibles ..... V i.Vorb.
Indy Car 2-Enhanced Version A **79,99**
Innocent ..... A 69,99*
Iron Angel ..... V i.Vorb.
Jagged Alliance ..... V 89,99
Jewels of the Orakel ..... V 84,99
John Madden Football 96 ..... V 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
Knight's Chase ..... V 84,99*
Knights of Xentar ..... V 94,99
Krypton Egg ..... V 44,99
Kyrandia 3 ..... V 79,99
Lands of Lore 2 ..... V 79,99
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
(Battlehawks 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
Machiavelli ..... V 79,99*
Magic Carpet II ..... V 79,99
Magic the Gatering (WIN 95) ..... V 99,99*
Marco Polo ..... A 74,99*
Mad TV 2 ..... V 79,99*
MAXX ..... V 79,99*
Mechwarrior 2 ..... V **79,99**
Mega Pack 3 ..... A 77,99
(Wortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeyman Project)
Megapack 4 ..... A **84,99**
(Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer DS, Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)
Micro Machines 2 ..... A 69,99
- Special Edition ..... A i.Vorb.
Millenia ..... V **59,99**
Mirage ..... E 85,99*
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 Special Edition ..... 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 89,99
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

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Command & Conquer ..... V **69,99**
Creature Shock ..... V **39,99**
Hi Octane ..... V **69,99**
Little Big Adventure ..... V **69,99**
Magic Carpet+Data Hidden W V **29,99**
Marine Fighters (US Navy F. Data) V **29,99**
Wing Commander 3 ..... V **39,99**
Wing Commander 1 & 2 ..... V **39,99**

Angebote, solange Vorrat reicht

Psycho Pinball ..... A 74,99
Pyrotechnica ..... A 54,99
Q - POP ..... V 69,99
Quest for Glory 4 ..... V 79,99*
Quick the thunder rabbit ..... A 29,99
Rally Championship ..... A 59,99
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 **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
Scavenger ..... A i.Vorb.
Sensible Golf ..... A 64,99*
Shanghai Great Moments ..... V 79,99*
Shockwave Assault Win 95 ..... V **79,99**
Sid Meier Classics ..... V **84,99**
(Colonization, Civilization, 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 ..... V **79,99**
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 Marines ..... V 79,99
Space Quest 6 ..... V 79,99
Space Quest Collection (1-5) ..... V 84,99
Star Trek: Next Generation ..... V 89,99*
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*
Talismann ..... V **69,99**
Terminal Velocity ..... A 69,99
TFX EF2000 ..... V **89,99**
The Beast Within ..... ? i.Vorb.
The Dig ..... E **69,99**
The Dig ..... V 84,99*

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

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.
Tunnland ..... V 69,99
Turrican 2 ..... V **59,99**
UEFA Champion League ..... A 74,99*
Umwis Histudio ..... 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
Voligas ..... V 84,99*
Warcraft 2 ..... V **79,99**
Wargame Bundle ..... E 79,99
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords I)
Warlords 2 Deluxe ..... E 74,99
Warriors ..... V 79,99
Waterworld 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) ..... A **84,99**
Willi Lemkes Fussballmanager ..... V 64,99
Wing Armada Windows ..... A 74,99*
Wing Commander 4 ..... V **99,99***
Wing Commander 4 ..... E 99,99*
Wipeout ..... A **89,99**
Witchaven ..... A **79,99**
Wolf ..... V 74,99
Wolf-The Simulation ..... V 74,99
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

SONDERANGEBOTE CD-ROM

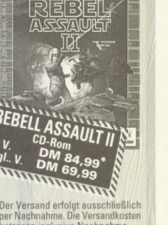
7th Guests ..... A 24,99
Aces over Europe ..... E **9,99**
Action Pack ..... E **24,99**
Alien Logic ..... A 35,99
Alone in the Dark 1 ..... A 34,99
Alone in the Dark 1 plus 2 ..... V 49,99
Battle Isle 2 Pack incl. Scenary CD ..... V 74,99
Beneath A Steel Sky ..... A 24,99
Bureau 13 ..... V 19,99
Burning Steel 2 ..... V 39,99
Civilisation ..... A **35,99**
Dark Sun 2 ..... A 35,99
Das schwarze Auge 1 ..... A 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
Die total verrückte Rally m. GamepadV 54,99
Dreamweb ..... V 29,99
Dune 2 ..... V 39,99
EA Sports Rugby ..... E 39,99
Elite 2 ..... V 24,99
F 14 Fleet D./1942/Wings of Glory ..... V/A **54,99**
Fifa Soccer + Pga Golf/Formula 1 GP ..... A **59,99**
Goblins 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
NHL Hockey 94 (EA Classic) ..... A 29,99
Nocturnal(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 ..... V 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 24,99
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 Classic (inkl. Data) ..... V 29,99
System Shock (EA Classic) ..... A **29,99**
Task Force 1942 ..... A 35,99
The Hidden Below ,Jewel Case ..... V 24,99
Transport Tycoon/Theme Park ..... V **54,99**
Ufo ..... A 29,99
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 39,99
Gravis Firebird 119,99
Phoenix 179,99
Gravis Ultrsound MAX 279,99
Gravis Ultrasound ACE 169,99
Microsoft Sidewinder 3D Pro **99,99**
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 184,99
SB 16 SCSI - 2 309,99
Wave Blaster 2 289,99
Aktiv Latsprecher 80 Watt 85,99







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. 1217 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 Computertyps **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

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

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

PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 02/96 gibt Euch diese Doppelseite

Spiele-Updates

Jeden Monat gibt´s hier aktuelle Updates und Patches fehlerhafter bzw. verbesserter Spiele. Diesen Monat: 8 neue Patches, z. B. für NHL 96, Command & Conquer, The Hive, First Encounter usw.

Movies

- Frisch aus der Redaktion: Eine (nicht ganz) originale Power-Play-Konferenz "wie entstehen Titeltexte?", unterlegt mit einem Stück der schlechtesten Rapper der Welt.

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



Bilder

Auf jeder CD findet Ihr Diashows mit zusätzlichen Bildern aktueller Spiele.

Bilder zu Tests:	Stück
• 11th Hour	15
• Anvil of Dawn	4
• Atari Action Pack	10
• Conqueror	22
• Dark Eye	6
• Dark Seed 2	6
• Dime City	9
• Druid	17
• Extreme Pinball	8
• Fighter Duel	16
• Full Tilt	5
• Great Naval Battles 4	7
• Heroes of Might & Magic	14
• Mechwarrior 2: Ghost B.	7
• Mission Critical	10
• Pole Position	10
• Police Quest Swat	8
• Power Dolls	16
• Pumuckl Jump´n Run	2
• Rebel Assault 2	76
• SU27 Flanker	5
• Terminator: Future Shock	27
• The Dig	14
• Tie Fighter CD	23
• Trivial Pursuit	6
• Tyrian	12
• Warcraft 2	78

[1] Diese Spiele werden nicht im aktuellen Heft besprochen. Mußten kurzfristig wichtigeren Titeln weichen.

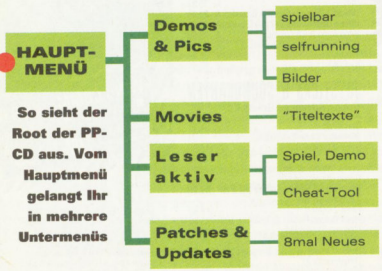
Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Albion	3 MB
• ClockWerx[1]	2 MB
• Imperium Rom.[2]	0-64 MB
• Putty Squad	7 MB
• Rayman	0 MB
• The Hive[1]	1 MB
• Zone Raiders	6 MB

Selfrun-Demos:	Größe*
• Big Red Racing[1]	1 MB
• Blizzard[1]	0 MB
• Descent 2	0 MB
• Thunderstorm	0 MB
• Warcraft 2	0 MB

*bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!
[1] läuft unter Windows 3.1 und/oder unter Windws 95. Nicht gekennzeichnete Demos bitte unter DOS installieren.
[2] Je nach Installation unterschiedlich. Je weniger auf Platte, umso höhere Ladezeiten

Verzeichnisbaum der CD



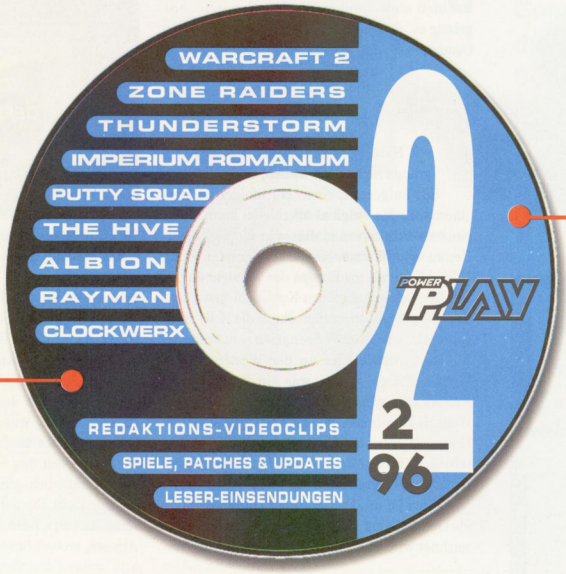
So sieht der Root der PP-CD aus. Vom Hauptmenü gelangt Ihr in mehrere Untermenüs

Leser aktiv

Sprungbrett für Kreative: Hier verewigen wir von Lesern eingesandte Tools, Spiele, Demos, Rendersequenzen, Animationen. Diesen Monat mit drei neuen Leser-Einsendungen: einem tollen Cheatprogramm, einem winterlichen Schneeflocken-Demo sowie einem "Snake"-Clone, bei dem man sich nicht in den Schwanz-beißen darf...

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 habt 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 ClockWerx, The Hive, Blizzard und Warcraft 2 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!



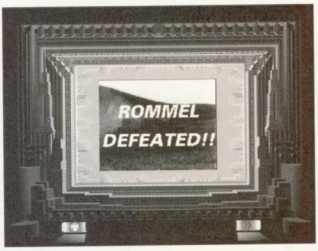
ALLIED GENERAL



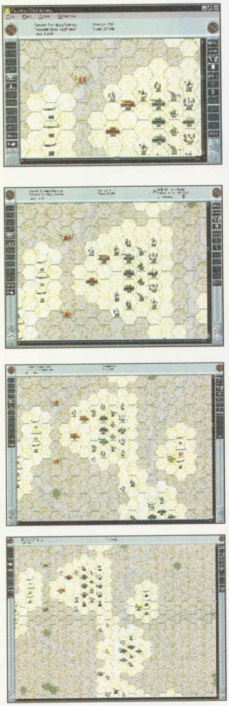
Das beste Strategiespiel des letzten Jahres hieß ohne Zweifel "Panzer General". SSI gelang es, den sagenhaften "Advanced Military Commander", *das* japanisches Strategiespiel für Segas Mega Drive, gekonnt auf PCs umzusetzen und eine Hexfeldschlacht ohnegleichen zu kreieren.

Natürlich kann ein solch großes Programm nicht allein stehen, und so hat sich SSI aufgerafft, einen Nachfolger zu zimmern, der das Original überbieten kann. Doch ganz erreicht hat man dieses große Ziel nicht. Genau wie "Panzer General" versetzt Euch "Allied General" ins Europa der vierziger Jahre. Die Deutschen haben den Kontinent fast gänzlich besetzt, und so schlüpft Ihr in die Rolle eines Generals, um in drei Szenarien, entweder in Rußland, Afrika oder an der Westfront, der Wehrmacht zu zeigen, was ein harter Brite, Amerikaner oder Russe ist. Ihr müßt den 2. Weltkrieg gewinnen. Wie man sieht, gleichen die Szenarien denen des Originals bis auf den Unterschied, daß Ihr nun auf anderer Seite kämpft und die drei Szenarien zu Beginn des Spiels anwählen könnt. Des weiteren könnt Ihr Euch als General eine Akte zulegen, in der alles aufzeichnet wird und in der jede gewonne oder verlorene Schlacht vermerkt ist. Auch ein Mehrspielermodus in Form einer E-Mail-Option wurde integriert, mit dem Ihr Zug für Zug und E-Mail für E-Mail Eurem Kumpel die Hosen ausziehen dürft. Im Spiel selbst hat sich soweit wenig geändert. Zwar läuft der Hexfeldschlachthof nun unter Windows, was einige Vorteile bringt, wie **Übersichtskarten und Einheiten-Infos** als Fenster. Doch das Spiel ist bis auf die neuen Karten natürlich, schlicht identisch.

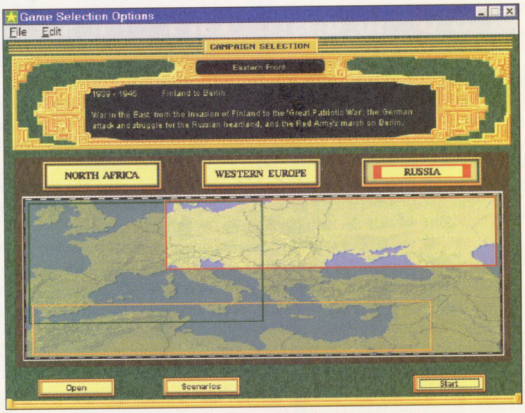
Wieder zieht Ihr per Mausklick die Einheiten über das Spielfeld, kämpft gegen feindliche Armeen, erobert Städte und sammelt kräftig Pre-



Original-Filme belohnen Euch am Ende einer großen Schlacht



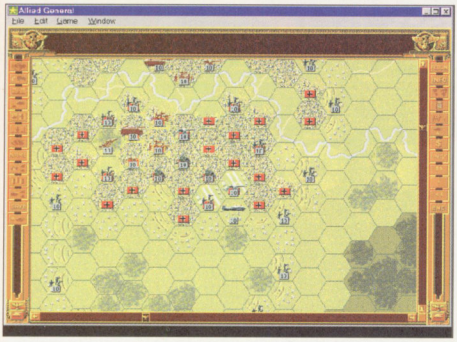
Höhere Auflösungen bringen mehr Übersicht



Zu Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für das Szenario. In der großen Campaign beginnt Ihr im leichten Afrika-Szenario.



Der Strategiehimmel hat einen Stern mehr: Allied General ist der Windows-Bruder des genialen Panzer General.



Nett: Dank Windows gibt's verschiebbare Fenster en Masse (oben)



stige, für das Ihr neue Einheiten kaufen, alte upgraden könnt oder mit dem sich angeschlagene Kampfgruppen vollends reparieren lassen. In den Kämpfen, deren Animationen ebenfalls dieselben sind wie in "Panzer General", ernten Eure Einheiten Erfahrungspunkte, die dieses Mal als blau-weiß-rote Orden angezeigt werden und mit denen der jeweilige Kampfverband erheblich besser kämpft. Neue Einheiten gibt es nicht, allerdings kä[illegible] nun gegen die liebgewonnenen aus "Panzer General" und befehligt Eure ehemaligen ärgsten Feinde ("Oh, Gott! Eine Mathilda!").

Wie schon in "Panzer General" darf jederzeit der Spielstand gespeichert werden, was besonders in harten Missionen weiterhilft, da Eure Einheiten mit etwas Glück bei wiederholtem Laden/Speichern besser im Kampf abschneiden. *kn*





Man kann es nicht leugnen, aber "Allied General" versprüht den unmißverständlichen Charme einer Mission-Disk. Es ist einfach nichts anderes als der Original-"Panzer General" mit umgedrehter Besetzung – und es ist immer noch saugut. Die Umsetzung auf Windows hätte man sich allerdings sparen können, denn schneller oder komfortabler läuft die Hexfeldschlacht nicht ab. Die Camapigns aus der Sicht der Allierten zu spielen, ein ganzer Batzen neuer Missionen und die Play-by-E-mail-Funktion sind jedoch Kaufgrund genug, und so sollten Liebhaber des Originals sofort zuschlagen. Zudem wurde der Schwierigkeitsgrad nochmal kräftig aufgedreht, was für genügend durchwachte Nächte sorgen dürfte. Wer das Original allerdings noch nicht kennt, sollte sich an dieses halten, da "Panzer General" mittlerweile wesentlich günstiger zu haben sein wird und flüssiger zu spielen ist.

SUPER

Name	**Allied General**	System	DOS
Genre	Strategie	Festplatte belegt	3 MByte
Hersteller	SSI/Mindscape	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	Zweispieler-, E-mail-Funktion
Spieler	1		

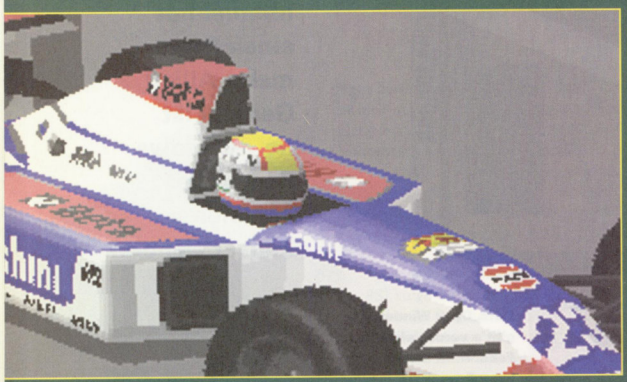
	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔
Sound	S'Blast ✔	GMidi ✔	Audio

Grafik	**55%**
Sound	**59%**
Spielspaß	**86%**

GRAND*prix* 2



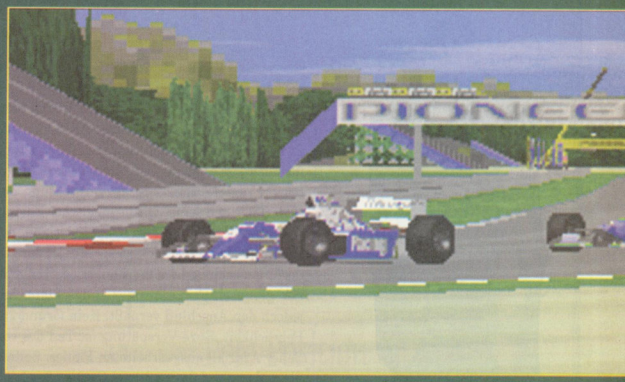


BRINGEN SIE IHR CD-ROM-

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES





LAUFWERK AUF TOUREN!

MicroProse und Geoff Crammond präsentieren das Sequel zu der Simulation, die neue Maßstäbe für Rennspiele gesetzt hat: *Formula One Grand Prix 2*.

Erleben Sie die Weltmeisterschaftssaison 1994 hautnah! *Formula One Grand Prix 2* bietet Ihnen atemberaubende Grafiken und die realistischsten Wagen und Strecken, die Sie je gesehen haben.

Kurvenlage, Kollisionen und Kreiseln: Die Spannung im Cockpit wird Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben! Jedes Detail wurde berücksichtigt: die echten Teams und Fahrer, die echten Wagen mit allen Sponsoren, die echten Kurse mit authentischer Bandenwerbung. Und für Fahrer, die ihre Fähigkeiten voll auf die Probe stellen wollen, gibt es unzählige Wageneinstellungen, Motorschäden und Auftankstrategien.

Stellen Sie sich jetzt noch durchdringenden Sample-Motorenlärm, verbesserte Soundeffekte und Spieloptionen für Modem oder Direktverbindung vor, und Sie werden uns zustimmen: Diese Simulation ist unerreicht. Oder anders formuliert: Sie liegt um Runden vorne!

Formula One Grand Prix 2. Für IBM-PCs und Kompatible mit CD-ROM.

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL-EINS-WELTMEISTERSCHAFT

Lizenziert durch FOCA an Fuji Television

Spiel © 1995 Geoff Crammond. Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse

MICROPROSE

MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

NUR BEI MICROPROSE!

ANVIL OF DAWN



In paradiesischer Harmonie verbrachten die Menschen des Landes Tempest einst ihre Tage. Nun aber, da der despotische Warlord mit seinen grimmigen Horden aus der Einöde von Desolation das Reich mit Chaos und Verwüstung überzieht, ist es an der Zeit, für das letzte Aufgebot an Abenteurern zwecks Vernichtung des Widerlings und seiner Quelle magischer Energie vom Hofe der Königin aus ins Feindesland aufzubrechen. Der Pulk der Glücksritter ist am Tag der Entscheidung bereits frühmorgens von dannen gerauscht, ein einsamer Langschläfer hat jedoch den Anschluß verpaßt. Kein Grund zur Peinlichkeit, Eure Verspätung ist Teil des von Seher Azariah ausgearbeiteten Planes: Sollten die anderen auf ihrer mit viel Getöse eingeleiteten Mission scheitern, bleibt immer noch Ihr als unbemerkt ins Spiel gebrachte Trumpfkarte. Bevor Ihr den Warlord das Fürchten lehren könnt, müßt Ihr aus fünf Charakteren, deren Talente zwischen mystischem Sprücheklopfen und wortlosem Zuschlagen schwanken, Euer Alter Ego selektieren. Hofzauberer und Waffenschmied versorgen Euch mit ersten Spells bzw. einer scharfen Klinge. 36 verschiedene Arten von Ungetümen hausen in den Dungeons von Tempest. Hieb-, Stich und Schußwaffen sowie 24 **Zaubersprüche** aus sieben Kategorien sind im Falle eines Echtzeit-Angriffs immer noch die besten Freunde. Diese Mittel gezielt und effektiv einzusetzen, lernt Euer Hauptdarsteller erst mit zunehmender Übung. Neue Zaubertricks werden Euch nicht nur durch die Lektüre von Schriftrollen beigebracht, auch ein Plausch mit den vielerorts verweilenden NPCs kann hierbei sehr hilfreich sein.









Oben: Wer trotzt den düsteren Heerscharen? Rechts: Der Skill und Inventory-Screen

Schritt für Schritt marschiert Ihr durch die vorberechnet scrollenden Gemäuer. Den rechten Bildrand belegen einige Statusanzeigen: Ganz oben das Konterfei des Einzelkämpfers, darunter Balken für Lebens-und Magiepunkte, das Waffendisplay, eine Kompaßrose und ein Ausschnitt der automatisch mitgezeichneten Karte. *us*



GEHT SO

Welch eine Innovationsfreude! Was die Auftragsarbeiter von Dreamforge uns da andrehen wollen, ist nach eigenen Firmenmaßstäben ein technischer Rückschritt. Wurde bei "Stone Prophet" noch stufenlos in VGA-MidRes durch modrige Pyramiden getrippelt, müssen wir jetzt mit niedriger Auflösung und dem "Lands of Lore"-Blockdenken vorlieb nehmen. Die Dungeons sind vom Aufbau und der Grafik her trist. Auch sonst ist an diesem stockkonservativen Erlebnis nichts erkennbar, was nicht schon in Dutzenden von Rollenspielen bewundert werden konnte: Der vermummte und herrschsüchtige Griesgram, seine Hundertschaften krötengesichtiger Grabsteinkipper, stereotype "Trittplatte-öffnet-Tür"-Rätsel – alles wie gehabt. Das Genre hätte mal wieder dringend einen Technologieträger und Leitwolf wie seinerzeit "Ultima Underworld" nötig.

Name	Anvil Of Dawn	System	DOS
Genre	Rollenspiel	Festplatte belegt	9 MByte
Hersteller	Dreamforge/NWC	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Tastatur, Maus
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	**58%**
Sound	**64%**
Spielspaß	

67%

Bilder auf

Jet + Stream

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

DV - DEUTSCHE VERSION
DA-DEUTSCHE ANLEITUNG
EV-ENGLISCHE VERSION
(*)-WAR BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT VERFÜGBAR

Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.

TELEFONNUMMERN: (07247)1254
(07247)1031
(07247)1032
FAX: (07247)3549

WIR FÜHREN AUCH 3,5 ZOLL DISKETTEN

Preisliste Kostenlos und unverbindlich anfordern.

PC CD-ROM

11th Hour	DV	89,99
3 D Lemminge	DA	89,99

3D PINBALL DM 69,99

Absolute Zero	DV	79,99
Adams Family Pinball	DA	67,99
Agile Warrior F-111X		
AH-64 Longbow	DV	94,99 *
Air Power	DA	74,99

ALBION DM 89,99*

Alien Legacy	DA	72,99
Alien Virus	DV	59,99 *

ALIENS 74,99*

Alone in the Dark Tel 1+2+3	DV	59,99
Amerika 1861-1865	DV	94,99 *
Anvil of Dawn	DA	79,99 *
Apache Longbow	DV	74,99 *
Arcade Classic		74,99
Archibald	DV	89,99
Armored Fist	DV	69,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rings	DA	82,99 *
Aztec - Empire of the Blood	DV	
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 2 + Missiondisk	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	89,99
Bazooka Sue	DV	
Berlin Connection	DV	119,99
Big Red racing	DA	82,99
Biing	DV	64,99
Bioforge Data	DV	49,99
Bioforge Gold	DV	99,99 *
Bleifuß	DV	59,99
Blind Date /Win	DA	54,99
Braindead 13	DV	74,99
Buried in Time	DV	79,99
Burning Steel 4	DV	72,99
Business Talk	DA	99,99

CÄSAR 2 79,99

Caribbian Disaster	DV	89,99
CD-Rom Collection Vol.1	DA	99,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chessmaster 5000	DV	*
Chewy - Flucht von F5	DV	79,99
Chronomaster		84,99
CivNet	DV	99,99
Claim to Power /Win95	DV	99,99
Clearing House	DV	69,99
Comand & Conquer	DV	89,99
Comand & Conquer 2	DV	
Command Aces of the Deep	DV	94,99
Commodore 64 Action Pack /Win95	EV	34,99
Computer o. l. New World	DV	
Creature Shock	DV	34,99
Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cyberia 2	DV	89,99
Cybermage	DV	82,99 *
Cyberspeed /Win95	DV	74,99
Daedalus Encounter (Windows)	DV	99,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Deathkeep AD&D /Win95	EV	79,99 *
Der Kapitalist	DV	79,99
Der Meister	DV	54,99
Der Planet + Extra Disk	DV	39,99
Der Reeder	DV	79,99
Der Talismann	DV	74,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Siedler	DV	39,99
Dreamweb	DV	24,99
Entomomorph (Windows)	DA	72,99
Escalation		*
Extreme Pinball	DA	59,99
Fade to Black	DV	82,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
Flight o. t. Amazon Queen	DV	79,99
Flight Simulater 5.1	EV	87,99
Flotte Flitzer	DV	54,99

FORMULA ONE GP 2 98,99

FX - Fighter	DA	79,99
Gabriel Knight 2 (Win95)	DV	89,99

GENE WARS 84,99

Hattrick / Ikarion	DV	82,99
Heart of Darkness	DA	89,99 *
Heroes of Migh&Magic	DV	79,99
Hexen	EV	97,99

HI OCTANE 34,99

Hoyles Classic 3 (Win95)	EV	79,99
HUGO 3	DV	69,99
Human Recal	DV	99,99
Imperium Romanum	DV	89,99
In the First Degree	DV	94,99
Inca Collection (1+2)	DV	69,99
Indy Car 2 enhanced Vers.	DA	89,99

Indy Car Racing 2 77,99

J. Madden Football 96	DV	89,99
Jagged Alliance	DA	79,99
Jagged Allice	DV	89,99
Kings Quest 7	DV	89,99
Kings Quest Col. 1 - 6	DA	84,99
Knights Chase	DV	89,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Lands of Lore 2	DV	
Lion		74,99
Locus		94,99
Lost Admiral 2	DA	
Lost Eden	DV	79,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	79,99
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 1 + Data	DV	89,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering /Win95	DV	99,99
Mechwarrior 2 Exp.-Pack	DV	49,99
Mechwarrior 2	DV	79,99
Megapack 4	DA	89,99
Metal Marines /Win	EV	74,99
Microsoft Golf /Win	EV	79,99

MONOPOLY 64,99

Mortal Coil	DA	64,99 *
Myst - Special Edition	DV	69,99
NASCAR Racing	DA	79,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Live 96	DV	89,99 *
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	84,99
Panzer General 2 /Win95	DV	72,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA	82,99
Phantasmagoria (6 CD) (Win95)	DV	89,99
Pinball Dreams Deluxe	DA	69,99
Pinball Fantasies Deluxe	DA	77,99
Pinball Wizzard 2000	DV	67,99 *
Pitfall /Win95	DV	89,99

TORIN´S PASSAGE 89,99

Police Quest S.W.A.T 79,99.

Pole Position 84,99

Primal Rage	DV	79,99
Prisoner of Ice	DV	89,99
Pro Pinball - The Web	DV	59,99
Psycho Pinball	DV	69,99
ran Soccer	DV	74,99

RAN TRAINER 2 69,99

Raven Project	DV	59,99
Ravenloft 2 Stone Prophet	DA	79,99
Rayman	DA	77,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	79,99
Rivers of Dawn	DV	69,99
Scavenger	DV	*
Sea Legends	DV	79,99
Sensible Golf	DA	64,99
Shanghai Great Moments (Win95)	DA	79,99
Shannara	DA	79,99
Shockwave /Win 95	DV	84,99
Silent Hunter	DA	72,99 *
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Sim City 2000 Collection /Win95	DV	94,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower /Win	DV	79,99
Sim Town (Win95)	DV	69,99
Simon 1+2 Spezial Edition	DV	99,99
Space Marines	DV	79,99
Space Quest 6	DV	79,99
Space Quest Coll. 1 - 5	DA	84,99
Space Ship Warlock	DV	89,99
Spellcasting Party Pak	EV	67,99
St. Thomas	DV	64,99
Star Control 3		*
Star Trek - TNG a F.U. (Collect.edit.)	EV	139,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek Interactive Manual	EV	89,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Star Trek: Generations	DV	*
Star Trek: Klingon	EV	
Steel Panthers	DA	72,99
Stonekeep	DV	89,99
SU - 27 Sukhoi /Win95	DV	72,99
Super Karts	DA	64,99
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	72,99
Superkarts Plus	DV	49,99
Syndicate 2 / Wars	DV	
Synergist - Close Up	DV	
T - Mek	DA	79,99 *
Temtation Sammlung	DV/DA	97,99
Terminal Velocity	DA	89,99
TFX - Euro Fighter 2000	DV	89,99
The Box Volume 1	DV	57,99
The Dig	DA	64,99
The Hive /Win95	DV	57,99
The Mutation of J.B.	DV	
The Riddle o. Master Lu	DA	89,99
Thexter / Win95	DA	64,99
This means War! /Win95	DV	69,99 *
Thunderhawk 2	DV	79,99
Thunderscape	DV	74,99
Tilt!	DA	54,99
Tiny Troops	DA	72,99 *
Top Gun - Fire At Will	EV	104,99
Total Distortion /Win	EV	77,99 *
Trilazzle /Win	DV	69,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Try-Tryst /Win95	DA	*
U.S. Navy Fighters Plus	DV	92,99
Under a Killing Moon	DV	64,99
USS Ticonderoga (Win)	DV	79,99
Vikings /Win		
Virtual Karts	DV	104,99
Voligas	DV	82,99

WARCRAFT 2 79,99

Wargame Bundle	EV	74,99
Warhammer - im Schatten /Win95	DA	74,99
Warlord 2 Deluxe	EV	79,99
Werewolf vs. Comanche	DV	89,99

WESTWOOD COMPILATION 82,99

Wetlands	DA	72,99
Whales Voyage 2	DV	77,99
Wing Comander 3	DV	99,99

Wing Commander IV 99,99*

Wipeout	DA	94,99
Wolf	DV	72,99
Worms	DV	72,99
Wrath of Gods	EV	119,99
X - Wing +aller Data´s +verb. Grafik	DV	64,99
X-Fighters US	DV	92,99 *

Z 69,99*

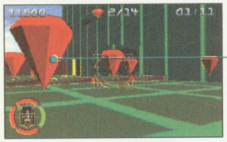
Zone Raiders DA

Versandbedingungen : (Versand nur im Inland)

Ab DM 250 Portofrei Vorkasse DM6,90Eurocheck oder Bankeinzug Bei Nachnahme DM 10,50 zzgl.Nachnahmegebühr.
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20.- pauschall Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

ASSAULT RIGS

Rasante Mehrspieler-3D-Action in Sonys virtueller Polygon-Arena.



Diese Klunker müßt Ihr sammeln, um zum nächsten Level zu gelangen

Euren Tank könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven steuern – auch vom Cockpit

Ist das die Zukunft der Computerspiele? Laut Intro treffen sich irgendwann in ferner Zeit junge Leute, lassen sich in engen Automaten einschließen und treten in virtuellen Arenen gegeneinander an.

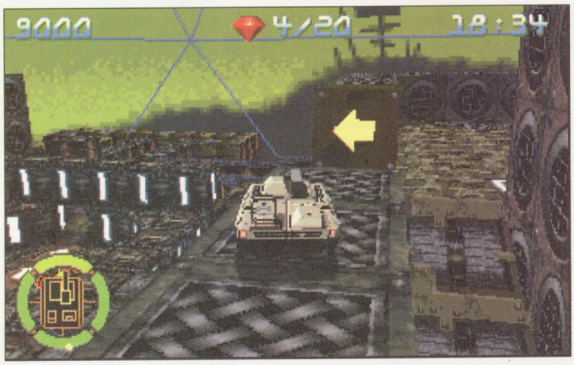
In Assault Rigs fahrt Ihr mit kleinen Panzern durch diese Arenen. Eure Aufgabe: Sucht unter Zeitdruck eine vorgegebene Anzahl kleiner Diamanten und fahrt durch sie hindurch – damit werden sie automatisch eingesammelt. Sobald Ihr alle **Edelsteine** gefunden habt, müßt Ihr nur noch schnellstmöglich zum Ausgang und habt damit den entsprechenden Level geschafft: Mission siegreich beendet! Natürlich ist das ganze in der Praxis nicht so einfach, denn schließlich gibt es zahlreiche Gegner, die nichts besseres zu tun haben, als Euch an den Blechkragen zu wollen: Panzer, Geschütztürme und stählerne Metallgesichter ballern aus allen Ecken auf Euch ein – leider auch kurz nachdem Ihr sie zu Alteisen gemacht habt, die Biester werden schnell wiederbelebt. Alle Objekte und die Arena selbst



bestehen aus mehr oder weniger detallierten Polygonen, von denen die meisten allerdings mit Texturen übergezogen wurden. Das sieht nicht immer sehr beeindruckend aus, dafür stimmt aber die Physik: Wenn Ihr mit Eurem Tank über eine Schanze brettert oder versehentlich einen Abgrund runterplumpst, sieht der Aufprall sehr echt aus – Ihr federt erst noch ein paarmal ab und kommt dann langsam zum Stehen. Wer Pech hat, landet sogar wie ein Käfer auf dem Rücken, kann sich aber per Tastendruck wieder umdrehen. Wirklich beeindruckend sind die Soundeffekte. Wer gute Boxen angeschlossen hat, kommt neben der abwechslungsreichen CD-Musik auch in den Genuß von perspektivisch realistischem Kanonendonner und Panzerkettengerassel – das klingt besonders in Gängen toll, wenn plötzlich zum normalen Lärm noch das Echo dazukommt. Die 42 Level sind einigermaßen abwechslungsreich ausgefallen: Zwar geht es überwiegend darum, schneller zu ballern als der Gegner – aber manchmal müßt Ihr auch Brücken und Aufzüge richtig benutzen, große Würfel strategisch günstig verschieben oder den Weg durch ein Labyrinth finden.

Assault Rigs dürfte besonders für Multi-Player interessant sein, neben (Null)-Modem wird auch ein IPX-Netzwerkmodus mit bis zu acht Spielern unterstützt.

ste





GEHT SO

So richtig Freude werden Solospieler bei Assault Rigs wohl nicht haben: Zwar ist es kurzfristig vergnüglich, mit dem Kampfpanzer durch die Polygon-Arena zu brettern. Trotzdem kommt relativ schnell Langeweile auf: Das liegt zum einen an der wenig abwechslungsreichen Aufmachung, zum anderen an der unterkühlten Atmosphäre und den eintönigen Aufgaben – wenn die 3D-Arena selbst ins Spiel einbezogen wird, kommt zwar manchmal richtiger Rätselspaß auf (Welche Würfel muß ich verschieben, um durchs Labyrinth zu kommen?), aber meist müßt Ihr nur ballern, was das Kanonenrohr hergibt. Für Multiplayer sieht die Sache schon anders aus: Die Level sind nicht zu groß, bieten viele Versteckmöglichkeiten, und der tolle Sound kommt so richtig zum tragen. Wer hört, wie sich schwere Panzerketten langsam nähern, wird wissen, was ich meine...

Name	**Assault Rigs**	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	0,1 MByte
Hersteller	Sony Interactive	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar/mittel	Steuerung	Tastatur, Joystick
Preis	ca. 100 Mark	Extras	(Null-) Modem, Netzwerk
Spieler	1 – 8		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

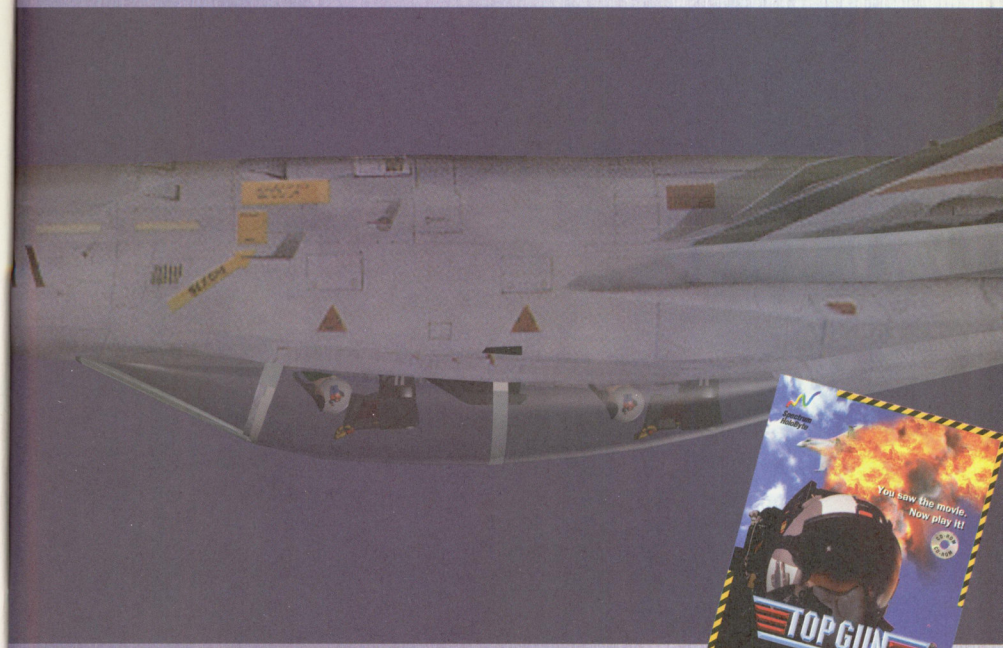
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

Grafik **61%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
62%	74%

UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG



ERHÄLTLICH FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM

Schnallen Sie sich an, starten Sie die Triebwerke, und machen Sie sich bereit, in einen interaktiven Film katapultiert zu werden, in dem es nur einen Sieger gibt. Sind Sie bereit zum Abheben? Sind Sie bereit für "TOP GUN® - Fire at Will"?

Spectrum HoloByte

MICROPROSE

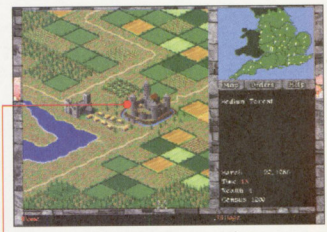
Spectrum Holobyte - Microprose World Wide Web Adresse: http://www.microprose.com

™ und © 1995 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. MicroProse ist autorisierter Nutzer.

CONQUEROR
A.D. 1086

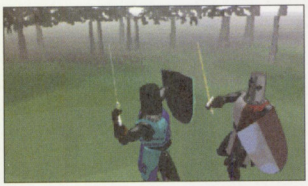
Endlich: Software Sorcery hat mit Conqueror den Cinemaware-Grafik-Giganten "Defender of the Crown" aufgewärmt.

Wer erinnert sich nicht gern an die Zeiten zurück, als auf C64, Amiga oder Atari ST das schönste Ritterspiel damaliger Zeit lief: "Defender of the Crown". Hersteller Cinemaware, bereits seit einigen Jahren nicht mehr existent, brachte uns das altenglische Ritterdasein in einem kombinierten Strategie-Action-Spiel näher, das zwar spielerisch etwas fade, aber grafisch dermaßen richtungsweisend war, daß es zu den größten Spielen der Endachtziger zählt.
Software Sorcery gedenkt dieser Tage mit einem ähnlichen Spielprinzip einen ähnlichen Erfolg zu landen, doch wird es ihnen erheblich schwerer fallen, als damals Cinemaware, auch wenn Sierra als großer Publisher hinter dem Produkt steht. "Conqueror A.D. 1086" hat nämlich gerade das nicht, was "Defender of the Crown" zum Hit machte: Eine Grafik, die in dieser Güte noch nie zu sehen war. Ihr beginnt als kleiner Ritter in einem Schlößchen irgendwo in Mittelengland und kümmert Euch um Wirtschaft und Militär. Zwei Ziele könnt Ihr im Spiel erreichen: Entweder besiegt Ihr alle inklusive König, oder Ihr killt den großen Drachen und seid der Oberheld. Dazu baut Ihr Eure eigene Miniwirtschaft inklusive Dorf, Agrarwirtschaft und Rohstoffabbau aus. Mit dem verdienten Geld baut Ihr Euch ein dickes **Heimatschloß**, kauft beim Schmied schöne Waffen und Rüstungen und beeindruckt bei Turnieren schöne Jungfrauen. Hier dürft Ihr auch mit Eurer Lanze zeigen, was in Euch steckt und bei stetigem Erfolg eine der Damen ehelichen.
Euer Hauptanliegen ist jedoch Expansion. Dazu könnt Ihr gegnerische Festungen erobern, wobei Ihr in einer 3D-scrollenden Kampfsequenz alle Guards unschädlich macht oder auf dem Schlachtfeld mit Eurer Armee gegen den Feind antretet. Hier wird nicht selbst gekämpft, sondern lediglich dirigiert. *kn*



Auf der Karte reist Ihr von Turnier zu Turnier, um Jungraun zu betören





Das Intro ist das einzig optisch ansprechende





GEHT SO

Schade, aber was hätte man aus diesem Stoff machen können! Zwar war schon der Klassiker "Defender of the Crown" kein spielerischer Hammer, aber er hatte Atmosphäre und davon verdammt viel. Sierras "Conqueror" sieht leidlich gut aus, hört sich nur mittelmäßig an und hat gerade die nötige Atmosphäre nicht. Warum muß denn heutzutage auch jedes Spiel einen (mittelmäßigen) 3D-scrollenden Actionpart haben? Sowas zerstört ein Strategiespiel um das ritterliche England doch regelrecht. Und die eigentlich lebenswichtigen Turniere sind in "Conqueror" nur mit sehr, sehr viel Geduld zu gewinnen, denn das Hantieren mit der Lanze ist reinste Glücksache. Der Strategiekampf in den Schlachten spielt sich ebenfalls mittelmäßig. Es bleibt ein leider nur magerer Strategie-Wirtschafts-Action-Mix, der lediglich Ritter-Fans erfreuen wird.

Name	**Conqueror A. D. 1086**		
Genre	Strategie		
Hersteller	Software Sorcery/Sierra		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 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	DOS
Festplatte belegt	12 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine
Grafik	**67%**
Sound	**73%**
Spielspaß	**58%**

Bilder auf

"Ein tolles Spiel für Rollenspiel-Einsteiger und Profis gleichermaßen, und ein guter Einstand für Blue Byte in diesem Genre."

PC SPIEL 12/95

ALBION



"Bereisen Sie die bezaubernden Landschaften Albions in detailreicher Vogelperspektive und..."



"...entdecken Sie immer neue, geheimnisvolle Orte, wo exotische Städte und gefährliche Gewölbe..."



"... in flüssiger 3D-Darstellung auf Ihre Erforschung warten. Sie begegnen freundlichen Einwohnern, die mit Ihnen plaudern, aber auch..."



"...aggressiven Kreaturen, die Sie mit mächtigen Waffen, effektvoller Magie und taktischer Klugheit zu bekämpfen haben."

AIT
PC-JOKER
HIT-STERN 12/95

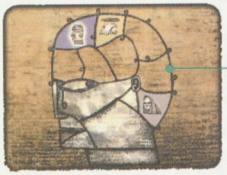
FORMAT: PC CD-ROM • Händlerpakete erhältlich!

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 Internet unter unserer URL: *http://www.bluebyte.de*

Blue Byte

THE DARK EYE





Kopflastig: Auf den Icons im Gesicht dieses Herrn seht Ihr jederzeit Euren Fortschritt in der Handlung

Phrenologie war eine im 18. Jahrhundert aufkommende Pseudo-Wissenschaft: Der Pathologe und Physiker Franz Gall behauptete, bestimmten Bereichen des Gehirns seien bestimmte Körperteile zugeordnet. Andere Forscher gingen noch einen Schritt weiter und meinten, Eigenschaften wie Ehrlichkeit hingen mit den Ausformungen der Schädeldecke zusammen.

Auf diesen längst überholten Thesen baut das Adventure "The Dark Eye" auf. Ihr besucht Euren Bruder auf dem Land. Kaum angekommen, fällt Ihr in Ohnmacht und damit in eine andere Wirklichkeit, die sich ständig verändert und mal sehr surreal wird, mal aber auch ganz deutlich auf einen Mord hinweist, der vor einigen Jahren an Eurer Frau verübt wurde. Die Handlung und viele der manchmal etwas makaberen atmosphärischen Details basieren teilweise auf Kurzgeschichten des amerikanischen Autors Edgar Allen Poe (1809-1849). Euren jeweiligen Status in der Handlung könnt Ihr an einem stilisierten **Kopf** erkennen, dessen einzelne Felder allmählich mit Symbolen Eurer Erlebnisse markiert werden. Das Adventure selbst erlebt Ihr aus einer an Myst erinnernden Perspektive: Ihr seht die umklappenden Bildschirme mit den Augen Eures Alter Ego und folgt per Mausklick den Wegen, die Ihr durch das Haus nehmen könnt. Ein Inventory gibt es nicht, einige der wenigen Gegenstände könnt Ihr zwar benutzen, mitnehmen dürft Ihr allerdings nichts. The Dark Eye hat vom Look & Feel her wenig mit dem Rest der Computerspielewelt gemein: Ist die erste, "reale" Ebene noch konventionell gestrickt, rutscht das ganze schnell in die verschiedensten Kunststile hinein: Mal gibt es lange, fast comichafte Standbild-Passagen à la **Picasso**, ein anderes Mal wird vor surrealen Collagen eine kleine Geschichte zum besten gegeben. Dazwischen erzählen kürzere Sequenzen mit animierten Puppen der Mord-Plot weiter. Technisch ist "The Dark Eye" ordentlich gemacht: Hochauflösende HighColor-Grafiken unter Windows und nett inszenierte Filmszenen bringen den Eindruck einer verrückten Welt rüber.

Ist alles, was wir sehen oder sind nur ein Traum in einem Traum? (Poe, auf der Packung)





Die Stimme aus dem Off spricht übrigens der amerikanische Schriftsteller und Maler William S. Burroughs, ein echter Star der amerikanischen Kunstszene also – leider nuschelt der Gute (vermutlich absichtlich) derart, daß deutsche Spieler ohne wirklich superbe Englischkenntnisse von den teilweise langen Monologen oder Gedichtlesungen nicht sehr viel haben. *ste*



NA JA

Geradezu teutonisch unlustig geht es in diesem Kunst-Adventure zu: Ernste Menschen mit grauen Gesichtern nuscheln traurige Gedichte in ihren Bart, bedeutungsschwangeres Gemurmel rauscht im Hintergrund und zum einen Ohr rein, zum anderen raus. Es ist dem Spiel zwar anzumerken, daß es mehr als nur eine Rahmenhandlung für die ach so tiefgründigen Kunstgenüsse in den Zwischenszenen sein will, aber leider schafft "The Dark Eye" es nur gelegentlich, den Spieler wirklich in die Handlung einzubeziehen. Meist reicht es völlig, alle greifbaren Gegenstände anzuklicken, und schon geht es weiter. Auch ästhetisch überzeugt das Programm nicht ganz: So schön das alles anzuschauen ist, so wenig passen die Grafikstile zusammen; mag ja sein, daß "The Dark Eye" ganz auf der Linie des Beat-Poeten Burroughs liegt – auf den Spieler wirkt das Programm wie eiligst zusammengeschustert.

Name	The Dark Eye	System	Win. 3.1/95
Genre	Kunst-Adventure	Festplatte belegt	2 MByte
Hersteller	INSCAPE	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	leicht	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		33	
Prozessor empfohlen			90

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

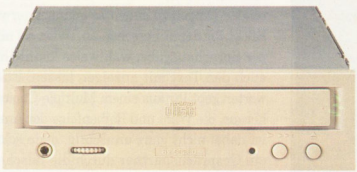
	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	

Grafik **78%**
Sound **63%**
Spielspaß

39%
Bilder auf



IT'S THE 6X POWER



Der Turbolader für Ihren PC!
Die herausragenden Leistungswerte des neuen 6fach-CD-ROM-Laufwerks von Aztech scheuen keinen Vergleich: es hat die nötigen Drehzahlen für die neuesten CD-ROM's und Multimediaspiele. Das Laufwerk übertrifft mit einer Zugriffszeit von nur 190 ms und einer 6fach beschleunigten Datenübertragung selbst den modernen MPC-III-Standard bei weitem. Endlich können Sie Videos ruckelfrei abspielen und im Handumdrehen große Bilddateien von CD-ROM auf die Festplatte kopieren - das ist genau die richtige Hardware für Ihre geschwindigkeitssüchtigen CD-ROM-Anwendungen. Der Traum vom endlosen Multimedia-Erlebnis ist Wirklichkeit! Auf einem Standard-System mit IDE-Anschluß beansprucht das Laufwerk weniger als 40% der CPU-Ressourcen, so daß Sie Ihren PC parallel nach wie vor für andere Aufgaben einsetzen können und dadurch seine gesamte Leistungsfähigkeit gesteigert wird.

Musik-CD's auf Knopfdruck!
Was ist angenehmer, als z.B. während einer monotonen Zahleneingabe in eine Tabellenkalkulation Ihre Lieblings-CD's hören? Sie können ab sofort Ihre CD's auf Knopfdruck abspielen, anhalten und bestimmte Stücke anwählen, ohne umständlich ein spezielles Programm bedienen zu müssen.

Schluß mit den Caddies!
Das Laufwerk besitzt eine präzise gesteuerte, motorisierte CD-Lade, die das Jonglieren mit Caddies überflüssig macht. Sie bedienen die CD-Lade ganz einfach über Tasten an der Vorderseite. Selbst wenn der PC ausgeschaltet ist, bleibt die CD nicht im Laufwerk eingesperrt - ziehen Sie die CD-Lade einfach heraus!

Erleben Sie die Power der 6fach-Technologie!
Die neue CD-ROM-Technologie von Aztech erweist sich als richtungsweisend, wenn es darum geht, maximale Geschwindigkeit und optimale Leistung aus Ihrem PC herauszuholen. Versäumen Sie nicht, die Multimedia-Revolution hautnah mitzuerleben! Fordern Sie direkt unsere Produktinformationen und Demoprogramme an.

AZTECH
Full Power Multimedia

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: 089/60 80 10
Fax: 089/60 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: (02957) 79-0
Fax: (02957) 79-9291

DARKSEED 2



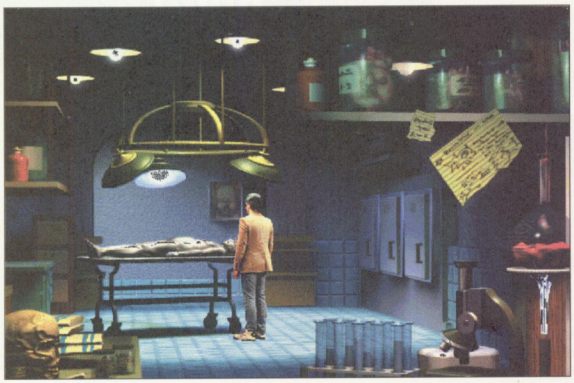


In der Leichenhalle erwartet Euch der kopflose Körper Eurer Ex-Freundin Rita (unten)

Mike Dawson hat wieder Kopfweh, oder sollte man besser sagen immer noch? Seit der schrecklichen Geschehnisse in "Darkseed" verbrachte der Gute jedenfalls jede Menge Zeit in diversen Erholungsanstalten und füllte die Taschen so manches Psychiaters. Nach einem Jahr ist er jetzt wieder zu Hause, nicht im verwunschenen Haus in Woodland Hills, sondern bei Muttern. Doch an Mikes Geisteszustand hat sich nicht allzuviel geändert, selbst das speckige Jackett, die abgewetzten Jeans und die postpubertären Turnschuhe sind ihm geblieben. So richtig holt ihn das Grauen dann wieder ein, als seine Highschool-Freundin Rita unter mysteriösen Umständen ermordet wird. Der Sheriff der texanischen Kleinstadt Crowley ist von Mikes Schuld fest überzeugt, doch dieser hat ganz andere Sorgen, als er einen Zusammenhang zwischen Ritas Tod und seinen Aliens herstellen kann. Schon bald findet er auf einem seltsamen **Jahrmarkt** den Zugang zur düsteren Parallelwelt wieder, deren grafische Gestaltung auf dem Kunstwerk von H. R. Giger basiert. Doch auch diesseits scheint es nicht mit rechten Dingen zuzugehen, selbst der Sheriff scheint keine weiße Weste zu haben. Um Informationen über Gegenstände zu bekommen, bewegt Ihr einen Fragezeichencursor über den Screen, gibt es etwas interessantes zu entdecken, verwandelt sich dieser automatisch in ein Ausrufezeichen, ein Klick mit der Maus gibt dann Einzelheiten über das Entdeckte preis. Durch Klicken mit der rechten Maustaste zeigt der Cursor noch andere Qualitäten: Ein Handsymbol, das sich bei zu manipulierenden Dingen zu einem Zeigefinger verwandelt. Klickt Ihr damit Personen an, reden sie mit Euch per Sprachausgabe, wahlweise könnt Ihr Euch auch den Text mit anzeigen lassen. Eure Antworten gebt Ihr aus einem Multiple-Choice-Menü heraus, die Wahl und Reihenfolge der Antworten ist dabei nicht ganz unwichtig, denn schnell ist ein Gesprächspartner durch die falsche Wortwahl verärgert und behält seine Hinweise für sich. Aufgesammelte oder Euch von Personen vermachte Items wandern in die Inventarzeile, die nur dann auftaucht, wenn Ihr den Cursor an den unteren Bildschirmrand bewegt. *fh*



Auf dem Rummel trefft Ihr seltsame Typen





GEHT SO

Sicherlich haben Cyberdreams sich bemüht, den jüngsten Teil der Adventure-Serie, die vom Artwork des Alien-Künstlers H. R. Giger lebt, zeitgemäßer als den verbugten Erstling wirken zu lassen. Das ist ihnen mit der stimmungsvollen SVGA-Grafik auch ganz gut gelungen, und natürlich krächzt die Sprachausgabe anno 1996 nicht mehr aus dem PC-Speaker wie im ersten Teil. Zwar zuckelt Mike immer noch ein wenig unbeholfen durch die farbenprächtigen Screens, insgesamt kann sich die Präsentation jedoch sehen lassen. Doch auch die schmucke, neue Technik kann die Mängel des Interfaces, das leider unverändert blieb, nicht übertünchen. Auch wenn diesmal der Zeitdruck wegfällt, die unlogischen Puzzles und eigenartigen Handlungsfolgen bleiben erhalten. Zwar läßt sich dieser Teil besser spielen, doch zum Achtungserfolg hat es wieder einmal nicht gereicht.

Name	**Darkseed 2**	System	Win 3.1/Win '95
Genre	Adventure	Festplatte belegt	35 MByte
Hersteller	Cyberdreams/Infogrames	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔
Sound	S'Blast ✔	GMidi	Audio

Grafik **72%**
Sound **70%**
Spielspaß

58%

Bilder auf

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 8142) 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.: 027 63/20 47 · Fax 027 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**
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. 79,90
FIRE & ICE 3,5" 24,90
FS 5.0/5.1 E.SCENERY HONG KONG KOMPL. DT. 49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 49,90
HUGO DT.ANL. 3,5" 59,90
ISHAR III 3,5" DT. 9,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5" 19,90
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. 3,5" 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. 79,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.D.3,5" 49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5" 29,90
W.O.L.F. 3,5" 24,90
XENOBOTS 3,5" 29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL -OUTPOST- (SIERRA) D. A. 79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH 89,90
11TH HOUR KOMPL. DT. **99,90**
1942 PACIFIC AIR WAR DT. ANL. 39,90
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG 85,90
7TH GUEST DT. ANL. 49,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA – **14,95**
ACROSS THE RHINE KOMPLETT. DT. 89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. 69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT. 69,90
AIR POWER KOMPL. DT. **89,90**
ALBION KOMPL. DT. 89,90
ALIEN LOGIC 99,90
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE – 79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT. 45,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SHERLOCK HOLMES – **79,90**
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL. DT. 65,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT. 79,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL. DT. 75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION 89,90
APACHE WAR LONGBOW KOMPL. DEUTSCH 79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D. 89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH 85,90
ASSAULT RIGS, DT. HANDB. ✻ 89,90
ASTERIX – DE GROSSE REISE! – KOMPL.DT. 69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II 49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. 29,90
AUFSCHWUNG DST DELUXE EDITION K.D. 39,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL. 39,90
BAD FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D. 89,90
BATMAN FOREVER DT. ANL. ✻ 99,90
BATTLEHAWKS KOMPL. DT. 79,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 &2 – PANZERGENERAL DV 39,90
BATTLEISLE II INCL. FREE DES TITAN KOM. D. 69,90
BATTLELIES 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D. **85,90**
BATTLE RACE DT. ANL. **89,90**
BATTLE TOAD CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 29,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT. 24,90
BIOMUTA SYNDROM KOMPL. DT. 79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT. **79,90**
BIING! KOMPL.DT. 69,90
BIOFORGE KOMPL. DT. **85,90**
BITMAP-BROTHERS COMPILATION INKL. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL. 59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT. **65,90**
BOLO 3,5" DT. 49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT. 85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG 89,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT. 69,90
BUREAU 13 29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 – 75,90
BURN CYCLE DT. ANL. 79,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT. 49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH 39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG 69,90
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 69,90
CAR & DRIVER + STORMOVER SU 25 BUNDLE 35,90
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2 29,90
CHEWY, QUEST FROM THE GLITTER TOWER 79,90
CIVILIZATION 55,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT. 99,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MEHRSPIELER- ✻ 89,90
CLEARWATER DISASTER KOMPL. DEUTSCH 69,90
COCKTAIL KID COLLECTION inkl. WOODRUFF & SCHNIBBLE, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE, ADI DEUTSCH **79,90**
COLONIZATION KOMPL. DT. 49,90
CONQUER DT. ANL. **79,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT. 49,90
COMANCHO 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
CRUSADER GREENWOOD – KOMPL. DT. 85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT. 85,90
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING- KOMPL. DT. **89,90**
CYBERSPEED DT. ANL. 79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT. 89,90
DARK SUN II DT. ANL. 79,90
DARK UNIVERSE KOMPL.DEUTSCH 29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT. 39,90
DAWN PATROL 29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT. **35,90**
DEATHTRAP D AD & D ANLEITUNG ✻ 39,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT. 29,90
DER KLAUT (CAPITALISM) KOMPL. DT. **69,90**
DER MEISTER KOMPL. DT. 79,90
DER REEDER KOMPL.DT. 79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG 89,90
DESERT STRIKE 24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL. 99,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD 49,90
DUNE OTTO KOMPL. DEUTSCH 79,90
DOGFIGHT DT.HANDB. 35,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT. 29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT. **89,90**
DREAMWEB 29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS 39,90
DUNE I KOMPL.DT. 39,90

CD-ROM-GAMES

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 PLAQUE– 79,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT. 45,90
EXTREME PINBALL ✻ **79,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB. **29,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH 99,90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A. 39,90
FANTASY FIST COLL. INCL. DUNGEON HACK/ -STRONGHOLD-/UNLIMITED ADVENTURES/ -FANTASY EMPIRE 39,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH **49,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 39,90
FIFA SOCCER ✻ KOMPL. DT. **85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD 49,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT. 89,90
FLIGHTCOMMANDER II ✻ KOMPL. DEUTSCH **49,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DEUTSCH 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 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. ✻ 99,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – 95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL. 29,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON **79,90**
FUSSBALL TOTAL) KOMPL. DT. 49,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG 39,90
G-NOME 49,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – ✻ **85,90**
GADGET 89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS 29,90
GOBLINS 1 & 2 (FORMERLY GOBLIINS) K.D. 79,90
GONE FISHIN 39,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 89,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. ✻ 89,90
HARDBALL 5 89,90
HARDBALL 6 89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION 89,90
HATTRICK – DER FUSSBALLMANAGER 79,90
H.E.L.L. KOMPL. DT. 29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 85,90
HEXEN DT. ANL. 79,90
HIGH SEAS TRADERS KOMPL. DT. 79,90
HI-OCTANE DT. ANL. 49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT. 39,90
HOHLENWELT – DER FILM KOMPL. DT. 39,90
HOT NEWS 2 7,90
HUGO IN ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT. **79,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DT. 39,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT. 39,90
INDY CAR RACING (PAYRUS) 24,90
INDY CAR RACING II **85,90**
INFERNO 24,90
IRON ASSAULT 29,90
ISHAR HELD DT.HANDB. 29,90
ISHAR TRILOGY 1-3 29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE 19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT. 89,90
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL. **59,90**
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC 29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO 69,90
JUNGLE STRIKE 29,90
JURASSIC PARK 79,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT. 65,90
KINGS QUEST – DIE COLLECTION 45,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. – JEWELCASE – **59,95**
KYEKO LAND GEMÄLDE MACHT KOMPL.DT. 59,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES) 9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT. 89,90
KNIGHTS OF THE SKY KOMPL. DEUTSCH 89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL.DT. 35,90
KYRANDIA 1 KOMPL.DT. 24,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT. 89,90
LOMAX 34,90
LANDS OF LORE DT. ANL. 34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL. 99,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT. **35,90**
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK 29,90
LEMMINGS 2 DT. 29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT. 95,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERY 49,90
LINKS 386 CHAMPIONSHIP COURSE DRAID ✻ 49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB 49,90
LINKS 386 PRO COURSE TROON 49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE 49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG 79,90
LOST EDEN KOMPL. DT. 79,90
LOST IN TIME – & 2 – KOMPL. DEUTSCH (SIERRA) 29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT. 79,90
LUCAS ARTS ARCHIVE - INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / DAY OF TENTACLE DELUXE 99,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / -DAY OF TENTACLE- / MONKEY ISLAND 3 79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABALL* KOMPL. DT. 69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, EXTENDED PLAY, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. **69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻ 85,90
MAGIC CARPET 2 – ERWEITERUNGSPACK 5. DT. 39,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH 99,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 54,90
MAGIC SCHOOL BUS 29,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / DA DARK SUN / AVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2 **79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT. 45,90
MASTER OF ORION II & LUFO DT.ANL. 45,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT. **44,90**
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT. 85,90
MEGA RACE 24,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB. 79,90
MEPHISTO GENIUS 2 SCHACHER KOMPL. DT. 49,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG **49,90**
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT. ✻ **69,90**
MISSION CRITICAL 39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DT. 39,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT. **79,90**
MORTAL COMBAT KOMPL. DT. **69,90**
MYST. KOMPL. DT. 59,90
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / -BORODINO- 19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE 39,90
NASCAR RACING 39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT. 89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG 59,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. ✻ 85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH 99,90
NETWORK A4 KOMPL. DT. 79,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS 34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB. **99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. 39,90

CD-ROM-GAMES

NORTH & SOUTH 79,90
OLDTIMER KOMPL.DT. 35,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL. 69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB. **29,90**
PANZERGENERAL 2 79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 39,90
PC GAMES CHEAT-BOOK **29,90**
PERFECT GENERAL II 89,90
PERFECT PINBALL 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 WIZARD KOMPL. DT. ✻ 79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG 69,90
PITFALL- MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT. 79,90
PLANET'S EDGE DEUTSCH ✻ 85,90
PLAYER MANAGER 2 65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. ✻ 89,90
POLICE QUEST COLLECTION 79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL. 79,90
POOL CHAMPION 69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL. 29,90
POWER, CORPORATION & LIES COLLECTION (MRGIN) **54,90**
POWER PACK INKL. MAD TV / RANTRAINER / -GADGET- 69,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT. 29,90
POWER UP COMPIL. INKL. PIRATES GOLD / FORMULA ONE GP / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL. 49,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH 79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION 79,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. 85,90
PRIVATEER – DAY OF THE – DT. ANLEITUNG 29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL. 89,90
PROJECT TODESFLÄDE 7,90
PUTT-PUTT COLLECTION DT. ANL. **69,90**
PSYCHO PINBALL 69,90
QUAKE KOMPL. DEUTSCH 79,90
QUANTUM GATE 29,90
RAN SOFTCOVER KOMPL.DT. 79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT. **39,90**
ran TRAINER 2 KOMPL. DT. **79,90**
RAILROAD TYCOON DELUXE 49,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE 29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL. 69,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. LUNETAIL 39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF. **85,90**
RED DIRT MARKET 89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR – 34,90
RETRIBUTION 24,90
REUNION 29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL. 89,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 24,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTUNG 69,90
ROBINSONS REQUIEM ERWEITERUNGS KOMPL.DT. 69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG 39,90
SCRABBLE DELUXE PLUS – DT.ANL. 59,90
SCREAMBALL DT. ANL. 59,90
SEAWAR DT. ANL. 29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT. 29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE **35,90**
SEELENFLUG KOMPL. DT. **79,90**
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL. 24,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. 69,90
SHADOWCASTER KOMPL. DT. 35,90
SHANGHAI 2 – GREATEST MOMENTS – KOMPL. DT. **89,90**
SHANGHAI KLASSIK KOMPL. DEUTSCH 89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC) 29,90
SHIVERS DT. ANL. 79,90
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL. **89,90**
SIEDLER CLASSICS KOMPL. DEUTSCH 85,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. ✻ 85,90
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT. **89,90**
SILENT UNITED KOMPL. DT. **35,90**
SILENT STEEL KOMPL. DT. 119,90
SIM BCM INKL. DETAILS, MAD TV – RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH 49,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 49,90
SIM CITY 2000 CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT. 85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL. 24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. THE FARM / SIM EARTH / A-TRAIN 24,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 49,90
SIM ISLE – MAXIS- KOMPL. DEUTSCH 49,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT. ANL. 49,95
SIM TOWN KOMPL. DT. 69,90
SIMON THE SORCERER 1 KOMPL. DEUTSCH 49,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT. 79,90
SKAPHANDER – ECSTATICA 2 KOMPL. DT. 89,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG 89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG 59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG 69,90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG 69,90
SPACE HULK 29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT. 79,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5 49,90
SPACE QUEST 5 – ROGER WILCO FRONTIER – KOMPL. DT. 79,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES 29,90
SPORTS BUNDLE – PGA GOLF, FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P 69,90
STARGLIDER 2 KOMPL. DT. 29,90
STAR RANGERS DT. HANDB. 59,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE 24,90
STAR TREK CLASSIC COLLECTION 99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDT! 139,90
STAR TREK GENERATIONS ENHANCED 99,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. 89,90
STAR TREK 6 M.N.F. KOMPL. DT. 49,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL. 24,90
STARLORD KOMPL.DT. 29,90
STEEL PANTHERS 79,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY – 39,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL. 34,90
SU-27 FLANKER 89,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL. DT. 79,90
SUPERKARTS 24,90
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. 79,90
TEK-WAR DT. ANL. 79,90
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

CD-ROM-GAMES

THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF. 79,90
THE FIRST WINGS ✻ 69,90
THE RAVEN PROJECT DT. ANL. 89,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT. ✻ **89,90**
THUNDERSCAPE – DEMO – 89,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATER 79,90
TILT – PINBALL DT. ANL. **59,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT. 85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D. **29,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. ✻ 109,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT. **79,90**
TORNADO KOMPL. DEUTSCH 79,90
TOTAL DISTORTION 69,90
TOWER-FLUGSIMENSIMULATION–WIN 95 DT.ANL. **89,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT. 49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D. 65,90
TURRICAN III DT. ANL. 65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL. 85,90
ULTIMA UNDERWORLD DT. ANLEITUNG 29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL. 29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC) 79,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB. **49,90**
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT. 89,90
US NAVY FIGHTERS ERWEITERUNGS K.D. 39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT. **29,90**
VIRTUAL KARTING KOMPL. DT. 79,90
VOLLGAS KOMPL. DT. 85,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D. 89,90
WARHAMMER – FANTASY BATTLE – ISS– 79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. ✻ 79,90
WARLORDS II DELUXE 79,90
WARRIORS DT. HANDBUCH 24,90
WARRIORS OF THE LOST STAR DT. ANL. ✻ 49,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL.DT. 79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH – 69,90
WHALES VOYAGE – INKL. LANDS OF LORE / -KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION 89,90
WHALES VOYAGE 2 79,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D. **29,90**
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. **79,90**
1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC. **DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT. 69,90
WINGS ANNIVERSARY 24,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS 29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. ANLEITUNG- 29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. 89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. **109,90**
WING OF VICTORY DT. ANL. 39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG 99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG 79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH 75,90
WORMS WIN95 – ARCADE GAME (WIN 95) 69,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D. **39,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT. 79,90
Z (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.] **79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL. **69,90**
ZOOP DT. ANLETUNG 69,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

3 D GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT. 99,90
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) **99,90**
ABC WORLD OF DINOSAURS (WIN95) **99,90**
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT. **89,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY– 89,90
CINEMANIA MS 96 / WINDOWS 3.1 – 89,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG) **39,90**
DAVID BUCHS GOLF FOR WINDOWS 79,90
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE – 65,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT. 59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT. 59,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS / WIN 95 DT. ANL. **109,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96 79,90
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES – 69,90
GOETHE IM WANDEL DER ZEIT 79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT 79,90
KANON – ALLES ZU JEDER ZEIT – WIN95 – 69,90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D. 65,90
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. **96,29,80**
MULTIMEDIA LEXIKON 3 IN 1 KOMPL. DT. (WIN 95) 99,90
MONEY LINE INT. BOSENANALYSE KOMPL. DT. 44,90
MYSTERY HOUSE – THE WASTE OF TIME 59,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT) **99,90**
PAMELA ANDERSON SCHNEEHASEN DT. ANL. 19,90
PATCHWORK INKL. KOMPL. DT. 89,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD) 29,90
PEGASUS 2/96 (DOPPEL-CD) 29,90
PEGASUS WINDOWS 95 29,90
SCAPHANDER – ECSTATICA KOMPL. DT. 89,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT. 129,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES – 49,90
WIE EIM MULTIMEDIA-PC FUNKTIONIERT K.D. 45,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – 129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – 249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER – 239,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY 129,90
PCS PRO FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – 219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER – 219,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –279,90
WARPSPEED CONTROL WCS MARK II 249,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER – 65,90
GAME GAGA JOYSTICK (2 BUTTON) 24,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM 99,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER 32 D.H. & SOFTWARE 499,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB. 169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS 69,90
FIREBIRD GOLD 119,90
GRAVIS GAME PAD 39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO 84,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR 99,95
JOYSTICK SUNCOM FX 3000 119,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN 289,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS) 169,90
PHOENIX FLIGHT STICK 169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN 39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL. 79,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB. **239,90**
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB. **259,90**
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB. **199,90**
YAMAHA YST-MS – STEREOLAUTSPRECHER – 99,90

✻ = 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!

Weidemann

1/1996

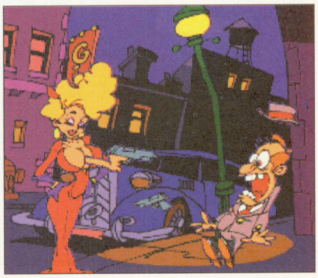
DIME CITY



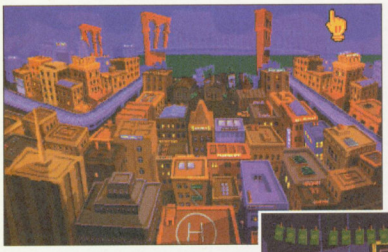
Hinter der lockeren Präsentation verbirgt sich eine knallharte Wirtschaftssimulation.

Die deutsche Programmiergarde ruht nicht eher, bis nicht auch das letzte Fitzelchen an halbwegs originellen Szenarien in einer Wirtschaftssimulation verwurschtelt ist. Bei Starbyte in Bochum traf es diesmal ein Ganovenstädtchen in den USA der 30 Jahre, der Glanzzeit des organisierten Verbrechens. Die Mitwirkenden an diesem Projekt sind in der Branche keine Unbekannten: Für die Programmierung sorgte Cyberdyne Systems, in diesem Heft bereits mit Ascons "Pole Position" vertreten, die quietschbunten (und damit zum Thema eher unpassenden) Grafiken zeichnete Carsten Wieland, der zuletzt Blue Bytes' rosaroten Außerirdischen Chewy gekonnt in Szene setzte.

In der "Dime City" streiten sich bis zu vier Spieler – fehlende Kriminelle übernimmt der Computer – darum, der einflußreichste Ganove des Ortes zu sein, um somit später mit den entsprechenden Schmiermittelchen sogar auf den begehrten Gouverneursposten zu steigen. Dazu bedient man sich einer Tarnfirma, die bei kompetenter Führung sogar etwas legales Geld abwirft, ansonsten aber als Geldwaschanlage für den mühsam ergaunerten Zaster dient. Ein Teil davon muß noch dazu an den geheimnisvollen Boß abgeführt werden, weshalb der Nachwuchsmafioso nichts lieber täte, als diesen gleich um die Ecke zu bringen. Der Schlüssel dazu liegt bei der **monsterbusigen Sekretärin**, er ist ihr besser gesagt in Form von Adressenschnipseln an delikaten Stellen eintätowiert. Um die Tussi zu bezirzen, braucht der Fiesling nicht nur Charme und Fischsachverstand, sondern auch einiges an Kies, den er sich bei krummen Dingern aller Art zusammenschießt. Alles Notwendige findet sich in einem aus anderen Programmen hinlänglich bekannten Hochhaus, das hinter jeder Tür einen Menüpunkt versteckt und von Tatwaffen über Fluchtfahrzeuge bis hin zu fähigen Helfern alles anbietet, was des Gangsters dunkles Herz begehrt. Nach der Planung erfolgt natürlich die Ausführung, bei der es wie im richtigen Leben schon mal zu der einen oder anderen Schießerei kommen kann, die in grottigen Actionsequenzen zu bewältigen sind.



Alle Volljährigen, die eine Viertelstunde Tom und Jerry ohne schwere psychische Schäden durchhalten, können eine Patchdisk bestellen, die mit mehr Sex (?) und Gewalt (??) an des Spielers zartbesaiteten Nerven zerrt. "Dime City" läuft auch auf langsamen 386ern, benötigt aber immerhin 600 KB freien Hauptspeicher. *mg*



Die lohnenswerten Viertel von Dime City im Überblick



Die Geldwaschanlage – hoffentlich ist das richtige Waschpulver drin



Und wieder mal wurde das Wort "komplex" dahingehend interpretiert, daß in einem einzigen Spiel möglichst viele Features und Menüpunkte unterzubringen sind. Gags und Animationen strahlen den Charme einer schlechten Didi-Hallervorden-Parodie aus, die nur vordergründig humorvolle Simulation ist am ehesten mit Greenwoods "Planer" vergleichbar. Anfangs vom guten Intro und den ansprechend gezeichneten Grafiken ordentlich motiviert, durchforstet Ihr nach ein paar Stunden Spielzeit die immer gleichen Räume des Hauses, baggert die Büroblondine an, heuert neue Mittäter an, überfällt Einrichtungen und erwartet sehnsüchtig den nächsten Teil von Edes "Aktenzeichen XY", denn der ist spannender. Dort wird dann auch hoffentlich der Designer der abgrundtief schlechten Actionsequenzen abgebildet und per Haftbefehl gesucht.

GEHT SO

Name	Dime City	System	DOS
Genre	Wirtschaftssimulation	Festplatte belegt	25 MB
Hersteller	Starbyte	RAM-Ausstattung	4 MB
Niveau	einstellbar	Steuerung	Maus
Preis	ca. 90 Mark	Extras	auch als Diskversion erhältlich (50 MB HD)
Spieler	1 bis 4		

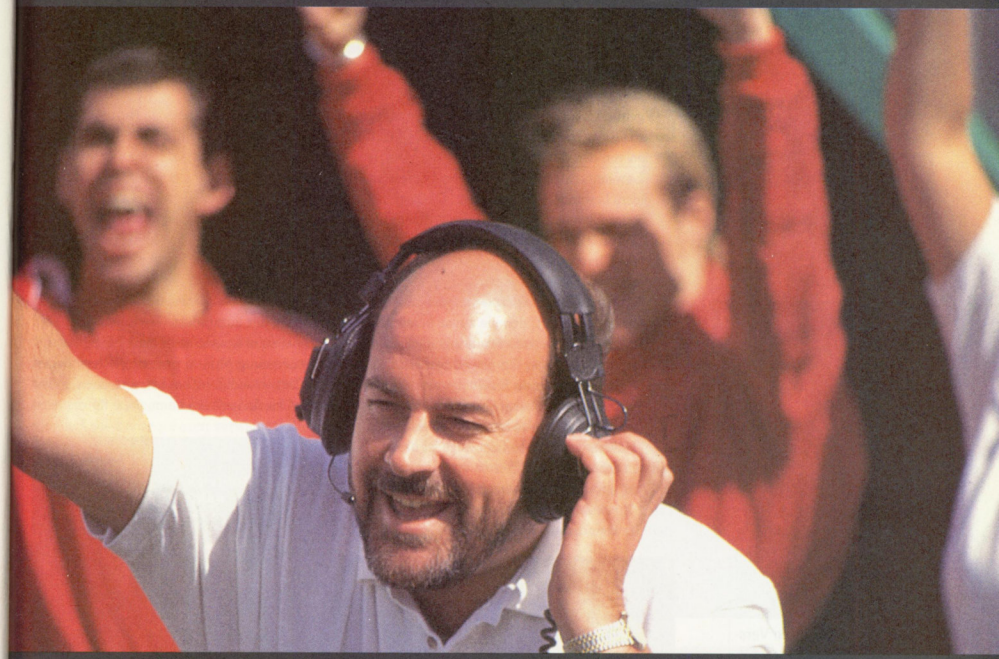
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	16		
empfohlen		25	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

Grafik 56%
Sound 55%
Spielspaß

59%

Bilder auf

Dies ist keine Rennsimulation!



Dies kann der Höhepunkt Ihrer Karriere sein!

Sie managen ein Formel-1 - Team.

Platz 1 oder Platz 20 - es liegt ganz bei Ihnen!

DIE BESTEN FORMEL 1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW Site: http://www.microprose.com. Mailbox: 05241-946484

Lizensiert von FOCA an Fuji Television. *Grand Prix Manager* © 1995 Edcom Ltd., Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.

DER DRUIDENZIRKEL





Es geht doch nichts über geordnete Verhältnisse: Die vier Inseln der imaginären Welt Navan werden von den **Druiden** Astor, Curak, Havnar und Lawson regiert. Jeder dieser Herren ist besonders bewandert im magischen Umgang mit einem der Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Wenn alle vier gemeinsam den gleichen Gedanken haben, können sie ihn Wirklichkeit werden lassen. Dieser Umstand und die Tatsache, daß sie nur mit den Fingern schnippen müssen, um sich an jeden Ort, den sie zuvor persönlich erblickt haben, zu teleportieren, bringt die Keltenzauberer auf eine Idee: Warum nutzen sie nicht ihre Begabung, um ihren Einflußbereich auf die am Himmelszelt funkelnden Sterne auszudehnen? Doch unglücklicherweise hat der Wunschtraum einen Haken, denn mit bloßem Auge ist das Bild von den schönen neuen Welten zu unscharf, als daß man sich dorthin versetzen könnte.

Trotz ihrer Zusammengehörigkeit mißtrauen sich die Druiden gegenseitig. Aus Furcht, der Inselnachbar könnte ihnen das Hinterland streitig machen, läßt keiner den anderen einen Fuß auf die eigene Heimatscholle setzen. Stattdessen erschafft das Quartett ein neutrales fünftes Eiland, das ihnen als Konferenzort und Experimentierlabor dient. Man ist dem Geheimnis der Raumfahrt mittels Teleskopen und Raketen dicht auf der Spur, als das abrupte Verschwinden von Bruder Lawson die Eroberungspläne zu durchkreuzen droht. Um den Verschollenen aufzuspüren oder zumindest Gewißheit über sein Schicksal zu erlangen, wird ein Helfer benötigt, der zwar genug Mumm und magisches Talent zur Selbstverteidigung besitzt, gleichzeitig aber alle fünf Inseln bereisen kann, ohne für die herrschenden Druiden zur Bedrohung zu werden. Die Wahl fällt auf Euch als Urenkel eines Druiden. Nacht für Nacht schleusen die drei Magier das Bild eines Raumes auf der Niemandslandinsel in Eure Träume ein, bis sich zufällig Eure und ihre Gedanken decken, so daß Ihr eines Morgens am entsprechenden Ort erwacht.





Stonehenge läßt grüßen: Steinkreise als Teleporter

DRUIDEN

Die Priester des Keltenvolkes waren in vorchristlicher Zeit in Teilen Galliens und der britischen Inseln ansässig. Ihr Geheimwissen, das sie nur mündlich und in Versform weitergaben, beschäftigte sich mit Sterndeutung und Naturwissenschaften. Angehende Druiden mußten eine zwanzigjährige Ausbildung an einer "Druidenschule" über sich ergehen lassen. Die römischen Besatzer erklärten den mit Menschenopfern in Verbindung gebrachten Kult schließlich für verboten.



Außer Äxten und Manschetten gibt es keine Ausrüstungsgegenstände



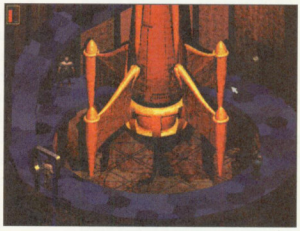
Mag der erste Eindruck noch recht positiv sein, so machen sich bei intensiverem Spiel von "Druid" unschöne Details bis grobe Schnitzer bemerkbar. Über die meist unglückliche Wahl von Farbgebung und Texturen der Hintergründe des Spiels mag man sich streiten können, mein Fall sind sie jedenfalls nicht. Bei den oft maßlosen Unstimmigkeiten in den Proportionsverhältnissen hört der Spaß aber auf. Die Rollenspielelemente sind nicht erwähnenswert, den Ausstattungsbildschirm hätte man sich getrost sparen können. Grafik, Aufbau und Qualität des Spiels erinnern vielmehr an Adventures wie "Hell" oder "Bureau 13" vom Programmierteam Take 2. Obwohl ich schon weitaus bessere Produkte mit den Namen Sir-Tech oder Attic gesehen habe, könnte "Druid" durch seine Extravaganz für eine experimentierfreudige Gruppe von Spielern interessant sein.

GEHT SO



Wer oder was ist verantwortlich für Bruder Lawsons Verschwinden?





"Der Druidenzirkel" ist in erster Linie ein Action-Adventure, vermengt mit einigen wenigen Rollenspielcharakteristika. Die SVGA-Grafik wurde in jedem Detail gerendert. Sporadisch auftauchende Zwischensequenzen verwenden die gleichen 3D-Modelle wie die Spielgrafik. So wird ein Stilbruch vermieden. Aus der isometrischen Überkopf-Perspektive blickt Ihr auf die aus Dutzenden von Einzelbildern bestehende Spielwelt. Dabei wird von Raum zu Raum "umgeklappt", größere Distanzen legt Ihr auf einer Übersichtskarte des jeweiligen Territoriums zurück. Die fünf Inseln sind durch als Teleporter fungierende Steinkreise miteinander verbunden.

Viele der Einwohner Navans sind Euch freundlich gesinnt. Unterhaltungen, bei denen Ihr nur auf farbig unterlegte Stichworte zu klicken braucht, geben Euch so manchen per deutscher Sprachausgabe erklingenden Hinweis auf Lawsons Verbleib. Monster und sonstige Unholde bekämpft Ihr auf zwei verschiedene Arten: Der Nahkampf mit der Streitaxt erfordert gutes Timing. Mit jedem getöteten Gegner wachsen dabei Schlagkraft, Reaktions- und Widerstandsfähigkeit Eures Charakters.Gelegentlich findet Ihr ein effektiveres Hackebeilchen. Weniger risikoreich ist es allerdings, aus sicherer Entfernung Zaubersprüche abzufeuern. Dazu klickt Ihr in einem **Menü** eine Kombination von Elementsymbolen zusammen zwölf verschiedene Spells, vom brennenden Nebel bis zum künstlichen Vakuum, könnt Ihr auf das anvisierte Ziel niederprasseln lassen. Jeder Spruch kostet Euch eine bestimmte Menge an Manapunkten, die genau wie die Lebensenergie durch simples Warten oder aber einen heilsamen Trank aufgefrischt werden. Der Screen für Inventory und Skill-Attribute ist über die Leertaste erreichbar. *us*



Oben: Nicht Russen und Amerikaner, sondern die Kelten sind die wahren Raumfahrtpioniere Links: Im Intro zerlegt Euer Halbdruide ein Eiswesen



Eines muß man Sir-tech lassen: Die Geschichte um den verschwundenen Druiden ist wirklich außergewöhnlich. Stutzig wird der Spieler allerdings bei der Tatsache, daß die Bewohner von Navan wie in der Landschaft festbetoniert verharren, selbst wenn Ihr ihnen diverse Feuerbälle und Frosttürme um die Ohren fliegen laßt. Die Rendergrafik hat vereinzelt sichtbare Probleme mit der Darstellung natürlich wirkender Oberflächen. Zudem verfügt der Held nicht über genügend Animationsphasen, Leitern erklimmt er beispielsweise laufend. Ärgerlich ist auch, daß nur drei Slots zum Speichern des Spielstandes vorhanden sind und diese sich nicht einmal benennen lassen. Verglichen mit SSIs "Entomorph" ist dank ansteigender Charakter- und Skillwerte doch noch ein wenig mehr Rollenspielanteil in das Adventure eingeflossen.

GEHT SO

Name	**Der Druidenzirkel**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Sir-tech		
Niveau	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	Windows
Festplatte belegt	ca. 9 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	**59%**
Sound	**62%**
Spielspaß	

70%

Bilder auf

EXTREME PINBALL



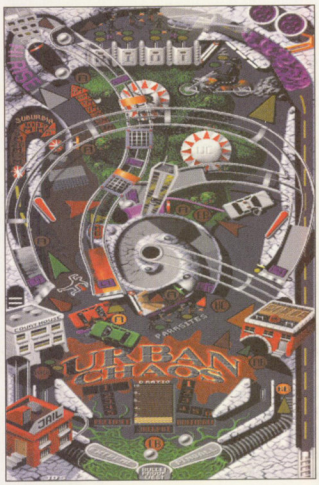
Affenstark: Monkey Mayhem



Heavy Metal rules!

Langsam wird's wirklich extrem: Die Flipperwelle will und will einfach nicht abreißen. Im vorliegenden Fall handelt es sich sogar um einen Wiederholungstäter, denn Epic Megagames machte sich bereits mit "Silverball" und "Epic Pinball" in diesem an Konkurrenz reichen Geschäft einen Namen. "Extreme Pinball" soll nun die erreichte Position festigen. Epic vertraut bei den vier neuen Tischen auf die seit langem bewährte, um nicht zu sagen überholte 2D-Ansicht in der Standard-VGA-Auflösung von 320x200 Punkten. Da die Spielflächen gleichzeitig recht groß sind – bis zu vier Bildschirme hoch – sieht der Spieler immer nur einen relativ kleinen Ausschnitt des Geschehens, die höhergelegenen Ziele müssen also nach Gefühl angespielt werden. Wer nun denkt, daß die Programmierer zum Ausgleich mit frischen Ideen nur so um sich geworfen haben, der ist auf dem Holzweg. Das Dot-Matrix-Display läßt sich ganz wegblenden oder erscheint auf Wunsch nur bei wichtigen Ereignissen, die Kugel verwandelt sich ab und zu in den Tischen angepaßte Formen, wie z.B. eine Schallplatte bei "Rock Fantasy", und das war's dann auch schon an Eingebungen. Die restlichen Features sind so neu wie Ostfriesenwitze: Bis zu vier Schläger pro Flipper, Multiball, Sprachausgabe, jede Menge Rampen, bunte Grafiken, Display-Spielereien... Auch das Ambiente der einzelnen Tables bietet wenig Originelles. Mit Schwertgeklirr zurück ins finstere Mittelalter der **"Medieval Knights"**, bei "Rock Fantasy" vor kreischenden Girlies auf der Bühne stehen, das "Urban Chaos" einer Großstadt bekämpfen und die affigen Soundeffekte von "Monkey Mayhem" über sich ergehen lassen, alles ist so oder so ähnlich schon mal dagewesen. *mg*





Taaatüüü, Taaataaa, die Flipperpolizei ist im Anrücken



Ihr sammelt gern, Briefmarken sind Euch aber zu langweilig? Dann empfehle ich Euch Flippertische! Sie sind genauso bunt und inzwischen ähnlich zahlreich, aber deutlich unterhaltsamer. Die "Extreme Pinball"-Serie gehört dabei eher in eine der hinteren Seiten des Flipperalbums. Mäßig gezeichnete und an Überraschungen arme Tische sorgen für einen nicht übermäßig hohen Sammlerwert. Der Sound erstrahlt in einem bei Computerspielen bis dahin kaum gehörten breiten Stereopanorama, paßt aber entweder wenig zum Thema ("Medieval Knights") oder nutzt dessen Möglichkeiten nur schlecht aus ("Rock Fantasy"). Ordentliche Soundeffekte, flüssiges Scrolling und ein realistischer Kugellauf sorgen zwar für ein paar Stunden unbesorgten Spielens, Empires "Pro Pinball" ist aber nach wie vor so etwas wie die blaue Mauritius des Genres.

GEHT SO

Name	**Extreme Pinball**		
Genre	Flipper		
Hersteller	Epic Megagames		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1 – 4		
	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	0,2 – 12 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik **59%**
Sound **69%**
Spielspaß

67%

Bilder auf

Gewinnen Sie eines von 10 MAGNAT MM 45 BOXENSETS!
Lassen Sie einfach ein Fax los oder die Post abgehen: Name: _____
Adresse: _____
Magnat Audio-Produkte GmbH, Lise-Meitner-Str. 9, 50259 Pulheim, Telefon: 0 22 34/98 40 80, Fax: 0 22 34/98 40 86

Wenn Sie von Ihrem *Computer* nur die MAUSKLICKS hören, lassen Sie doch einfach *den* *los*



MAGNAT MULTI-MEDIA • *Kriegt Ihr PC keinen Ton raus? Dann schicken Sie ihm aktive Verstärkung: Multi-Media-Boxen von Magnat. Infos über die HiFi-Klangwunder MM 35 und MM 45 (Testsieger „HiFi Vision" 11/95) gibt's im Fachhandel, per Coupon oder über Internet (101326,2362@ COMPUSERVE. COM) und Compuserve (101526,2362).*

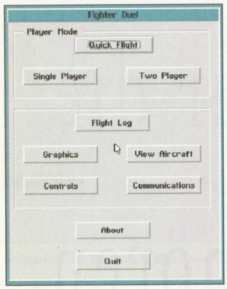
SOUND · MIT · BISS
Magnat

RTS RIEGER TEAM



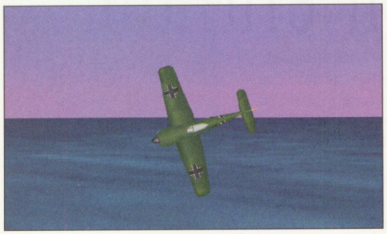
FIGHTER DUEL



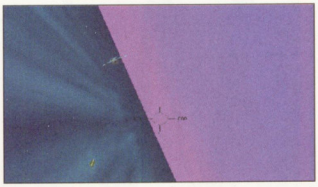


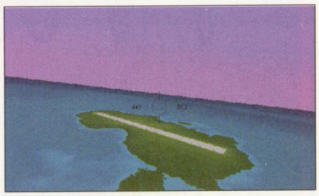
Zeitreise: Die Menüs in "Duel" erinnern an frühere Windows-Versionen (oben)

So manchem Zeitgenossen sträuben sich schon beim Gedanken an eine Flugsimulation die Haare. Schraubengenaue Fliegereien wie "Falcon 3.0" mit doppelt und dreifach belegten Tastaturfunktionen sind nun mal nicht jedermanns Sache. "Fighter Duel" erhebt gar nicht erst den Anspruch, ein genaues Abbild der Realität zu liefern, sondern konzentriert sich auf die Action des Dogfights. Da das alleine heute wohl keinen PC-Piloten mehr ins Cockpit locken würde, bietet das Spiel, wie der Name schon erahnen läßt, eine (Null-) Modem-Option, über die Ihr gegen einen menschlichen Gegner zum virtuellen Luftkampf antreten könnt. Ein Blick auf die in "Fighter Duel" vertretenen Flugzeuge macht klar, in welcher Epoche die Action angesiedelt ist: Von der **Spitfire** bis zur legendären P 51 "Mustang" sind fast alle Klassiker des zweiten Weltkriegs vertreten. Nachdem Ihr Euch für Euren Lieblings-Oldie entschieden habt, bestimmt Ihr in einigen äußerst schmucklosen Optionsmenüs die Regeln für den Dogfight. Wie bei Flightsims üblich, schaltet Ihr hier die "störenden" Aspekte des Luftkampfes an bzw. ab. Bevor es endgültig losgeht, bestimmt Ihr noch die Art und Anzahl der Gegner und Eure Startposition. Im Cockpit erwartet Euch dann eine fotorealistische Instrumententafel, die jedoch bei jedem Flugzeug gleich aussieht, selbst die Position der Anzeigen auf dem Armaturenbrett ver-



Eine der deutschen Maschinen im Spiel: Die Focke-Wulff 190





Die Gegner bekommt Ihr nur selten von vorne zu sehen, sie sind einfach zu schnell (ganz oben). Mit den Inseln haben sich die Grafiker selbst übertroffen (oben).

ändert sich nicht. Die Missionsstrukturen in "Fighter Duel" sind extrem simpel: Holt Ihr alle feindlichen Flieger vom Himmel, dürft Ihr Euch als Sieger betrachten. Ähnlich abwechslungsreich fällt die komplett in SVGA gestaltete Welt aus, in der Ihr Eure Heldentaten vollbringt: Der Himmel ist entweder blau oder bedeckt, Ihr fliegt immer über Wasser, und bis auf einige schmucklose Inseln und Flugzeugträger werdet Ihr keine Bodenobjekte finden. Die Flugzeuge hingegen lassen etwas mehr Liebe zum Detail erkennen, präsentieren sie sich doch komplett mit Hoheitsabzeichen und Staffelmarkierungen. *sg*



NA JA

Nett gezeichnete Flugzeuge und eine (Null) Modem-Option alleine reichen heutzutage weiß Gott nicht mehr aus, um in die Simulations-Oberklasse aufzusteigen. Eine Campaign vermißt der geneigte Spieler z.B. gänzlich, und Solo-Missionen ohne erkennbaren Sinn und Zweck in immer der gleichen Gegend zu bestreiten, reißt den verwöhnten Freizeit-Piloten wahrhaftig nicht mehr vom Hocker. Bei 13 verschiedenen Flugzeugen erwarte ich eigentlich auch ebenso viele Flightmodels: Leider fühlen sich sämtliche Flieger ungefähr gleich unhandlich an, wobei die Computergegner dieses Problem nicht zu haben scheinen, sie fliegen regelmäßig Kreise um Eure Maschine und ballern Euch die Hucke voll. Die unansehnlichen Menüs im Windows-3.0-Stil und die in den Außenansichten teilweise flackernde SVGA-Grafik schließlich runden das unausgegorene Erscheinungsbild von "Fighter Duel" ab.

Name	**Fighter Duel**
Genre	Action/Simulation
Hersteller	Philips
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	2 – 22 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Flightsticks
Extras	(Null-) Modem

Grafik **39%**
Sound **19%**
Spielspaß

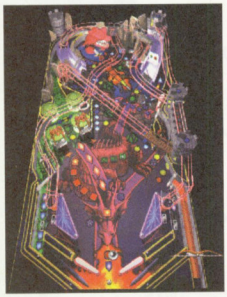
Solo Multi
19% 37%
Bilder auf

Lieber Lehrer,

Vielen Dank für die wiederholte Erwähnung meines Namens im Klassenbuch. Ich habe mich wahnsinnig darüber gefreut. Auch der ~~Brief~~ 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 drauf gegeben habe.

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

FULL TILT!



Im oberen Bereich leider etwas unübersichtlich: Dragon's Keep

Bisher konnte man den Sim-Spezialisten von Maxis nicht gerade nachsagen, daß sie jedem Trend nachlaufen würden. Titel wie "Sim City" oder "Sim Earth" waren ebenso ungewöhnlich wie erfolgreich und des öfteren Vorbild ähnlicher Spiele anderer Hersteller. Doch selbst die Mannen um Will Wright sind nun der momentanen Flipper-Manie erlegen. Das Programmierteam Cinematronics lieferte bei Maxis drei Tische für die wohlverdiente Pause zwischen zwei nervigen Excel-Sitzungen ab, die den echten Automaten in der Halle in Gestaltung und Spielbarkeit ziemlich nahe kommen. Der erste im Bunde, "Space Cadet", dürfte dem einen oder anderen bereits bekannt sein, liegt er doch auch dem "Microsoft Plus!"-Paket bei, wurde aber in der vorliegenden Version nochmal leicht überarbeitet. Abwechslungsreich ist Euer Matrosenleben in "Skulduggery", wo Ihr in der Taverne Rum sauft, auf hoher See Piratenschiffe versenkt und nebenbei einen Goldschatz ausgrabt. Auf den Spuren des Sagenhelden Siegfried wandelt "Dragon's Keep", mit drei Schlägern wird die Zugbrücke überwunden, die holde Maid gerettet und dem Drachen mit der Silberkugel das Maul gestopft. Full Tilt läuft ausschließlich unter Windows 95 in Auflösungen von bis zu 1024x768 Punkten, egal ob im Fenster oder im Fullscreenmodus. Scrolling gibt es dabei nicht, Ihr habt ständig die komplette Spielfläche im Überblick. Rechts daneben informiert Euch, ähnlich Sierras altem "Take-A-Break: Pinball", ein Fenster über den aktuellen Punktestand, bereits verbrauchte Bälle und die zu erfüllende Aufgabe. Geht Ihr recht begabt mit der Kugel um, dürft Ihr Euch in die speicherbare Highscoreliste eintragen oder bei einem Scheitern nochmal die Online-Hilfe genau durchsehen, die aber leider ohne erklärende Bilder auskommen muß. Mit integriert ist ein kurzer, sehr informativer Abriß über die Geschichte der Spielhallengeräte. *mg*



Sieht himmlisch aus und spielt sich teuflisch gut: Space Cadet



Maxis benötigt anscheinend dringend Geld; bei der Qualität von "Full Tilt!" haben sie es sich allerdings auch verdient.



Kaum Neuigkeiten an der Flipperfront: "Full Tilt!" revolutioniert das Genre wahrlich nicht, führt aber die bekannten Strickmuster nahe an die Perfektion heran. Die Tische sind detailliert gezeichnet und bieten ein wahres Füllhorn an spielerischen Feinheiten, in jeder Situation haben die Schläger etliche Ziele zur Auswahl. Bei all dem Glanz fallen ein paar Schnitzer nicht allzu schwer ins Gewicht: Größtes Manko ist die ziemlich kleine Ansicht der Spielfläche, ich empfehle dringend einen 17-Zoll-Monitor mit 1024x768er Auflösung. Die Tastenbelegung ist zwar frei wählbar, ausgerechnet die zum Standard avancierten Shift-Tasten wurden aber ausgespart. Schließlich sind die Schlägergummis etwas zu weich, die Bälle springen ziemlich hoch ab, was das Kontrollieren der Kugel nicht immer einfach macht. Insgesamt also kein Überknaller, aber ein guter Ersatz, falls das Wetter für den Gang zur Kneipe zu schlecht ist.

GUT

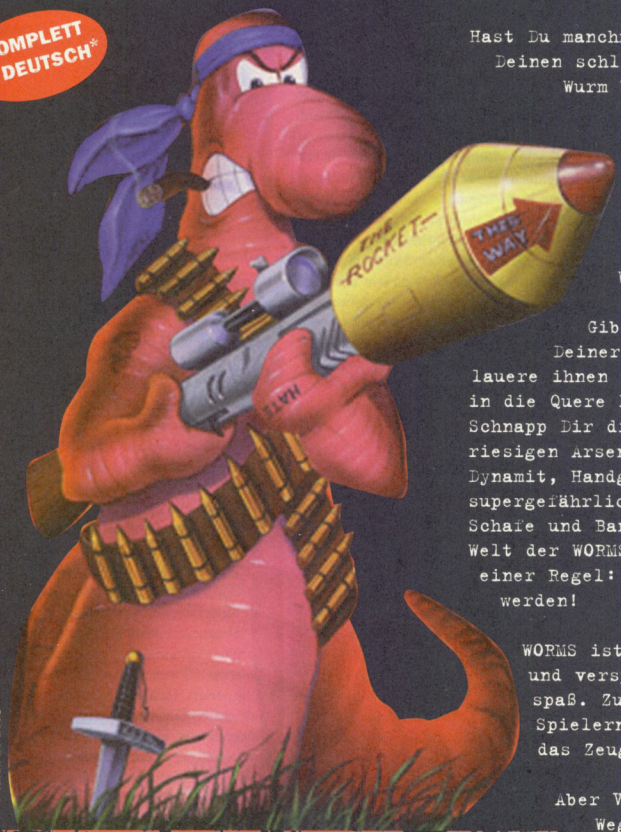
Name			**Full Tilt!**
Genre			Flipper
Hersteller			Maxis
Niveau			mittel
Preis			90 Mark
Spieler			1 – 4
		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	8 KB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**71%**
Sound	**68%**
Spielspaß	**76%**

Bilder auf

...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

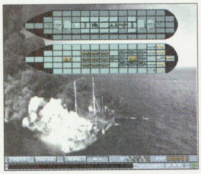
Erhältlich für: PC, PC CD-ROM, CD32, AMIGA, PLAYSTATION, SATURN.

*außer Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

GREAT NAVAL BATTLES IV

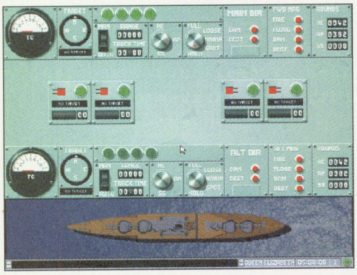
Großes Schiffe-versenken, die Vierte.



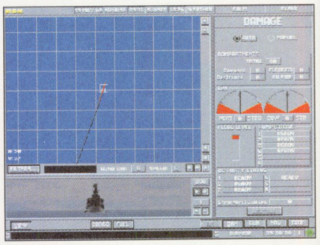
Facht: Ohne richtige Logistik geht nichts

Wenig mehr als ein halbes Jahr ist vergangen, da bringen die Strategieprofis von SSI wieder frischen Nachschub für ausgehungerte Marinestrategen in unsere Laufwerke: Der vierte Teil der "Great Naval Battles" mit dem Untertitel " Burning Steel, 1939-1942" ist da.

In der Hardcore-Simulation werden verschiedene Seeschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg nachgespielt: Ihr kämpft entweder auf Seite der Achsenmächte (in diesem Fall Nazideutschland und das besetzte Frankreich) oder verhelft den Alliierten zum gerechten Sieg. SSI hat die "Great Naval Battles" grundsätzlich als sehr abstrakte Serie angelegt: Animationen oder aufwendige Grafiken gibt es praktisch nicht, dafür ist das Programm realistisch bis zur Schmerzgrenze, alle Daten und Fakten im Spiel wurden der Wirklichkeit entnommen. Ihr habt als oberster Marineadmiral die Befehlsgewalt über verschiedene Flottenverbände. Eure Aufgabe ist es nun, auf einer Übersichtskarte die einzelnen Schiffe so zu organisieren und mit anderen Einsatzkräften wie der Luftaufklärung zu koordinieren, daß die Gegenseite möglichst schnell aufgespürt und vernichtet wird. Je nach gewünschtem Realitätsgrad dürft Ihr dabei Aufgaben an den Computer delegieren: Wer sich nicht um den Abschuß der Torpedos kümmern möchte, schaltet von der manuellen auf die automatische Steuerung. Wie bereits die Vorgänger, ist auch der vierte Teil nicht gerade einsteigerfreundlich: Ein Tutorial gibt es im gedruckten Manual nicht, dafür hat SSI ein zweites Handbuch im Adobe-Acrobat-Format auf die CD-ROM gebrannt. Mit Hilfe des ebenfalls vorhandenen Leseprogramms könnt Ihr sowohl unter DOS als auch unter Windows die Datei öffnen, anschauen oder ausdrucken. In dieser Datei findet Ihr auch weitere technische Infos zu den im Spiel vorkommenden Schiffen.



Optionen: Eine Seefahrt, die ist lustig... aber nur, wenn Ihr ein Auge auf alle wichtigen Geräte habt



Zerstörungswut: Im Damage-Report seht Ihr, wie seetüchtig Euer Kahn noch ist



Gegenüber dem Vorgänger hat sich wenig geändert: Neben Erweiterungen wie einer größeren Zahl von Schiffen, noch mehr Spielvariablen zum feintunen oder den noch weiter angehobenen Schwierigkeitsgrad, freuen sich echte Seebären in erster Linie über den Zufalls-Schlachtengenerator, der etwa 100 verschiedene Arten von Missionen generiert. Grafik und Bedienerführung sind leicht verbessert, außerdem gibt es im Standbild-Intro und als Sounduntermalung während der Missionen sehr knackige Mititär-Musik mit viel Blech und Trommelwirbeleien direkt von der CD.

ste



Wer die Power Play vom Mai aufschlägt, wird verstehen, daß ich diesem vierten Teil der GNB-Reihe skeptisch gegenüberstehe: Schon damals hatte Kollege Schwindt bemängelt, das Spiel sei nicht mehr als eine Datendiskette. Das gilt in noch stärkerem Maße für diesen vierten Aufguß – es sollte mich wundern, wenn auch dem hartgesottensten Marinefreak nicht allmählich die Puste ausgeht. Die Verbesserungen sind zu gering, um große Motivationsschübe auszulösen. Alle, bei denen das nicht der Fall ist, können blind zugreifen – sollten sich beim durchspielen aber beeilen, bei dem Fortsetzungstempo kann es nicht mehr lange bis zur fünften Folge dauern. Neulinge werden durch das fast völlige Fehlen einer Einstiegshilfe abgeschreckt; die paar Seiten helfen nicht weiter: SSI scheint kein Interesse zu haben, das Thema neuen Spielern zugänglich zu machen.

GEHT SO

Name	**Great Naval Battles 4**	System	DOS
Genre	Strategie-Simulation	Festplatte belegt	15 MByte
Hersteller	SSI	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar/schwierig	Steuerung	Tastatur, Maus
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	**49%**
Sound	**58%**
Spielspaß	

71%

Bilder auf

HEROES of Might and Magic

New World Computing springt in die mit "Hammer of the Gods" geschlagene Bresche.

Genre-Crossover ist der letzte Schrei: Jüngstes Beispiel ist "Heroes of Might and Magic", ein Fantasy-Strategical mit RPG-Einschlag.

Maximal vier Regenten buhlen um die Vorherrschaft in 20 Einzelszenarien oder einer aus acht Aufträgen bestehenden Kampagne. Jeder von ihnen hat die gleichen Startbedingungen: Ein Schloß, einen Helden und eine gewisse Menge an Gold und Bodenschätzen, mit denen sich das Anwesen in mehreren Ausbaustufen erweitern läßt. Je weiter eine Ansiedlung entwickelt ist, desto größer ist die Bandbreite der dort wohnenden Untertanen, die sich gegen Bezahlung entweder als Garnison stationieren lassen oder die ebenfalls in der Stadt rekrutierten Helden auf ihren Raubzügen begleiten. Kurz hinter den Mauern des trauten Heims beginnt das unentdeckte Niemandsland, verborgen unter einem schwarzen Mantel, der von Euren berittenen Heroen gelüftet werden will. Also galoppiert Ihr rundenweise durch die Gegend, erbeutet Rohstoffe samt zugehöriger Quellen und annektiert fremde Ortschaften, um deren Bewohner für Eure Armee zu gewinnen. Daß dies nicht immer kampflos zu erreichen ist, dürfte klar sein. Versperrt Euch eine Horde trotziger Zwerge oder gar ein gegnerischer Reiter mit seinem Gefolge den Weg, wird automatisch in den Gefechtsbildschirm umgeschaltet.

In der Seitenansicht stehen sich die Kontrahenten gegenüber. Aus bis zu fünf verschiedenen Truppenteilen bzw. Monstern in beliebiger Mannstärke kann das Heer eines Helden zusammengewürfelt sein. Wichtig ist das richtige Taktieren mit den 28 unterschiedlichen Einheiten: Trolle und Druiden verfügen beispielsweise über Fernwaffen, sind aber im Nahkampf nicht zu gebrauchen. Ihr solltet ihnen demnach mit Kobolden und Paladinen den Gegner vom Leib halten. Vom sicheren Feldherrnhügel aus belegt der Held Freund und Feind mit magischen Segnungen bzw. Verwünschungen. Der Kampf ist es, bei dem das Quentchen Rollenspiel zum Tragen kommt, denn die Angriffs- und Verteidigungswerte des Gefolges werden mit den Fähigkeiten des Feldherrn verrechnet. Diese wiederum sind abhängig von dessen Charakterklasse, Erfahrung und gefundenen magischen Items, den Artefakten. *us*









Oben: Bald ist auch das letzte Stück der Insel erkundet

Links: Zwei Feldherren ziehen mit buntgemischtem Heer in den Kampf



Auch wenn die Mischung von Rollen- und Strategiespiel keineswegs neu ist – "Master of Magic" bot schon vor einiger Zeit ein ähnliches Konzept – erfreut sich "Heroes" einer bemerkenswert prickelnden Frische. Weder Echtzeit-Hektik noch übertrieben hohe Komplexität stellen sich in den Weg des Eroberers. In aller Ruhe registriert Ihr das Gedeihen Eures Königreiches, behaltet nebenbei die wachsamen Computergegner im Auge und heuert Nachwuchs für Eure Armeen an. Leider beginnt Ihr in jedem Level wieder bei Null, so daß all das Feintuning an Euren Lieblingskämpen nur von kurzer Wirkungsdauer ist. Für meinen Geschmack gingen die Grafiker wie bei den "Might and Magic"-Rollenspielen etwas zu verschwenderisch mit dem Farbeimer um, zudem sind einige der SVGA-Kreaturen extrem schwach gezeichnet. Die Ohren werden indes mit atmosphärischen Musikstücken umschmeichelt.

GUT

Name	**Heroes of Might and Magic**		
Genre	Strategie		
Hersteller	New World Computing		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1 bis 4		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Windows
Festplatte belegt	ca. 25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	(Null-) Modem, Netzwerk, "Hot Seat"
Grafik	**59%**
Sound	**69%**
Spielspaß	

Solo	Multi
71%	72%

Bilder auf


„Das zur Zeit mit Abstand beste Pinball-Spiel für den PC!“ PC GAMES
„Dieses Teil ist so realistisch, daß man fast schon Angst um den guten alten Flipper haben muß!“ POWERPLAY
PC CDROM
PRO·PINBALL
VIRTUAL REALITY.
empire
INTERACTIVE
IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON
BOMICO

SUPPORT 2/96

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

122 **Festplatte kleiner partitionieren**
Festplatte geschnitten oder am Stück?

123 **Sparsamer Neukauf**
Was bringt ein Komplettsystem?

123 **Speichermangel**
Shadow-RAM und die Folgen

124 **CD-Laufwerk spinnt**
Probleme beim CD-ROM-Caching

124 **Rechner pennt**
Cache macht müde PCs munter

124 **Netzwerk**
Einstieg in die Welt der Netze

125 **EDO oder Cache?**
Was bringt der neue Speicher?

125 **Vergeßlich?**
Die Module spiel'n verrückt

Rubriken

125 **Leserpost**
Die Bühne für aktive Leser

[software]

Computerspieletips

066 **The Dig**
Maggie Robbins erstattet Bericht

073 **Caesar II**
Römerreich leicht gemacht

074 **Chewy - Escape From F5**
Auf der Jagd nach dem roten Glump

114 **Torin's Passage**
Unerkannt durchs Märchenland

Hexerei

118 **Pitfall - The Mayan Adventure**
Stonekeep

119 **Jagged Alliance**
Witchaven

120 **Bleifuß**
Heroes of Might and Magic

121 **Rebel Assault 2**

Hardware

130 **Wieviel Power braucht der Player**
Drei High-End PCs im Vergleich

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

H!LFE



Zwei Punkte in eigener Sache:
1. Beschriftet die Disketten, die Ihr uns schickt, bitte immer mit dem Spielenamen.
2. Wird ein Tip abgedruckt, erhaltet Ihr rechtzeitig eine Nachricht. Bitte nicht ständig bei uns anrufen und nachfragen, die Assistenz muß auch andere Sachen erledigen!

The Dig

Ein Expeditionsbericht von Maggie Robbins. Bearbeitet von Jochen Birkenmeier und Zoltán Weller

Dieser Bericht ist Boston Low gewidmet, der unser Team – den Archäologen Ludger Brink, sich selbst und mich – selbstlos gegen alle Fährnisse vom Planeten Cocytus wieder nach Hause geführt und nebenbei ein ganzes Volk gerettet hat.
Die meinem Bericht beigefügten Karten sollen es dem Leser erleichtern, Bostons verschlungene Wege auf den sechs Inseln Cocytus' zu verfolgen.

1. Attila

Anfangs sah unsere Mission nicht unbedingt nach einem Trip auf einen fremden Planeten aus. Mit dem Shuttle EVM-1 im Parkorbit um Attila – dem Planetoiden, der sich auf Kollisionskurs mit Mutter Erde befand – angekommen und sicher ausgeschleust, bat Boston unsere Pilotin per PEN um Aussetzung des PIGs, dem er nach der Landung auf Attila die Sprengsätze, den Zero-G-Digger und einen Spaten entnahm. Tatsächlich hätten wir ohne diesen alt ausgesehen – das exakt berechnete Sprenggebiet im zweiten Quadranten ließ sich noch mit dem Digger glätten, bevor Boston dort die Alpha-Ladung anbrachte und scharfmachte. Aber im dritten Quadranten blockierte ein Felsen das Sprenggebiet, den Boston kurzerhand "wegschaufelte", obwohl er dabei als Fleck auf Attilas Oberfläche hätte enden können...
Die Beta-Ladung war nun schnell angebracht und zurück am Shuttle gab Cmdr. Low unserem Co-Piloten Ken Borden das o.k. zur Zündung.
Wir waren erfolgreich: der Explosionsdruck lenkte Attila in eine stabile Erdumlaufbahn und wir gingen daran, uns auf ihm etwas umzusehen. In einer nach Ludgers Ansicht künstlichen Spalte stieß Boston auf eine Reihe merkwürdiger Vorsprünge, die sich nach einer Digger-Behandlung als auf Druck versenkbare Metallplatten herausstellten. Als alle vier verschwunden waren, begaben wir uns durch das größte so entstandene Loch tiefer ins Innere von Attila, wo wir auf einen durch Fünfecke begrenzten, gigantischen dodekaedrischen Raum stießen. An der gegenüberliegenden Wand fanden wir die Metallplatten wieder, die Boston ohne großes Zögern in eine anscheinend dafür vorgesehene quadratische Vertiefung einpaßte.
Dies löste augenblicklich eine uralte Programmierung aus, die unsere Funkverbindung zum Shuttle störte und Attila mit wahnwitziger Geschwindigkeit nach Cocytus flog...

2. Ankunft

Kaum hatten wir uns damit abgefunden, auf einer fremden Welt gestrandet zu sein, schon mußte ich einen aufkommenden Streit der Männer um die Führung unserer kleinen Gruppe schlichten; schließlich entschied Boston, zuerst nach Westen zu gehen, wo er ein Raumschiffswrack (2) zu sehen glaubte. Er hatte Recht. Im Innern des Schiffes fand er in einer kleinen Truhe ein merkwürdiges, kompaßähnliches Gerät und ein von der Decke hängendes Kabel. Als er dieses herausriß, kam es zu einer heftigen Energieerscheinung, mit deren Verschwinden plötzlich ein Stab auftauchte, der mit regulären Polyedern verziert war. Wie immer steckte sich Boston auch hier jeden Gegenstand in die Tasche. "Man kann nie wissen...", das war auch meine Einstellung, aber seine Taschen waren größer. Der "Kompaß" führte uns an den östlichen Rand des Landegebiets (3), wo nach kurzer Grabung ein hübsches Armband zum Vorschein kam.
Schließlich fanden wir im Norden noch eine Art Grab (4), aus dem Boston einen Stoßzahn und einen kompletten Unterkiefer freischaufelte (Zum Glück war uns noch kein lebender Vertreter dieser Raubtierart über den Weg gelaufen).
Schließlich gingen wir zurück zur Plattform (1), wo wir wieder von einer Leuchterschei-

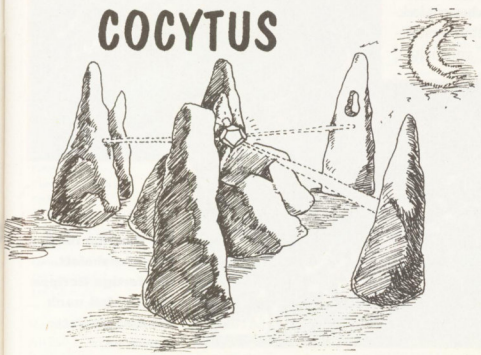
SPIEL REGELN

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
Formula 1 GP	29,95
Goblins 1+2	19,95
Hell	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
Noctropolis	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
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
War in the Gulf	19,95
Wing Armada	29,95
X-COM+Subwar2050	59,95

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

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

Die Siedler 2	74,95
Dungeon Keeper	79,95
Formula 1 GP 2	89,95
Indy Car Racing 2	67,95
NBA Live 96*	74,95
Pole Position	79,95
RAN Trainer 2	69,95
Rebel Assault 2	64,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4*	89,95

Spiel des Monats:
Z 64,95

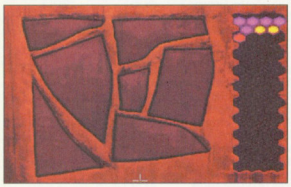
Wir vertreiben keine „Erotik" und keine indizierten Spiele!

3D Pinball	64,95	**Mega Pack 4***	**a.A.**	US Navy Fight. Plus	82,95
5th Musketeer*	**89,95**	**Metal Lords***	**79,95**	Virtual Carts*	94,95
11th Hour	79,95	Millenia*	59,95	Vollgas dt.	77,95
AH 64 Longbow*	79,95	Mission Critical*	74,95	Warhammer	74,95
Albion	**79,95**	Monopoly	67,95	Werewolf/Comanche	69,95
Aliens	69,95	Myst dt.	64,95	Westwood Compilat.	69,95
Alien Odysee	69,95	Need for Speed	74,95	Wetlands	54,95
Alien Virus e.	59,95	NHL Hockey 96	74,95	Wing Commander 3	89,95
Amerika / Civil War	69,95	Panzer General	64,95	Worms	59,95
Anvil of Dawn*	69,95	Panzer General 2	69,95	**GOLF**	
Apache Longbow	64,95	**PAWS**	**64,95**	Sensible Golf	59,95
Ascendancy	74,95	Perfect General 2	69,95	PGA Tour Golf 96	74,95
Battle Isle 3	74,95	**Phantasmagoria**	**74,95**	Links 386 + 2 Plätze	59,95
Bermuda Syndrom*	**79,95**	Pinball Illusions	54,95	Viele Plätze für	49,95
Bioforge Gold*	**79,95**	Pitfall Win95	74,95	**Flugsims**	
Bleifuss	**49,95**	Pro Pinball:The Web	49,95	*Liste „Flugsims" anfordern*	
Braindead 13	59,95	Psycho Pinball	64,95	Airbus 2 (Win95)	69,95
Caesar 2	**72,95**	**RAN Soccer**	**69,95**	Flight unlimited	79,95
Capitalism	**69,95**	Raven Project*	74,95	Flugsimulator 5.1 e	79,95
Carribbean Disaster	**79,95**	Rayman*	69,95	FS 5 Scen. Designer	64,95
Carrier Strike Force*	**74,95**	Red Ghost*	79,95	FS 5 Flight Shop*	79,95
Championship Man.	**84,95**	**Riddle of Master Lu**	**79,95**	RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Chewy	**66,95**	**Ring der Nibelungen**	**59,95**	Europe 1	54,95
Civilisation Net	79,95	**Schleichfahrt***	**84,95**	alle Regionen D/AU je	44,95
Command&Conquer	79,95	**Sens. W. of Soccer**	**69,95**	Multimedia München2	49,95
Command Aces o.t.D.	72,95	**Shannara**	**69,95**	Hongkong	44,95
Crusader	74,95	Shell Shock	74,95	**Hardware**	
Cybermage*	74,95	Shock Wave Win95*	69,95	*Liste „Zubehör" anfordern*	
Deathkeep AD&D*	74,95	Sid Meier Classics	79,95	**Joysticks**	
Der Planer 2	**69,95**	**Silent Hunter**	**69,95**	CH Flightstick	79,95
Destruction Derby	84,95	Sim City 2000 Collect.	82,95	CH Flightstick Pro	139,95
Dime City	74,95	Simon the Sorcerer2	69,95	CH Virtual Pilot	149,95
Dungeon Keeper	**79,95**	Space Marines	74,95	CH Pedals+Nascar R.	99,95
Earthworm Jim 2 +1*	62,95	Space Quest 6	74,95	Sidewinder + Fury3	119,95
Entomorph	69,95	**5 x Star Trek**		Gravis Gamepad	29,95
Fade to Black	79,95	25th Anniversary	24,95	Gravis Analog	39,95
FIFA Soccer 96	**74,95**	Next Generation e.	79,95	Gravis Analog Pro	44,95
Formula One GP 2*	**84,95**	Next Generation dt.	89,95	Gravis Firebird	99,95
Frankenstein	**89,95**	Generations*	a.A.	Gravis Phoenix	159,95
Gabriel Knight 2	79,95	Omnipedia e.	74,95	**Neu ! Thrustmaster**	
Games Cheat	**29,95**	Steel Panthers	69,95	TM XL Action Control	59,95
Grand Prix Manager	79,95	Stonekeep	89,95	TM FCS Flight 2	119,95
Heroes o Might&Magic	79,95	SU 27	69,95	TM F16 Flight	239,95
Imperum Romanum*	74,95	Talisman	69,95	TM Weapon Contr. 2	179,95
King's Quest 7	59,95	The Dig e.	59,95	TM Form. T2 Lenkr.	239,95
Kingdoms of Germany	39,95	Tie Fighter SVGA	59,95	**Soundkarten**	
Mad TV 2*	**74,95**	TFX 2000 EF	79,95	Ultrasound ACE	169,95
Made in Germany	**59,95**	This means War!*	84,95	Ultras. Plug&Play	249,95
Magic Carpet 2	74,95	Thunderhawk 2*	74,95	SB 16 VE IDE	159,95
Magic the Gathering	**94,95**	Thunderscape	74,95	SB 32 Plug&Play	269,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95	TOP GUN*	94,95	Yamaha SW 20 PC	249,95
Mech 2 Data Disc.	a.A.	Torin's Passage	79,95	Yam. Wavetable Up.	199,95

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 4.12.95 - * = noch nicht verfügbar am 4.12.
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

nung besucht wurden – die uns diesmal auf eine geeignete Stelle zum Graben stieß. Ich fing an, hierbei nicht mehr an Zufälle zu glauben, eher an gezielte Hinweise von Geistwesen oder ähnlichem. Plötzlich war Brink nicht mehr zu halten und übernahm den Rest der Grabung, was ihm zum Verhängnis wurde: der Sturz durch den plötzlich nachgebenden Boden kostete ihn das Leben... Nachdem wir diesen herben Verlust verdaut hatten, konnte ich Cmdr. Low davon überzeugen, daß von nun an ein getrenntes Vorgehen sinnvoller wäre. Ich stieß nach langem Krabbeln durch einen hinter mir zusammenstürzenden Tunnel auf eine Art Alien-Bibliothek und begann dort mit dem Studium der einheimischen Sprache.





3. Nexus

Boston durchstreifte nun alleine den Rundgang und stieß auf fünf verschlossene Türen – vier davon mit einer Art "Formenschloß" versehen. Er fand auch eine Metallplatte, die denen auf Attila ähnelte und einen weiteren Polygonstab, dessen Code er zwar in die Türschlösser eingeben konnte, was aber keinen Effekt hatte. Schließlich begab er sich über eine Rampe in die Tiefe der Station (5) und entdeckte dort eine Maschine, die Energien aus der Tiefe bündeln und nach oben schicken sollte. Aber eine Linse hatte sich im Lauf der Zeit gelöst und Boston benutzte die herumstehende Konsole zur Eingabe von Steuerbefehlen an einen Wartungsroboter. Die Kombination von 2 mal gelb und 5 mal violett, gefolgt von rot brachte den Roboterarm dazu, auf Knopfdruck die Linse zu greifen, und 5 mal blau, 5 mal violett und rot ließen ihn diese am korrekten Platz einsetzen. Damit war die Energieversorgung des Rundgangs wiederhergestellt. Unter einer losen Platte fand Boston noch eine Art Glühbirne – einen blauen Kristall, den er vorsichtshalber zu seiner Ausrüstung hinzufügte.

Ein funkensprühender Riß in einer Leitung neben der Säule (6) lieferte die Energie für die Türmechanismen: Boston hebelte mit dem spitzen Stoßzahn die Verkleidung des nächsten Schlosses ab, verband den Mechanismus mit dem Leitungsriß – worauf hin sich die Tür rechterhand von ihm in Luft auflöste! Im dahinterliegenden Raum (7) angekommen, ließ er sich auf Knopfdruck, nach einem kurzen Gespräch mit mir, einen Trip im Innern einer riesigen Murmel auf einer Unterwasserbahn verpassen. So erreichte er die...

4. Museums-Insel

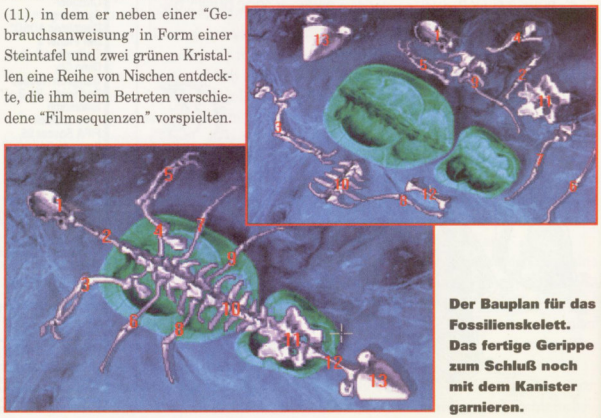
Alleine konnte er die verklemmte Tür am "Bahnhof" (8) nicht öffnen, also schaute er sich draußen um und entdeckte eine merkwürdige Apparatur (10), um die herum wieder einmal ein "Geist" huschte.

Nach einer gründlichen Untersuchung stellte Boston fest, daß andauerndes Drücken des Knopfes der Apparatur zur Ausbildung einer Lichtbrücke führte, auf der er sogar bis zu einem energieabsorbierenden Kristallgebilde laufen konnte, das direkt über unserem Landeplatz schwebte. Wie er mir später erzählte, vermutete er schon jetzt, daß solche Brücken wohl von jeder der fünf Inseln aus aufgebaut werden könnten, und damit die aufwendigen Tram-Fahrten überflüssig machen würden.

Als nächstes betrat er ein Museum (11), in dem er neben einer "Gebrauchsanweisung" in Form einer Steintafel und zwei grünen Kristallen eine Reihe von Nischen entdeckte, die ihm beim Betreten verschiedene "Filmsequenzen" vorspielten.

Er erfuhr unter anderem von einer Beisetzung, einer Wiederbelebung durch einen Kristall, wie er ihn gerade gefunden hatte und von einer Sprengung. Schließlich gelangte er sogar in die Bibliothek (12), in der ich noch immer versuchte, die fremde Sprache zu verstehen. Wir besprachen unsere Fortschritte und Boston machte sich auf, um herauzufinden, ob seine Kristalle vielleicht auch Brink wieder zum Leben erwecken könnten – mit Erfolg! Brink lebte nach der Behandlung nicht nur einfach wieder, er fühlte sich besser als jemals zuvor. Doch schon jetzt zeichnete sich ab, daß sich Brink verändert hatte, und das nicht zu seinem besten.

Gemeinsam öffneten er und Boston die verklemmte Tür bei der Tramstation und stießen auf ein riesiges Lager der Lebenskristalle (13). Brink kümmerte sich nicht um die offensichtliche Warnung, die ihnen der Geist durch eine Totenkopfdarstellung zukommen ließ, und steckte sich einen großen Vorrat ein. Auch Boston bediente sich mit einem mulmigen Gefühl, steckte noch einen herumliegenden Kanister (der, wie er von der Museumsprojektion her wußte, ein Sprengsatz war) ein und begab sich mit Brink ans Wasser (14). Dort konnte er eine Tunnelöffnung ausmachen, in die er aber nicht schwimmen konnte, da eine Art Saurier die See unsicher machte. Er konnte sich dieses Monsters jedoch elegant entledigen, indem er die kläglichen Knochenreste der letzten Mahlzeit wieder zusammensetzte (einem in der Nähe gelegenen Fossil (9) konnte er deren Originalzustand entnehmen) und mit dem Sprengsatz versah, bevor er sie mit einem Kristall wiederbelebte.

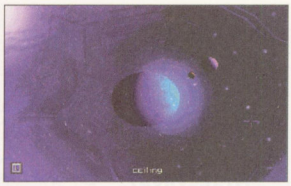


Der Bauplan für das Fossilienskelett. Das fertige Gerippe zum Schluß noch mit dem Kanister garnieren.

Nessie genehmigte sich daraufhin einen Nachtisch, der ihm übel aufstieß...
Brink hatte sich unbemerkt aus dem Staub gemacht, und so tauchte Boston alleine in eine unterseeische Höhle (15/16) ein, in der er neben einem weiteren (diesmal orangenen) Schlüssel noch ein Stück der Platten von Attila fand.
Wieder im Nexus angelangt, stellte sich heraus, daß der rote Schlüssel zwar zu einer Tür paßte, die dortige Tram (17) aber nicht auf Knopfdruck erschien. Mit dem orangenen Schlüssel hatte Boston mehr Glück: Die Tram (18) erschien und fuhr ihn zur

5. Planetariums-Insel

Einen großen Spalt (20) überwand er mit Hilfe einer rechtzeitig hochschwappenden Welle, und den Spaten erneut als Hebel gebrauchend, kippte er einen Felsen als Brücke über den Spalt.
Kurz darauf stand er tatsächlich vor dem zweiten Lichtbrücken-Generator (21), dessen Linse sich aber im Laufe der Zeit verstellt hatte. Nach einer vorsichtigen Drehung der Linse ließ sich die Brücke jedoch schnell aktivieren. Mit seinem technischen Geschick



So müssen die beiden Monde im Planetarium ausgerichtet sein

zufrieden, sah sich Boston jedoch schnell einem gänzlich anderen Problem gegenüber: ein Vertreter der heimischen Fauna ließ vor seinen Augen ein Schaltelement einer weiteren Tür mitgehen (22). Cmdr. Low sammelte alles ein, was er finden konnte und bastelte eine Falle: er stopfte den Dübel in das Loch einer radähnlichen Scheibe, hängte an diesen die große Stange mit dem Haken. An diesem befestigte er den Brustkorb und stützte das ganze auf die Stange. Nun lockte er aus dem Loch das Tierchen und schlich sich vorsichtig um es herum, so daß es, als es vor ihm davonrannte, direkt in die Falle geriet. Boston legte ihm den Armreif um und ließ es frei. Der Kompaß führte ihn darauf zu einer Höhle (23), deren Eingang er freischaufelte, und in der er schließlich die Stelle ermittelte, unter der das Schaltelement vergraben lag. Es paßte natürlich perfekt, Boston brachte die Verkleidung wieder an, öffnete die Tür und betrat das Planetarium (24). Dort fand er jeweils noch einen Schlüssel und eine Steinplatte, sowie ein Paar von Zeptern, das, wie er schnell herausfand, zur Bedienung des an der Decke befindlichen Modells von Cocytus und seinen zwei Monden diente: Das goldene Zepter bewegte den großen, das silberne den kleinen Mond – und das nicht nur am Modell! Boston brachte den großen Mond zwischen Planet und Sonne, den kleinen zwischen den großen und den Planeten und führte so die Konjunktion herbei, die ihm bereits in einem Museumsbericht aufgefallen war. Daß sich die Tür plötzlich schloß, erwies sich als kein Problem , da sie sich von Innen einfach öffnen ließ. Boston fand noch in der Nähe eines Risses im Fels (25) einen blau leuchtenden Stab, bevor er wieder zum Nexus fuhr, um mit dem grünen Schlüssel eine weitere Tür zu öffnen. Dem Öffnungsmechanismus fehlte aber anscheinend Ener-

Jetzt auch stark im Versand !!!
Versandtelefon: 0281-25922 & 0281-24985
Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel · Fax: 0281-23493
Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Software house

PC - CDROM

11th Hour	DV	89,95
3D - Ultra Pinball	DV	64,95
Albion	DV x	74,95
Aliens	DA x	74,95
Apache Longbow	DV	74,95
Archibald Applebrook	DV	69,95
Battle Beast	DV	69,95
Battle Isle 3	DV	79,95
Bermuda Syndrome	DV	69,95
Bing	DV	64,95
Bleifuss (Screamer)	DV	74,95
Braindead 13	DV x	64,95
Buried in Time	DV	74,95
Caesar 2	DV	79,95
Carribean Disaster	DV	89,95
Chewy - ESC from F5	DV	69,95
CivNet	DV x	89,95
Command-Aces of the Deep	DV	79,95
Command & Conquer	DV	89,95
Crusader	DV	79,95
Dawn Patrol	DV	29,95
Der Druidenzirkel	DV x	79,95
Der Talismann	DV	74,95
Destruction Derby	DA	89,95
Die Siedler 2 (Römer)	DV x	79,95
Dream Web	DV	29,95
Dungeon Keeper	DV x	84,95
Entomorph	DA x	79,95
Fade to black	DV	84,95
Fatal Racing	DA	64,95
FIFA Soccer '96	DV	79,95
Formula 1 Grand Prix	DV	34,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV x	99,95
Frankenstein	DV x	89,95
Gabriel Knight 2	DV x	79,95
Grand Prix Manager	DV x	89,95
Heroes of Might & Magic	DV	74,95
Hexen	EV	79,95
Hugo 3	DV	64,95
Indy Car Racing 2	DA	74,95
Lemmings 3D	DA	89,95
Made in Germany (Comp.)	DV	59,95
Magic Carpet 2	DV	79,95
Mission Critical	DV	74,95
Mortal Coil	DA	59,95
Myst	DV	69,95
NBA Jam Tournament	DA	84,95
Need for speed	DV	79,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
Panzer General 2	DA x	74,95
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
Phantasmagoria	DV x	84,95
Pinball World	DA	69,95
Pitfall (Windows '95)	DV	79,95
Pole Position	DV x	89,95
Police Quest - SWAT	DV x	79,95
Privateer & Data	DA	34,95
Pro Pinball - The Web	DV	54,95
RAN Trainer 2	DV x	69,95
Rayman	i.V.	
Rebel Assault	DV	34,95
Rebel Assault 2	DA	69,95
Riddle of Master LU	i.V.	
Schleichfahrt	DV x	79,95
Sens. World of Soccer	DV	74,95
Shannara	DA x	74,95
Shivers	DA	74,95
Sim City Enhanced	DV	24,95
Sim Isle	DV x	79,95
Sim Town	DV	69,95
Simon the Sorcerer 1 & 2	DV	89,95
Space Marines	DV	74,95
Space Quest 6	DV	79,95
Star Trek - Final Unity	DV	99,95
Steel Panthers	DA x	74,95
Stonekeep	DA	89,95
Strike Commander & Data	DA	34,95
SU-27 Flanker	DV x	74,95
System Shock	DV	34,95
TFX 2000: Eurofighter	DV	84,95
The 5th Musceteer	DV	69,95
The Dig	DA	69,95
Tie Fighter SVGA & Data	DA	67,95
Tilt	DA	54,95
Time Gate: Knight's Chase	i.V.	
Torin's Passage	DV	89,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	84,95
US Navy Fighter Gold	DV	84,95
Vollgas	DV	79,95
Warcraft 2	DV	74,95
Werewolf vs. Comanche	DV	74,95
Westwood Compilation	DV	74,95
Wetlands	DA	59,95
Wing Comander Armada	DA	34,95
Wing Commander 3	DV	99,95
Wing Commander 4	DV x	99,95
Wipeout	DA	89,95
Worms	DV	64,95
WWF Wrestlemania	DA	84,95
X-Wing SVGA & Datas	DV	69,95
Z	DA x	69,95

Wir führen außerdem:
• Amiga-Software
• Lösungsbücher
• PC-Hardware
• Joysticks

Einfach anrufen & nachfragen
Wir beraten Sie gern !!!
Ihr Softwarehouse-Team

Auch im Ladenlokal gilt: Verkauf zu Versandpreisen !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Eurocheck)
Ab 250.- DM Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + Nachnahmegebühr
Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 15.- DM Leistungsentschädigung.

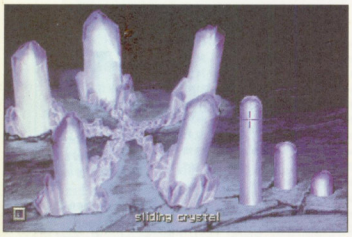
DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung
* = Spiel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich
Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !

gie, so daß Boston die Abdeckplatte weghebelte und mit dem Seil den Mechanismus mit dem Energiefeld verband. Die herbeigerufene Tram (26) brachte ihn zur

6. Karten-Insel

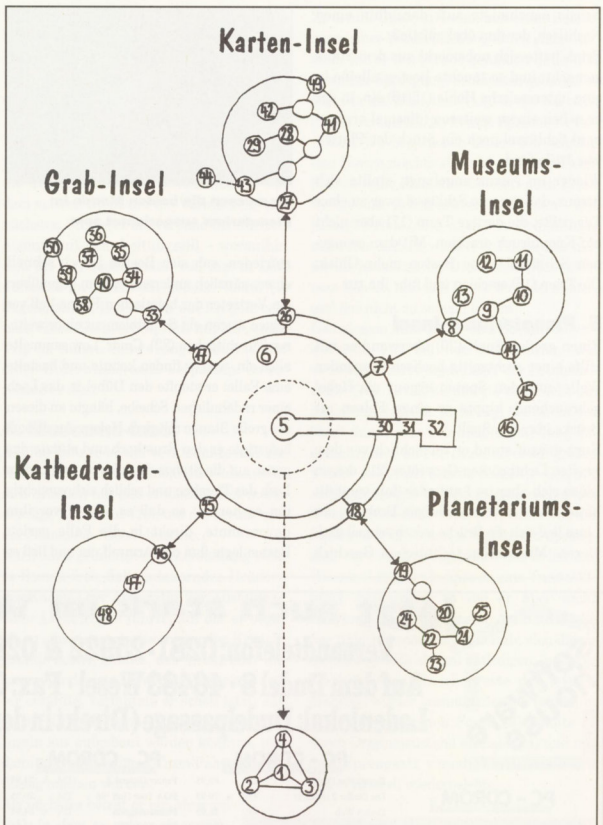
Nach einer gründlichen aber erfolglosen Erforschung der Insel stieß er auf ein Eingabepult (28), das genauso zu funktionieren schien, wie die Türschlösser im Nexus; gab er einen der Codes von den Stäben ein, so erschien ein Bild derjenigen Insel, zu der dieser die Tür öffnete. Der rote Code zeigte ihm eine Grabkammer, in der scheinbar ein geheimer Weg abwärts existierte – nur konnte Boston diese Insel nicht erreichen. Ein Stück weiter konnte er eine weitere Lichtbrücke in Betrieb nehmen (29) und kehrte schließlich in den Nexus zurück. Es mußte einen Weg geben...

Mit seiner Taschenlampe leuchte sich Boston durch einen dunklen Tunnel (30), der ihn zu einer Luftschleuse (31) führte, die wiederum zu einem Kommandoraum (32) gehörte. Hier entdeckte er den Grund für das Ausbleiben der Tram hinter der roten Tür: Der entsprechende Kontrollkristall war erloschen. Glücklicherweise diente der blaue Stab als Bedienungseinheit; sobald er auf die Löcher verteilt wurde, konnte jeder ausgewählte Kristall durch vorsichtiges Justieren aktiviert werden (Beim Verschieben der Stäbe veränderte sich das Glühen im Kristall). Und tatsächlich – die Tram (17) war wieder aktiv, und Boston machte sich auf zur



7. Grab-Insel

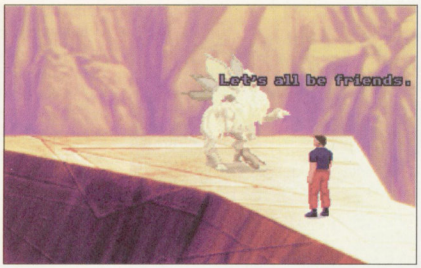
Unter einer Steinplatte (34) grub er den Eingang zur Grabstätte frei (35). Er trat auf die mit zwei Monden markierte Stelle und fixierete die abgesenkte Platte mit einer Eisenstange. Den mitgeführten blauen Kristall steckte er in die Öffnung, wodurch er das Licht anschalten konnte. Doch das Oberlicht war noch etwas verdreckt; er verließ den Raum und säuberte die Linse, auf die das Licht der Monde fiel. Boston ging zurück in



1. Landeplatz/Platform
2. Schiffswrack
3. Armreif
4. Gebeine
5. Maschinenraum
6. Säule/Energie
7. Museums-Tram
8. Tram-Station/Tür
9. Fossil
10. Lichtbrücke
11. Museum
12. Bibliothek
13. Lebenskristall-Raum
14. Strand/Schildkröte
15. Gewölbe unter Wasser
16. Höhle
17. Grab-Tram
18. Planetariums-Tram
19. Tram-Station
20. Schlucht
21. Lichtbrücke
22. Jag-das-Tier!
23. Höhle
24. Planetarium
25. Felsriß
26. Karten-Tram
27. Tram-Station
28. Kartenmaschine
29. Lichtbrücke
30. Dunkler Tunnel
31. Luftschleuse
32. Kommandoraum
33. Tram-Station
34. Grabeingang
35. Grabstätte
36. Wachen
37. Pyramide
38. Fledermaus-Höhle
39. Brinks Kristallmaschine
40. Lichtbrücke
41. Nest
42. Wasserfall
43. Schimmerndes Feld
44. Verborgene Insel
45. Kathedralen-Tram
46. Tram-Station
47. Laboratorium
48. Lichtbrücke
49. Strand/Maschinenteil
50. Mit Brink geht's bergab...

translated and published with kindly permission of NASA

die Kammer, woraufhin eine alte Statue erschien, die jedoch bei der leisesten Berührung zerstob. Als er nun den Sockel bestieg, senkte sich dieser einen Schacht hinab, und Boston fand sich vor einer weiteren Tür wieder (36). Ein einfacher Mechanismus erweckte leider eine Wächterkreatur, die allerdings Freund und Feind nicht unterscheiden konnte – kaum war sein Kumpel durch einen Lebenskristall wiederbelebt, fielen die beiden übereinander her. Nun konnte Boston nach einem Weg suchen, die Tür zu öffnen, und erstaunlicherweise stellte sich der als erstes gefundene Stab als Schlüssel heraus. Er hatte anscheinend den Ort erreicht, zu dem uns die Geister dieser Welt führen wollten. Im Inneren einer leuchtenden Pyramide (37), die sich ebenfalls mit dem Geister-Schlüssel öffnen ließ, lag ein konservierter Körper eines Eingeborenen, den Cmdr. Low mit einem Kristall wiederbelebte, obwohl ich zu



bedenken gab, daß wir uns nicht über Freund oder Feind sicher sein konnten. Doch der Fremde schien freundlich zu sein – obwohl Boston keinen Ton von dessen Reden verstehen konnte. Ich hatte gerade den Schlüssel zur fremden Spache gefunden und wollte Boston als Dolmetscherin zur Hilfe kommen, als mich eine ekelerregende Kreuzung aus Hummer und Spinne in ihr Nest verschleppte...

Boston erinnerte sich daran, dieses Vieh bereits auf der Karten-Insel gesehen zu haben, wollte aber für eine Befreiungsaktion erst Brink wiedergefunden haben. Er hatte Glück: Er fand Ludger hinter einer Höhle (38); dieser arbeitete jedoch an einer alten Maschine (39) und wollte partout nicht behilflich sein. Boston scheuchte in der Höhle (38) mit seiner Lampe die lichtscheuen fledermausartigen Viecher auf, was Brink gar nicht lustig fand. Cmdr. Low konnte in diesem Chaos Ludgers Lebenskristallvorräte an sich bringen und hatte diesen damit in der Hand: Meine Rettung gegen die Kristalle! Die Lichtbrücke dieser Insel (40) war in einem fürchterlichen Zustand. Boston mußte die Abdeckung entfernen und die Prismen im Inneren neu justieren (Das Licht mußte wohl durch das unterste Prisma in drei Komponenten zerlegt werden, die auf die anderen Prismen treffen mußten, um schließlich jeweils die farblich übereinstimmende Komponente zu aktivieren), um die Brücke zu aktivieren und über sie zur Karten-Insel zu gelangen.

Im Nest der Kreatur (41) trafen wir uns schließlich alle wieder, und Boston erklärte Brink seinen Plan: Dieser sollte das Wesen ablenken, woraufhin Boston durch die Tür zum Wasserfall (42) gelangen konnte. Dort



Wing Commander IV*
CD 93,90 DM

Mystic Rings
Der "fantastische" Laden
FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



" Z "
CD 74,90 DM

TITEL	VER.	CD	3,5"
11th Hour	DA	89,90 DM	99,90 DM
3 D Ultra Pinball	DV	69,90 DM	-
Action Pack (Dragon's Lair+Lemmings)	E	24,90 DM	-
AD&D 2: Masterpieces	E	79,90 DM	-
AH-64 Longbow*	DV	89,90 DM	-
Albion*	**DV**	**89,90 DM**	-
Alien Odyssey	DV	74,90 DM	-
Alone in the Dark 3*	DV	Vomö	-
Arcade Classic*	??	74,90 DM	-
Assault Rigs*	DA	79,90 DM	-
ATF US (X-Fighters)*	DV	89,90 DM	-
Awful Green Things*	DA	Vomö	-
Aztec: Empire of Blood*	??	Vomö	-
Battle Isle 3 (Win)	DV	86,90 DM	-
Bazooka Sue*	DV	89,90 DM	89,90 DM
Bernhard Langer Golf*	DV	69,90 DM	-
Biofo rge Gold*	**DV**	**89,90 DM**	-
Biofo rge Mission Disk	DV	49,90 DM	-
Bleifuß (Screamer)	DA	63,90 DM	-
Braindead 13	DV	69,90 DM	-
Buried in Time-Journeyman 2*	DA	82,90 DM	-
Burning Steel 4*	DV	74,90 DM	-
Caesar II	DV	79,90 DM	-
Caribbean Disaster	DV	94,90 DM	84,90 DM
Championship Manager 2*	DV	95,90 DM	-
Chewy-Flucht von F5	DV	74,90 DM	-
Chronomaster*	DA	79,90 DM	-
Command & Conquer I	E/V	89,90 DM	-
Command Aces of the Deep (Win95)	DV	79,90 DM	-
Crusader:No Remorse	DV	84,90 DM	-
Cybermage-Darklight Awak.*	DV	83,90 DM	-
Deathkeep AD&D (Win95)*	E	74,90 DM	-
Deep Sea*	DV	59,90 DM	-
Der Druidenzirkel*	DV	Vomö	-
Destruction Derby	DA	94,90 DM	-
Die Fugger 2*	DV	Vomö	-
Dragon Lore - Die Legende B.	DV	39,90 DM	-

TITEL	VER.	CD	3,5"
DSA III: Schatten über Riva*	DV	Vomö	-
Dungeon Keeper*	DV	88,90 DM	-
Elite 2 - Frontier *	DV	23,90 DM	23,90 DM
Endorfun*	DA	69,90 DM	-
Extreme Pinball*	DA	59,90 DM	-
Fade to Black	DV	89,90 DM	-
FIFA Soccer 96	DV	78,90 DM	-
Freddy Pharkas	DA	29,90 DM	29,90 DM
Gene Wars*	**DV**	**83,90 DM**	-
Grand Prix Manager (Win)	DV	86,90 DM	-
Heart of Darkness*	DA	Vomö	-
Hi-Octane	DV	39,90 DM	-
Hugo 3	DV	73,90 DM	-
Inca Coll.	DV	69,90 DM	-
Indy Car 2 Enhanced*	DA	79,90 DM	-
Jet Set Pack	E	24,90 DM	-
Jetstrike	E	29,90 DM	-
John Madden Football 96*	DV	83,90 DM	-
Kings Quest 6	DV	29,90 DM	-
Kings Quest Anth. 1-6	DV	39,90 DM	-
Knight's Chase*	DA	Vomö	-
Lands of Lore 2*	DV	Vomö	-
Legend of Myra	E	29,90 DM	-
Lost Admiral 2*	DA	69,90 DM	-
Lost in Time	DV	29,90 DM	29,90 DM
Made in Germany	DV	69,90 DM	-
Magic the Gathering (Win95)*	**DV**	**99,90 DM**	-
Mars	DV	Vomö	-
Mechwarrior 2	E/V	79,90 DM	-
Mechwarrior 2 (Win95)	E	Vomö	-
Mechwarrior 2 Mission Disk 1	DV	Vomö	-
Metal Marines (Win)*	E	69,90 DM	-
Milenia*	DV	64,90 DM	-
Mission Critical*	DA	79,90 DM	-
Monopoly	DV	74,90 DM	-
Monsterized*	DV	Vomö	-
Mortal Coil	DV	69,90 DM	-

TITEL	VER.	CD	3,5"
Muppet Treasure Island (Win)*	DV	Vomö	-
Need for Speed	DV	79,90 DM	-
NHL Hockey 96	DV	79,90 DM	-
Panzer General 2 (Win95)*	E/V	73,90 DM	-
Perfect General II	DA	79,90 DM	-
Phantasmagoria (Win)	DV	85,90 DM	-
Pinball Wizard 2000*	DV	69,90 DM	-
Pitfall: The Mayan Adv. (Win 95)	DV	79,90 DM	-
Planetfall: Floyd's Next Thing (Win)*	??	Vomö	-
Police Quest - Swat*	DV	79,90 DM	-
Pool Champion (Win95)*	??	69,90 DM	-
Power, Corruption & Lies*	??	69,90 DM	-
Pro Pinball - The Web	DV	59,90 DM	-
Ravenloft 2 - Stone Prophet	DA	74,90 DM	-
Rayman*	DA	73,90 DM	-
Red Ghost*	DV	87,90 DM	-
Return to Zork	DV	39,90 DM	39,90 DM
Riddle of Master Lu*	**DV**	**89,90 DM**	-
Sci-Fi Pack	E	24,90 DM	-
Sea Legends*	DV	79,90 DM	-
Sensible Golf*	DA	69,90 DM	89,90 DM
Shannara	DV	79,90 DM	-
Shell Shock*	DA	79,90 DM	-
Shivers	DA	78,90 DM	-
Shockwave (Win95)*	DV	79,90 DM	-
Sid Meier Classics*	DV	89,90 DM	-
Silent Hunter*	**DA**	**74,90 DM**	-
Sim Ant Classics	DV	39,90 DM	39,90 DM
Sim Isle	DA	79,90 DM	79,90 DM
Sim Tower (Win)	DV	79,90 DM	78,90 DM
Sim Town	DV	69,90 DM	69,90 DM
Simon 1+2 Special Edition	DV	89,90 DM	-
Simon the Sorcerer I	DV	39,90 DM	39,90 DM
Space Quest 6 (Win)	DV	79,90 DM	-
Space Quest Anth. 1-5	DV	39,90 DM	-
Star Trek Omnipedia	E	79,90 DM	-
Star Trek: 25th Anniversary	DA	29,90 DM	-

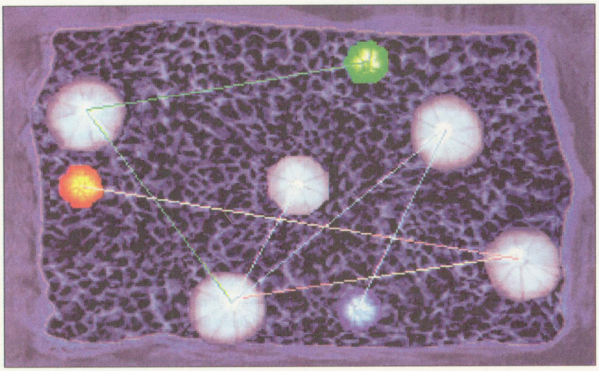
TITEL	VER.	CD	3,5"
Star Trek: Generations*	DV	Vomö	-
Star Trek: Klingon*	E	Vomö	-
Steel Panthers	DV	75,90 DM	-
Stone Racers	DV	68,90 DM	68,90 DM
SU-27 Sukhoi*	DV	74,90 DM	-
Superkarts Plus*	DV	59,90 DM	-
SyndicatePlus	DV	29,90 DM	79,90 DM
System Shock	DV	29,90 DM	-
T-MEK*	**DA**	**78,90 DM**	-
Talisman	DV	74,90 DM	-
Thexder (Win95)	DV	64,90 DM	-
Thexder 3 (Win)*	DA	Vomö	-
This means War! (Win)*	DV	84,90 DM	-
Thunderhawk 2*	DV	79,90 DM	-
Thunderscape*	DV	78,90 DM	-
Tilt	DV	64,90 DM	-
Tomb Raider*	??	Vomö	-
Top Gun Fire At Will*	DV	99,90 DM	-
Torias Passage	DV	84,90 DM	-
Total Distortion (Win)*	E	74,90 DM	-
UEFA Champion League*	DA	74,90 DM	-
Ultima 7	DA	29,90 DM	39,90 DM
Ultima Underworld I & II	DA	29,90 DM	-
USS Ticonderoga (Win)*	DA	79,90 DM	-
Virtual Karts*	DV	99,90 DM	-
Wargame Bundle*	E	74,90 DM	-
Warhammer - Dark Crusade*	??	75,90 DM	-
Warhammer - Im Schatten*	DA	75,90 DM	-
Wayne Gretzky All Stars*	DA	76,90 DM	-
Welcome to the Future*	DA	Vomö	-
Westwood Compilation*	DV	79,90 DM	-
Wing Commander 2 Classic	DA	29,90 DM	-
Wing Commander 4*	**DV**	**93,90 DM**	-
Worms	DV	69,90 DM	69,90 DM
Z*	**DA**	**74,90 DM**	-
... und jede Menge Lösungsbücher	ab	19,95 DM	

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 10.00 - 22.00 UHR · DI - 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 15,- – 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, Eurocon, Diners Club, MasterCard · Mystic Rings, Bettina Reichardt-Kron · 21682 Stade
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.





An der letzten zu aktivierenden Lichtbrücke müßt Ihr die Prismen in diese Stellung drehen, damit jedes farbige Prisma den entsprechenden Strahl abbekommt

wollte er mit einem Felsen den Wasserfluß durch einen Tunnel bis zum Gitter direkt neben mir umleiten. Soweit so gut. Doch der nächste Teil war haarsträubend: Boston überredete Brink, das Vieh zum Gitter (zu mir!) zu locken, damit ich dann das Gitter abreißen und das Monster mit dem Wasserstrahl zur Hölle jagen konnte. Natürlich funktionierte es tatsächlich, trotzdem gab ich in diesen Momenten keinen Pfifferling mehr auf mein Leben...

Brink war den Kristallen inzwischen so sehr verfallen, daß er sie sich kurzerhand mit Gewalt von Boston zurückholte und verschwand. Boston führte mich zu einer Konsole, die ein schimmerndes Feld erzeugte (43). Er zeigte mir die Steintafel, die ich jetzt entziffern konnte – ich schaltete das Feld ab, woraufhin eine Insel aus dem Nichts auftauchte (44), in der wir die vierte Steinplatte fanden.

Als wir, wieder zurück im Nexus, die Platten einsetzen wollten, erreichte uns ein Hilferuf von Brink – er hatte sich auf der Suche nach noch mehr Kristallen seine Hand im Felsriß eingeklemmt (25). Zu meinem Entsetzen stellte sich heraus, daß die einzige Möglichkeit, Brink zu befreien, darin bestand, ihm mit dem messerscharfen Unterkiefer die Hand abzusägen! Boston führte die Amputation mit stoischem Gleichmut durch, und Brink stoppte die Blutung teilnahmslos mit einem Kristall. Wir überredeten ihn, uns zur Einsetzung der Steinplatten zu begleiten. Doch diese bewirkte nur die Öffnung einer weiteren Tür, woraufhin Brink verärgert abzog. Boston und ich bestiegen die Tram (45) und erreichten die

8. Kathedralen-Insel

Wir entdeckten eine gigantische Maschinenanlage (47), die wir aber nicht aktivieren konnten, da an der untersten Bedienungskonsole ein Teil zu fehlen schien. Ich schlug Boston vor, zur Pyramide zu gehen und dem Alien ein paar Fragen zu stellen. Er schaltete die letzte Lichtbrücke an (48), nicht ohne sich bei dem Vogel zu entschuldigen, daß er dessen Nest von der Linse entfernen mußte. Wir gingen also zur Grab-Insel.

Boston reanimierte das konservierte Wesen (37) ein weiteres mal und dank meiner Spachkenntnisse konnten wir uns dieses mal verständigen. So erfuhren wir die tragische Geschichte dieses einst so mächtigen Volkes: Ihre überragende Technologie hatte den Tod überwunden, aber die "Lebenskristalle" erzeugten nur untotes Leben. Schließlich war es ihnen gelungen, den Geist vom Körper zu trennen und in die "Raum-Zeit-6" zu senden. Von dort aber fanden sie nie zurück – nur kurzzeitig können sie sich als Geister manifestieren.

Uns war klar, daß wir nur ein Rückfahrticket erhalten würden, wenn wir das Volk dieses bedauernswerten Fremden zurückholen könnten, und überredeten diesen daher dazu, uns das Versteck des fehlenden Teils zu verraten. Wir erhielten eine Codestange für die Kartenmaschine (28) und konnten das Teil am Strand der Karten-Insel bergen (49).

Gerade als wir es endlich in die Konsole (47) einsetzen wollten, kam Brink und forderte sämtliche Lebenskristalle von uns – obwohl auch von diesen zwei in die Maschine eingesetzt werden mußten! Wir folgten Brink auf die Grab-Insel, wo er uns seine Kristallmaschine (39) präsentierte, die leider nicht funktionierte. Boston erklärte ihm, daß unser Maschinenteil wohl auch dieses Gerät zum Laufen bringen könnte. Er durfte das Teil in den Schlitz am Gerät einfügen, woraufhin zwei Kristalle produziert wurden. Brink war das natürlich zu wenig und wir brauchten immerhin auch zwei Stück. Ehe ich's mich versah, stürtzte sich Brink auf Boston und machte Anstalten, ihm mit einem Stein den Schädel einzuschlagen. Dabei verlor er das Gleichgewicht und stürzte hinterrücks den Abhang (50) hinunter. Es war zwar nicht mehr Brink, der hier gestorben war, aber trotzdem mußten Boston und ich den Schock erst verdauen, bevor wir das Maschinenteil an uns nahmen und in die Konsole im Laboratorium (47) einsetzten. Boston fragte mich, wie die Maschine nun zu bedienen sei und ich überzeugte ihn, das ich das allein tun müsste. Er mußte die Mission zuende bringen, ich konnte nicht zulassen, daß er sich so kurz vor dem Ziel in Gefahr brachte.

Erst schien alles glatt zu gehen, doch als ich eine verklemmte Klappe öffnete, wurde ich von einem Energieblitz getroffen. Das Auge war geöffnet – und ich starb in Bostons Armen (so komisch das jetzt klingen mag). Boston hielt sich an sein Versprechen, mich nicht wiederzubeleben und begab sich über die Lichtbrücke (48) zum Auge. Dort erwartete ihn ein weiterer Wächter, den er durch das Abschalten der Lichtbrücke unsanft ins Wasser beförderte. Die Brücke wieder aufzubauen, das Auge zu betreten und in die "Raum-Zeit-6" überzuwechseln war eins – nichts konnte Boston jetzt noch stoppen.

Der Rest ist Geschichte:
Boston brachte sie alle zurück; einer der Fremden schaffte es sogar, Brink und mich von ich-weiß-nicht-wo zurückzuholen. Wir erhielten unser Schiff und verließen nach einem herzlichen Abschied Cocytus Richtung Heimat...

THE END





Caesar II

Marco Heinrich hat für alle verzweifelten, gescheiterten Provinzgouverneure und Stadthalter ein paar Tips zusammengestellt, die den Lesern und Marcos Bankkonto hoffentlich weiterhelfen.

Allgemeine Entwicklung:

Für die Entwicklung eines "Wohnkomplexes" gilt eine Bestimmte Reihenfolge: Forum – Markt – Bad – Schutz – Unterhaltung – Bildung

Dabei ist zu beachten, daß für die Entwicklung von "besseren" Wohngegenden erhöhte Gesundheit (Krankenhäuser), bessere Unterhaltung (Arena/Kollosseum und später Circus/Circus Maximus) und bessere Bildungseinrichtungen nötig sind, und zwar in der gleichen Reihenfolge wie oben aufgeführt. Zwischen dem Kartenrand und der Stadt sollte immer mindestens ein Feld frei bleiben, da es ansonsten unmöglich wird, eine Mauer um die ganze Stadt zu bauen. Diese ist aber für die hohen Ausbaustufen der Häuserblocks absolut notwendig (Sicherheit!). Kasernen, Gewerbestätten, Präfekturen und Märkte hemmen die Entwicklung von Wohngebieten. Daher sollten Kasernen oder Gewerbestätten immer von einem Ring von anderen Gebäuden wie Gesundheitseinrichtungen, Gärten, Brunnen oder Unterhaltungseinrichtungen umgeben sein. So werden möglichst wenig Häuserblocks in ihrer Entwicklung gestört, der Landwert steigert sich sogar noch zusätzlich. Es müssen aber genug Arbeiter, sprich Wohngebiete in der Nähe sein, sonst läuft die Produktion nicht auf vollen Touren. Auch ein Markt sollte in der Nähe nicht fehlen. Baut Ihr zwei Gewerbestätten gleicher Art, so muß der Abstand

KaroSoft
Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, komplett deutsch		96,50
AH 64 Longbow, komplett deutsch	+	89,90
Albion, komplett deutsch	+	89,90
Apache Longbow, komplett deutsch		79,50
Ascandancy, komplett deutsch		84,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	+	89,90
Battle Isle III, komplett deutsch		89,90
Bermuda Syndrom, komplett deutsch		89,90
Bing, komplett deutsch		65,90
Bleifuß, Anleitung deutsch		64,00
Bundesl.-Manager Hattrick, kompl. deutsch		67,50
Buried in Time, komplett deutsch		84,90
Caesar II, komplett deutsch		84,50
Championship Manager, komplett deutsch		96,50
CivNet, komplett deutsch		89,90
Command Aces of the Deep, komplett deutsch		85,50
Command & Conquer, komplett deutsch		89,90
Crusader, No Remorse, komplett deutsch		84,90
Cybermage, komplett deutsch		84,90
Der Druidenzirkel, komplett deutsch		67,50
Der Talisman, komplett deutsch		76,50
Destruction Derby, Anleitung deutsch		94,90
Die Siedler II, komplett deutsch	+	89,90
Dime City, komplett deutsch		84,90
Dungeon Master II, komplett deutsch		89,90
Eurofighter 2000, komplett deutsch		89,50
Fade to Black, komplett deutsch		89,90
FIFA Soccer 96, komplett deutsch		84,90
Flight Sim. 5.1, deutsche Version		119,50
Flight 5.1 Scenery „Las Vegas"		69,90
Flight 5.1 Scenery „Europe 1", kpl. deutsch		62,50
Flight 5.1 Scenery „Hawai"		49,90
Flight Shop, Anleitung deutsch		82,90
Flight Unlimited, deutsche Version		87,00
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch	+	99,95
Frankenstein, komplett deutsch		96,50
Fury 3, komplett deutsch		79,90
Gene-Wars, komplett deutsch	+	84,90
Grand Prix Manager, komplett deutsch		89,90
Heroes of Might & Magic, komplett deutsch		79,90
Hugo 3, komplett deutsch		79,50
Indy Car II, Handbuch deutsch		82,50
Jagged Alliance, komplett deutsch		89,90
Lands of Lore II, deutsche Version	+	a.A.
Made in Germany (Ansto/ß-Isle W/Stormenschw.)		68,50
Magic Carpet II, komplett deutsch		86,50
Mech Warrior II, komplett deutsch		86,50
Monopoly, deutsche Version		74,50
Myst, komplett deutsch		72,50
NBA Live 96, komplett deutsch	+	86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version		84,90
Need for Speed, komplett deutsch		86,50
Panzer-General II, Handbuch deutsch		79,50
PGA Tour Golf 96, Handbuch deutsch		84,90
Phantasmagoria, komplett deutsch		93,50
Pitfall (WIN 95), komplett deutsch		86,50
Pole Position, komplett deutsch		92,50
Pro Pinball - The Web, komplett deutsch		61,50
ran Soccer, komplett deutsch		79,50
ran Trainer, komplett deutsch		74,50
Rebel Assault 2		72,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch	+	94,90
Sensible World of Soccer, kpl. deutsch		84,90
Sid Meiers Classics (Civ/Ile„/Colonisation u.a.),dt.		89,90
Silent Hunter, Handbuch deutsch		79,50
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch		92,50
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch		84,50
Simon the Sorcerer I u. II, ka.pl. deutsch		97,50
Sim Isle, komplett deutsch		84,90
Sim Tower, komplett deutsch		89,90
Space Quest 6, komplett deutsch		86,50
Space Marines, komplett deutsch		84,50
Startrek: Next Generation, deutsche Version		97,50
Startrek Omnipedia		84,50
Steel Panthers, Handbuch deutsch		79,50
Stonekeep, komplett deutsch		86,50
Sukhoi SU 27, komplett deutsch		79,50
The Dig		72,50
Thunderscape, Handbuch deutsch		79,50
Tie Fighter		72,50
Top Gun, deutsche Version		99,90
Torin's Passage, komplett deutsch		89,90
Tower, Anleitung deutsch		93,50
Transport Tycoon De Luxe, komplett deutsch		89,90
Trivial Pursuit, komplett deutsch		82,50
Ultima Underworld I u. II, Anltg. deutsch		37,50
US. Navy Fighters Gold (incl. Data), kpl. dt.		89,90
Virtual Karts, komplett deutsch		99,95
Volligas, komplett deutsch		85,50
Warcraft 2, deutsche Version		84,50
Werewolf vs. Comanche II, kompl. deutsch		82,50
Westw.Compilat.(Kyr.1-3/Dune 2/L.of Lore),dt.		84,50
Wing Commander III, komplett deutsch		112,50
Wing Commander IV, deutsche Version		99,95
Wipeout, Anleitung deutsch		96,50
Woodruff, Schrieb of Azimuth, kompl. dt.		89,00
Worms, komplett deutsch		72,50
WWF Wrestlemania, Anleitung deutsch		89,90
X-Wing, Collectors, komplett deutsch		73,50
Zurk u. die Tiere d. Regenwaldes, kpl. dt.		61,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je		189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

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

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



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

SONY PSX

MPEG

SNES

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

Bitte nur 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

zwischen beiden groß genug sein, damit sie sich nicht gegenseitig Kunden wegnehmen. Grundsätzlich beim Städtebau auf später zu verlegende Aquädukte Rücksicht nehmen, d.h. die eine oder andere Lücke lassen,.stehen große Gebäude im Weg, wird die Wasserleitung recht teuer! Auf Ziehbrunnen kann völlig verzichtet werden, da diese nur die Entwicklung behindern.

Der Kampagnenmodus:

Im Kampagnenmodus sofort eine Produktionsstätte bzw. einen Hafen oder Handelsposten errichten (bei Produktionsstätten Arbeitscamp und genügend Arbeiter nicht vergessen) und gleich daneben ein Lagerhaus. Für diese Produkte baut man dann in der Stadt einen verarbeitenden Betrieb. Nahegelegene Städte sollten schnellstmöglich mit der Hauptstadt verbunden werden, weiter entfernte sobald genug Geld vorhanden ist. Die Anbindung von Städten ist für die Friedens- und Imperiums-Wertung wichtig. Häfen und Handelsstraßen sind für den Export bedeutsam, ansonsten stagniert die Verarbeitung der Waren in der Stadt.

Ebenfalls ratsam ist es, ein Fort mit einer zirka 150 bis 200 Mann starken Kohorte aufzustellen, in unruhigen Provinzen entsprechend mehr. Die Zwangsverpflichtungsrate sollte bei 1-2 % liegen, bei höheren Werten brechen schnell Unruhen in der Stadt aus. Besser den Sold erhöhen oder bei Angriffen, falls verfügbar, Hilfstruppen anwerben. Freie Stämme so schnell wie möglich "romanisieren", da von ihnen immer wieder Unruhen ausgehen, was bei der Vernichtung von Produktionsstätten teuer werden kann. Bei großen Provinzen darauf achten, daß für jeden Unruheherd (Küsten und Kartenränder: Plünderer und Barbaren, freie Stämme: Aufstände, Plünderer) genug Forts vorhanden sind, so daß die Unruhen gut und schnell erreichbar sind. Ansonsten kann es passieren, daß die Kohorten erst ankommen, wenn bereits die halbe Provinz in Schutt und Asche liegt.

Finanzielles:

Die Einkommenssteuer möglichst schnell auf ca. 3% und die Gewerbesteuer auf 5% senken, damit keine Unruhen entstehen. Wenn alles gut läuft, könnt Ihr die Gewerbesteuer ruhg um 1 bis 2 % erhöhen. Es ist übrigens sehr wichtig, genügend Tempel und in deren Nähe Präfekturen zu haben, da ansonsten Diebe mit den sauer verdienten Denarii verschwinden.

Am Anfang könnt Ihr beim Imperator ruhig mal in Ungnade fallen, Minusbeträge auf dem Konto sollten jedoch eine absolute Ausnahme sein! Ständig negative Jahresbilanzen sind zu vermeiden, droht die Abberufung durch den Imperator, ist rigoroses Sparen angesagt. Verlangt der Imperator Waren, solltet Ihr ihm diese unbedingt liefvern, auch wenn dafür extra eine Produktionsstätte gebaut werden muß. Man kann ja einen entsprechenden Verarbeitungsbetrieb in der Stadt errichten, und so das Ganze zum eigenen Vorteil umkehren. Wirft die Stadt jedes Jahr zirka 1000 bis 2000 Denarii Gewinn ab, solltet Ihr Euer Gehalt dringend erhöhen. In einer neuen Provinz nicht vergessen, das Gehalt wieder herunterzusetzen – auch im alten Rom waren die Bürger nicht gut auf zu hohe Diäten zu sprechen!

Seid Ihr so gut, daß der Imperator eine Beförderung anbietet, in Eurer persönlichen Kasse ist aber noch recht wenig Geld, hängt ruhig nochmal 10 Jahre an die Regierungszeit dran.



Chewy – Escape From F5

Claudia Klodtka aus Salzgitter hat ein Herz für kleine pinkfarbene Außerirdische. Sie läßt Chewie seine Abenteuer auf F5 und der Erde selbst erzählen, was dank des Translators auch wirklich gut funktioniert.

Die Flucht

Hi, ich bin Chewy. Clint, dieser Trottel, ist ja auf die Erde abgestürzt und ich versauer hier in einem Borx-Gefägnis auf F5. Meine Aufmerksamkeit fällt als erstes auf das Kissen, das Monokel und das Notizbuch. Alle drei Sachen nehme ich an mich und benutze das Monokel mit dem aufgeschlagenen Notizbuch, woraufhin ich schon die Lösung für mein Problem "Spinatfütterung" erhalte. Dafür schnappe ich mir erstemal den grünen Schleim vom Boden und benutze jenen mit dem Kontrollauge, das des öfteren aus der Klappe lugt. Daraufhin wird ein Spinat-Zwangsernährungs-Schlauch auftauchen, den ich mit dem Kissen außer Gefecht setze, noch bevor ich meine nächste Super-Sonder-Luxus-Spinatportion kriege. Der Spinatstau lockt zwei Wachposten an, die großzügigerweise meine Zellentür offenlassen. Nachdem ich mich befreit habe und die Borx-Wachen gefangen sind, ergreife ich die Key-Card, den Spinatschleim und das Kabel und gehe nach links. Hier erblickt mein Auge einen Bork-Wächter, den ich kurz entschlossen mit dem Kabel, das ich mit dem Gitter verbinde, zu einer Grillparty à la Bork verleite. Leider sind meine Füße nicht isoliert, so daß ich mir eine andere Möglichkeit überlegen muß,wie ich über den Gitterstег komme. Vielleicht finde ich im Raum rechts neben meiner Ex-Gefängnis-Zelle eine Lösung? Ich watschle also dorthin und schiebe meine Key-Card in den Kartenschlitz und wähle das Symbol ganz links. Eine Sonde trägt mich jetzt wortwörtlich auf ihren Händen. Jetzt ist schnelles Handeln meinerseits gefragt. Ich muß mir nämlich im Eiltempo den klebrigen Schleim an meine Füße pappen. Na toll! Wenn mich jetzt die Sonde zum Raum mit der Elektrobrücke befördert, ergreife ich meine Chance – und das Rohr. Jetzt gehe ich sprichwörtlich an der Decke, lande aber äußerst unsanft. Erneut benutze ich meine Key-Card, drücke den Knopf und nehme die Card wieder an mich. Völlig ausgedurstet versuche ich mich am Boca-Bola -Automat , der aber nur eine erfrischende Boca-Bola-Dusche auf mich los-



läßt. Vielleicht hilft mir aber das "Out of work" Schild weiter, das flugs an den Automaten gehängt wird. Nach getaner Arbeit schiebe ich meine Key-Card in den Kartenschlitz des mittleren Raumes. Dort lege ich den Hebel um und werde Zeuge einer Folterung, die ich meiner Meinung nach weltmeisterlich kommentiere. Nach dieser "Einlage" verlasse ich nochmal diesen Raum und benutze mit guter Hoffnung wiederum den Boca-Bola-Automat, nachdem er "repariert" wurde. Ich werde zwar nicht naß, dafür kommt zuerst die Boca-Bola und dann der Becher. Links nehme ich das Stahlseil und begebe mich zurück in den mittleren Raum, nehme den Gipseimer und spanne das Seil an die Haken. Betätige ich nun dreimal die Klingel, erhalte ich beim zweiten klingeln einen Hamburger vom Bork höchstpersönlich. Beim dritten klingeln stolpert der Bork und legt eine 1A-Bruchlandung hin. Ich gehe in die nun unbewachte Folterkammer, schnappe mir die Nasenzange und quatsch ein bißchen mit dem "schreienden Nimoya-



HINT-BOOKS

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Alone in the Dark 1 & 2	King's Quest 7 / Lands of Lore	*NEUHEITEN:*
Alone in the Dark 3	Legend 1 & 2	Anvil of Dawn
Ambernstar / Ambermoon	Legend of Kyrandia 1, 2 oder 3	Alien Odyssey & Creature Shock
Beneath a steel Sky	Leisure Suit Larry 1, 5 & 6	Aliens
Betrayal at Krondor	Little Big Adventure	Archibald Applebrook
Bioforge / Buried in Time	Maniac Mansion 1 & 2	Battle Isle 3
Command & Conquer	Menzoberranzan / Myst	Bermuda Syndrom
Conspiracy & Redbell	Might and Magic 3, 4 oder 5	Chewy -Esc from F 5
Crusader	Monkey Island 1 & 2	The Dig
Daug, of Serp. & the Scroll	Panzer Gener./ Phantasmagoria	Druid
Discworld / Dragon Lore	Police Quest 3 & 4	Die 5 Musketiere
Dungeon Master 1 oder 2	Pr. of Ice / Quest for Glory 3 & 4	11th Hour & 7th Guest
Elvira 1 & 2 / Erben der Erde	Ravenloft 1 oder 2	Frankenstein
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3	Sam + Max / Schatz im Silbers.	Mission Critical
Flight of the Amazon Queen	Simon the Sorcerer 1 & 2	Rebel Assault 1 & 2 & Wetlands
Gabriel Knight / Goblins 1 & 2	Space Quest 4 & 5 oder 6	Riddle of Master Lu
Jagged Alliance	Star Trek 1 & 2 oder Next Gen.	Shanara
Heimdall 1 & 2	DSA 1 oder 2 - 24.80 DM	Stonekeep
Höhlenwelt / Inca 1 & 2	Ultima 7/1 oder 2 oder Ultima 8	Talisman
Indiana Jones 3 oder 4	Ultima Underworld 1 oder 2	Torins Passage
Ishar 1, 2 oder 3	Vollgas / Woodruff	Warcraft 2
King's Quest 5 & 6	Wizardry 6 oder 7	

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 1,5 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, Nordhausstraße 11, 13409 Berlin, Tel./Fax: 030/4911785 oder Tel: 0172/3911072



STAR TREK

Bei uns gibt's alles über die phantastischen Filmthemen unserer Zeit: Kinoplakate, Magazine, Uniformen, Masken, Bücher, Filmmusik auf CD, Videos (auch in Originalfassung!), Laser Discs, Modellbausätze, Anstecker, Pappaufsteller und vieles mehr. **Riesenkatalog** kommt sofort gegen 4 Mark in Briefmarken: Bitte unbedingt Interessengebiete angeben...

STAR WARS · X-FILES · SPECIES · T2

Importservice! Riesenauswahl! absoluter Kult! günstige Preise!

CINEMABILIA — ALLES ÜBER FILM & KINO

Cinemabilia • Postfach 10 65 51 • 28065 Bremen
Tel.: 0421/17490-0 • Fax: 0421/17490-50

Im Jan./Feb. vorraus.:
Albion kd 99.-
Cybermage d 89.-
Duke Nukem 3D 99.-
Dungeon Keeper d 99.-
Grand Prix 2 kd 119.-
Pole Position 99.-

GALAXY

PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 * 81369 München

IBM

Mechwarr.2 Exp. 59.-
Quest for Fame d 99.-
Quake 99.-
Silent Hunter d 89.-
Virtua Karts d 99.-
Wing Comm.4 kd 129.-
Z d 89.-

Soundblast.32PnP 299.-
Gravis Phönix 199.-
Gravis Firebird 129.-
Gravis Analog Pro 79.-
Wingman Extreme 99.-
Yamaha YST-M35 Wa.249.-
Yamaha Subwoof. 199.-

IBM

Gravis Ultras.ACE 199.-
CH Pro Peddals 269.-
CH Flight Stick Pro 159.-
Thrustm.Form.T2 289.-
Thrustm F16 FCS 289.-
Sidewinder Stick 149.-
Nusound PnP 299.-

CD ROM:

11th Hour kd 99.-
Allied General 99.-
Comm.& Conq.kd 99.-
Crusader kd 99.-
Druidenzirkel d 99.-
EF 2000 kd 99.-
FIFA Soccer 96 kd 99.-
Earthworm Jim 89.-
Grand P.Manag.kd 99.-
Hexen d 89.-
Indy Car Racing 2d 89.-

IBM

NBA Jam T.E. 79.-
Ran Trainer 2 kd 69.-
Rebel Assault 2 d 69.-
Steel Panthers d 99.-
Stonekeep d 89.-
Talisman d 69.-
The Dig d 69.-
Tiefighter d 89.-
Torins Passage kd 89.-
Warcraft 2 kd 99.-
Williams Arcade Cl. 69.-
Wichaven d 89.-

Wir führen außerdem:
Sony Playstation d 599.-
Sega Saturn d 599.-
Panasonic 3DO e 649.-

U.V.A.M.

Neo Geo CD Rom 649.-
Jaguar CD Rom e 349.-
Manga Video & 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 2-3 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch Anliet.
U- & S-Bahn Haltestelle HARRAS
FAX: 089 7606024
Händleranfragen erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

ner". Da er sich in seiner eingezwängten Lage als nicht besonders gesprächig erweist, schalte ich die Maschine mit dem Knopf ab. Danach labere ich noch mal mit ihm und schmücke sein Gesicht mit dem Gipseimer. Bei der dritten Konversation erhalte ich endlich eine Information über einen geheimen Ausgang. Dieser kommt zum Vorschein, wenn ich die Bodenplatte unten im Raum mit der Nasenzange öffne. Nachdem ich den Geheimgang durchquert habe, schraube ich das Gitter erneut mit der Nasenzange ab. In dem nun erreichten Raum erblicke ich doch glatt ein Surimy, eine Gattung, die für ihre Borx – vertreibenden Blähungen berühmt ist. Als ich es schnappen will, hoppelt es davon. Ich nehme mir den "DeePaint"-Farbtopf. und biete dem Surimy, das sich in der Mauerspalte verkrochen hat, den Hamburger an. Und nun auf zum nächsten Raum. Dort drücke ich den Knopf und schon bin ich im wahrsten Sinne des Wortes geplättet. Da aber der Bork-Wächter auf diese "PUSH THIS" Aufforderung nicht hereinfällt , ändere ich die Aufforderung mit der roten Farbe. Daraufhin fällt der Bork seiner Neugier zum Opfer und legt sich flach. Den nun entstandenen grünen Teppich nehme ich an mich und marschiere nach rechts. Dem dort vorhandenen Terminal überlaß ich für einen Moment meine Key-Card und lege den flachen Bork auf den Scanner. Bei einen Schwätzchen mit den Terminal lasse ich die Prioritätsstufe meiner Key-Card ändern. Schon hab ich eine "golden Key-Card" die mir alle Türen auf F5 öffnet. Das probiere ich gleich mit der Tür rechts aus. Im Raum kann ich ein Borx-Experiment beobachten. Nachdem der Raum leer ist nehme ich den Talisman an mich, lege ihn aber gleich wieder in die rechte Transformer-Röhre. Als Prof. Bork, seinen Talisman suchend, sich in die Röhre verkriecht, sause ich zum Terminal und benutze dieses. Ich stelle mich nun selbst in die linke Röhre, woraufhin eine gar schröckliche Verwandlung eintritt: Ich werde zu einem ...ich mag's gar nicht auszusprechen... einem Bork! Wieder im Flur werde ich zum Müll-Bork abkommandiert. Also öffne ich die nächste Tür rechts und quatsch den Bork an. Als dieser 'ne Fliege macht werde ich wieder normal. An der Computeranlage drücke ich so lange auf dem Knopf herum, bis auf dem Monitor mein geliebter Raumgleiter erscheint. Ein Sprung aufs Fließband und schon werde ich zur Müllhalde transportiert In der Müllhalde wühle ich im Schleim (pfuideibel) und finde eine Zündkerze, sowie im Schrott einen Borx-Blaster. Rechts liegt mein Raumgleiter in einem desolaten Zustand Nachdem ich ihn öffne und einsteige, fällt mir auf, daß der Fluxo Flex fehlt. Vielleicht weiß der Eremit was über dessen Verbleib. Ich verstehe aber nur Bahnhof, hole also geschwind meinen Translator aus dem Gleiter. Beim Gespräch erfahre ich, was ich tun muß um mein Fluxo Flex wiederzubekommen. Kurz mit dem Blaster das Aschehäufchen bearbeitet und schon erhalte ich als Gegenleistung wie versprochen meinen Fluxo Flex. Diesen und den Translator baue ich schnell in meinen Gleiter ein und betätigte den Startknopf. Nach dieser kurzen Reise, die leider durch ein Sicherheitstor gestoppt wurde, öffne ich das Gitter mit den Nasenzieher. Das folgende Labyrinth ist natürlich kein Problem für mich (die Spinnen sind zum Glück ungefährlich), ich stelle einfach die Schalter in folgende Positionen: 1 – links / 2 – rechts / 3 – links. Durch diese Schalterstellung verschwindet der erste

INSERENTENVERZEICHNIS

Althoff	177	Magic Line	75
Arctic	11	Magnat Audio	57
AZTECH	49	Media Point Rose	18/19
B.E.S.T. Computing	119	Microprose	40/41,45,53,137,157
Softwareversand Bachler	30	Mindscape	147
Blue Byte	47	Multimedia Soft	117
Bomico	21,23,25,59,61,64,142/143	Mystic Rings	71
Brinkmann Niemeyer	184	Navigo Multimedia	135
Call & Play Geratz	149	Okay Soft	139
Cinemabilia	75	PC-Fun	139
Cyberstorm	175	Philip Morris	2
Decos	127	Playcom	123
Die CD	177	Sierra Cocktel Vision	17,121,129
Electronic Arts	111,113,115	Soft & Sound	151
Fantasy Productions	163	Software 2000	15,33
Galaxy	75	Softwarehouse	69
Game it!	67	Sound & Vision	117
Gamebusters	125	Supervision Enterprises	119
Gameshop LAP	127	Test'n'Take	29
Groß Electronic	73	Traumfabrik Spiele	13
Hint Shop	127	Versand 99	35
Jet & Stream	43	WIAL Versand	51
Jöllenbeck	139		
Karosoft	73		
Krombacher Brauerei	183		

Dieser Ausgabe wurde ein Prospekt von Pearl Agency beigeheftet (Seite 77 – 108).

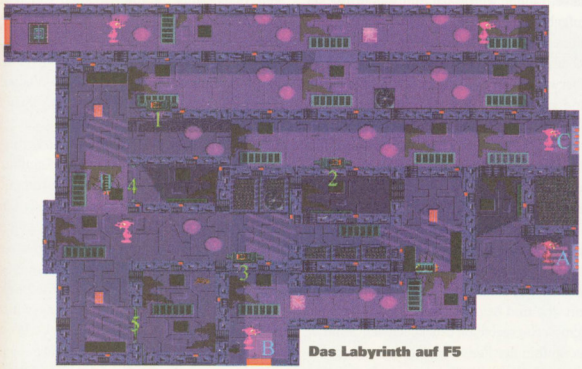
STYLE OF THE ARTS. Produktion: STYLE OF THE ARTS GMBH 07631/1763-0 · Art Director & Fotos: Michael H. Sichler

Laser (4). Ich hetze durch denn nun begehbaren Tunnel und öffne das Gitter (A). Was ich hinter den Gitter sehe, nehme ich lässig, da ich das Surimy auf den Oberbork loslasse. Dies vertragen die Borx wohl nicht so gut, denn sie fallen sofort in einen intergalagtischen Ohnmachtszustand. Ich gehe wieder zurück ins Labyrinth und bringe die Schalter in folgende Stellung: 1 – rechts / 2 – links / 3 – rechts. Dadurch öffnet sich das untere Lasersicherheitssystem (5). Ich schnappe mir das Seil in der Kammer. Rechts unten ist ein weiteres Gitter (B), das ich, welch Überraschung, öffne und hindurchkrieche. Das Seil befestige ich an dem Geländer, sonst komme ich ja nicht vom Podest runter. Ich klettere an dem Seil runter und befinde mich nun in einem Raum mit Glasröhren. Aus einer Glasröhre läuft eine Flüssigkeit aus, die ich mit dem Boca-Bola-Becher an mich nehme. Diese Flüssigkeit gibt man auf den Hebel und legt ihn um. Ich stelle mich auf den Abtaster, wodurch die Tür zum Thronraum geöffnet wird, schnappe mir dir Cyberkrone des Oberborx und setze sie auf. Im Cyberspace muß ich so lange die Hebel bedienen bis alle Cyber-Borx umschlossen sind. Danach verlasse ich das Cyberspace und drücke den roten Schalter, wodurch ich eine Nachricht erhalte. Links im Raum ist ein Terminal mit Knopf den ich drücke. Damit ich die Sternenkarte abspeichern kann, nehme ich die Cartridge auf der Konsole, stecke sie in das Einschubfach und nehme ich sie nach dem Back-Up wieder mit. Ich gehe durch die Tür und dann zur Müllverarbeitungsanlage, wo ich den Hebel bediene, auf das Fließband hüpfe und das Gitter öffne. Wiedermal klettere ich hindurch und gehe durch das Gitter (C) rechts oben im Labyrinth zu meinen Raumgleiter. Und siehe da, das Sicherheitsgitter ist nun offen. Ich steig in meinen Gleiter, schiebe die Cartridge in den Schacht und drücke den Startknopf. Ab geht der Flug.

Ankunft in Smalltown

Oh Gott, was für eine Landung. Mein armer Gleiter ganz in Flammen und nichts zum löschen da. Im Raum links Angelrute, Trichter und Schlauch verschwinden lassen und dann durch die Tür. 'Ne Milchflasche unter den Nagel gekrallt und nach links ins Wohnzimmer. Dort nehme ich mir die Fernbedienung auf den Tisch und benutze sie mit dem Fernseher. Und was höre ich auf jedem Kanal? Keine Ahnung, auf jeden Fall was, was ich nicht verstehe. Ich brauchte wohl meinen Translator, aber der ist noch in meinen flambierten Gleiter. Raus aus dem Raum und rein in die Küche. Ich erbeute die Putenkeule im Kühlschrank und den Kaffee auf der Ablage, in der Schublade findet sich ein lohnenswertes Messer Wieder raus und die Treppe rauf. Rechts ist das Schlafzimmer, wo ich natürlich reingehe. Dem Kater gebe ich die Putenkeule, die sich in ein paar Sekunden in einen blanken Knochen verwandelt. Diesen nehme ich mir wieder und schaue noch, was wohl in der Schublade ist. Autsch!! Eine Mausefalle. Von Schmerzen geplagt, greife ich mir den Ghettoblaster, in dem auch schon eine Kassette schlummert. Hinters Haus, wo ich den Schlauch an der Wasserpumpe befestige und durchs Fenster lege. Im Keller kann ich jetzt endlich meinen Gleiter löschen. Dadurch ist es möglich an den Translator zu kommen, den ich gleich im Wohnzimmer bei den Werbespots ausprobiere. Ich kann alles prima verstehen, merke mir das Rezept für den Muntermacher und schalte auf den Kanal mit dem Snow-White Spot um, den ich mit dem Kassettenrekorder aufnehme. Erneut hinters Haus, wo ich mit dem Messer den Sessel aufschneide. Die hervortretende Sprungfeder befördert mich prompt in Nachbars Garten,.wo ich den Kürbis und das Hühnerfutter nehme. Da der Hund mich nicht durchläßt, benutze ich im Inventory die Angelrute mit dem Putenkeulenknochen. Mit dieser Knochenangelrute angele ich mir das Gebiß des bissigen Hundes, der sich total veränstigt in seiner Hundehütte verkriecht, als er den Verlust bemerkt. Jetzt kann ich beruhigt mit dem Hahn sprechen. Ihm gebe ich das Gebiß, das dem Hund kurz darauf ganz schön zu schaffen macht. Dies nutze ich aus, um ein paar schöne Eier zu stehlen. Da ich nun alles im Garten getan habe, was es hier zu tun gibt, möchte ich wieder zurück ins Haus, wozu ich das Hühnerfutter auf der Wippe streue, das das fette Huhn anlockt. Zurück im Haus begebe ich mich in die Küche und bearbeite mit dem Messer den Kürbis, der daraufhin in Kürbiskerne, Kürbisfleisch und eine Kürbismaske zerfällt. In der Küchenmaschine mixe ich nun den Muntermacher (1 Tasse Kaffee, 6 Eier, 1 Flasche Milch und 500gr Kürbis), nehme den Becher selbstredend mit und verabreiche das Gemisch mittels eines Trichters Howard, der sich in seinem Arbeitszimmer selbst in den Schlaf geschrieben hat. Dieser geht von dieser Designerdroge wie in Trance vor den Fernseher.





Das Labyrinth auf F5

Das Kürbisfestival

Nun will ich in die Stadt, also raus aus dem Haus und den Kürbiskopf aufgesetzt. Rein in die Stadt, wo alle wegen dem Kürbisfest in großer Aufregung sind. Im Shop rede ich mit den Zwillingen, die mir von ihrem kaputten Boca-Bola-Automaten erzählen. Solche Probleme bereits gewohnt, greife ich in den Boca-Bola-Automaten und "repariere" ihn im handumdrehen. Als Gegenleistung gibt mir Holly ein Päckchen Schreibmaschinenpapier. Zurück auf die Hauptstraße, auf der neben dem Bürgermeister ein 10 Cent Stück liegt, das ich mit der Mr. Pumpkin-Figur verwende, die daraufhin ihren Geist aufgibt. Ich latsche nun aus der Stadt, zum Haus und ins Arbeitszimmer. Dort stecke ich die Schreibmaschinenblätter in die Schreibmaschine, setze mir die Cyberkrone auf und schreibe ganz locker das beste Buch aller Zeiten. "Escape from F5" ist ja auch ein genialer Titel, oder? Das Manuskript gebe ich Howard, der endlich ansprechbar wird. Howard schließt sich mir nun am nächsten Morgen an, wir befinden uns auf dem Flur, wo sich auch das Surimy eingefunden hat. Dieses fange ich mir und lese die Zeitung unter der Haustüre, die von einem nächtlichen Überfall der Pumpkin Ghost Lady. Im Keller fülle ich die Milchflasche mit Wasser und gehe aus dem Haus. Da mich das Surimy so hungrig anstarrt, mußte ich ihm einfach Howard's alte Schrottkarre verfüttern. Nach dem Blähungsanfall des Surimiys gehe ich noch einmal auf den Dachboden und reiße die vertrocknete Pflanze aus ihrem Topf. Stattdesen pflanze ich die Kürbiskerne ein und gie Wasser drüber. Das Surimy erweist sich als Super-Dünger. Als ich das Haus verlasse, höre ich ein Krachen. Aus den Kernen ist ein Monsterkürbis geworden. Wider in der Stadt benutzte ich Howard um mit dem Drogeristen zu reden, da er mir irgendwie nichts geben will. Da Howard den Kürbiswettbewerb gewinnt, erhalten wir ganze 1,75 Dollar von den anfangs 100 Dollar (Howard, warum hast du so viele Schulden?). Wenigstens hilft mir das Fläschchen Dünger weiter, als ich Howard zum Polizei-Ablenkungs-Angestellten kommandiere und dann den Dünger in die Flasche des Polizisten im Telefonkästchen kippe. Nach nur einem Schluck heißt es: Au revoir, Mr. Polizist. Da wir ja auch noch den Brief mit meinem gigantischen Bestseller wegschicken wollen, gehen ich und Howard zum Bahnhof, wo ich Howard den Schalterbeamte fast zu tode langweilen lasse. Währenddessen greife ich in den Postsack und fische eine Briefmarke raus, die ich auf der Stelle auf den Brief mit dem Manuskript klebe und diesen in den Sack zurücklege. Wieder auf der Straße angekommen, verbinde ich den Ghettoblaster mit der Pumpkin-Figur und lege mich mit Howard auf die Lauer. Viele Stunden später taucht die Pumpkin Ghost Lady tatsächlich auf. Als wir die Kassette dann abspielen, erschrickt sie so, daß sie kleiner wird und wir sie bequem mit einer Flasche einfangen können. Holly und Molly sowie dem Bürgermeister zeige ich die Pumpkin Ghost Lady und bekomme als Dank einen Hotelgutschein für ein Luxushotel in Big City und ein Monats-Bahnticket für den Bummelzug. Bevor ich und Howard aber losfahren gehen wir nochmal zurück zu unserem Haus, wo im Briefkasten bereits die Rückantwort des Verlages liegt: ABGELEHNT! Total niedergeschmettert verlassen wir die Stadt mit Hilfe des Zuges in Richtung Big City.

Big City



richtigen Zahlen

Nachdem wir angekommen sind, hole ich mir erstemal eine Zeitung, die ich mir anschaue, alle Artikel lese und das Poster entferne. Danach gehen wir in die Gasse und betrachten den Zaun, wo Kinder die Zahlen für das Zahlenschloß draufgekritzelt haben. Nachdem ich die eingegeben habe, öffnet sich die Tür und ich gehe mutig rein, Howard ist ja zu feige mitzukommen. Drinnen finde ich einen Ring und eine Armbanduhr, die ich mitgehen lasse. Leider werde ich von einem Rocker aufgehalten, mit dem ich dann meine Kräfte messe. Ich gewinne natürlich und erhalte modische Lederklamotten, die ich mir gleich überwerfe. Jetzt gehe ich raus aus der Gasse und spreche mit dem Taxifahrer, der mich darauf hinweist, daß mein Kontostand nicht der beste ist. Kurz entschlossen gebe ich ihm den Ring, den er sich schon immer wünschte, wodurch wir unbegrenzt Freifahrten bei ihm gut haben.Mit dem Taxi fahren wir zum Verlagsgebäude, in das ich auch reingehe und mit der Sekretärin rede, die uns allerdings gleich wieder den Weg hinaus weist. Wieder auf der Straße unterhalte ich mich mit Joe und erhalte einen Hot Dog. Links vom Verlagsgebäude drücke ich den Schalter, woraufhin der Fensterputzer heruntergefahren wird. Wenn ich dieses dreimal wiederholt habe, rennt der Fensterputzer entnervt weg. Wir steigen wieder ins Taxi und fahren ins Hotel. Dort kommen wir an einem Junge nicht vorbei, der alle die rein wollen mit der Wasserpistole beschießt, was in unserem Fall Howard passiert. Nachdem ich dem Junge das Poster seines großen Idols Spark Bodgers gegeben habe läßt eruns dann aber doch passieren. Im Hotel nehme ich die Zigarre aus dem Aschenbecher und gebe den Hotelgutschein an den Portier. Aber der Gutschein ist seit fast 50 Jahren ungültig. Wir gehen wieder raus und da rauche ich den Jungen so voll, daß sein schön pinkfarbener Kaugummi in Howard's Gesicht landet. Wir gehen wieder ins Hotel und stopfen mit dem klebrigen Zeug die undichte Wasserleitung. Der Portier ist uns so dankbar, daß er uns die Luxussuite gibt. Wir erklimmen also die Treppe und öffnen alle Türen. Bei der Tür, aus der uns eine Schnapsflasche entgegensegelt, öffnen wir die Tür noch einmal und erhalten eine Kapitänskappe die ich auch sofort gründlich untersuche. Zweimal stürzen wir beinahe ab, bevor wir hinter einer anderen Türe einen Kammerjäger antreffen. Die erste Tür links ist unser Zimmer. Dort schalten wir die Lampe an, schauen aus dem Fenster und legen den Hot Dog dem Kakerlakenspäher als Köder aus. Plötzlich ist da eine Kakerlakenarmee, vor der selbst der Kammerjäger flieht, nachdem wir wieder seine Tür öffneten und ihn von unserem Kakerlakenproblem berichteten. Freundlicherweise läßt er uns aber seine Kammerjäger-Ausrüstung da, die wir auch gleich an der Kakerlakenarmee testen. Schließlich verlassen wir das Hotel und gehen nach links zum Kostümverleih. Im Laden rede ich kurz mit dem Inhaber und nehme mir die Visitenkarte mit. Per Taxi (immer das "Cab"-Schild mit der Faust anklicken) geht es zu den Filmstudios, wo ich dem Pförtner die Zeitung mit dem Stellenangebot für einen Laufburschen zeige, worauf ich einen Kostümgutschein kriege. Diesen Gutschein löse ich im Kostümshop ein. Dann fahren wir wieder zum Verlag und nehmen den Fensterputzer-Aufzug. Da das Fenster leicht geöffnet ist und die Sekretärin anscheinend keine Insekten mag, benutze ich die Kammerjäger-Ausrüstung, woraufhin die ganzen Kakerlaken freigelassen werden und die Sekretärin panikartig davon läuft. Es folgt ein kurzer

Besuch beim Verlagschef, der uns zwar ebenfalls rausschmeißt, aber mit der Information rausrückt, daß er eine neue, möglichst hübsche Sekretärin sucht. Nun ziehe ich mein Kostüm rechts in der Telefonzelle um und werde gleich von Howard wegen meiner tollen Figur angemacht. So kann ich es jetzt wenigstens wagen in den Verlag zu gehen und den Job als Sekretärin zu bekommen. Da der Verlagschef scharf auf mich ist, kriege ich die Stelle. Nun habe ich die Möglichkeit meinen grandiosen Bestseller zu veröffentlichen, indem ich das Manuskript auf der Ablage zum Drucken mit den meinigen austausche und noch einen Anruf bei der Druckerei mache. Nachdem das Buch veröffentlicht wird, erhält Howard eine Einladung zur Laura Letterman Show und Geld und ich die Kündigung, da meine Verkleidung aufflog, als sich eine mickrige Kakerlake in mein Kostüm "verlief". Fahren wir noch schnell zum Hafen und nehmen den Tabak, den der besoffene Kapitän verliert und benutzen diesen mit der Schnapsflasche Sprechen wir mit den Seemann, erfahren wir, daß wir mitfahren dürfen, wenn wir ihm etwas alkoholisches geben. Da wir natürlich mitwollen geben wir ihm den verbesserten Schnaps und wir können mit, wenn das Schiff kommt. Nun fahren wir zum Filmstudio. Wir zeigen dem Pförtner die Einladung und der meint doch tatsächlich, daß ich nicht mit rein dürfe, da ich keine Einladung habe, aber als ich dann ein Meisterwerk an Gedicht aufsagte, läßt er mich doch rein.. Kamera an – der Bork ist im Fernsehen. Im Filmstudio werde ich im Regieraum "abgestellt", damit ich nicht im Weg stehe. So eine Frechheit lasse ich mir nicht bieten, also kralle ich mir den vollen Aschenbecher und verlasse den Raum. Ich schlendere nach links zum Ghost Hunter Studio, wo ich Nichelle ansreche, sie umgarne und ihr die Armbanduhr, die sie vermißt, gebe. Dem FX-Mann gebe ich nach einem kleinen Gespräch die Maske und benutze probehalber den Hebel, woraufhin mir so ungefähr das selbe passiert wie auf F5 vor dem "Push This"-Schild. Danach leere ich den Aschenbecher hinter der Bühne aus, die Sprinkleranlage spricht an, und die Schauspieler und Produzenten, die sich dort aufhielten, flüchten Hals über Kopf einschließlich dem Regiemann. Jetzt kann ich in aller Ruhe die Handtasche von Laura Letterman durchforsten und finde ein kleines Gerät, das ich gleich an Laura L. im Studio nebenan ausprobiere, woraufhin sie sich in ein Bork verwandelt und mich verfolgt. Bei der Verfolgung ziehe ich einmal am Hebel und der Bork ist von diesem Trick im wahrsten Sinne des Wortes beeindruckt. Trotzdem ist weiterhin Flucht angesagt, da ein FBI-Mann mich verhaften will, der aber kein Problem darstellt. Nichelle flüchtet zu meiner Freude mit mir und Howard zum Hafen, wo das Schiff gerade eingelaufen war.

Dschungel

Endlich in Amazonia angekommen quatschen wir erstemal mit den Einheimischen und dem Händler. Alle erzählen vom Lost Valley, aber leider haben sie vergessen, wo es ist. Wir latschen in das Indy Tour- Reisebüro und nehmen das Piranhia-Glas, die Schallplatte, das Artefakt und den Papagei. Schließlich lesen wir noch den Brief und die Postkarte, öffnen die Kommode und nehmen das Kostüm heraus. Draußen gehen wir rlinks in die Bar und stellen den Papagei an der Bühne ab, worauf sich die Diva in ihrer Probe gestört fühlt und mir einen Getränke-

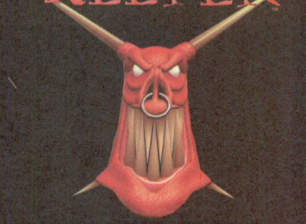


Steuern Sie zahlreiche Monster.

Erledigen Sie Helden um Helden.



DUNGEON KEEPER

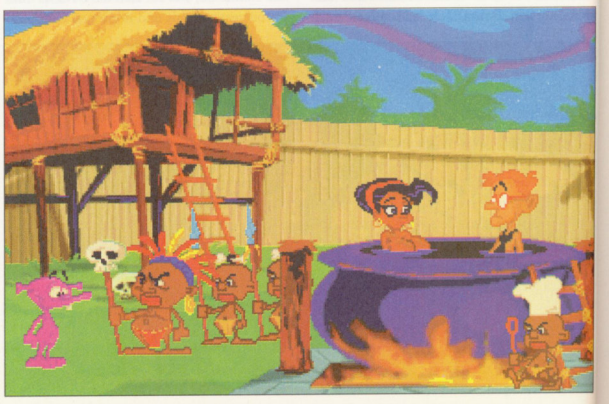


DAS BÖSE WIRD SIEGEN

BULLFROG



gutschein gibt, den ich beim Barkeeper einlöse. Die nun erhaltene Bloody Mary verfeinere ich mit dem Pyranhia und gebe den Drink der Diva. Diese ist so mit den Nerven runter, daß sie und ihr Pianist kündigen. Nun ist aber Nichelle's Chance gekommen. Zuerst weigert sie sich, das Lied Indigos' verflossener Liebe zu singen, doch nachdem ich kurz auf den Papagei eingeredet habe, krächzt dieser die Melodie vor. Ich gebe Nichelle das sexy Kostüm und sie trällert ein wunderschönes Lied vor sich hin. Als Indigo Brown das hört, wird er dermaßen melancholisch, daß er einen Tequilla will. Da es aber weit und breit keinen mehr gibt versuchen wir ihn mit einen Schoko-Clint zu trösten, den wir erhalten, wenn wir das Artefakt mit der Nasenzange vom Preisschild befreien und es dem Händler als echtes Artefakt andrehen, der uns dafür drei Schoko-Clints gibt. Leider war es zu viel des Guten und Indigo kann uns nur eine Karte geben. Bevor wir uns aber in den Dschungel wagen, öffnen wir noch die Kiste am Hafen und nehmen eine Videokassette heraus. Nun können wir endlich in den Dschungel gehen. Über die Brücke marschieren wir bis zu dem Screen wo ein Gebüsch ist, die Sträucher entfernen, dem Skelett die Machete entwenden und den Brief sorgfältig lesen. Bald darauf versperrt uns ein Leopard den Weg, dem die Liane umgebunden wird. Da ich die Riesenkatze alleine nicht hochziehen kann, muß ich Howard und Nichelle erst überreden, mir zu helfen. Weiter geht die Reise zu einem Kautschukbaum den wir ein wenig mit der Machete anpieksen und das auslaufende Gummi aufsammeln. Noch ein paar Schritte weiter gehen wir leider in eine Falle und Howard und Nichelle landen im Kannibalen-Kochtopf. Wenn ich nun mit den Oberhaupt rede, schlägt er mir ein Einbaum-Wettrudern gegen seine Nr. 1, das ich verliere, da ich absaufe. Mit dem mittelgroßen Schoko-Clint lassen sich die Kannibalenmäuler aber zumindest vorübergehend stopfen. Rechts im Bild nehme ich den Korkenzieher vom Tisch und gehe weiter nach rechts. Wenn ich nun die beiden Boote betrachte, stelle ich fest, daß ich durch ein Loch sabotiert wurde. Aber dem kann abgeholfen werden. Ich bohre mit den Korkenzieher ein Loch in den Einbaum der Nr. 1 und klebe mit dem Gummi das Loch in meinen eigenen Boot zu. Wenn ich jetzt die Nr. 1 noch mal herausfordere, werde ich gewinnen, da es ihn diesmal selbst versenkt. Nun lege ich die Kassette in das TV-Video-Gerät und schon bin ich und die anderen frei und erhalte von den Kannibalen gratis das TV-Video-Gerät, aus Dankbarkeit, daß ich sie zu Vegetariern bekehrt habe. Nach einer aufregenden Wildwasser-Fahrt landen wir in einer Höhle, die wir durchqueren und so ins Lost Valley kommen. Dort angekommen, gehen wir als erstes zum Filmset, wo ich ins Zelt gehe und die Schlaftabletten und den Gutschein mitgehen lasse. Den Gutschein gebe ich an Jim., et voilà, un hamburger surprise. Diesen Hamburger machte ich mit Hilfe des Schlafmittel zum Schlafburger. Nach links zum Set, wo der Regisseur gerade einen Disput mit seinem Filmsternchen führt. Ich veranlasse Nichelle einen zur Kulisse passenden gellenden Schrei von sich zu geben und führe dem Regisseur mit der TV-Anlage die Audio- und Videoqualitäten moderner Produktionen vor, worauf dieser sein Schwarz-Weiß-Projekt sofort einstellt. Weiter geht es zur Einsiedler-Hütte, vor der ich den Schlafburger den Piranhas zum Fraß vorwerfe. Jetzt konnte ich bequem zur Hütte gehen, in der ich ein Tagebuch fand, das ich auch sofort durchblätterte und den Anmerkungen zum Amazonia-Tempel nachforschte. Der wird leider von 2 Wachposten beschützt womit wir nicht zum Tempel vordringen können. Da wir so nichts machen können, leihen wir uns den Affen aus. Nachdem wir den Knopf betätigt haben, vertreiben wir die Wache. Wir steigen die Leiter herab und greifen uns die zwei silbernen Clint-Statuen. Nun marschieren wir zum Tempel .Im Innern stellen wir die 300gr Schoko-Clint-Statue auf das Podest und können dadurch über den Abgrund gehen. Im nächsten Raum postieren wir die beiden Clint-Statuen auf die Markierungen außen und ich selbst höchstpersönlich stelle mich auf die noch freie mittlere. Endlich taucht der echte Clint auf, doch die Wiedersehensfreude wird von plötzlich auftauchenden Borx getrübt, die uns abknallen wollen. Zum Glück war schießen noch nie ihre Stärke. Fast schon entkommen, tauchen Borx-Schiffe auf und entführen Nichelle mit einem Beamstrahl an





Bord eines Schiffes. Schnelle steigen wir in den Affen, drücken den Knopf und vertreiben die Borx so für kurze Zeit. Vor dem Tempel steht noch ein Gleiter, den wir betreten. Drinnen öffne ich den Schrank, nehme den Blaster und das Funkgerät. Nach dem Benutzen des Navigationscomputer unterhalte ich mich mit Clint, der mir erzählt, daß die Bedeutung des roten Glumps irgendwie uberhupt nicht geklärt ist! Bevor ich mich aber zu sehr aufrege, benutze ich den Transportcomputer.

Aus Big City wurde Borx City

Nachdem uns Clint herunter gebeamt hat, stellen wir fest, daß in Big City das Grauen herrscht: Jeder trägt komische Kontrollhelme. Kaum machen wir ein paar Schritte, werden wir auch schon beschossen. Gottseidank schießen sie so, wie sie aussehen: Schrecklich. Ein paar mal schieße ich mit dem Blaster zurück, dann ziehen wir uns ins Hotel zurück und fliehen nach oben in den ersten Stock. Mit meiner Wumme halte ich die Borx auf Distanz, währen Howard eine Kakerlake zertritt, eine der hinteren Türen öffnet und somit für die Borx einen Freiflug besorgt. Raus aus dem Hotel und nach rechts zum Ex-Bahnhof um die Radkappen des Taxis als Tarn kappen zu verwenden. In diesem Moment fliegt eine Slime Police an und teilt uns mit, daß es heute ein Ehrenkonzert einer Borx-Metal-Band gibt, aber bevor wir dort hingehen, knalle ich die Slime Police ab und verfüttere sie an mein Surimy. In der Hafen kneipe lausche ich dem Sound der Borx Band und lasse das Surimy auf die Borx losblähen. Big City ist gerettet, dank mir und meinen Heldenmut. Ich funke zu Clint, der uns dann heraufbeamt, und uns in Ghosttown, dem Borx-Hauptquartier wieder herunterbeamt.

Ghost Town

In Ghost Town wird unser Drang, die Welt zu retten von einem Cowboy-Geist erstmal aufgehalten, aber immerhin erfahren wir, wo die Borx sich aufhalten. Da er über Einsamkeit klagt, mache ich ihn mit der Pumpkin Ghost Lady bekannt. Zwischen den beiden funkt es und sie gehen beide einen saufen (Wie romantisch!). Rechts unten greifen wir uns die Räder und gehen zur Goldmine. Der radlosen Lore schrauben wir die Räder an, steigen in das Gefährt und ab geht die Post. Einige zermatschte Borx später stranden wir mit der Lore am Gleisende, das sich direkt vor dem Hauptquartier befindet.

Da die Tür bewacht wird, muß ich mir wieder was einfallen lassen. Ich schicke eine der Chewy-Aufziehpuppen auf die Wache zu , die den Bork veranlaßt, sich genauer umzusehen. Diesen Moment nutzen wir und sind Blitzschnell im Gebäude. Dort gehe ich ganz nach links und ziehe an der Klospülung, die aus einem gesunden Bork einen Schleimbatzen macht, den ich sofort an mich nehme. Ein in den Vorlagenscanner gestellter Schoko-Clint bringt die ganze Produktion durcheinander, weshalb die Borx nachsehen was Sache ist. Schnell ziehe ich den Hebel und schon ist die grüne Herde gefangen. Wir begeben uns in den ersten Stock, wo ich in der Kommandozentrale den roten Knopf drücke. Eine Tür öffnet sich und eine Überwachungssonde erscheint, die ich wie üblich mit dem grünen Schleim erledige.

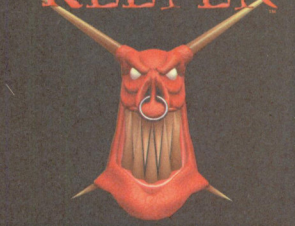
Endlich kann ich Nichelle wieder in meine Arme schließen (zumindest ihre Knie). Zu allerletzt betätige ich noch den Startknubbel, lassen uns von Clint wieder an Bord des Gleiters beamen und um die Borx ist's endgültig geschehen. Dank mir, Chewy dem von allen geliebten Außerirdischen, oder wie die Kannibalen sagen würden: Das pinke Kaninchen.

3 gemeine Mehrspieler-Modi:

Wächter gegen Helden, Wächter gegen Wächter und Deathmatch.



DUNGEON KEEPER



DAS BÖSE WIRD SIEGEN

BULLFROG

Torin's Passage

Christian Giegerich aus Aschaffenburg schleuste Torin durch alle Gefahren , die er uns in seiner Komplettlösung aufzeigt.

Kapitel I: Die Oberwelt

Abenteuerlustig macht sich Torin auf, seine Eltern zu befreien. Vom Startpunkt aus, stiefelt der Junge zurück zum Elternhaus. In der Hütte durchstöbern wir Mamas Wollkorb und fangen den darin herumsausenden Wurm durch viermaliges Anklicken. Boogle lernt inzwischen, sich in eine Kiste zu verwandeln. Neben Papas Sessel liegen seine Pfeifen und ein Tabakbeutel, den wir mitnehmen. Wieder draußen, schnappen wir uns das Seil von der Scheune und ziehen die Axt aus dem Holzblock. Torin geht jetzt zurück zum Startpunkt und pflückt dort einige Beeren aus dem Hintergrund. Jetzt durchschreiten wir ersteinmal den ganzen Level; ganz rechts im (scrollenden) Bild finden wir ein einsames Haus vor. Torin nähert sich diesem und zerschlägt den Kristall links neben der Tür mit der Axt (Fundort: Elternhaus). Sogleich erscheint der hiesige Bewohner, der Hüter des Unterweltzugangs, der uns nach nochmaligem Anklopfen hereinläßt.

Drinnen sprechen wir den Wächter an. Dieser erzählt uns, daß es die Tradition verlangt, daß der neue dem alten Wächter ein Abschiedsmal kocht. Zuerst, als Apperetiv, rücken wir die Beeren heraus. Jetzt wünscht sich unser Freund "Schnegetti Mosonara", ein Mahl, das aus Schnecken und Moos besteht. Boogle hat jetzt gelernt, sich in eine Lampe zu verwandeln und wir verlassen die Hütte wieder. Beim westlichbefindenden Wurzelbaum hacken wir die linke, quadratische Wurzel mit der Axt ab und nehmen sie mit. Am Baum, über den wir vorher drübergeschwungen sind, sprechen wir die Schnecken (winzig!) an und fragen diese aus. Wir erfahren, daß Schnecken am liebsten den Schlamm aus dem Stadtgraben mögen. Torin springt jetzt links vom Baum ab und zwängt sich durch die nächsten zwei "Messerbäume" nach hinten durch. Im Dickicht lassen wir Zippi, die Raupe, das größte der Blätter aussuchen und nehmen es mit. Flugs bieten wir letzteres den Schnecken an, welche uns nun begleiten ("Augenklatscher!"). Jetzt wird nach rechts abgesprungen und das Bild nach hinten verlassen.

Beim Sumpf klettern wir auf den oberen Ast des Baumes und befestigen das Seil von der Scheune zuerst daran, dann an uns selbst. Jetzt springt Torin ab und holt sich etwas Moos, bleibt aber hilflos in der Luft hängen. Wir schwingen nun solange vor und zurück (in gleichmäßigem Abstand in den Hintergrund (Mitte) klicken) und halten uns im richtigen Moment am rechten Ast fest. Nun geht's wieder zur Hauptstraße, von wo aus wir den Startpunkt aufsuchen und dort das Bild nach unten verlassen.

Der folgende Hügel beschert uns eine bombastische Übersicht: Kristallstadt. Wir nähern uns der Stadt und setzen die Schnecken im Wassergraben ab. Schon bald sind wir um etwas Grabenschlamm reicher. Sprachlustige können noch versuchen, in die Stadt zu gelangen, was jedoch vorerst erfolglos bleibt. Der Wachmann mit seinem oberbayrischen Dialekt macht leiber ein Nickerchen, als uns hineinzulassen. Wieder auf der Hauptstraße, geht's zum Schneckenfangen: Bestimmt sind Ihnen schon die kleinen Fiecher, die den Baum in der Mitte des Bildes emporklettern, aufgefallen. Flugs schüttet Torin seinen Grabenschlamm davor und bittet Boogle, sich in eine Kiste zu verwandeln, die er darüberstellt. Tadaa! Die Falle ist perfekt! Wir entfernen uns nun etwas vom Baum und sind wenig später um ein paar Schnecken reicher. Diese geben wir zusammen mit dem Moos dem Wachmann, der sich wahnsinnig darüber freut. Zum Nachtisch schenken wir dem Alten noch die Wurzel. Endlich öffnet der Wächter die Geheimtür zur Unterwelt; von den Kristallen, die er uns noch zusätzlich anbietet, suchen wir den Größten aus. Im folgenden Kristallraum, den wir am Ende jeder Welt finden werden, schreiten wir zum Panel im Hintergrund, und lassen mit Hilfe des eben erhaltenen Kristalls alle Blöcke verschwinden (Vorsicht, Logikpuzzle!). Eine Schale mit Kristallstaub kommt zum Vorschein. Den Staub füllen wir größtenteils in Papas Tabakbeutel um und werfen gleich etwas davon auf das Kristalltor. Schwupps! Schon findet sich Torin in Escarpa wieder!

Kapitel II: Escarpa

Nach der unsanften Landung schnappt sich Torin die Kachel vom Boden, steigt die Treppe hoch, wirft die zweite Kachel ebenfalls zu Boden und steckt auch diese ein. Durch die Tür links geraten wir ahnungslos in die Fernsehshow "Die Bitternuts". Torin spricht Frau Bitternut an und fragt sie anschließend aus. Boogle lernt inzwischen, sich in eine Schaufel und einen Jojo zu verwandeln. Wir versuchen nun die Platte, die auf dem Tisch im Vordergrund liegt, an uns zu nehmen. Torin verläßt die Bude wieder und steigt, wieder draußen, die Treppe hinunter. Am Waschweib vorbei geht's wieder eine Etage hinab und trifft schließlich, noch einen Stock weiter unten, auf einen zweiköpfigen Geier, den er solange ausfragt, bis er seinen Hunger erwähnt. Man steigt jetzt die Treppe empor und klettert in die linke Höhle. Nachdem wir darin die dritte Kachel an uns genommen haben, befehlen wir Boogle, durch den freigelegten Schacht in Form eines Wurmes zu kriechen. Schließlich verwandelt sich Boog, in der Dunkelheit angelangt, in eine Lampe und schippt als Schaufel etwas Drachenmist auf. Wieder zum Wurm geworden, bringt uns Boogle den Drachenmist und wir können die Höhle wieder verlassen. Beim Waschweib schnappen wir uns die Wäscheklammer von der Leine und betreten durch das Tor in der Mitte über die Brücke König Ruperts Palast. Hier fragen wir Rupert und Di aus und erhalten ein Medallion, das wir deren Tochter, falls wir ihr begegnen sollten, überreichen mögen. Vom Tisch im Hintergrund stibitzen wir uns das Hühnchenbein und setzen danach unseren blauen Kristall in Ruperts Sammlung an der Decke dazu. Zum Dank dafür erhält Torin eine Einladung zum königlichen Ball, der aber erst nächste Woche stattfindet. Unserem Helden aber nutzt das nichts, denn Helden müssen weiterziehen...

Über dem Vorsprung, auf dem sich der Geier niedergelassen hat, ist eine steinerne Rampe befestigt. Hierüber lassen wir das Hühnerbein rutschen, was den Geier aus seinem



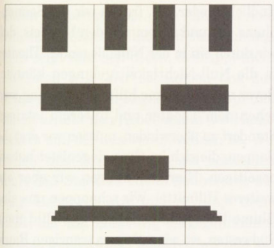


Abb. 1: So müssen die Kacheln gelegt werden

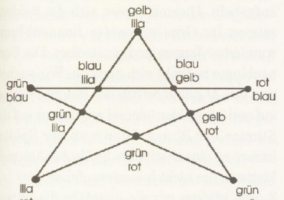


Abb. 2: Die Halmaaufstellung

Nest lockt und den Zugang somit frei macht. Torin springt über den folgenden Abgrund und hangelt sich an den Klippen unter der folgenden Höhle entlang in den Harem des Königpalastes. Hier werden die vierte Kachel, der Teppich, das Kissen, der Staubwedel und das Schild mitgenommen. Auf den gleichen Weg wie er hineingelangt ist, verläßt Torin den Palast wieder.

Beim Waschweib läßt Torin das Schild abwaschen und bringt somit die fünfte Kachel zum Vorschein. Jetzt kann die Höhle, an der wir vorher vorbeigeklettert sind, betreten werden. Da diese von Stinktieren bewohnt wird, klammern wir drinnen die Nase zu (Wäscheklammer) und halten den grünen Saft mit Hilfe des Teppichs ab. Durch die Höhle gelangt Torin auf einen Felsvorsprung, auf dem ein Guru auf einer der Kacheln sitzt. Diesen sprechen wir dreimal an und geben ihm danach das Kissen aus dem Harem. Zum Dank schenkt uns der Winzling die sechste Kachel. Kachel Nummer sieben bekommen wir von Frau Bitternut im Austausch gegen die Balleinladung (die Kachel wird anschließend vom Tisch genommen). Unter dem Geiernest wächst ein kleiner Baum vor sich her. Letzteren düngen wir mit Hilfe des Drachenmistes. Die Auswirkungen sind verheerend: Eben noch ein kleines Pflänzchen, jetzt ein richtiger Baum! Über diesen und die anschließende Treppe gelangt Torin zu einer Stelle an dem insgesamt neun Kacheln eingesetzt werden müssen. Die sieben, die wir bereits besitzten, werden nun beliebig eingepaßt. Beim König entdecken wir die achte Platte im Boden prangen. Rupert schenkt diese uns nun, da wir ihm von der Mosaikstelle erzählen. Platte Nummer neun hängt im Harem, in den wir wieder über die Klippen eindringen. Die Mädchen unter uns vertreiben wir folgendermaßen: Auf dem Balkon werfen wir das Stinktuch auf das Sims unter uns. Mit dem Wedel fechern wir den Gestank in das Zimmer und schon wenig später ist die Bude geräumt. Da die Leiter rechts brüchig ist, bedarf es einer anderen Methode, in den unteren Stock zu gelangen.

Boogle verwandelt sich in einen Jojo und schwingt die Leiter hinab Unten angekommen, befehlen wir ihm, die neunte Kachel zu nehmen und durch die Tür wieder nach oben zu kommen. Im Mosaikraum setzen wir nun die restlichen zwei Kacheln ein und setzen die Platten so, daß ein grobes Gesicht (Abb. 1) entsteht. Der Durchgang springt auf, und Torin kann durch die übliche Benutzung des Kristallstaubes weiter in die dritte Welt vordringen...

Kapitel III: Pergola

Torin findet sich auf einem riesigen Baum wieder. Es dauert nicht lange, bis er durch das Blätterdach fällt. Unten angekommen wird Torin, wie einst Gulliver, von kleinen Männlein, den Pergolanern umringt und am Boden gefesselt. Jetzt muß sich der Held schnellstes losreißen, wenn er nicht als Pergolanerfutter enden will.

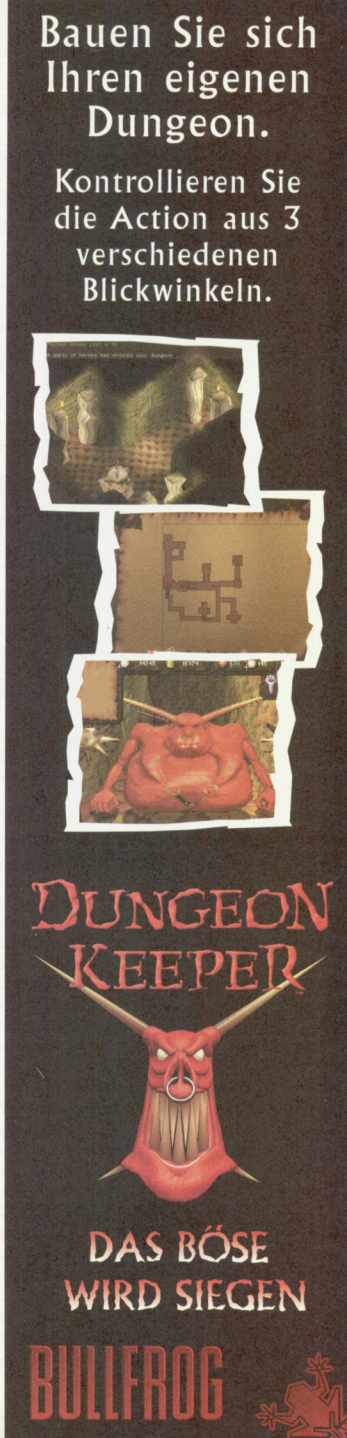
Nach der Zwischensequenz zeigen wir dem rechts gefesselten Mädchen das Medallion und schneiden sie mit dem Messer aus ihrem Stiefel los. Lena, die Tochter des Königs von Escarpa, will nun wieder heimkehren; wir helfen ihr natürlich dabei. In einer weiteren Zwischensequenz absolviert Boogle einen Erste Hilfe Kurs. Es folgen nun eine Reihe von Logikpuzzles, die Torin bestehen muß, um durch die Kristalltür in die vierte Welt vorzudringen:

Puzzle Nr.1: Das Halma Spiel

Zum Lösen des Puzzles verwendet Ihr die Abbildung Nummer 2. Die Farben beziehen sich auf die Kleidungsstücke.

Puzzle Nr. 2: Die Chorstellung

Hierbei wird bemerkt, daß die Frauen links und Männer rechts stehen. Wenn zwei Kuttenmännchen oder -weibchen richtig nebeneinander stehen, halten sie sich an den Händen. Mit den Farben sind die einzelnen Kleidungsstücke der Kuttenmenschen gemeint.



FRAUEN				
1	2	3	4	5
gelb	gelb	lila	rot	gelb
blau	lila	rot	blau	rot
MÄNNER				
1	2	3	4	5
grün	grün	lila	grün	grün
gelb	lila	blau	blau	rot

Puzzle Nr. 3: Die Tonleitern
Die Farben beziehen sich wie gesagt auf die Kleidungsstücke.

FRAUENCHOR				
1	2	3	4	5
gelb	rot	gelb	rot	gelb
blau	blau	lila	lila	rot
MÄNNERCHOR				
1	2	3	4	5
grün	grün	grün	grün	lila
blau	lila	gelb	rot	blau

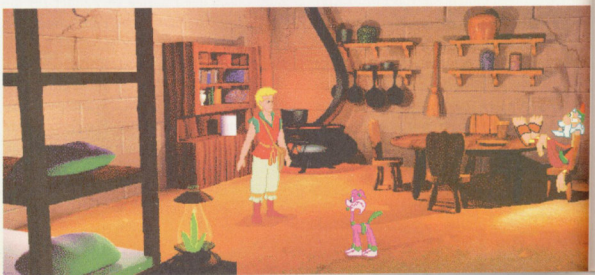
Somit springen beide Tore auf und Torin kann, nachdem er sich von Lena verabschiedet hat, seine Reise ins Innere der Erde fortsetzen...

Kapitel IV: Asthenia

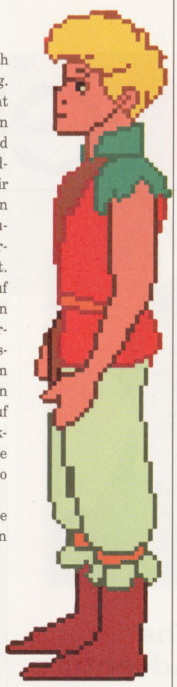
Hier angekommen, öffnet Torin den Schrank und nimmt die Flasche heraus. Letztere betrachten wir im Inventar genauer und öffnen sie. Nachdem wir die Schrankoberfläche angeschaut und bemerkt haben, daß diese sehr schmutzig ist, säubern wir sie mit Hilfe eines Amoniaklappens aus der Flasche. Einen der aus dem Schmutz freigeputzten Knöpfe betätigen wir und öffnen somit die Tür im Hintergrund. Dahinter finden wir uns in einer Lavawelt wieder; Asthenia in all seiner Schönheit.
Links steht ein Gebäude das auf Knopfdruck Kanonenkugeln wirft. Torin drückt den Knopf und stellt sich etwas nach rechts, um die Kugel zu fangen. Das Ganze geschieht insgesamt viermal, danach suchen wir das Fort im Osten auf. Hier werfen wir die vier Kanonenkugeln in den linken Wippensitz und springen selbst in den rechten. Ein Rumpeln ertönt. Wir springen ab, schnappen uns noch eine Kugel aus der Wippe und finden nun in der Mitte der Insel ein Katapult vor. Wichtig ist nun, daß wir eine Kanonenkugel dabei haben, um auf der anderen Insel zu landen. Wir springen in die Schleuder hinein und schneiden mit Hilfe des Messers das Seil durch. Wenig später findet sich Torin auf der Nachbarinsel wieder. Das hiesige Labyrinth wird erst vollkommen durchquert, wenn Torin den blinkenden Gegenstand im rechten Teil des Wegewirrwarrs, einen Schraubenschlüssel, gefunden hat. Auf der anderen Seite des Labyrinths, das wir nach Nordosten verlassen haben, finden wir eine Maschine vor, deren Schraube wir mit dem Schraubenschlüssel festziehen. Die "Maschine" entpuppt sich schließlich als Mega-Wasserpistole. Torin schießlich sich einen Weg durch die Lava und setzt seinen Weg fort. Das zweite Labyrinth wird folgendermaßen durchquert:
Nordwesten, Westen, Westen, Nordwesten, im Turm Südosten und Südwesten, dann rechts am Turm vorbei nach Nordosten, Osten, Nordosten, Westen, Südwesten
Nun eine weitere Denkaufgabe. Torin aktiviert den Kristall und springt über so die Steinblöcke auf die andere Seite, daß jeder Block einmal berührt wurde. Das Resultat: Die Brücke im Hintergrund ist nun voll ausgefahren und Torin kann nach Osten weiterstiefeln. Im vierten Kristallraum des Spiels angekommen, werden die Kristalle am Panel so gesteckt, daß der Strahl durch jeden Kristall durchleuchtet und auf die andere Seite gelangt. Der Verschluß öffnet sich und legt somit das Kristalltor frei. Nur noch ein wenig Staub drauf und ab geht's nach Tenebrous!

Kapitel V: Tenebrous

Gleich nach Start des Levels wird Torin bewußtlos. Doch nicht verzagen, Boogle fragen! Mit seiner Erst-Hilfe-Fähigkeit rettet Boog seinen Freund. Torin, wieder quicklebendig, klettert die Kisten empor und öffnet den Lüftungsschacht mit Hilfe des Messers. Wir kriechen an dessen Ende (wenn Torin an die Leiste oben am Bildschirmrand stößt, klicken wir diese weg!) und fallen mitten in das Land Tenebrous. Torin wird mit der Begründung, eine Pflanze beim Sturz verletzt zu haben, in den Knast gesteckt und Boogle wenig später von Lycentias Schmusetier entführt. Na toll!
Endlich wieder frei, fragen wir die Sonnenblume aus und bekommen den Hinweis, daß wir durch ein in der Nähe liegendes Theater in die Null-Nichtigkeit gelangen können. Bevor uns die Blume hilft, den Abhang zwischen dem Theater und unserem jetzigen Standort zu überwinden, müssen wir erst die Raupen, die sich im Gras eingenistet haben, beseitigen. Hierzu benötigen wir aber ein weiteres Hilfmittel: Wir schnappen uns eine Blume links und verlassen das Bild nach Südwesten, wo wir auf einen traurigen Baum treffen, der nach dreimaligem Ansprechen etwas Harz weint, das wir mit der Blume aufgabeln. Hiermit lassen sich die Seidenraupen im Gras unter der Sonnenblume wunderbar fangen und einstecken. Die Sonnenblume bedankt sich herzlich. Wir suchen nun den Abgrund östlich des Baumes wieder auf und hören hier (einmal anklicken) auf die Stimme der Blume. Hier muß der Spieler immer an eine bestimmte Stelle des Abhangs klettern, um nicht herunterzufallen.
Zuerst klicken wir die ungefähr die untere Bildschirmmitte an (auf Blume hören), dann Torins rechte Hand, danach zweimal eine Stelle im Umkreis von Torins rechten Fuß und schließlich Torins rechten Fuß selbst. Im Theater angekommen, betritt man letzteres durch die Hintertür und schnappt sich, kaum drinnen, Stock und Zylinder vom Tisch. Der ganze Raum ist kreisförmig aufgebaut. Rechts finden wir einen blinden Zauberer vor, den wir ausfragen. Torin will ihm helfen, ein richtiger Zauberer zu werden. Nachdem wir das Plakat im Hintergrund eingesteckt haben, geht's weiter nach rechts, wo wir den Angestellten am Synthesizer ansprechen. Dieser hat auf einem Audiokristall die Stimme von Lycentia parat, die er uns schenkt, wenn wir ihm etwas aufnehmen. Gesagt, getan: Schon bald ist Torin um einen Kristallcorder und Lycentias Audio Kristall reicher. Weiter rechts fragen wir den Handwerker aus, schauen dem betrunkenen Messerwerfer zu und zeigen dem an der Wand stehenden Hasen den Zylinder, in den er kurzerhand einzieht. Ist der Bogen eingesteckt, überreichen wir den Zylinder dem



blinden Zauberer, Sippi. Was ihm jetzt noch fehlt, ist ein Zauberstab und ein Umhang. Torin zeigt ihm den Stock, denSippi nicht annehmen will. Wir schnappen uns den Dudelsack aus dem Regal hinter Sippi und suchen erneut den Arbeitsplatz des Handwerkers auf, der nun verschwunden ist. Wir krallen uns dessen Säge und schneiden damit den Stock zu einem Zauberstab zurecht. Letzteren wird endlich Sippi überreicht, der ihn mißmutig entgegennimmt. Mit dem Seidenwurm kopieren wir den auf dem Plakat abgebildeten Umhang und geben diesen Sippi, der uns dankbar ein Zauberbuch schenkt. An der Liege vor der Eingangstür finden wir ein Häufchen Kreide, mit dem wir den Bogen einschmieren. Jetzt versuchen wir etwas Sägemusik zu machen (Bogen auf Säge). Schließlich werden wir von der Direktorin (die wir ggf. ausfragen) auf die Bühne gerufen, (rechts durch Vorhang treten) wo wir uns als Musiker beliebt (?) machen.
Der Wachmeister erscheint auf der Bühne und wirft uns mit einigen Anschuldigungen auf der Zunge in die Null-Nichtigkeit.



In der Null-Nichtigkeit: Das große Finale

Hier blasen wir uns mit Hilfe des Dudelsacks zu Lycentias Wohnungstür (unten rechts) und setzen dort den Audiokristall wieder zusammen, welcher vom Wachmeister zerbrochen wurde. Hier ist den Programmierern der deutschen Version ein kleiner Fehler unterlaufen: Statt dem Befehl "Dreep, Herkommen!" muß folgender Sprachcode zusammengesetzt werden:

ecksack bist / kommen / isc / her

Immernoch die Stimme abspielend, werfen wir den Kristallcorder in die Null-Nichtigkeit, klingeln an Lycentias Tür und verstecken uns unter (oder über?) der Türschwelle. Dreep treibt anschließend ahnungslos in der Nullnichtigkeit umher und läßt die Tür sperrangelweit offenstehen.
Drinnen schleichen wir uns in den Raum, in dem Lycentia ihre Tränke braut, und benutzen dort das Zauberbuch auf die Hexe (Folge: Rollentausch). Nach der Zwischensequenz lösen wir Lycentias Halsband. Ist unser böser Onkel erschienen, tippeln wir nach rechts und drohen dabei, die Klippe hianbzufallen. Was jetzt noch fehlt, ist ein weiterer Rolentausch mit Hilfe des Zauberbuchs zwischen Torin und seinem Onkel, der schließlich selbst in den Abgrund stürzt. Vater, Mutter und Boogle werden anschließend befreit und TorinUs Durchgang in die Unterwelt für immer versiegelt.

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia** Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

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

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04668 GRIMMA,
Gerichtswiesen PEP
Tel. 0341-5643284

06122 HALLE/NEUSTADT,
Lise Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147

09111 CHEMNITZ,
Elisenstraße 7 Tel. 0371-441360

15890 EISENHÜTTENSTADT,
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

35066 FRANKENBERG,
Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-26056

36433 BAD SALZUNGEN,
Rheinblick-Center,
Albert-Schweitzer-Str. 32 Tel. 03695-871956

39112 MAGDEBURG,
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

47167 DUISBURG,
Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777

47441 MOERS,
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

52349 DÜREN,
Josef Schregel Straße 50 [ZENTRALE]
BATTLETECH ZENTRUM
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100

54290 TRIER,
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656

56564 NEUWIED,
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM,
Zerrennerstr. 11 Tel. 07231-17275

96052 BAMBERG,
Untere Königsstraße 10
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-562156

BÜRO und ZENTRALEINKAUF
52349 DÜREN,
Josef Schregelstraße 50 Tel. 02421-28100
Fax 281020

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

TOP-PREISE

SOUND & VISION

SUPER NINTENDO		*SONY PLAYSTATION*	
ACTION REPLAY MK 3	109.00	3-OLEMMINGS	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 JIM 2	119.95	RAPID RELOAD	88.95
FATAL FURY 2	69.95	RAIDEN PROJECT	88.95
F1 CHAMPIONSHIP ED.	76.00	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
JOOGE SHEDO	89.00	SHOCK WAVE ASSAULT	89.95
JUNGLE STRIKE	94.00	SLAYER	89.95
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	89.95	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
PANCHIO	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	129.00	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 (YOSHI 2)	109.00	RIDGE RACER REVOLUTION	p.A.
SUPERTURN 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 !!

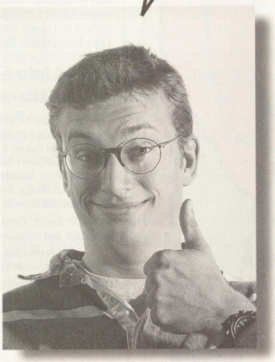
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

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

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!

HeXerei

Bill Gates sei Dank: Auch die "armen" Kerle unter Euch, die zwar nicht im Besitz eines Hex-Editors, dafür aber einer Windows 95-CD sind, dürfen sich in dieser Folge mit "Pitfall-The Mayan Adventure" an Zahlen- und Buchstabenmanipulationen versuchen.

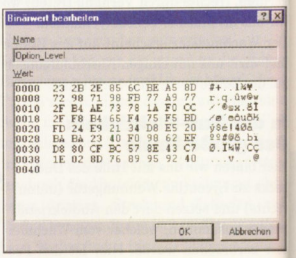


Pitfall – The Mayan Adventure

Activisions Dschungelhopserei war das erste Spiel, das exklusiv unter Microsofts neuer Fensterversion lief. Mohammad Samar Bahdaroni aus Rödermark war der erste, der uns eine Hexerei dafür schickte. Netterweise braucht Ihr dafür noch nicht mal umständlich mit einem Hex-Editor zu hantieren. Ihr startet einfach den "Registrierungseditor", der sich im Windows-Verzeichnis unter "regedit.exe" befindet. Unter dem Menü "Bearbeiten/Suchen" müßt Ihr die Suchfunktion öffnen und sie nach dem Begriff "Pitfall" fahnden lassen. Das Verzeichnis lautet:

Arbeitsplatz\HKEY -LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Activision\Pitfall

Dann doppelklickt Ihr bei Name "Option_Level" an. Ersetzt die Zeilen "0000" bis "0040" durch folgendes:



Alle anderen eventuell überschüssigen Zeilen müssen gelöscht werden, so daß "0040" die letzte Zeile ist. Die Zeile "0040" darf nicht gelöscht werden, muß aber leer sein, so wie Ihr es oben im Bild seht. Den Registrierungseditor beenden und Pitfall erneut starten. Klickt Ihr nun auf das Menü "File" bzw. "Datei", könnt Ihr jedes beliebige Level starten, inklusive dem Original-Atari-VCS "Pitfall" sowie den Bonusrunden.



Harry Jr. blickt zuversichtlich auf das vor ihm liegende: Mit dem "Pitfall"-Cheat sind auch bisher unerreichbare Level kein Problem mehr für ihn.

Stonekeep

Gegen ein vorzeitiges Ableben im Dungeon weiß Dirk Jungwirth aus Dortmund ein probates Mittel: Geht mit einem Hex-Editor in das Verzeichnis, in dem Ihr zuletzt abgespeichert habt und dort auf die Datei GAMEINFO.SAV. Die fett gedruckten Zahlenpaare bei +4 und +5 stehen für die derzeitigen Lebenspunkte, die Werte bei +6 und +7 entsprechen den gesamten Lebenspunkten. Ändert die Stellen am besten in E4 02 um, dieser Hexwert entspricht 740 Lebenspunkten. Sollte die Lebensenergie trotzdem mal knapp werden, einfach abspeichern und die Werte erneut ändern.

	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F
00000130	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
00000140	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
00000150	xx	xx	xx	xx	**E4**	**02**	**E4**	**02**	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
00000160	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx
00000170	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx



Jagged Alliance

Von unserem Dauergast Dennis Wittig kommt dieser Jagged-Alliance-Cheat, zu dem wir nur sagen können: klein, aber oho!
Während einer Mission schnellspeichern (Alt+S). Einen beliebigen Gegenstand in der unteren Gepäckleiste anwählen, der daraufhin als Cursor erscheint. Das zuvor gesicherte Quick-Save wieder laden (Alt+R), Enter drücken, und siehe da, der Gegenstand ist in **doppelter Ausfertigung** vorhanden. Die evtl. Menge (bei Munition usw.) und der Damage-Status bleiben erhalten. Dieser Cheat kann unendlich oft wiederholt werden.

Witchaven

Und nochmal Dennis, diesmal mit einem Cheat zu Witchaven. Wichtig: Bevor Ihr loslegt, eine Sicherheitskopie der Leveldateien erstellen, z. B. XCOPY LEVEL*.MAP LEVEL*.OLD
Levelanwahl: Um in einem bestimmten Level zu starten, kopiert eine Datei zwischen LEVEL2.MAP und LEVEL35.MAP über die Datei LEVEL1.MAP.
Waffen und Zaubertränke: Zuerst den Anfang des ersten Levels unter Slot Nummer 1 sichern. Jetzt nach der obigen Methode in Level 32 beginnen und die dort herumliegenden Waffen und Zaubertränke aufsammeln. Das Spiel unter Slot Nr. 2 sichern. Jetzt ab ins DOS-Prompt und die Datei SVGN1.DAT über die Datei SVGN0.DAT kopieren. Anschließend den Originalzustand der Leveldateien wieder herstellen (XCOPY LEVEL*.OLD LEVEL*.MAP). Wenn Ihr jetzt den ersten Spielstand wieder einladet, besitzt Ihr schon im ersten Level alle Waffen und einige Zaubertränke.
Erklimmen von hohen Mauern: Um eine hohe Mauer oder eine tiefe Schlucht zu erklimmen, beschießt die Mauer bzw. die Schlucht mit Pfeilen, so daß eine Art Leiter entsteht.

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:

*SUPER*VISION 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	Bingl	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 FighterDV		99,90	Discworld	DA	79,90
Wing Comm. 3	DV	119,90	Hause	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 ΔTΔPI-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!

B.E.S.T. Computing
Fon: 09421-830542 Fax: 09421-10160
Mailbox: 09426-2328

Aces of the Deep 87,90 Full Throttle 83,90 ... 99,90
Across the Rhine 87,90 ... 99,90
... 67,90
... 77,90
... 5,90
... 77,90
... 7,90
... 7,90
... 90
... 90
... 90
... 90
... 0
... 0
... 0
... 0
... 94,90
Formu... 89,90 XS: Shield Up 94,90
Franke... 89,90 Pro Pinball 87,90 Z 94,90

Wir denken
bei allen PC-Spielen
die besten Preise
zu haben.
Anruf genügt.
Testen Sie uns!
Es lohnt sich für Sie.

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

Bleifuß

Martin Bierschenk aus Koblenz hilft allen weiter, deren rechter Fuß nicht schwer genug ist, um sämtliche Ligen zu durcheilen und bis zur Bullet und den Bonusstrecken vorzudringen.

Zuerst die Datei C:\BLEIFUSS\CONFIG\CHOICE.DAT zur Sicherheit einmal in ein anderes Verzeichnis kopieren, damit sie nochmal im Originalzustand vorhanden ist, falls etwas schief gehen sollte. Ladet sie dann in einen Hex-Editor, sucht die Zeile 400 und schreibt folgende Tabelle ab (ist 'ne Arbeit, die sich lohnt):

0400	XX	XX	XX	00	04	00	00	00	01	00	00	00	03	00	00	00
0410	05	00	00	00	02	00	00	00	02	00	00	00	02	00	00	00
0420	02	00	00	00	02	00	00	00	02	00	00	00	01	00	00	00
0430	01	00	00	00	02	00	00	00	01	00	00	00	01	00	00	00
0440	00	00	00	00	FF	7F	00	00	FF	7F	00	00	FF	7F	00	00
0450	01	00	00	00	09	00	00	00	09	00	00	00	03	00	00	00
0460	31	8D	32	8D	33	8D	34	8D	35	8D	36	8D	37	8D	38	8D
0470	39	8D	3A	8D	3B	8D	3C	8D	3D	8D	3E	8D	3F	8D	40	8D
0480	41	8D	42	8D	43	8D	44	8D	45	8D	46	8D	47	8D	48	8D
0490	49	8D	4A	8D	4B	8D	4C	8D	4D	8D	4E	8D	4F	8D	50	8D
04A0	51	8D	52	8D	53	8D	54	8D	55	8D	56	8D	57	8D	58	8D
04B0	59	8D	5A	8D	5B	8D	5C	8D	5D	8D	5E	8D	5F	8D	60	8D
04C0	61	8D	62	8D	63	8D	64	8D	65	8D	66	8D	67	8D	68	8D
04D0	69	8D	6A	8D	6B	8D	6C	8D	6D	8D	6E	8D	6F	8D	70	8D
04E0	71	8D	72	8D	73	8D	74	8D	75	8D	76	8D	77	8D	78	8D
04F0	79	8D	7A	8D	7B	8D	7C	8D	7D	8D	7E	8D	7F	8D	80	8D
0500	81	8D	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	00	FF	FF	FF	FF
0510	FF	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF
0520	FF	FF	00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
0530	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

XX = NICHT ändern

Die Datei speichern, den Editor verlassen und Bleifuss starten. Jetzt stehen die Bullet und die "neuen" Strecken zur Verfügung. Fröhliches rasen!





Zwei der neu verfügbaren Strecken. Wie bereits die Namen dezent andeuten, werden die bereits bekannten Kurse verkehrt herum befahren.

Heroes of Might and Magic

Euer Fantasy-Reich darbt wegen Rohstoffmangels dahin? Die Hexerei von Marko Knezevic aus Heidenheim schafft hier Abhilfe. Speichert wie gewohnt ab und geht dann mit einem Hex-Editor in die Save-Datei (HEROES\GAMES\NAME.GM1). Die unten aufgeführten Offsets können nun auf einen gewünschten Wert von 0 bis zu FF FF FF geändert werden.

00000160	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	XX
00000170	XX	XX	00	QQ	QQ	QQ	00	YY	YY	YY	00	SS	SS	SS	00	KK
00000180	KK	KK	00	JJ	JJ	JJ	00	GG	GG	GG	00	00	00	00	00	00
0000E1C0	00	00	ZZ	ZZ	ZZ	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

XX XX XX = Holz
QQ QQ QQ = Quecksilber
YY YY YY = Steine
SS SS SS = Schwefel
KK KK KK = Kristalle
JJ JJ JJ = Juwelen
GG GG GG = Gold
ZZ ZZ ZZ = Erfahrung



Rebel Assault 2

Massig Zuschriften erreichten uns zu den Levelcodes von Rebel Assault 2. Lars Schubert und Thomas Hirsch aus Chemnitz waren die ersten, die alle Paßwörter zu sämtlichen Schwierigkeitsgraden herausfanden.

Level	Chapter	Beginner	Novize	Standard	Expert	Custom
1	The Dreighton Triangle					
2	The Correlia Star	Jabba	Ewoks	Bantha	Anakin	Wookie
3	Mining Tunnels	Endor	Chewie	Katana	Kenobi	Droid
4	The Asteroid Field	Lachton	Dankin	Dengar	Fortuna	Rodian
5	Interceptor Attack	Borsk	Noghri	Pellaeon	Modon	Bpfassh
6	The Mining Facility	Kroyies	Chamma	Ithull	Ommin	Kshyy
7	Tie Training	Auril	Bogga	Stenness	Rekkon	Torve
8	Flight to Imdaar	Kampl	Incom	Myrkr	Shazeen	Sluissi
9	The Mine Field	Ferrier	Kothlis	Churba	Kiirium	Palanhi
10	Speeder Bikes	Galia	Krath	Artoo	Gundark	Drokko
11	Aboard the Terror	Denarii	Siosk	Satal	Dianoga	Natth
12	The Sewer	Sadow	Adegan	Lobue	Atuarre	Sabacc
13	Escaping the Star Destroyer	Onderon	Amanoa	Deneba	Essada	Andur
14	Tie Attack	Aleema	Ambria	Sturm	Paploo	Arkania
15	Idmaar Alpha	Cathar	Sylvar	Crado	Nashtah	Diath
	Finale	Dominis	Miraluka	Carrack	Pestage	Dreebo

Die Levelcodes für Custom 1 und Custom 2 sind immer die gleichen. May the force be with you!


Bezaubernde Hintergründe


Überraschendes und Übernatürliches


Ein mitreißendes Abenteuer

PC CD-ROM kompatibel mit Win'3.1/Win'95 Deutsche Version

Was die Dunkelheit verhüllt, bringt der Horror ans Licht.

SHIVERS™



Bereiten Sie sich auf die schrecklichste Nacht Ihres Lebens vor! Das merkwürdige "Museum des Seltsamen und des Ungewöhnlichen" wird Ihnen so manche Überraschung bereiten! Unter den seltsamen Gegenständen von Professor Windlenots Sammlung hausen böse Geister ... und sie sind Ihnen schon auf der Spur! Viele Rätsel und Puzzles warten auf Lösung, phantastische Hintergründe und ein packendes Szenario lassen Sie ein unglaubliches Abenteuer erleben. Shivers ... Können Sie die Herausforderung annehmen und der Gefahr ins Auge sehen?

SIERRA®

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name: ..... Vorname: .....

Adresse: .....

Stadt: .....

Land: .....

Sierra Coktel Deutschland
Postfach 1263
85233 Dachau
Deutschland

© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows 95 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

ERSTE HILFE



Flutschen die Bytes nicht, wie sie sollen? Knarzt die Soundkarte und röchelt der ISA-Bus? Klemmt das BIOS und jammert der Prozessor? Der Power Play Dottore weiß Rat...

Festplatte kleiner partitionieren?

Ich habe eine 519 MByte große Festplatte, die in voller Größe als DOS-Partition Laufwerk C konfiguriert ist. Weil bei kleinerer Partition der Zugriff schneller werden und der Platzbedarf für die Dateien abnehmen soll, möchte ich mehrere kleine Partitionen einrichten. Wie gehe ich vor, und muß vorher unbedingt eine Datensicherung durchgeführt werden (Bei 500 MByte sind das ungefähr 200 Disketten)?

Christian Peterek, Kirchheim

Meine Festplatte ist 256 MByte groß und es sind nur 50 MByte von Laufwerk C besetzt. Warum habe ich trotzdem nur 50 MByte frei? *Hagen Schuster, Jena*

Ähnliche Probleme wurden erst kürzlich behandelt. Ich hatte geantwortet, daß die Größe der Partition heutzutage relativ egal ist. Daraufhin bekam ich (zu recht) einige Leserbriefe, in denen heftig widersprochen wurde: Je größer die Partition, desto größer sind die Cluster, in die eine Platte unterteilt ist. Diese können immer nur vollständig belegt werden, also nicht von Teilen verschiedener Dateien. So kann selbst eine leere Datei auf einer großen Partition 8 KByte belegen, obwohl sie mit 0 Byte im Verzeichnis steht. Besonders viele kleine Dateien könnten – rein theoretisch – bei einer 1 GByte großen Platte bis zu 200 MByte verschwenden. Festplattenkomprimierer machen sich das übrigens auch zunutze und schreiben alle Daten in nur eine entsprechend große Datei.

Die Geschwindigkeit der Festplatte erhöht sich bei kleineren Partitionen nur unmerklich. Wichtiger ist, die Platte regelmäßig zu defragmentieren. Vielen ist es aber auch zu umständlich, auf einer 4fach partitionierten Festplatte dauernd nachsehen zu müssen, welche Partition noch ausreichend freien Platz hat oder wo welche Datei zu finden ist. Deswegen hat mein Arbeitsrechner jetzt eine Partition. Durch die Teilerei wird auch Platz verschwendet, weil man eine Partition nie ganz auffüllen kann und auch dadurch nicht die volle Kapazität nutzt.

Zur Vorgehensweise: Partitionen legt man mit dem Programm "fdisk" an. Zuerst muß die aktuelle Partition gelöscht werden, dann lassen sich neue anlegen. Danach müssen alle neuen Partitionen mit dem Programm "format" neu formatiert werden. Das Ganze muß von Diskette oder von einer zweiten Platte aus geschehen, da alle Daten (auch das Betriebssystem) verlorengehen. Um eine Datensicherung kommst Du also nicht herum.

Das ist auch die Antwort zu Hagens Frage. Offensichtlich existiert nur eine 100-MByte-Partition, eine zweite läßt sich vermutlich per "fdisk" anlegen, danach muß diese noch formatiert werden. Vielleicht ist sie aber auch schon vorhanden und läßt sich mit "format D:" herstellen. Nochmals die Warnung: Wer "fdisk" und "format" benutzt, löscht alles von der Platte!

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

Sparsamer Neukauf

Ich besitze zur Zeit (leider) noch keinen nennenswerten Computer (Amiga), habe aber vor, mir bald einen zuzulegen. Welchen Computer könnt Ihr mir (für Sims, Strategie-, Actionspiele usw.) empfehlen? Ich habe vor, ca. 2000 Mark auszugeben, wobei ich mit weniger natürlich auch zufrieden wäre. Was bekomme ich für das Geld? Wieviel gehört zu einem "kleinen" Pentium, z.B. ein P5 mit 60 MHz, 8 MByte RAM, 500er Platte und allem, was das Herz eines anspruchsvollen Spielers höher schlagen läßt? Ist es empfehlenswert, ein ganzes Paket zu kaufen oder besser Einzelkomponenten?

SVEN THOMAS, BERLIN

Für etwa 2000 Mark bekommst Du tatsächlich schon ein Komplettsystem mit P5/75, 8 MByte RAM und 500 MByte Festplatte inklusive Monitor. Wenn Du noch eine Soundkarte, ein CD-ROM-Laufwerk und einen Joystick haben möchtest (bei Spiele-PCs eigentlich ein "muß"), wird es langsam knapp mit diesem Budget. Besonders kritisch mit dem Geld wird es, wenn Du tatsächlich hohe Ansprüche an Deinen Spielcomputer stellst. Dann wird Dir dieser Rechner bald nicht mehr reichen. Also: Ansprüche etwas herunterschrauben oder mehr Geld ausgeben. Hier kann ich mir jedoch mit einem Tip nur die Finger verbrennen. Viele unserer Leser spielen begeistert mit 486ern, auch von den 386ern gibt es noch viele. Andere finden, daß echtes Spielvergnügen bei weniger als einem 120er Pentium nicht mehr möglich ist. Die Wahrheit liegt irgendwo in der Mitte. Als Anfänger solltest Du Dir in jedem Fall einen fertig zusammengebauten Rechner kaufen. Wenn Du Einzelkomponenten kaufst und die selbst zusammenbastelst, gibt es zu viele Dinge, die du beachten mußt, außerdem können Fehler extrem teuer werden. Wenn Du so richtig preiswert an einen Computer kommen willst: Könnte es möglicherweise nicht auch ein gebrauchter sein? Wenn ja, laß Dich vom Verkäufer aber nicht davon ins Bockshorn jagen, was der Rechner mal gekostet hat und deshalb nun noch wert sein soll. Orientiere Dich hier an den Neupreisen für Geräte mit ähnlicher Leistung. Ein gebrauchtes 486er Komplettsystem mit üblicher Ausstattung darf beispielsweise nicht über der 1000-Mark-Grenze liegen, wenn sich nicht noch teure Zusatzkomponenten darin befinden.

Speichermangel

Folgendes Problem: Ich habe ein Spiel gekauft, das leider nicht läuft, weil 384 KByte RAM fehlen. Ich habe aber entdeckt, daß beim Hochfahren des Computers nach dem Laden des BIOS folgende Zeile erscheint: "33 MHz CPU Clock 384 KB Shadow RAM". Nun möchte ich wissen, ob und wie ich den fehlenden Speicher zum Spielen freibekommen kann.

ANDRÉ ZIMSTEIN, FRIEDERSDORF

Auf die 384 KByte Shadow RAM kann nicht ohne weiteres von Programmen zugegriffen werden. Der Bereich über der DOS-Grenze von 640 KByte bis 1 MByte wird teilweise als Shadow für das System und/oder das Video-BIOS benutzt. Normalerweise stehen die

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Addams Family Pinball	DA	69.00
Air Power	DV	69.00
Aladdin	DA	59.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	59.00
Dark Sun 2	DA	69.00
Flight 4.0 Annexion Q.	DA	79.00
HEXX	DV	59.00
Klaus der Löwen(DSS)	DV	79.00
Klaus der Löwen Dtsch.	DV	79.00
Lion King	DA	59.00
Marsmännchen	DA	69.00
Meist Warriors (Win)	DV	59.00
Micky & Cow (DSS)	DV	79.00
Micky & Cow Dtsch	DV	79.00
Sensible W.o. Soccer	DV	73.99
Sim Tower (Win)	DV	79.00
Space Academy	DV	59.00
Tiny Troops	DA	59.00

IBM/PC-Sonderangebote

Civilisation Classic	DV	39.00
Colonization	DV	44.00
Cyberbikes	DV	39.00

Dschungelbuch Win 95 DV 44.00

Driveboy Manager	DV	29.90
Inflator James Bond	DV	29.90
Programieren f. Kids	DV	44.90
Railroad Tycoon Del.	DV	39.90
Safaris in Silbersee	DV	39.00
Star Crusader	DV	49.00
Star Crusader 5.6 D.	DV	29.00
UFO Classic	DV	29.00
Wolfenswijde I Kids	DV	39.00
Zoop	DV	29.90

CD-Rom Spiele

4D	DV	69.00
11th Hour Sqt.ch.)	DV	89.00
20 Jahre (Win95)	DA	99.90
5th Musketeer	DA	89.00
Ace of the Deep Com	DV	79.00
Across the Rhine	DV	89.00
Addams Family Pinball	DV	69.00
All-4-0 Longbow	DV	89.00
Air Power	DV	79.00
Albion	DV	84.00
Aliens	DV	79.00
Alien Odyssey	DA	74.00
Anstoß Longbow	DV	69.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Arcade Classic	DA	74.00
Ascendancy	DV	84.00
Azrael's Tear	DV	79.00
Baldo	DV	69.00
Batman Forever	DA	94.00
Battle Beast	DV	69.00
Battle Isle 3	DV	79.00
Beasts & Bumpkins	DA	74.00
Bermuda Syndrom	DV	79.00
Bilog	DV	59.00
Blackjack	DV	54.00
Blind Date	DV	69.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Bureau 13	DV	69.00
Buried in Time	DV	79.00
Burn Cycle	DV	79.00
Burning Steel 4	DV	69.00
Caesar	DV	94.00
Carrier Strike Fotra	DV	79.00
Champions.Pool Win95	DA	69.00
Championship Manag.2	DV	89.00
Clooey - Flucht v.25	DV	74.00
Chronomaster	DA	79.00

Civilisation Net DV 89.00

Cityfighter 2	EV	89.00
Command & Conquer	EV	89.00

Command & Conquer DV 89.00

Congo-Descent into Z	DA	79.00
Conquest o.t.n.World	DA	79.00
Crusader-No Remorse	DV	99.00
Cyberia	DV	94.00
Cyberwings-Darklight	DV	89.00
Cyberspeed (Win95)	DV	79.00
Cyclones	DA	75.00
Darkor	DA	79.00
Der Coach	DV	79.00
Der Kopialist	DV	79.00
Der Planet Z	DV	79.00
Der Totmacher	DV	79.00
Destruction Derby	DV	94.00

Die Siedler 2 DV 84.00

Dino City	DV	84.00
Driveboy Need F.Speed	DV	89.00
Druidenzirkel	DV	64.00

Dungeon Keeper DV 89.00

Dungeon Master 2	DV	69.00
ES Sports Rugby	DA	79.00
Elite 3-1st Encount.	DA	69.00
Endorfun	DA	54.00
Euroflighter 2000	DA	89.00
Extreme Pinball	DV	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	69.00
Flight Simulator 5.1	DV	109.00
Formula One (Win)	DA	69.00
Full Throttle Vollgas	DV	89.00
Gem Wars	DV	84.00
Hattrick	DV	79.00
Heart of the Darkness	EV	89.00
Heart o.t. Darkness	DV	89.00

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 Caper	DV	74.00
John Madden 96	DA	89.00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94.00
Kingdom - Far Reaches	DA	79.00
Lemmings 3D	DA	94.00
Links	DA	74.00
Little Big Adventure	DV	79.00
Locus	DV	89.00
Locus	DV	94.00
Mad TV 2	DV	79.00
Made in Germany	DV	59.00
Magic Carpet	DV	89.00

Magic Carpet 2 DV 84.00

Magic the Gathering	DV	99.00
Mechwarrior 2	DV	84.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Mortal Marlows (Win)	DV	69.00
Millenium	DV	64.00
Mission Critical	DA	79.00
Monopoly	DV	69.00
Mortal Coil	DV	64.00
Myst (Hongk. 4t)	DV	66.00
NBA Jam Tourn. Win95	DV	94.00
NBA Jam Tournament	DV	94.00
NBA Live 95	DA	89.00
NBA Live 96	DA	84.00
NFL Quarterback 96	DA	94.00

NHL Hockey 96 DV 88.00

Panzergeneral	DA	59.00
Panzergeneral 2 WIS	DA	79.00
Panzergeneral 2 WIS	DV	79.00
Perfect General 2	DA	79.00
Phantasmagoria (Win)	DV	89.00
Pinball Wizard 2000	DV	69.00

Primal Rage DA 79.00

Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DV	79.00
Ran Soccer	DV	79.00
Ran Trainer 2	DV	69.00
Raven Project	DV	59.00
Rayman	DA	74.00

Rebel Assault 2 DA 74.00

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.o. Soccer	DV	75.00
Shanghai Great Mom.	DV	84.00
Shannara	DV	79.00
Shell Shock	DV	79.00
Shockwave (Win95)	DV	79.00
Silent Hunter	DV	79.00

Silent Steel (Win) DV 109.00

Sim City 2000 win	DV	99.00
Sim Ant	DV	84.00
Sim Tower (win)	DV	79.00
Sim Farm	DV	69.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Simon the Sorcer. 1&2	DV	94.00
Space Academy	DV	69.00
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Star Ranger	DV	64.00
Star Trek: Next Gen.	DV	89.00
Star Trek: JR Enh.	DV	94.00
Star Trek Omnipedia	DV	89.00
Steel Panthers	DV	79.00

Stonekeep DA 79.00

SU 27 Flanker	DV	79.00
T-Mek	DA	74.00
Terra & Mission 1.IG	DA	79.00
The Big	DV	69.00
Theme Park & Transp.	DV	79.00
Thunderhawk 2	DV	79.00
Thunderscape	DV	79.00
Thunderstone	DV	79.00
TIM	DV	54.00
Time Gate	DV	79.00
Tiny Troops	DA	69.00
Top Gun	DV	64.00
Total Distruction	DA	79.00
Trial by Magic	DA	59.00
Trick or Treat	DA	59.00
Trivial Pursuit	DV	79.00
Turrican 3	DA	65.00
US Navy Fighter Gold	DV	89.00
USS Titanderrage WP5	EV	79.00
Virtual Karts	DV	89.00
Virtual Pool	DA	74.00
Virtual Speedway	DV	79.00
Warcraft 2	DV	79.00
Warhammer Dark Cra.	DV	79.00
Warhammer-Ins Schoth	DV	79.00
Warlords II - Deluxe	DV	79.00
Warriors	DV	59.00
Worms Entzicky WIN/PA	DA	69.00
Werewolf vs Comanche	DV	74.00
Westwood Compilation	DV	79.00
Will Lemkins Boxing	DV	59.00

Wing Commander 4 DV 89.00

Wing Commander 3 DV 99.00

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

Wipe out	DA	94.00
Wirbitron	DV	79.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00

Worms DV 69.00

WWF Wrestlemania Arc	DA	89.00
X-Fighters US	DV	89.00
Zombie Dinos	DV	79.00

CD-Rom Spiele-Sonderangebote

7th Guest	DA	34.00
Beneath Steel Sky	DA	34.00
Biofarge Mission	DV	39.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00

Christmas Lemmings DA 29.00

Civilisation Classic	DV	39.00
Commander Blood	DV	39.00
Cyberbikes	DV	49.00
D (Win)	DV	39.00
Dawn Patrol Classic	DV	25.00
Falcon 3.0 Gold Cas.	DA	44.00
Ft Stars	DV	49.00
Numan 1 & 2 Classic	DA	19.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Labyrinth of Time	DA	29.00
Master of Magic	DV	39.00
Merrowbreezan	DA	39.00

NHL Hockey Classic DA 29.00

Nortropolis	DV	34.00
North & South Classi	EV	15.00
Of Games Quest	DA	25.00
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Pinball Dream Deluxe	CV	29.90
Psychosis&Powermonger	DV	39.00
Privateer Classic	DA	29.00
Rebelmagic-Return t.I.	DA	49.00
Shadow Lotter Class.	DV	29.00
Sindler Classic	DV	39.00
Simon the Sorcerer 1	DV	29.00
Space Hulk Classic	DV	29.00
SSN 21 Seawolf Class.	DV	29.90
Star Trek 25th Ann.	DV	29.00
Stonekeep "DEMO"	DA	5.00
Strike Com. Classic	DV	29.00
Super Karts Plus	DA	44.00
Syndicate Plus Class.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
Task Commander	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 Cla.	DV	44.00

CD-Rom Anwendungen

ABI-Deutsch Klas. 3-4	DV	89.00
ABI-Deutsch Klas. 1+2	DV	89.00
ABI-Mathe Klasse 3+4	DV	89.00
ABI-Mathe Klasse 1+2	DV	89.00
Anstoß Sonderpack	DV	109.00
Bits & Bytes T. Kids	DV	39.00
Chrishmas Adventure	DV	39.00
Circus	DV	59.00
Englisch lernen	DV	59.00
FC Bayern Mein/Das	DV	25.00
Filmlexikon Kunst	DV	49.00
Filmlexikon Western	DV	49.00
Filmlexikon Comedy	DV	49.00
Filmlexikon Action	DV	49.00
Filmlexikon Science F	DV	49.00
Fußball Bundesliga 9	DV	19.00
Le Louvre	DV	84.00
MTV Unplugged	DA	59.00
nur FSM Special	DV	34.00
Riddle of the Rome	DV	49.00
Star Trek Interac.M.	DV	89.00
Teach me English 1+	DV	79.00
Tele 2 Bild München	DV	25.00
Urmels Fibro &Micro	DV	84.00
Voodoo Lounge	DA	59.00
Wim 95 Fotoalbum	DV	39.00

CD-Rom Spiele-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
CD Caddy	DV	14.00
Druckerkabel 1 X Mr	DV	9.95
Gravis Analog Pro	DV	54.00
Gravis Gamepad	DV	29.00
Gravis Joystick Ver	DV	64.00
Gamecard SB 2111	DV	36.00
Full Modem Kabel	dv	14.00
Optic Joystick 205	DV	69.00
Optic Trackerball 208	DV	69.00
PC Flight Pro SW-215	DV	19.00
PC Mouse Optic	DV	19.00
PC Mouse Rollerball	DV	17.00
Pro Pad SV 232	DV	29.00

Worms: 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

- Rätselservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich! • Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir versenden auch: Amiga, SNES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.

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

Ab DM 250.–/ÖS 2000.– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

BIOS-Routinen in ROM- oder EPROM-Bausteinen und werden beim Einschalten des Rechners ins erheblich schnellere RAM kopiert. Im SETUP des Rechners (hierzu bitte in der Bedienungsanleitung nachlesen!) läßt sich dieses Shadow abschalten, wodurch einige Teile des Speichers zusätzlich frei werden. Jedoch lassen sich diese nicht direkt von DOS nutzen, verschiedene Treiber und Programme können sich aber in diesen Bereich hochladen. Das geschieht mit den Befehlen "devicehigh" in der config.sys und "loadhigh" in der autoexec.bat. Die Programme "memmaker" für MS-DOS, "ramsetup" für PC-DOS oder auch der Speichermanager "Quemm" erledigen diese Aufgabe fast automatisch. Wer sich nicht auskennt, sollte besser nichts "per Hand" verstellen. Ein kurzer Blick auf Deine autoexec.bat läßt jedoch einen immer wieder gern gemachten Fehler erkennen: Gleich zuerst steht hier der Aufruf des Screensavers AfterDark. Raus damit! Auf den Treiber share.exe kannst Du ebenfalls verzichten, wie meist auch auf setver.exe, das bei Dir in der config.sys steht. Weitere Speicherfresser sind übrigens noch Virenscanner, die beim Systemstart geladen werden. Wer die entfernt, riskiert zwar, sich leichter einen Virus einzufangen, aber was bleibt Dir übrig, wenn Du den Speicher brauchst?

CD-Laufwerk spinnt

Mein neuer Rechner ist ein Pentium 90 mit 16 MByte RAM, 1 GByte Festplatte, SoundBlaster 16 und Sony CDU-55 Doublespeed CD-ROM Laufwerk. Eigentlich funktioniert alles ganz gut, wenn ich da nicht eine hochgradig eigenartige Sache hätte: Das CD-Laufwerk funktioniert mal, dann wieder liefert es nur verrückte Daten. Besonders nach einem CD-Wechsel kann plötzlich das Directory nicht mehr richtig gelesen werden, nach einem Reset wird das Ganze wieder (kurzzeitig) besser. Ist das Laufwerk defekt oder nur verschmutzt? *Kai Fromm, Berlin*

Ein kurzer Blick in den Ausdruck Deiner autoexec.bat zeigt das Problem: Der Aufruf mscdex.exe steht vor smartdrv.exe. Eigentlich richtig, da Smartdrive ja auch CD-Laufwerke cacht. In Deinem Fall hat jedoch der CD-Treiber ein Problem mit Smartdrv. Die Lösung besteht darin, mscdex.exe NACH dem Aufruf von Smartdrive einzufügen. Jetzt wird das CD-Laufwerk zwar nicht mehr von Smartdrive gepuffert, Deine Probleme müßten jedoch behoben sein.

Rechner pennt

Ich habe mir vor einem Jahr einen 486DX2-66er mit 8 MByte RAM, einer Trident VGA Accelerator VGA-Karte (1 MByte, VLB) und einer Festplatte vom Typ WD-Caviar AC 2540 gekauft. Mein Mainboard hat 2 VLB und 3 ISA Steckplätze. Mein Freund hat einen 486DX-33 mit Hercules Dynamite Grafikkarte (1 MByte, ISA). Weil alle Spiele auf seinem Computer wesentlich schneller laufen als auf meinem, haben wir seine Grafikkarte bei mir eingebaut, was aber auch nicht zu einer schnelleren Leistung führte. Könnt Ihr mir sagen, warum mein Computer so langsam ist? *Ky Luu, München*

Besorge Dir zuerst ein Benchmark-Programm, damit Du beide Rechner testen kannst und so sichere Vergleichswerte hast. Welches Testprogramm Du benutzt, ist völlig egal, nur die relativen Werte sind wichtig. Nächster Schritt: Alle Virenscanner laufen lassen, die du bekommen kannst. Es gibt verschiedene Viren, die nichts anderes tun, als ein System mit Warteschleifen herunterzubremsen. Jetzt geht es an die Hardware. Zuerst solltest Du überprüfen, ob der Turbo-Schalter (falls vorhanden) funktioniert und richtig geschaltet ist. Wenn sich beim Drücken dieses Schalters die Geschwindigkeit des Rechners nicht ändert, müssen die Leitungen zwischen Board und Schalter überprüft werden, vielleicht wurden sie falsch aufgesteckt. Suche auf dem Board (im Handbuch steht eine genaue Beschreibung) die Pins für den Turbo-Schalter. Wenn der Stecker abgezogen wird, schaltet der Rechner auf "schnell". Wenn Du die Hauptplatine und die Bedienungsanleitung vor Dir hast, überprüfe die Jumper, die das Board für den richtigen Prozessor konfigurieren. Falls hier etwas nicht stimmt, solltest Du zu Deinem Hardwarehändler rennen und die richtige Einstellung von einem Profi vornehmen lassen. Wenn Du nämlich etwas falsch machst, können Board und Prozessor kaputtgehen. Nächster Punkt: das BIOS-Setup. Wie Du da reinkommst, steht ebenfalls in der Bedienungsanleitung, meist ist es die "entf"- bzw. "del"-Taste, die beim Systemstart gedrückt werden muß. Auch hier solltest Du extrem vorsichtig sein. Bevor Du etwas veränderst, schreibe Dir alle aktuellen Einstellungen auf. Nur so kannst Du sicher sein, den Rechner im Notfall wieder anzubekommen. Weil es mehrere BIOS-Hersteller gibt, kann ich nur allgemeine Angaben machen, eventuell wirst Du die vorgeschlagenen Einstellungen nicht verändern können, es gibt sie nicht oder sie werden anders bezeichnet. Suche nach "Processor Speed", "CPU Clock" oder ähnlichen Optionen des Prozessors. Die sollten auf der laut Handbuch angegebenen Stufe stehen. Als nächstes prüfen, ob der Prozessorcache eingeschaltet ist, es gibt L1 und L2 : Beide einschalten (meist "enable") und prüfen, was passiert. Noch eine Möglichkeit: die Waitstates des Speichers sollten möglichst auf Null stehen, bei Speicherzugriffsproblemen jedoch höher. Wenn im Handbuch nichts genaues steht, mußt Du alle Möglichkeiten ausprobieren. Nächster Punkt: Shadow-RAM. Sowohl BIOS- als auch Video-Shadow sollten eingeschaltet sein. Auch hier kann eine falsche Einstellung zu Leistungsverlusten führen. Jetzt sollte Dein Rechner die optimale Power bringen. Ich glaube übrigens, daß es bei Deinem Rechner entweder an der Einstellung der Prozessorgeschwindigkeit oder am abgeschalteten oder nicht vorhandenen Prozessorcache liegt. Nur hier findet man so spürbare Leistungseinbußen, wie Du sie beschrieben hast.

Netzwerk

Ich habe mir vor kurzem Command & Conquer zugelegt. Nachdem ich es durchgezockt hatte, verabredeten mein Freund und ich uns zu einer "Daddel-Nacht", wo wir uns bei C&C über Null-Modemkabel gegenseitig in den Boden stampften. Da es aber auf die Dauer zu langweilig wird, hatten drei andere Freunde und ich uns überlegt, ob wir uns nicht ein Netzwerk zulegen sollten. Jetzt meine Fragen: Reicht eine ISA-Karte für 60 Mark oder muß es eine Vesa-Local-Bus-Karte für 200 Mark sein? Was für Kabel braucht man? Was zum Teufel ist ein Router? Was ist ein lokales Netzwerk? Was ist IPX-Standard? Was brauche ich noch für Krempel (außer ziemlich viel Platz für die vier Computer)? Wo kriege ich das ganze Zeugs her? *Sven Schliesing, Rosengarten*

Vorweg: Wenn Du die Einrichtung eines Netzwerkes als Spiel betrachtest, wirst Du einige spannende Nächte erleben. Theoretisch ist alles ganz einfach, in der Praxis leider nicht. Was Du brauchst, sind ganz billige ISA-Netzwerkkarten (NE2000-kompatible passen immer), Koaxialkabel mit Steckern (gibt es schon fertig konfiguriert für wenig Geld), ein paar sogenannte T-Stücke zum Anschluß an die Karte und Abschlußwiderstände (auch nicht teuer). Dann brauchst Du

noch Netzwerksoftware: Am einfachsten ist das unter WfW 3.11 oder unter Windows 95 zu machen. Wenn alles klappt, hast Du ein lokales Netzwerk, das sich eben auf nur die Rechner bezieht, die bei Dir stehen. Einen Router brauchst Du nicht, der ist für Profinetzwerke, dagegen ist das IPX-Protokoll ein Standard, den Du aber nur einmal einstellen mußt. Fange erst mal mit der Vernetzung von zwei Rechnern an und kaufe dann erst die restlichen Komponenten. Die Hardware solltest Du übrigens wirklich dort kaufen, wo Du auch ein wenig Beratung bekommst. Das Problem ist nämlich, daß man zum Thema Netzwerkinstallation schnell mal die ganze Power Play füllen könnte...

EDO oder Cache?

Was ist der Unterschied zwischen Cache 256K und EDO-RAM? Welches ist besser? Warum verkaufen viele Händler entweder nur 256 K Cache oder EDO-RAM und nicht beides? Was ist der Unterschied zwischen 4 MByte RAM und 4 MByte EDO-RAM?

Mirko Kerouche, Bremervörde

Es geht mal wieder ums liebe Geld: Externer (L2) Prozessorcache ist nicht gerade billig, aber nur damit wird ein Prozessor wirklich schnell: etwa 20 Prozent gegenüber einem Prozessor ohne Cache. In Wirklichkeit bedeutet das aber, daß Prozessoren ohne Cache etwa 20 Prozent LANGSAMER als die "normalen" Prozessoren sind. Clevere Marketingstrategen haben deshalb EDO-RAM entwickelt, das schneller als normales RAM ist. Und weil es schneller ist, wird tatsächlich fehlender Cache etwas ausgeglichen. Aber: EDO-RAM ist nur beim Lesen schneller, nicht beim Schreiben. Und ein Paar Mark mehr als normales RAM kostet es auch. Eine Geschwindigkeitssteigerung mit EDO-RAM um etwa sieben Prozent gegenüber dem Leistungsverlust von etwa 20 Prozent bei fehlendem Cache, ist eigentlich kein wirklicher Vorteil. EDO-RAM (das nicht jeder hat) macht sich in der Werbung schließlich besser als L2-Cache, der schon in jedem Durchschnitts-486er steckt. Zum Glück wird in die nächste Prozessorgeneration der Cache gleich mit eingebaut: Dann hat der Spuk hoffentlich ein Ende.

Vergeßlich?

Gut – mein 386er ist schon etwas in die Tage gekommen. Aber neuerdings kann er sich nicht mehr die Einstellungen im SETUP merken. Wenn ich ihn einige Tage abgeschaltet habe, muß ich alle Einstellungen neu eingeben. Was ist kaputt?

Udo Neumeier, Sulzbach-Rosenberg

Die Einstellungen jedes Rechners werden in einem CMOS-Baustein abgelegt. Der kann sich diese jedoch nur "merken", wenn er dauernd mit Spannung versorgt wird. Dazu dient ein kleiner Akku, der sich entweder direkt auf dem Motherboard befindet oder extern angeschlossen ist. Da Akkus jedoch nur eine begrenzte Lebensdauer haben, können sie nach einigen Jahren ihren Geist aufgeben. Ein neuer muß also her. Normalerweise ist der Akku leicht zu finden, oft ist er durch die Aufschrift "CMOS-Battery" gekennzeichnet. Du brauchst ihn nur vorsichtig auszubauen und damit zu einem Fachhändler zu gehen und ihn austauschen zu lassen.

GAMEBUSTERS

Ihr Spezialist für Pc & Videospiele

Österreich 0662 / 626 026 Österreich

Alpenstrasse 18 * A-5020 Salzburg

PC Disk 3.5"

AD&D Dragon Dice (win)	DA	759,--	Maniac Mansion 2
AD&D Realm (win)	DA	759,--	*Mario´s Game Gallery*
Amored Fist	DV	719,--	Menzoberranzan
Aces of the Deep	DV	679,--	Nascar Racing
Aces of the Deep Mission	DV	359,--	Nascar Racing Track Pack
Altas	DV	519,--	Navy Strike
Aufschwung Ost	DV	539,--	Panzergeneral
Baulöwe	DV	639,--	Railroad Tycoon Deluxe
Bing	DV	639,--	Reunion
Blue Planet 2000	DV	639,--	Siedler
Bundesliga Manager 3	DV	639,--	Sim City 2000
Bureau 13	DA	639,--	Sim Life
Caribbean Disaster	*DV*	*719,--*	*Sim Tower*
Cohort 2	DV	539,--	Simon the Soccerer 2
Colonization	DV	379,--	*Space Academy*
Crusade	*DV*	*679,--*	Theme Park
Dark Sun 2	DA	639,--	Tiny Troops
Daughter of Serpents	DV	559,--	Transport Tycoon & W. Edit.
Dawn Patrol	DV	719,--	Turrican 2
Death or Glory	DV	639,--	Universe
Dune 1	DA	399,--	Warcraft
Dungeon Master 2	DV	769,--	*Wolfsbane*
Ecstatica	DA	599,--	X-COM Terror from t. Deep
ELITE 3 - 1st Encounter	DA	639,--	Zeppelin
Fields of Glory	DV	599,--	
FIFA Soccer	DV	559,--	
Flight o.f. Amazon Queen	*DV*	*639,--*	Gravis Analog Pro
HOKUM KA-50	DV	559,--	Gravis Gamepad
Horde	DA	559,--	*Pro Pad PC SV-230*
HUGO	DV	559,--	Thrustmaster Flight
Indiana Jones 4	DV	399,--	Thrustmaster Gamecard
Klick and Play	DV	719,--	Logitech Wingman Extreme
Larry 6	DV	529,--	
Loadrunner	DV	559,--	

CD - Rom

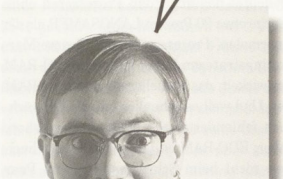
11th Hour	*DA*	*719,--*	Extractors
Air Power	DV	749,--	*Fade to Black*
Al Unser Jr´s Racing	DA	479,--	Fairway to Heaven
Aliens	DA	639,--	*Fifa Soccer ´96*
Apache Longbow	DV	599,--	Flight Commander 2
Ascendancy	*DA*	*699,--*	Flight Simulator 5.1
Asterix - Die große Reise	DA	559,--	*Full Throttle (Vollgas)*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

Zubehör

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.

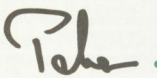
pp12/95

POWERPOST



Dunkle Winterszeit, die Nächte sind lang, die Tage kurz, abends heulen die Werwölfe den Mond an – genau die Jahreszeit, ein paar nette Zeilen an die Power Play zu schreiben.

Euer Horroronkel



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

Das animiert!

Hier eine Antwort auf den Brief in der Power Play 12/95, S. 110, Überschrift "Wer animiert?": Es gibt ein Video mit prämierten Computerfilmen von der IMAGINA 1994.
Hersteller: BMG VIDEO
Best. Nr.: 74321 115173
Titel: BEYOND – the mind's eye
Musik: Jan Hammer
Auf dem Video sind 12 Filme in voller Länge, das ganze dauert ca. 50 Minuten.

Olaf Köster, Schenefeld

Vielen Dank für den Tip – das dürfte ziemlich viele Leser interessieren.

Nomen est Omen

Da ich sehr an Geschichte – besonders an der römischen – interessiert bin, habe ich eine Anmerkung zu Caesar 2. Zunächst muß ich Euch darauf hinweisen, daß die feindliche Armee auf den ScreenShots keine karthagische, sondern eine etruskische (Etruscans) ist. Das deckt sich auch viel eher mit den von Euch im Testbericht beschriebenen "einfallenden Barbarenstämmen", weil das die Etrusker im weitesten Sinne sind. Dazu eine Frage: Beschränken sich die Kampfhandlungen tatsächlich auf das Verteidigen des eigenen Imperiums? Doch hoffentlich nicht. Wenn doch, ist der Name irreführend, da die Expansion zur Kaiserzeit – erst ab da gab es ja die Caesaren – im Mittelpunkt stand; die Unterwerfung der umliegenden (Barbaren-)Stämme war ja zuvor erfolgreich abgeschlossen worden. In jedem Fall darf die Expansion in einem Spiel über das alte Rom nicht fehlen. Wenn doch, so wäre der Name "Konsul" oder noch besser "Statthalter" bezeichnender.

Jan Wischniewski, Berlin

Danke für die Nachhilfe! Was Deine Frage betrifft: Bei Caesar 2 wird auch expandiert, das Spiel trägt den Namen also zu recht. Allerdings bezweifle ich, daß Sierra das Spiel anders benannt hätte. "Caesar" klingt doch etwas aufregender als "Konsul".

Wenig Mark für den Marc

Vor kurzem habe ich die optimale Lösung für mich gefunden! Den Sega Saturn und die Sony Playstation! Endlich Spiele, wie man sie so nur vom PC kannte, ohne Angst haben zu müssen, daß die Programme nicht anstandslos laufen oder die Konsolen mit den Spielen überfordert sind! Was die Software betrifft, sieht es auch sehr gut aus. Viele vom PC bekannte Softwarehäuser entwickeln auch für die Next Generation-Konsolen bzw. setzen ihre PC-Titel für die Konsolen um. Und wenn man sich Spiele wie Panzer Dragoon, wipEout, Sega Rally, Virtua Fighter 2 u.v.a. betrachtet, verschlägt es sogar einem verwöhnten PC-User wie mir die Sprache!
Das wäre auch mein Tip für den Marc (vgl. Leserbriefe PP 12/95, S. 112): Was wäre der Vater froh, statt 6000 nur noch 600 bis 650 Mark für eine Konsole bezahlen zu müssen! Selbst wenn Marc sich nicht für eine Konsole entscheiden könnte, wären ca. 1300 Mark für zwei Konsolen immer noch viel preiswerter als sein Wunsch-PC!
PS: Nun bin ich mal gespannt, ob Ihr einen Leserbrief pro Konsole und kontra PC abdruckt!

Mark Tom, Großostheim

So, das war aber das letzte Mal, daß der Uralttrick mit dem "Ihr traut Euch bestimmt

nicht...“ funktioniert! In diesem Fall haben wir aber wirklich kein großes Problem damit, denn daß die neuen Konsolen nicht schlecht sind, wissen wir selbst. Trotzdem sehe ich das ganze recht gelassen, langfristig setzen nämlich nach wie vor die meisten Entwickler auf den PC, und das mit gutem Grund. Sagt Dir das Wort “Analog-Joystick” etwas? Oder das Wort “Tastatur”? Der Begriff “Modem”? Oder “Internet”? Oder... Die Liste ist noch lang und für jeden Konsolen-Fan (im Moment noch) schmerzhaft! Der Punkt ist: Mit jeder Konsole kann man “nur” spielen, mit jedem PC kannst Du alles machen. So gesehen kämen dann die 1300 Mark für zwi Konsolen noch zu den Anschaffungskosten eines PCs hinzu. Auch wenn das Thema auf den ersten Blick ausgeleutscht scheint: Mit jeder neuen Generation von Konsolen, die gegen immer andere PCs antritt, sollten gerade Spieler die jeweiligen Vor- und Nachteile neu überdenken. Insbesondere würde mich mal interessieren, was andere denken, die sowohl die neuen 32-Bit-Konsolen wie einen PC zuhause stehen haben und die alle Geräte zum Spielen nutzen.

Listiges Windows

Wie wäre es mit einer Liste der Spiele, die unter Windows 95 laufen, oder auch nicht? Das wäre gar nicht schlecht, weil ich beabsichtige, mir das Programm zu kaufen, aber nicht weiß, wie es mit den Spielen läuft. Ich habe nämlich gehört, daß es bei einigen Spielen zu Schwierigkeiten kommen kann! Bekommt man bei euch etwas, wenn ein Leserbrief abgedruckt wird? Bei einigen anderen Zeitschriften ist das nämlich der Fall. *Stephan Grüger, Holzwickede*

Wir sind momentan am überlegen, ob wir etwas derartiges machen sollen. Das einzige Problem: Die Liste wird nicht sehr lang. Mir persönlich ist noch gar kein Spiel untergekommen, das partout NICHT mit Win95 funktionieren wollte. Einige sehr wenige Programme sind etwas komplizierter zu konfigurieren, aber irgendwie bekommt man auch die zum laufen. Bisher gab es in der Redaktion auch mit den allerkrummsten Preview-Versionen, die uns die Hersteller manchmal schicken, keine nennenswerten Probleme.

Was Deine zweite Frage angeht: Tut mir leid, aber bei uns bekommt Ihr nichts dafür, wenn Euer Leserbrief abgedruckt wird. Wäre auch traurig, wenn Euch die Power Play so egal wäre, daß Ihr nur noch gegen Bares Interesse habt und Euch beteiligt. Anders sieht es bei den Tips & Tricks aus: Wer sich die Mühe macht und seine (zum Teil seitenlangen, oft mit Zeichnungen versehenen) Lösungen einschickt, bekommt auch was – genaueres findest Du auf den entsprechenden Seiten.

Senf auf Registrierung

Ich möchte gerne meinen Senf zum Leserbrief von F. Hartmann (Power Play 12/95, S. 110) geben. Ich habe bisher gute Erfahrungen mit den Registrierkarten der Softwarefirmen gemacht. Da ist z.B. Software 2000: Ich bin bei denen registrierter Kunde und habe das Update vom Bundesligamanager Hattrick (Version 1.0 unterstützte keinen SoundBlaster) ohne Aufforderung zugeschickt bekommen und konnte so end-



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes!
In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artifakte! Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!
Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!
Ausführliches Info:
DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33, Mi+Do 16 – 18 Uhr)

Hint Shop
Inh.: C. v. Mellenthin

Gültige Adresse bis zum 1.2.96: Sülzgürtel 96 - 50937 Köln Tel/Fax: 0221/4200942 BTX: MELLEN#
Neue Adresse ab dem 1.2.96: Am Holkerbroch 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.

7th Guest / 11th Hour	Hell-A Cyberpunk Thriller	Prisoner of Ice	**Sammelhefte:**
Alone in the Dark 1 bis 3	Hiblenwell Saga Teil 1	Ravenloft 1 und 2	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Archibald App. Abenteuer	Jagged Alliance	Rebel Assault 1 & Privateer	Ishar 1 bis 3
Bermuda Syndrom	Jewels of Oracle	Riddle of Master Lu	King's Quest 1 bis 6
Bioforge / Chewy-Esc v. F5	Journeyman's Projekt 1 + 2	Simon the Sorcerer 1 und 2	Larry 1 bis 6
Command & Conquer 1	King's Quest 1 bis 7	Space Quest 1 bis 6	LucasArts Classic Adv.
Creature Shock / Cyberia	Knights of Xentar	Star Trek - N.G. "A FU."	LucasArts Top Adventures
Crusader - No Remorse	Kyrandia 1 bis 3	Stonekeep / System Shock	Might & Magic 3 bis 5
Dig, The / Discworld	Lands of Lore 1	Thunderscape	Police Quest 1 bis 4
Druidenzirkel (engl:Druid)	Last Dynasty, The	Torin's Passage	Quest for Glory 1 bis 4
Dungeon Master 1 und 2	Little Big Adventure	Ultima 8 - Pagan	Space Quest 1 bis 5
Fade to Black	Menzoberranzan	Volfgas (Full Throttle)	Star Trek 1 und 2
Flight o.t. Amazon Queen	Mission Critical / Myst	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 bei anderen Händlern 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

LAP Direct
Computer & Videospielversand

Pc-CD Rom		Playstation	
11th Hour	90,-	Scart/Rgb Cable	65,-
Stonekeep	95,-	Memory Card	48,-
Warcraft II	85,-	ASCii Pad	65,-
Rebel Assault II	68,-	Tekken	100,-
Fifa Soccer '96	80,-		
Hexen	75,-	Destr. Derby	95,-
Hugo -CD-	68,-	Wrestle Mania	95,-
Caesar II	80,-	Extreme Games	95,-
The Dig -e-	65,-	Raiden Project	95,-
Tek War -e-	68,-	Worms	95,-

Bestellservice :
Tel.: 0441-9250262
Fax.: 0441-9250263
Mo-Fr 10.00-18.00 Uhr
Sa 10.00-14.00 Uhr
Infoline: 0441-9250264 (Termine, Neuerscheinungen)

Laden-geschäfte
Osterstieg 9
26789 Leer
Tel:0491/62644
Staulinie 17
26122 Oldenburg
Tel:0441/12622



Versandbedingungen:
Ab 150,- portofrei,
5,- Vorkasse / Eurocheck
10,- Nachnahme zzgl. Gebühr,
bei Annahmeverzug 30,- Gebühr!
Ladenpreise variieren!
Ständig neue US-Titel!

Hintbooks, Trainer, Cheats...
Händleranfragen erwünscht! Wir verkaufen nicht nur, wir übernehmen komplette Warenzusammenstellungen!

PC-Hardware

MS-Sidewinder	109,-
Gravis Firebird	110,-
Gravis Phoenix	195,-
Gravis Gamepad	40,-
Competition Pro	25,-
Nullmodem	5,-

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.

lich BMH mit Sound spielen. Gute Erfahrungen machte ich auch mit den deutschen Vertretungen sowohl von Electronic Arts als auch von MicroProse.
Es bringt wirklich nichts, die Registrierkarten ins Ausland zu schicken, sie werden dort sowieso weggeworfen. Ich habe die Dynamix-Programme FPS: Football '95 und FPS: Baseball '94 in englischer Fassung, also sind auch die Registrierkarten in Englisch. Das ist aber ein Problem, weil diese Registrierkarten nur für den englischen Markt gelten, und die deutschen Vertretungen die englischen Karten nicht annehmen.

Christopher Reimer, Osterholz-Scharmbeck

Im Prinzip hast Du vermutlich recht – die meisten deutschen Vertretungen können mit den amerikanischen Karten nichts anfangen. Warum sollten sie auch, schließlich haben sie das Spiel ja nicht verkauft und müßten trotzdem die Kosten für die weitere Kundenbetreuung übernehmen. Wenn einige Firmen sich auch um die Käufer der Originalfassungen kümmern, ist das denen gar nicht hoch genug anzurechnen.

Outpost

Ich habe mir einen Fehlgriff geleistet und wende mich nun an Euch, mit der Bitte um Hilfe: Verführt von den schönen Bildern, habe ich Outpost im November 1994 gekauft. Da auf der Packung stand, daß man eine verbesserte Version später kostenlos nachgeliefert bekommen würde, was übrigens auch in Eurem Test stand, habe ich meine Registrierkarte im Dezember 1994 an Sierra geschickt. Inzwischen teilte man mir bei einem Anruf mit, man rechne im August mit der Austauschaktion. Nachdem ich bis heute bei vergeblichen Versuchen außer dem Text des Anrufbeantworters noch immer nichts Neues gehört habe, wäre es nett, wenn Ihr vielleicht einmal nachhaken würdet, was aus dieser Nachlieferungsaktion geworden ist.
Die Antwort würde vielleicht auch einige andere Leser der Power Play interessieren, oder bestraft Ihr die Ungläubigen durch Nichtbeachtung? *Kurt Carlo, Gießen*

Naja, eigentlich bestrafen wir Ungläubige in der Tat mit Nichtbeachtung. Aber was soll's, machen wir halt mal 'ne Ausnahme: Laut Auskunft von Sierra hat sich das Update von Outpost weiter verzögert. Demnächst soll es aber endlich soweit sein: Wer seine Registrierkarte an Sierra Deutschland geschickt hat, bekommt die Update-CD kostenlos und automatisch zugeschickt. Wer sich bei Sierra England oder Sierra Amerika registrieren ließ und nichts von denen hört, sollte sich mit einem kurzen, einfachen Brief an die deutsche Vertretung wenden und bekommt dann ohne größere Probleme das Update zugeschickt: Sierra hat versprochen, diese Upgrade-Aktion ohne bürokratischen Aufwand abzuwickeln – es scheint so, als habe man erkannt, daß es keinen Sinn macht, die Kunden weiter zu verärgern. Wollen wir hoffen, daß das jetzt auch klappt.

Gewichtiger Hinweis

Ich möchte Euch auf einen Punkt hinweisen, der mich ganz besonders nervt. Wenn Ihr im Wertungskasten das Niveau angebt, dann tut das doch bitte mit den Vokabeln hoch bzw. niedrig. Das Wort "schwer" wird hierbei wohl mit der Vokabel "schwierig" verwechselt. Wenn Ihr ein Spiel testet und als "schwer" bezeichnet, dann setzt bitte noch als Fußnote die Gewichtseinheit hinzu, in der Ihr so etwas meßt. Ich möchte wirklich noch mal klarstellen, daß ich nicht den Klugscheißer raushängen lassen will, aber immerhin bekleidet Ihr als "Massenmedium" für viele auch eine Art Vorbildfunktion.

Matthias Protzmann, E-Mail

Die Bewertung des Niveaus eines Spiels erfolgt bei der Power Play grundsätzlich in Pfund. Das hat den gleichen Anfangsbuchstaben wie der geliebte Name unseres Heftes. Ernsthaft: Du hast natürlich recht, wir werden Deinen Hinweis umsetzen. Versprochen! Und wenn es doch mal jemand vergißt, wird er – beschwert mit einer Wanne Beton an den Füßen – in die Isar geworfen.

Gewichtige Frage

Zur Rubrik "Sechs Stühle, eine Meinung" hätte ich eine Frage: Wie läuft dort die Bewertung? Ist 10 oder 1 das Beste?
Zum Schluß noch eine vielleicht etwas seltsam klingende Frage, es würde mich aber mal interessieren: Nimmt eine Diskette an Gewicht zu, wenn man sie beschreibt? Mit dieser verwirrenden und die Redaktion in heiße Diskussionen führenden Frage beende ich meinen Brief.
PS: Ich bin stolzer Abonnent der Power Play. Leider ohne CD-ROM. Kann ich das irgendwie umbestellen, oder wie komme ich an eine abonnierte Ausgabe der Power Play mit CD? Muß ich das Abo erst auslaufen lassen, oder gibt es irgendeine andere Möglichkeit? *Christian, E-Mail*

Bei "Sechs Stühle, eine Meinung" ist 10 das theoretisch beste, auch wenn kaum ein Spiel diese Traumnote bekommen wird – aber kann man das nicht dem Zusammenhang entnehmen?
Deine Frage zum Diskettengewicht ist in der Tat sehr interessant, auch wenn sie eher in die Rubrik "Erste Hilfe" gehört. Wir haben, um der Sache auf den Grund zu gehen, äußerst kostspielige Tests durchgeführt. Ein Team von Experten hat sich fast eine ganze Woche mit Tausenden von Disketten herumgeplagt. Anfragen an verschiedenste Universitäten wurden gestellt, zahlreiche Talk-Shows haben sich des Themas angenommen, und auch die Damen und Herren vom "Wort am Sonntag" beschäftigten sich zwischenzeitlich mit der Sache. Werden Disketten schwerer, wenn man sie beschreibt: Ja. Kommt allerdings darauf an, was für einen Stift Du benutzt. Ein Kuli fällt da nicht so recht ins Gewicht, wohingegen Hammer und

Der Online-Leserbrief

Ab sofort könnt Ihr uns auch per E-Mail Leserbriefe schicken! Dazu schreiben CompuServe–Teilnehmer an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste, zum Beispiel dem Internet, BTX/Datex-J beziehungsweise T-Online, schicken Ihre Post an

75162.405@Compuserve.Com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt werden! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt doch bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort

Leserbrief.

Alle anderen Online-Aktivitäten funktionieren natürlich weiterhin so, wie Ihr es unter Power-Play-Online nachlesen könnt.

Meißel fatalste Auswirkungen (durchaus auch der erleichternden Art) haben können. Was die Abo-Änderung betrifft: Ein einfacher Brief, Anruf oder ein Fax an den

Power Play Aboservice
Postfach 1163
74168 Neckarsulm
Tel. 07132/959-242
Fax. 07132/959-244

genügt und Du kannst Dein Abo umbestellen.

Es ist kühl, werter Herr

Ich bin ein Leser der ersten Stunde, ich sammelte schon regelmäßig die Happy-Computer und war dabei, als die Power Play nicht viel mehr als nur eine ziemlich dünne Beilage war.
Um so mehr mußte ich feststellen, daß die Redaktion scheinbar ein Publikum ansprach, das deutlich jünger zu sein scheint als ich. Die Sprache wurde immer "cooler" und "geiler" und die Tests waren oft so farbig, daß mir die Augen weh taten. Inzwischen wirkt die Power Play wieder etwas seriöser, was nicht allein daran liegt, daß die Videotests entfielen und es jetzt endlich PC pur gibt.

Stefan Krause, Nürnberg

Erst einmal: Freut mich, daß die Power Play jetzt wieder seriöser wirkt. Inzwischen kamen schon die ersten Anfragen älterer Herrschaften, die uns unbedingt ihren Sparstrumpf zur sicheren Aufbewahrung überlassen wollen.
Was die Sache mit der Sprache betrifft, bin ich nicht ganz Deiner Meinung. Du hast recht, wenn Du mit Deinen Ausführungen meinst, die Redaktion übertreibe es vielleicht manches Mal mit den "geils" und "cools" etwas. Das geschieht aber oft aus einer gewissen Begeisterung heraus, und die kann bei besonders tollen Spielen auch im Heft rüberkommen. Aber letztlich sind wir ein Magazin, das sich in einer jungen Branche behaupten muß, mit jungen Lesern und einer jungen Redaktion. Wir sind nicht die FAZ! Übrigens: Sogar Zeitschriften wie etwa der "Spiegel" greifen in bestimmten Artikeln gerne auf Begriffe aus der jugendlichen Umgangssprache zurück – auch auf "cool" und manchmal auch auf "geil". Besonders schlimm finde ich das nicht, was zählt, ist ja letztlich der Inhalt.
Was die Farbe des Tests betrifft: Einer unserer prominentesten Stammleser hat bereits über das gleiche geklagt. Seitdem trägt der Herr immer eine dunkle Brille zu seinen strohblonden Haaren.

100% Sound

Beim Durchblättern Eures Specials ist mir etwas aufgefallen. Das Spiel "Slipstream 5000" hat in der Soundwertung 100% bekommen. Das heißt, daß es den ultimativ-besten Sound bietet, seit es Computerspiele gibt. Wenn nun ein Spiel auftaucht, bei dem der Sound besser ist als bei Slipstream, was für eine Wertung gebt Ihr dann?

Norbert Michalsky, Berlin

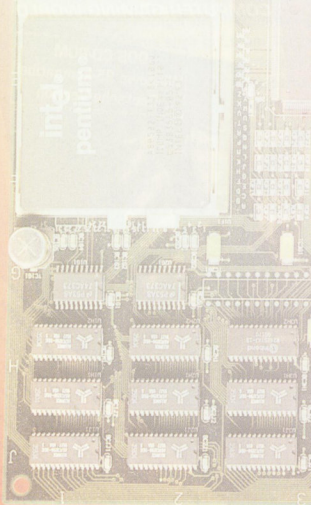
Soooo gut ist der Sound von Slipstream nun auch wieder nicht: Das Ganze war ein Druckfehler, tatsächlich bekam das Programm "nur" 77%.



Wieviel PC
brauchtd

Der teuerste Rechner ist bei weitem nicht immer der beste. Andererseits kann ein neuer Computer gar nicht schnell genug sein. Ist man mit einem 75er Pentium gut bedient, oder sollte es mindestens ein 120er sein? Lohnt es sich, vielleicht nur das Motherboard auszutauschen?





Bei unserem Computertest hat uns vor allem interessiert, ob es sich wirklich lohnt, mehr Geld für das Schnellste vom Schnellen auszugeben. Oder ob man besser beraten ist, sein Geld in ein normal-durchschnittliches System zu investieren und erst später aufzurüsten? Und noch eines: Mit welchen Kinderkrankheiten muß man bei der brandneuen Rechnergeneration rechnen? Zum Test standen Geräte so unterschiedlicher Firmen wie Escom, Vobis und Siemens Nixdorf. Wichtig war uns, die vier Computer nicht nur unter praxisfremden Testbedingungen über diverse Benchmarks zu beurteilen, sondern Eindrücke von wochenlangem Redaktionseinsatz zu vermitteln. Was nützt beispielsweise ein um 3% schnellerer 3D-Bench, wenn wegen Ressourcen-Konflikten zwischen Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk ständig der Rechner abschmiert? Wir wollten wissen, was die Testgeräte im Alltag eines Spieletesters bringen: Mehrere Spiele pro Tag, zum Teil noch nicht ganz fertige Programme mit manchmal größeren Bugs oder nicht optimiertem Programm-Code. Welche Kiste packt's, und welcher Rechner steigt vorzeitig aus?

Übrigens: Wer bereits einen älteren Computer mit der kompletten Peripherie vom Monitor bis zum Joystick hat, muß nicht unbedingt gleich das ganze System neu kaufen: Alle, die sich mit der Technik auskennen, können mit einem Austausch des Motherboards für vergleichsweise wenig Geld aus ihrer alten Schnecke einen rasanten Flitzer machen – insbesondere dann, wenn sich über das lokale Anzeigenblatt die alten Teile auch noch weiterverkaufen lassen. Beispiel: Wer einen Standard-486er hat, besorgt sich im EDV-Fachhandel eine neue PCI-Pentium-Hauptplatine (ca. 400 Mark) und eine PCI-Grafikkarte (zw. 200 und 400 Mark) und einen Hauptprozessor (zw. 500 Mark für einen Pentium 90 und ca. 1000 Mark für einen superschnellen P-133). Wichtig: Auch die Speicherbausteine müssen ausgetauscht werden. Waren früher Standard-SIMMs die Norm, nehmen alle neueren Boards nur noch die sogenannten PS/2-Module auf (Preis für 4 MByte etwa 350 Mark). Festplattencontroller sowie serielle und parallele Schnittstelle sind normalerweise bereits auf der Hauptplatine integriert.

WER
t der Player?

Wer sich seinen Traum-PC selbst bastelt, kommt so beispielsweise für einen P-90 mit satten 16 MByte RAM und schneller PCI-Grafikkarte auf Kosten von ca. 2300 Mark – wer die alten Bauteile weiterverkauft, wird aber einen Großteil des Geldes zurückbekommen. Insbesondere die alten RAMs werdet Ihr meist ohne großen Verlust los und manche (leider wenige) Händler sind sogar so nett und tauschen sie mit leichtem Abschlag gegen neue Speichermodule aus.

Escom Big Tower P 133

Im schlichten "weniger-ist-mehr"-Look präsentiert sich der Escom Big Tower P 133. An der Gehäuse-Front sind nur die üblichen Knöpfe und Laufwerk-Zugänge, ansonsten befinden sich alle weiteren Anschlüsse für Maus, Joystick etc. auf der Rückseite. Schnelle Öffnungsmöglichkeiten bietet das Gehäuse nicht, wer an die Innereien will, muß mit dem Schraubenzieher ran. Das gilt auch für die Steckkarten, die noch auf konventionelle Art befestigt sind. Dafür ist das Innenleben des Rechners sehr aufgeräumt, alle Kabel wurden ordentlich mit Befestigungsklemmen verlegt.

Der Big Tower ist komplett mit Windows 95 konfiguriert; allerdings bietet Escom Alternativen an, auf Wunsch wird dem Kunden auch Windows 3.11 oder OS/2 Warp 3.0 auf die Festplatte gespielt. Vorbildlich die gebundelten Office-Lösungen: Standardmäßig bekommt der Käufer Novell Perfect Office, kann aber statt dessen auch Microsoft Office 95 nehmen. Außerdem befindet sich noch der – ähem – Mitsubishi Hotelführer auf der Festplatte.

Eine große Überraschung erlebten wir bei den Benchmark-Programmen, mit denen wir die Rechnergeschwindigkeit überprüft haben: Sowohl der DOS-Tester 3D-Bench als auch der SystemInformation-Benchmark aus den Norton Utilities für Win95 zeigten deutlich niedrigere Leistungsdaten als die beiden Konkurrenzrechner. Obwohl in stundenlangen Konfigurations-Sessions alle möglichen Problemquellen – BIOS, Treiber etc. – durchgecheckt wurden, änderte sich am Resultat nichts: Der Escom war der langsamste Rechner im Vergleichstest.

Ansonsten überzeugt die Technik, die OnBoard-SoundBlaster 16 und die Diamond Stealth 64 Video-Grafikkarte mit 2 MByte VRAM lassen auch für Power-User kaum Wünsche offen. Dazu kommt noch die 1 GByte große, sehr schnelle Fireball-Festplatte von Quantum. Das gesamte BIOS entspricht dem aktuellen Plug'n'Play-Standard und kann sogar speziell für Windows 95 konfiguriert werden – bei Computern anderer Hersteller leider immer noch keine Selbstverständlichkeit.

Der mitgelieferte Escom 17-Zoll-Monitor liefert ein angenehmes, wenn auch nicht völlig brillantes Bild. Auch Escom gewährt 36 Monate Garantie auf den Big Tower P 133, der mit 5.700 Mark mit Abstand der günstigste Rechner ist.





An den EsCom-Rechner kann man sich schnell gewöhnen: Ob Rollenspiel, Adventure oder Flugsimulator – es macht einfach Spaß, auf dem Teil zu zocken! Auch bei eher ungewöhnlichen Spielen, mit denen ich in letzter Zeit massiv eingedeckt wurde, gab es keines der sonst so sattsam bekannten Setup-Ärgernisse. Obwohl der Computer etwas lansamger ist als die anderen, fällt dieser Unterschied in der Praxis kaum auf: Ein deutliches Zeichen, daß die heutige (Spiele-)Software die fortgeschrittene Hardware selten wirklich ausreizt. Auch sonst hat sich der EsCom Big Tower P 133 im Alltag gut bewährt und machte keinerlei Probleme. Lediglich die manchmal etwas schwammige Darstellung auf dem Monitor könnte besser sein.

Die verwendeten Komponenten und der Standard der Verarbeitung werden sich immer ähnlicher - wer auffallen will, muß mehr bieten

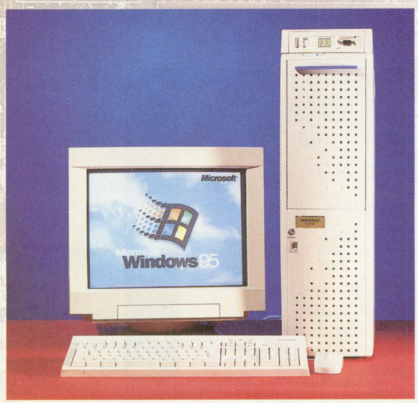
Highscreen 500 ZE-133

Den Highscreen 500 ZE-133 von Vobis gibt es im altbewährten Sky Tower-Gehäuse: Das ist optisch zwar eher unauffällig, dafür aber um so praktischer, vor allem für notorische Nachrüster: Zwei Handgriffe, und man hat vollen Zugriff auf die Innereien. Die Steckkarten sind mit einer Leiste festgeklemmt, die leicht entfernt werden kann – einfacher geht's nicht. Die 1-GByte-Wechselfestplatte ist kinderleicht zugänglich. Auf der Vorderseite liegt eine der seriellen Schnittstellen, was vor allem für diejenigen praktisch ist, die öfter per Laptop Daten mit dem "großen" PC austauschen müssen (für Spieler ist das wohl nicht ganz so wichtig).

Auf der Festplatte ist Windows 95 vorinstalliert. Dazu gibt es wahlweise WinWord, Excel oder Access, alles in den aktuellsten 32-bit Versionen, sowie diverse DFÜ-Programme. Eine echte Besonderheit ist die Internet-Zugangssoftware, mit der über die Vobis-Mailbox direkt auf das Netz der Netze zugegriffen werden kann. Das kostet zwar keine speziellen Gebühren, allerdings fallen normale (Ferntarif-) Telefonkosten an.

Auch der Vobis-Rechner ist standardmäßig mit einer SoundBlaster 16-Karte ausgerüstet. Für die nötige Grafikpower sorgt eine Elsa-Winner-1000-Trio-Karte mit 2 MByte DRAM: eine der derzeit besten Grafikkarten überhaupt und heimlicher Liebling der Redaktion, insbesondere die Windows 3.1/95-Treiber sind vom Feinsten. Allerdings sind beide Karten nicht auf der Hauptplatine direkt untergebracht, sondern belegen je einen von insgesamt 7 Slots. Der 17-Zoll-Monitor von MAG ist insgesamt recht gut, allerdings im Vergleich mit anderen Geräten erstaunlich dunkel und kontrastarm – und das, obwohl er den Benutzer durch eine der sonst so farbenfrohen Trinitron-Röhren anstrahlt. Die restliche mitgelieferte Peripherie ist (von der etwas merkwürdigen Maus mal abgesehen) alltagstauglich, ohne besonders aufzufallen: Wer sich den Highscreen anschafft, bekommt einen soliden, sinnvoll zusammengestellten Computer ohne außergewöhnlichen Schnickschnack – dafür aber mit einem der besten Gehäuse überhaupt, und das könnte im Zeitalter der schnell austauschbaren Massenware durchaus Grund genug sein, sich für den Highscreen zu entscheiden

.





Seit sechs Wochen kann ich meine Simulationen auf dem schnellsten Prozessor überhaupt spazierenfliegen: Der HighScreen macht auch aus der langsamsten Software-Krücke noch einen rasanten Überschalljet. Der Computer hat sich insgesamt mehr als bewährt. Etwas störend ist allerdings die Tatsache, daß der Tower nur zwei serielle Schnittstellen hat, von denen eine stets von der Maus belegt ist. Dafür geht der Wechsel zwischen Modem- und Serial-Linkkabelstecker flott von der Hand, da sich der ComPort Nummer 2 auf der Vorderseite des Gehäuses befindet. Weit weniger störend, aber dennoch etwas nervig sind die Abmessungen des supergroßen Gehäuses: Das paßt nämlich nicht unter den Standard-Redaktionsschreibtisch und steht grundsätzlich immer im Weg herum. Trotzdem: Wenn wir demnächst die Testrechner wieder zurückschicken müssen, wird das ein schwerer Abschied.

Scenic PT 113 G6

Keine Frage: Optisch ist der Scenic PT 113 G6 von Siemens Nixdorf das auffälligste Gerät im Test. Das postmoderne Design soll für die Firma mit dem teilweise angestaubten Image jene Kunden gewinnen, die sich statt der üblichen weißgrauen Rechner etwas Auffälligeres auf dem Schreibtisch wünschen.

Wer den Scenic zum ersten Mal einschaltet, bekommt eine Siemens Nixdorf-eigene Win95-Oberfläche im Bürostil geboten: Von dort aus können Programme direkt aufgerufen werden. Die Softwareausstattung ist ordentlich: Neben MS-Works 3.0 gibt's noch jede Menge Tools, darunter ein Adreßbuch und mehrere DFÜ-Programme wie WinCIM für CompuServe. Im Karton warten außerdem noch KingsQuest 7 und einige MultiMedia-CDs auf Spielernaturen.

Wer den Scenic kauft, geht kein großes Risiko ein: Das Gerät ist tadellos verarbeitet, in dem Mini-Tower geht es eng aber aufgeräumt zu. Fast alle Komponenten sind problemlos zu erreichen und können auch ohne Schraubenzieher mit einfachem Druck auf Befestigungsleisten gelöst werden. Nur Tastatur und Maus halten den hohen Standard nicht: Beide sehen zwar schick aus, aber die Maus ist nicht sehr ergonomisch, und die Tasten auf dem Keyboard sind speziell für Vielschreiber inakzeptabel. Für reine Spielernaturen langt's aber, und Siemens Nixdorf hat das Problem inzwischen auch erkannt und will zumindest die Tastatur verbessern.

Das Layout der Hauptplatine stammt vom Hersteller selbst: Direkt auf dem Mainboard sind eine Original-SoundBlaster 16 und eine Tseng ET4000/W32-Grafikkarte untergebracht: Der Tseng-Chip ist zwar nicht weiter aufregend, aber von Grund auf solide, speziell für Spiele absolut kompatibel und auch unter Windows noch ausreichend schnell. Beide OnBoard-Module lassen sich vom Benutzer im BIOS ausschalten und durch andere Karten ersetzen. In einem der ISA-Slots steckt ein internes 28.800-Modem von Creatix. Auch das ist mittlerweile ein Standard-





Knapp einen Monat habe ich den Scenic PT 113 G6 nun im Einsatz und bin von dem Rechner äußerst angetan. Endlich mal ein Computer, der von vorne bis hinten durchdacht ist: Ordentlich schnell ist das Teil sowieso, und von der eingebauten SoundBlaster über den Grafikchip bis zum Modem sind alle Teile quasi Industriestandard und damit genau das richtige für Spielernaturen, die sich oft genug mit krummen Setup-Prozeduren herumärgern müssen. Wenn ein Programm mal nicht läuft: Der Scenic ist nicht schuld! Das Gerät ist angennehm leise, das Gehäuse schön klein und leicht zu öffnen – die Suche nach dem passenden Schraubenzieher ist passe, einfach einen Plastikstift aus der Rückwand ziehen, und man kommt an alle Teile heran. Wirklich veralbert hingegen kam ich mir durch Tastatur und Maus vor, mit ersterer kam ich auch nach zwei Tagen noch nicht zurecht und die Gnadenfrist der Maus war bereits nach zehn Minuten abgelaufen, der Digitalnager mußte der guten alten Logitech-Maus weichen.

Bauteil, das selbst für Power-User kaum Wünsche offenläßt.

Das Gerät ist voll auf Multimedia ausgelegt: Seitlich am Monitor sind sehr gute Boxen befestigt, direkt im Bildschirm ist ein kleines Mikrofon installiert. Wer will, läßt sich von Siemens Nixdorf noch eine Videokamera auf den Monitor stellen, eine TV-Karte einbauen oder stöpselt in den Joystick-Anschluß auf der Vorderseite den Empfänger für das noch nicht fertige Infrarot-Gamepad ein. Fazit: Der Scenic ist ein in jeder Hinsicht empfehlenswertes Gerät. *st*

Fakten - Fakten - Fakten

Bezeichnung	Escom Big Tower P 133	Scenic PT 113 G6	HighScreen SkyTower ZE 500-133
Hersteller	Escom	Siemens Nixdorf	Vobis
Preis	ca.5.700 Mark	ca. 6.895 Mark	ca. 6.540 Mark
Handbuch	Deutsch, gut	Deutsch, sehr gut	Deutsch, gut
Gehäuse			
Anschlüsse vorn	Nein	Joystickport	COM 2
Schraubenlos	Nein	Ja	Ja
Motherboard			
2-Level-Cache	256KByte	256KByte	256KByte
PCI-Slots	4, davon einer belegt	3	4, davon einer belegt
ISA-Slots	3	3, davon einer belegt	3, davon einer belegt
Schnittstellen	1 par, 2 ser FIFO	1 par, 2 ser FIFO, Drucker	1 par, 2 ser FIFO
Speicher, Typ	16 MByte	16 MByte, EDO	16 MByte, EDO
Festplatte	EIDE	EIDE	EIDE
HDD-Hersteller	Quantum Fireball 1080A	Western Digital 31660	Conner St 51080A
Kapazität	1,01 GByte	1,6 GByte	1,01 GByte
Grafikkarte	Diamond Stealth 64 Video	Tseng ET 4000/W32	Elsa Winner 1000 Trio
Speicher, Typ	2 MB, VRAM	1 MB, DRAM	2 MB DRAM
Soundkarte	SoundBlaster 16 PnP, OnBoard	SoundBlaster 16, OnBoard	SoundBlaster 16 ASP
CD-ROM			
Hersteller	Toshiba	Mitsumi	Mitsumi
Geschwindigkeit	4x	6x	4x
Benchmarks			
Norton SI 95	24,2	32,1	31,5
3dbench	110,1	125	125
Peripherie			
Monitor	EsCom 1785 GM	Siemens Nixdorf	MAG DX17S
Größe	17"	17"	17"
Lochabstand	0,26	0,28	0,26
Trinitron	Nein	Nein	Ja
Modem	optional	Creatix 28.8 intern	–
Micro	optional	im Monitor integriert	–
Lautsprecher, Gut?	optional	Ja, gut	Ja, gut
Software			
Windows 95	Ja, optional auch OS/2 3.0 Warp oder Win 3.11/DOS 6.22	Ja	Ja
Office-Lösung	Novell Perfect Office, optional auch MS-Office95	Works, Quicken	wahlweise WinWord, Excel oder Access 95
Spiele -	Kings Quest	–	–
weiteres	Hotelführer, Thunderbyte Virenscanner	Benutzeroberfläche, Bertelsmann Lexikon, div. Multimedia(ADAC, Urmel),kompl. DFÜ inkl. WinCIM	WinCIM, Internetzugang via Vobis-Mailbox, T-Online, WISO

FAZIT

Wer heute einen HighEnd-PC kauft, bekommt einen voll spieletauglichen Computer und kann erwarten, daß eine sehr gute Sound- sowie eine schnelle Grafikkarte eingebaut sind. Trotzdem stellt sich die Frage: Was bringt das dem Normalspieler? Momentan noch relativ wenig – wenn ein langsamerer Prozessor wie der P-90 ins Ruckeln kommt, schafft auch der schnellere Kollege P-133 die Darstellung nicht ganz perfekt. Ein gutes Beispiel ist die SuperVGA-Darstellung von Magic Carpet, die selbst auf den getesteten HighEnd PCs nicht vernünfig spielbar ist.

Warum der Escom-Rechner so langsam war, ist immer noch unklar – vermutlich liegt es einfach an einem nicht mehr aktuellen Chipset auf der Hauptplatine, denn der Rechner war vom Werk aus optimal konfiguriert. Es zeigt sich eben, daß gerade bei den Discountern jedes gekaufte Gerät am besten noch im Laden geprüft werden sollte – zumindest ein baugleiches Vorführmodell.

Die verwendeten Komponenten und der Standard der Verarbeitung werden sich immer ähnlicher, so daß letztlich diejenigen Anbieter Vorteile haben, die eine ordentlichen "Verpackung" bieten. Vobis und vor allem Siemens Nixdorf haben da im Vergleich eindeutig die Nase vorn.

Mechwarrior 2:
GHOST Bear's Legacy

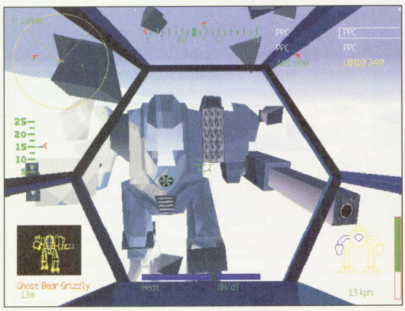




Jahrhundertelang haben die Clans sich auf die Invasion der "dekadenten" inneren Sphäre vorbereitet. Dank ihres rigiden genetischen Zuchtprogramms und der hochentwickelten Omnimechs gelang es ihnen zunächst tief in die Territorien der Nachfolgestaaten einzudringen. Da die Mechpiloten der inneren Sphäre jedoch nicht im Traum daran dachten, sich an die zeremonielle Kriegsführung der Clans zu halten, mußten die Kinder Kerenskys schon bald eine bittere Niederlage nach der anderen einstecken. Nach der verlorenen Entscheidungsschlacht auf Tukayyid verpflichteten sich die Clans, ihren Kreuzzug in Richtung Terra für die nächsten zwanzig Jahre auszusetzen. **Clan Ghostbear** jedoch denkt gar nicht daran, sich von solchen Abmachungen aufhalten zu lassen und setzt den Feldzug fort. Ihr schlüpft in die Rolle eines "wahrgeborenen" (also aus Clan-DNS gezüchteten) Mechwarrior-Anwärters eben dieses Clans und müßt Euch zunächst den Titel Mechwarrior im Kampf gegen drei Mechkrieger erkämpfen. Im Verlauf der Story legt Ihr Euch dann mit den gefürchteten Kriegern des Hauses Kurita an, die es gewagt haben, das Genmaterial der Begründer Eures Clans zu stehlen (Unverschämtheit!). Im Gegensatz zum Originalprogramm hält sich die Rahmenhandlung in "Ghost Bear" enger an die Vorgaben aus den Battletech-Romanen. So werdet Ihr auf verschiedenen Planeten stationiert und behaltet für die Dauer der Stationierung ein und denselben Mech. Ein Umstieg auf einen anderen Kampfrobotertyp ist nur dann möglich, wenn sich in der aktuellen Welt eine Mechfabrik befindet. Neben sechs neuen Waffensystemen (u.a. das in Mech 2 schmerzlich vermißte Anti-Raketen-MG) stehen nicht weniger als neun brandneue Mechs zu Eurer Verfügung. Die Briefingscreens wurden kosmetisch leicht aufgepeppt, und zu jedem Einsatz erwartet Euch nun auch eine kurze Filmsequenz samt gesprochener Hintergrundinfo. Der Launchbutton bringt Euch wie gewohnt ins Cockpit Eurer Kampfmaschine, wo Euch grafisch nichts Neues erwartet, abgesehen von einigen Levels, in denen dank Schneegestöber vorweihnachtliche Stimmung verbreitet wird. Bedauerlicherweise müßt Ihr auf die ultracoole Frauenstimme aus "Mech 2" fast gänzlich verzichten, statt dessen werdet Ihr von Euren Mechwarrior-Kollegen über Funk auf dem laufenden gehalten. sg



Das eiskalte Intro kommt leider nicht ganz an die Qualität des Originals heran



Grizzly-Power: Einer der neuen Mechs nimmt uns fachgerecht auseinander



Ghost Bear's Legacy als Mission-Disk zu bezeichnen, käme fast schon einer Kränkung gleich. Das ganze Programm wirkt wie aus einem Guß und könnte als eigenständiges Spiel durchgehen: Selbst die CD-Audiotracks, die Eurer martialisches Handwerk stimmungsvoll begleiten, wurden komplett neu komponiert. Neben den neuen Mechtypen und Waffensystemen sorgen die Zwischensequenzen und nicht zuletzt der verbesserte Campaignmodus für anhaltende Motivation. Zwar wurde der Schwierigkeitsgrad der Missionen merklich hochgeschraubt, ohne den Spieler jedoch jemals in unfaire oder gar ausweglose Situationen zu bringen: Mit der richtigen strategischen Planung sind sämtliche Einsätze auch von Battletech-Novizen zu meistern. Werft also Euren Fusionsreaktor an und stapft zu Eurem örtlichen Softwaredealer: Battletechfreunde kommen um den Geisterbären nicht herum.

SUPER

Name	**Ghost Bear's Legacy**		
Genre	Simulation		
Hersteller	Activision		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 70 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	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	MW2 CD wird benötigt
Grafik	**62%**
Sound	**79%**
Spielspaß	**87%**

Bilder auf

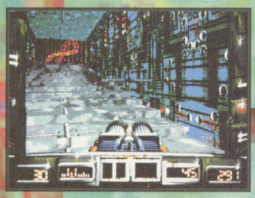
Skaphander

Der Auftrag

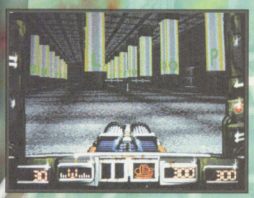


Retten Sie die Welt im Jahre 2010

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

MISSION CRITICAL



Worf ungeschminkt: Michael Dorn als Allianz-Kommandeur Dayna

In der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts entzweit ein tiefschürfender Konflikt die Menschheit. Die Weltregierung, gebildet von den Vereinten Nationen, beschließt, dem technologischen Fortschritt um des Wohles der Erde willen Einhalt zu gebieten. Einige führende Industrienationen lehnen diese Entscheidung strikt ab, erklären ihre Unabhängigkeit und bilden die "Allianz der freien Staaten". Bittere Jahrzehnte des Krieges sind die Folge. Im Jahre 2134 schickt die Allianz die beiden Raumkreuzer "USS Lexington" und "USS Jericho" in geheimer Mission zum Planeten Persephone, auf dessen Oberfläche man Reste einer außerirdischen High-Tech-Kultur vermutet. Doch durch Verrat bekommt die Gegenseite Wind von der Expedition und fängt die beiden Schiffe im Orbit von Persephone ab. Captain Dayna, der Kommandeur der "Lexington", stuft die Wichtigkeit der Mission höher als das Leben der gesamten Besatzung ein. Er täuscht eine Kapitulation vor und vernichtet die verhaßten Angreifer durch die Detonation einer Bombe im vollbesetzten Evakuierungsshuttle. Ihr als zurückgelassenes Crew-Mitglied sollt den Auftrag zu einem erfolgreichen Ende führen. Die "Lexington" ist durch die Attacke schwer in Mitleidenschaft gezogen worden. Die Außenhülle ist beschädigt, das Kühlsystems für den schiffseigenen Kernreaktor ausgefallen und der Kontakt zum Bordcomputer unterbrochen. Noch mehr Kopfzerbrechen bereitet die bevorstehende Ankunft weiterer Kampfschiffe der Vereinten Nationen.

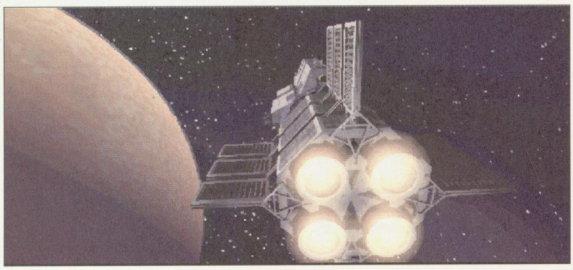


Der Innenarchitekt der "Lexington" hatte Gerüchten zufolge Vorfahren aus Sparta



Dieser Ex-Panzerfahrer wurde Opfer des dritten Weltkrieges

Gegenüber "Death Gate" wurde die Mausbedienung weiter vereinfacht. Es sind nicht mehr permanent alle Verben am Bildrand zu sehen, erst ein Klick auf ein Objekt im Grafikfenster oder im Inventory läßt die derzeit anwendbaren Befehle erscheinen. Der gesamte Bildschirmtext ertönt in englischer Sprachausgabe. In "Mission Critical" feiert Michael Dorn, der "Worf"-Darsteller aus "STNG", durch einige Auftritte in Videosequenzen sein Debüt als Mitwirkender bei einem Computerspiel. Ansonsten bekommt Ihr neben traditionell handgemachten Grafiken viel Gerendertes Raumschiffdesign zu Gesicht. *us*





GEHT SO

Wenn ein neues Legend-Adventure zum Test ansteht, darf man sich anspruchsvoller, aber logischer Puzzles gewiß sein. In dieser Disziplin kann "Mission Critical" einen Etappensieg einfahren. Das gleiche gilt für die mit untergegangenen Alienkulturen, geheimen Drogenexperimenten und parallelen Zeitschienen angefüllte Handlung. Anzulasten ist dem Programm allerdings das staubtrockene Flair, das durch die mausgraue und monotone Grafik an Bord der "Lexington" hervorgerufen wird. Das mag "realistisch" sein, ist aber nicht schön anzusehen. Erst sehr spät, nämlich nach der Landung auf Persephone, verirrt sich etwas mehr Farbe auf den Monitor. "Star Trek"-Jünger, die sich das Spiel nur wegen einem Michael Dorn ohne Klingonen-Outfit zulegen möchten, sollten zur Kenntnis nehmen, daß der Mime lediglich ca. zehn Minuten vor die Kamera getreten ist.

Name	**Mission Critical**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Legend		
Niveau	hoch		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

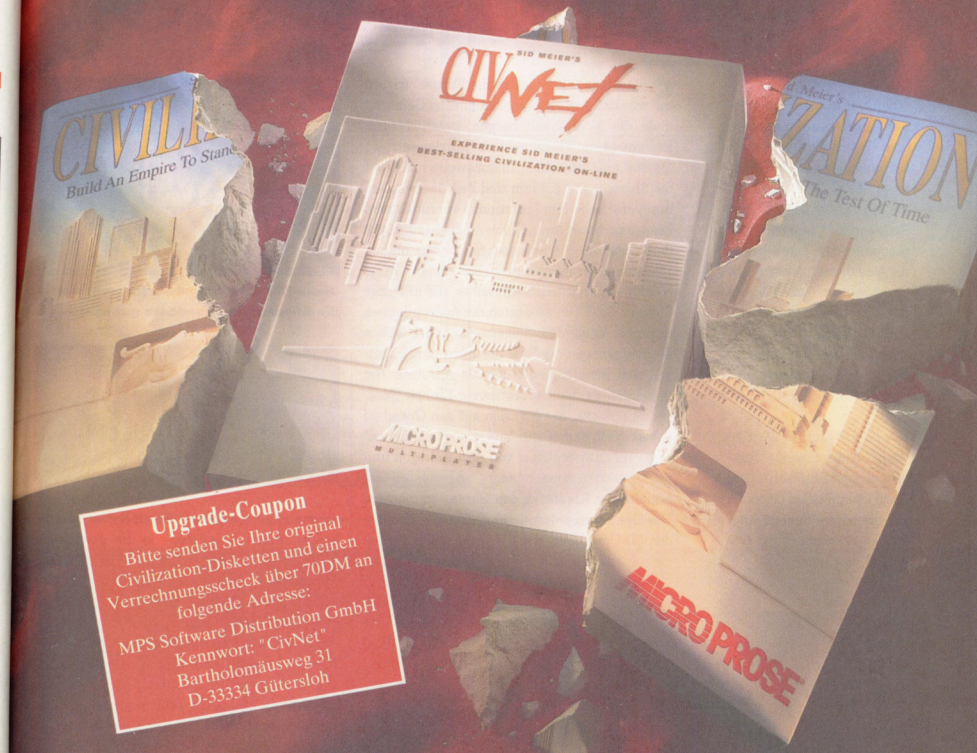
System	DOS
Festplatte belegt	ca. 25 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **63%**
Sound **65%**
Spielspaß

71%

Bilder auf

TOLLE NEUIGKEITEN !



Upgrade-Coupon

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten und einen Verrechnungsscheck über 70DM an folgende Adresse:

MPS Software Distribution GmbH
Kennwort: "CivNet"
Bartholomäusweg 31
D-33334 Gütersloh

Civilization für Windows kommt an's Netz.

Das meist verkaufte Strategiespiel aller Zeiten, Sid Meier's Civilization, ist nun als Multiplayer Windowsversion verfügbar! CivNet für Windows besticht nicht nur durch neue Graphik und neues Design. Alle Hindernisse wurden in dieser Multiplayer Version überwunden, spielen Sie im InterNet, über Modem oder in einem Lokalen Netzwerk.

Spielen Sie gegen bis zu sieben Freunde. Senden Sie Mitteilungen an Ihre Gegner, verbünden Sie sich mit einigen und vernichten Sie andere. Es ist Ihre Entscheidung!

CIVNET FÜR IBM-PC KOMPATIBLE
MIT CD-ROM

MICROPROSE

World Wide Web: http://www.microprose.com • Mailbox: 05241-946484

MORTAL COIL

LESEPROBE

"Benutzer mögen ihre eigenen Wörter austauschen, oder Geräusche ersetzen die Mehrheit vom, spricht Wörter in "MORTAL COIL". Tun diesen, erste schafft Ihre Redewendung, wie ein .WAV erschallt Akte. Dann Name die Akte passen zu einen von den Akten im [sub-]-Dir auf der CD, hat gefunden im Dir\SOUNDS\ VOICE. Jetzt finden Sie das Telephonbuch auf Ihr hiesige harte fährt genannt hat\ CANDYDAT (...)"

Alles klar? Kleiner Wettbewerb: Übersetzt diesen "Text" zurück ins Englische. Die beste Interpretation belohnen wir mit einem deutsch/englischen Wörterbuch mit Original-PP-Signaturen.

Spätestens seit "Back to the Future" wissen wir, daß Zeitreisen neben allerlei Gefahren auch die Möglichkeit bergen, geschichtliche Ereignisse im Nachhinein zu "korrigieren". In "Mortal Coil" sind es ausnahmsweise mal nicht die Menschen, die Raum und Zeit überwinden, um historische Manipulationen vorzunehmen. Nein, eine ganze Armada von Aliens hat sich aus dem Jahr 2269 aufgemacht, um den blauen Planeten unter ihre Knute zu bekommen. Grund hierfür sind natürlich wir selber, die in ferner Zukunft den Heimatplaneten der Außerirdischen unterjochen werden. Selbstverständlich lassen die Regierungen der Erde das nicht auf sich sitzen und beauftragen Euch als Anführer der unglaublich geheimen Antiterror-Einheit "Mortal Coil" damit, der Invasion auf den Grund zu gehen. Nach dem Motto "one crisis, one platoon" zieht Ihr also begleitet von drei Kollegen und dem Unterstützungsroboter "BB" aus, um den schleimigen Kreaturen den Garaus zu machen. Das Geschehen präsentiert sich in einer scrollenden 3D-Umgebung, wie wir sie so ähnlich schon zigmal gesehen haben. Außer der traditionellen "first-person"-Perspektive steht Euch aber noch eine Außenansicht des gesamten Teams zur Verfügung, die im Praxistest jedoch eher verwirrt. Über Tastaturkürzel kommuniziert Ihr mit Euren Kameraden und befehlt ihnen beispielsweise die gewünschte Formation. Die bedanken sich in deutscher Sprachausgabe und bleiben dann beim Ausführen Eurer Befehle mit schöner Regelmäßigkeit an Ecken und Kanten der "Urwalddungeons" hängen. Apropos deutsche Sprache: Für alle Freunde des unfreiwillig Komischen ist Mortal Coil wirklich ein Genuß, denn das komplette Installationsprogramm wurde von den Engländern offensichtlich per Übersetzungssoftware ins Deutsche übertragen: Das Ergebnis könnt Ihr in der **Leseprobe** bewundern. Bleibt noch anzumerken, daß "Mortal Coil" in zwei Versionen installiert werden kann: ab 12 und ab 16 Jahren. In der "bösen" Fassung zerplatzen die Aliens unter Beschuß zu Popcorn und die Hauptdarstellerin Candy präsentiert uns im Intro ihren nackten **Render-Hintern** – toll...



Oben: Mir dem Granatwerfer lassen sich die Aliennester besonders gut ausmerzen





Überflüssig: Die Außenperspektive (oben). Rechts seht Ihr das Waffenmanagement



Leider waren die Lacher über die unfreiwillig komischen Übersetzungen das einzig Spaßige an "Mortal Coil". Dabei hätte das 3D-Baller-Strategical eine echte Bereicherung werden können für ein Genre, das nach dem hundertsten Id-Clone wahrhaftig einen Innovationsschub verdient hätte. Aber schon der Actionpart des Spiels enttäuscht durch seine unterdurschnittliche Aufmachung: Die Farben sind mehr als trist, die Gegner wirken wie aufgeklebt, und die pseudocoolen Sprüche der Protagonisten nerven einfach nur. Strategisch tut sich auch nicht viel: Die verschiedenen Formationen und Manöver der Mortal Coil-Söldner werden im Spiel nie wirklich wichtig. Bleibt eigentlich nur die Enttäuschung über eine vergeudete Spielidee, denn mit einer gelungenen Umsetzung hätte "Coil" wirklich interessant werden können. Oder, um es im Vic Tokai-Slang zu sagen: "That one went into the pants."

HILFE

Name	Mortal Coil	System	DOS
Genre	Aktion	Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Vic Tokai/Virgin	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 90 Mark	Extras	Netzwerkoption
Spieler	1 – 4		

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

Grafik 41%
Sound 39%
Spielspaß

Solo	Multi
19%	20%

Okay Soft

Inh. Herbert Winnhofer
Am Graben 2 · 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 · Fax -1294

Spiele auf CD ROM

• 5th Musketeer	DA	78.90
• 11th Hour	DV	68.90
3D UCB + Menü		89.90
3D Lemmings	DV	87.90
3-D Ultra Pinball	DA	65.90
A-IV Networks	DV	82.90
• Abion	DV	79.90
• Alien Odyssee	DA	69.90
• Aliens	DV	73.90
• Anvil of Dawn		71.90
Apache Longbow	DV	79.90
Archibald Appelbrooks	DV	69.90
Ascendancy	DV	73.90
Battle Isle 3	DV	80.90
Beavis + Butthead (MTV)		65.90
Bermuda Syndrome	DV	77.90
• Bilng	DV	69.90
• Bleifuß (Screamer)		56.90
Buchstyle M. Hattrick (➡ incl. Supporter + Editor		62.90
Burn Cycle	DV	75.90
Caesar 2	DV	79.90
Capitalism	DV	73.90
Caribbean Disaster	DA	81.90
• Chewy Esc v. F5	DV	69.90
CivNet	DV	79.90
Clearing House	DV	66.90

SIERRA Originals

Aces over Europe	**14.90**
Space Quest 4	
Last in Time	**25.90**
Kings Quest 6	
Inca I	
Goblins 1 & 2	

Colonization	DV	47.00
Command Aces o.t. Deep (➡ incl. Expansion Disk. WIN 95		77.90
Command + Conquer	DV	87.90
Crusade		79.90
Crusader - No Remorse	DV	79.90
Cybermage	DV	82.90
• Cyberspeed (Win'95)	DV	75.90
Das Dschungelbuch - 3,5"		48.90
Day of Tentacle	DV	28.90
Der Clou + Profidisk	DV	29.90
• Der Planer 2	DV	73.90
Der Seelenturm	DV	69.90
Der Talisman	DV	65.90
• Destruction Derby	DA	68.90
Die Siedler Classic	DV	38.90
• Die Siedler 2	DV	79.90
• Dime City	DV	79.90
• Druidenzirkel	DV	66.90
Dungeon Master 2	DV	87.90
Empire 2		64.90
• Extreme Pinball	DA	73.90
Fade to Black	DV	86.90
Fatal Racing	DV	62.90
• Fifa Soccer 96	DV	79.90
• Fighter Duel	DA	72.90
Flight Commander 2	DV	85.90
Flight Unlimited	DV	85.90
Flugsimulator 5.1	DV	103.90
Flight Shop (BAO)	DV	75.90
Tower (BAO)	DV	79.90
• Form. One Grand P. 2	DA	92.90
• Frankenstein	DV	82.90
• Gabriel Knight 2	DV	82.90
• Grand Prix Manager	DV	92.90
Hattrick (Ikarion)	DV	78.90
• Heart of Darkness		68.90
Heroes of Might + Magic		72.90
• Hugo 2	DV	62.90
Indy Car Racing	DA	24.90
• Indy Car Racing 2	DA	75.90
Ishar Trilogy	DV	46.90
Jagged Alliance	DV	87.90
Kings Quest 7	DV	79.90
Kiyeko & die Diebe..	DV	59.90
Lordits of Kantax	DV	85.90
Lost Eden	DV	75.90
• Mad TV 2		73.90
• Made in Germany	DV	62.90
➡ Anstoß,Battle Isle 2,GSA II		
Magic Carpet 2	DV	79.90
Mechwarrior II	DV	75.90
• Mega Pack 4		87.90
➡ Panzer Gen.,Aegis,Dawn Patr.		
Micro Machines 2 Special		47.90
• Mission Critical	DA	75.90
• Monopoly	DV	62.90
Mortal Coil	DA	62.90
Myst	DV	68.90
• NBA Jam Tournament	DA	87.90
• Need for Speed	DV	81.90
• NHL Hockey 96	DV	81.90
North + South		13.90
• Panzer General 2 (Win'95)	DV	75.90
PGA Tour Golf 96	DA	81.90
• Phantasmagoria	DV	82.90
Pinball Illusions	DA	59.90
Pinball World	DA	61.90
• Pole Position	DV	84.90
• Police Quest SWAT	DV	75.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
• Pro Pinball	DA	68.90
Psycho Pinball	DA	59.90
• ran Soccer	DV	72.90
• ran Trainer 2	DV	68.90
Rebel Assault	DA	36.90
• Rebel Assault 2	DA	69.90
Return to Zork	DV	33.90
Riddle of Master Lu		82.90
Scapihander	DV	59.90
Screamball		51.90
Sensible World of Soccer		75.90
Shanghai Great Moments	DV	76.90
• Shockwave (Win'95)	DA	81.90
Silent Hunter	DV	72.90
Silent Steel	DV	103.90
Sim City 2000 (Win'95)	DV	87.90
Sim Tower	DV	75.90
Sim Town	DV	65.90
• Simon the Sorcerer 1+2		87.90
Skunny	DA	62.90
Space Marines	DV	73.90
Star Treck 25th Aniv.	DA	47.90
Star Treck:A Final..	DV	92.00
Star Treck Tech Manual		68.90
• Star Treck Judgement R.		89.90
Steel Panthers	DV	73.90
• Stonekeep	DA	95.90
Sukhoi SU 27	DV	79.90
Terra 6 Mission Super IO		77.90
• TFX Eurofighter 2000	DV	82.90
The Dig	DA	63.90
• This Means War	DV	62.90
Thunderscape	DV	62.90
Tie Fighter	DA	63.90
• Tilt Pinball		56.90
• Top Gun-Fire at Will	DV	95.90
• Tonins Passage	DV	82.90
Transport Tycoon Deluxe		82.90
Transport Ty.:Themepack		59.90
• Trivial Pursuit	DV	75.90
• Turrican 2	DV	87.90
US Navy Fighter Gold	DV	83.90
Voltiges	DV	77.90
• Warcraft 2	DV	74.90
• Warhammer	DV	69.90
Warlords 2 Deluxe		74.90
Werewolf vs Comanche	DV	76.90
• Westwood Compilation	DV	75.90
➡ Kyranda 1-3,Dune 2,Lands of..		
• Willi Lemkes Fußballm.		62.90
• Wing Commander 4	DV	96.90
Wipeout		88.90
Wirtschaft	DA	58.90
• Worms	DV	65.90
• WWF Wrestle Mania	DA	49.90
X-Com: Terror from..	DV	87.90
X-Wing Enhanced	DV	68.90

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

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

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE	159.-	Pioneer DR-U 124x (4-fach)	329.-
Soundblaster 32 PnP	289.-	Toshiba AT 5302B (4-fach)	255.-
Soundblaster AWE32 PnP	435.-	Sony CDU 76 E (4-fach)	299.-
Gravis MA X	185.-	MS SideWinder 3D Pro, incl. Fury 3	115.-
Gravis Ultrasound Plug & Play	249.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
Gravis Ultrasound Plug & Play 512 KB	335.-	Wingman EXTREME	85.-
ORCHID NU-Sound PnP	275.-	Wingman LIGHT	52.-
Roland SCD-15	419.-	SUNCOM: F-15 E Talon	199.-
Yamaha DB 50 XG	195.-	SUNCOM: F-15 E Raptor	169.-
Yamaha SW 20 PC SoundEdge	249.-	SUNCOM: F-16 E Hawk	119.-
Mitsumi FX 400 B	295.-	SUNCOM: FX 3000	95.-

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

Achtung: Keine Ware freiwerbend, Versand nur per Nachnahme oder Vorauskasse, Irrtum und Preisänderungen vorbehalten, Versandkostenpauschale DM 10,- / Ausland DM 25,-

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mi/Do/Fr bis 20.00 Uhr !

PC FUN ...wo sonst ?!

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

PC SPIELE	3,5	CD
11th Hour	–	95.–
3D Pinball Outpost	–	69,95
5th Musketeer	–	79,95
Aces of the Deep (SVGA)	–	85.–
Across the Rhine	–	99.95
AD & D Collector's Ed.	–	75.–
Aliens	–	79,95
Anvil of Dawn	–	79,95
Apache Longbow	–	79,95
Ascendancy	–	85.–
BattleBeast	–	79,95
Battle Isle 3	–	85.–
Bilng	79,95	65.–
Bistorge Mission Disk*	–	49,95
Bleifuß	–	69,95
Caesar 2	–	85.–
Championship Manager 2	–	79,95
Civilization 2000*	–	95.–
CivNet*	–	99,95
Crusader–No Remorse	–	85,–
Command & Conquer	–	85,–
Conquest o.t. new World*	–	89,95
Cybermage*	–	89,95
Daggerfall – Arena 2*	–	99,95
Destruction Derby	–	95.–
Dig, The	–	69,95
Druid (Der Druidenzirkel)	–	89,95
DSA 3*	–	85.–
Dschungelbuch, Das	55.–	–
Dungeon Keeper*	–	85.–
Entomorph	–	79,95
F1 Grand Prix 2*	–	95.–
F1 Grand Prix Manager	–	89,95
Fatal Racing	–	69,95
FIFA Soccer '96	–	85.–
Fighter Duel	–	79,95

PC SPIELE	3,5	CD
Flight Unlimited	–	89,95
Flugsimulator 5.1	89,95	89,95
Frankenstein	–	89,95
Gabriel Knight 2*	–	85,–
Hardball 5	–	89,95
Harpoon 2 Deluxe	–	99,95
Heroes of Might & Magic	–	79,95
Hugo (Kabel 1)	65,–	69,95
IndyCar Racing 2	–	89,95
Into the Shadows*	–	89,95
Jagged Alliance Data*	49,95	49,95
Jetfighter 3*	–	99,95
John Madden 96*	–	85.–
Lands of Lore 2*	–	89,95
Mad TV 2*	–	85.–
Magic Carpet inkl. Data	–	65.–
Magic Carpet 2	–	85.–
Magic the Gathering*	89,95	89,95
Master of Antares*	–	95.–
Mechwarrior 2	–	85.–
Mechwarrior 2 Data	–	69,95
Micro Maschines 2	69,95	75.–
Monopoly	–	79,95
Myst	–	75.–
Nascar Racing	79,95	89,95
Nascar Track Pack	39,95	49,95
Navy Strike*	99,95	99,95
NBA JAM	–	89,95
NBA Live 96*	–	89,95
Need for Speed	–	85.–
NHL Hockey 96	–	85.–
Panzer General 2*	89,95	89,95
Pax Imperia 2*	–	89,95
Pinball World	–	69,95
Pitfall für WIN95	–	85.–
Pole Position*	–	89,95

PC SPIELE	3,5	CD
Police Quest 5 – Swat	–	89,95
Psycho Pinball	69,95	75.–
RAN Soccer	–	79,95
RAN Trainer 2	–	79,95
Rebel Assault 2	–	75.–
Riddle of Master Lu, The	–	95.–
Shannara*	–	85.–
Siedler 2, Die*	–	89,95
Silent Hunter*	–	89,95
Sim Isle	89,95	85.–
Sim City 2000	89,95	95.–
Sim Tower	79,95	79,95
Sim Town	–	75.–
Simon the Sorcerer 1+2	–	95.–
Space Quest 6	–	85.–
Star Trek – TNG	–	99,95
Steel Panthers	–	75.–
Stonekeep	–	89,95
SU-27 Sukhoi	–	79,95
Time Gate*	–	89,95
TFX Eurofighter 2000	–	89,95
This means War*	–	95.–
Top Gun-Fire at Will*	–	95.–
Tower	–	99,95
Transport Tycoon Deluxe	–	99,95
Ultima Underworld 1+2	–	39,95
US Navy Fighters Gold	–	85.–
Vollgas	–	85.–
Warcraft 2	–	85.–
Warhammer*	–	79,95
Warlords 2 Deluxe	–	79,95
Werwolf vs. Comanche	–	79,95
Wetlands	–	85.–
Wing Commander 4*	–	99,95
WWF Wrestlemania	–	89,95
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.



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**

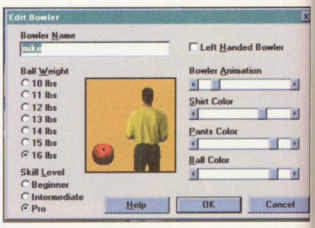
KARSTADT

PBA BOWLING

SCHWIERIG

Prinzipiell gibt es für jeden getroffenen Pin einen Punkt, mit zwei Ausnahmen: Für einen Spare (das Abräumen der Pins eines Frames in zwei Würfen) gibt es also 10 Punkte, plus den Punkten des darauffolgenden Wurfes. Ähnlich sieht es beim Strike aus, nur daß hier die nächsten zwei Würfe dazuzählen, also maximal 30 Punkte möglich sind.

Einschlafprobleme? Besser als jede Flasche Baldrian helfen da die mitternächtlichen Bowlingübetragungen auf DSF. Von kurzen Kameraschwenks ins anscheinend zwangsverpflichtete Publikum (inklusive den strahlenden Gattinnen) unterbrochen, kämpfen aufopferungsvoll zwei Matadoren der Kunstharzbahn mit einem für Laien fast undurchschaubaren **Zählsystem** um Spares und Strikes und erkleckliche Preisgeldsummen. Diesen Heroen der "Professional Bowlers Assiocation", so heißt die Vereinigung der amerikanischen Profibowler, widmete Bethesda jetzt eine puritanisch angehauchte Simulation. Statt flüssig scrollender 3D-Rendergrafik und bombastischer Soundeffekte findet der Spieler einen frei konfigurierbaren Desktop vor, auf dem er die vier verschiedenen Fensterarten beliebig verschieben, ein paar davon gar in ihrer Größe verändern kann. Bevor es aber soweit ist, müßt Ihr erst mal Euer Alter Ego in einem Extra-Bildschirm kreieren. Die Hose in blau oder doch besser in zeitlosem Dunkelgrau? Wie schwer soll meine Kugel sein, 10 oder 15 Pfund? Spiele ich lieber als Links- oder Rechtshänder? Beginne ich als Anfänger oder gleich als Profi? Solche und ähnliche Fragen beschäftigen Euch vor dem eigentlichen Spielbeginn. Je nach verfügbaren Mitspielern legt Ihr eine Trainingsrunde ein, fordert jemanden heraus oder bildet mit Dutzenden von Gleichgesinnten eine imposante Liga. Die Steuerung ist selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad nach ein paar Übungssitzungen keine unüberwindbare Hürde mehr. Nach einem Mausklick auf den Steuerkranz beginnt der Powerbalken zu wachsen, mit einem weiteren Klick wird er wieder gestoppt, und die Stärkeanzeige des Effets erscheint. Ein dritter Klick und der Bowler beginnt mit dem Wurf. Ein Score von über 200 Pins ist relativ schnell drin, vorausgesetzt, Ihr kapiert die Zählweise. *mg*



Ein schöner Rücken kann auch entzücken: Der Ausstattungsbildschirm des Bowlers



Der Hauptbildschirm mit Bowlingbahn, Zielmarke und Trefferaufnahme



NA JA

Bowling im Fernsehen ist obergähn, Bowling auf dem Computer mit "PBA" immerhin nur gähn. Von den ärmlichen Animationen abgesehen wurde die Sportart ziemlich akkurat umgesetzt, aber trotzdem oder gerade deswegen erschließt sich mir nicht so ganz der Sinn. Diejenigen, die wirklich ein Freund dieses Sports sind, finden genügend Möglichkeiten, ihr Talent auf einer echten Bowlingbahn zu demonstrieren. Der Rest wagt ein paar Frames und wendet sich dann gelangweilt einer anderen Beschäftigung zu oder versucht mindestens ein halbes Dutzend Leute vor den Monitor zu zerren, da sich dann im Kampf um hohe Pinzahlen auch für den Laien ein rudimentäres Spaßgefühl einstellt. Im Vergleich zu Team17s "Kingpin" ist "PBA Bowling" eine leichte Steigerung, dennoch hoffe ich aber inbrünstig, daß Bowlingsimulationen nicht einen ähnlichen Boom erleben wie Golfspiele oder Flipper.

Name	PBA Bowling	System	Win'95
Genre	Sportspiel	Festplatte belegt	12 MB
Hersteller	Bethesda	RAM-Ausstattung	8 MB
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 60 Mark	Extras	keine
Spieler	1 bis 8		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		33	
empfohlen		80	✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔		

Grafik	**32%**
Sound	**18%**
Spielspaß	

46%

POLE POSITION



Die linke Hälfte Eures riesigen Büros

Einmal ein Team des Eccleston'schen, Millionen Dollar schweren Formel-1-Zirkus selbst zur Spitze zu führen, das ist nicht erst seit Schumi und Frentzen der Wunsch vieler Deutscher. Ascon macht diese Träume wahr und läßt Euch wahlweise einen der 13 echten Rennställe leiten oder ein komplett eigenes Team aufbauen. Dank der FIA- bzw. Fuji TV-Lizenz sind alle Original-Fahrer, -Teams, -Ausrüsterfirmen und -Sponsoren mit von der Partie. Prachtstück von "Pole Position" sind die in Echtzeit berechneten Rennen, die mit verschiedenen Kameraperspektiven einer Fernsehübertragung kaum nachstehen. Bis es aber so weit ist, muß überhaupt erstmal ein Bolide konstruiert bzw. der bereits vorhandene Rennwagen schneller gemacht und weiterentwickelt werden. Deshalb sieht man sich bei den Zulieferfirmen um und pickt die konkurrenzfähigsten, bei Finanzschwierigkeiten die billigsten Teile heraus, um sie in der Werkstatt ins Auto einzubauen oder von der Entwicklungsabteilung optimieren zu lassen. Motoren werden im Labor auf Herz und Zylinder überprüft, der Windkanal hilft bei der Spoilereinstellung. Auf der Teststrecke stellt sich dann heraus, ob in die richtige Richtung gearbeitet wurde. Für das finanzielle Grundgerüst sorgen die großen **Werbeflächen** an den Autos und der Verkauf von Merchandising-Artikeln aller Art. Überwacht werden die ganzen Aktivitäten von Abteilungsleitern, deren Fähigkeiten mitentscheidend für das Wohl und Wehe Eures Teams sind, weswegen sie besonders sorgfältig auszuwählen sind. Ist alles Material verpackt, geht es zum Ort des Renngeschehens, wo Ihr die Wagen nochmal durchchecken und Veränderungen vornehmen könnt. Im Rennen darf mittels Änderungen der Telemetrie ins Geschehen eingegriffen werden, sogar illegale Manipulationen sind möglich. Das Besondere an "Pole Position": Alle Aktivitäten nehmen Zeit in Anspruch, weshalb es schon mal sein kann, daß Ihr einen WM-Lauf verschwitzt. Wäre aber schade, denn in die Darstellung der Rennen wurde verdammt viel Arbeit gesteckt, weswegen sich die Veröffentlichung des Programms auch mehrmals verschob. "Pole Position" erscheint zunächst auf Disketten (!) und etwa Ende Februar mit zusätzlichen Videos und Audiotracks als CD-Version. *mg*







Teilekauf und Lagerhalterung: Alles ist in atmosphärisches SuperVGA verpackt



Unterwegs in Catalunia: Für die Schönheit der Landschaft haben die Fahrer keine Zeit



Respekt, Respekt! "Pole Position" kann sich hören und vor allem sehen lassen. Zurücklehnen und genießen heißt es bei den Rennsequenzen, auch deshalb, weil im Vergleich zu MicroProses "Grand Prix Manager" nicht so viele Möglichkeiten vorhanden sind, den Verlauf des Rennens zu beobachten und zu beeinflussen. Allgemein überzeugt die schicke Optik, Büro und die sonstigen Bildschirme erstrahlen in atmosphärischem SVGA. Vom Rest bin ich nicht so doll begeistert: "Pole Position" ist im Prinzip eine typische Ascon-Wirtschaftssimulation mit aufgepropftem Formel-1-Hintergrund. Gerade Bereiche wie Fahrzeugentwicklung und -verbesserung sind beim Konkurrenten, der auch eher die wirklichen Rennsportfreaks anspricht, fundierter und detaillierter. Sonst ist "Pole Position" wegen der deutlich schöneren Präsentation knapp die bessere Wahl, größere Schwächen leistet sich das Programm nicht.

GUT

Name	Pole Position	System	DOS
Genre	Wirtschaftssimulation	Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Ascon	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Maus
Preis	ca. 120 Mark	Extras	keine
Spieler	1 bis 4		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

Grafik **72%**
Sound **59%**
Spielspaß

75%

Bilder auf

WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

„Den Strategen brennt eine Frage auf den Lippen: Ist WarCraft 2 so gut wie (...)? Die Antwort: Es ist noch besser. Es hat sich wahrlich die Bezeichnung Strategiespiel verdient und unterhält trotzdem mit dichter Atmosphäre, rasanter Action und zünftigem Humor."

Frank Heukemes, PowerPlay

„Besser geht's nicht: WarCraft 2 hat all das, was wir uns eigentlich von (...) erhofft hatten (...) liebevoll übersetzte und synchronisierte deutsche Version (...) Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!"

Petra Maueröder, PC Games

AWARD
PC Games Disc & Mag
„Spiel des Monats 2/96"



Die Schlacht um Azeroth g
Zu Land, Wasser und in de

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





geht weiter. der Luft!

Demnächst von BLIZZARD:

PAX IMPERIA 2
THE GALACTIC EMPIRE SIMULATOR

Die bahnbrechende Strategie-Simulation!

Regieren Sie ferne Galaxien in einer hochtechnisierten Science-Fiction-Welt.

Super-Grafik in 3D!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

POLICE QUEST SWAT



Harry, hol' schon mal den Wagen! Triefäugige ZDF-Komissare haben in SWAT nichts verloren.



Daß Daryl Gates, bevor er sich dem Programmieren von Adventures zuwandte, eine große Nummer beim L.A.P.D. war, dürfte für die wenigsten eine Neuigkeit sein. Was vielleicht nicht jeder weiß: Er gründete Mitte der Sechziger die ersten SWAT-Teams und legte somit den Grundstein für diese Polizei-Eliteeinheit. Kommt es z.B. zu einer Geiselnahme, werden die Jungs in den schicken blauen Kampfanzügen gerufen, um die Krisensituation zu entschärfen. Im Spiel schlüpft Ihr in die Haut eines Police-Officers, der gerade zu SWAT versetzt wurde. Am Anfang Eurer Karriere werdet Ihr von Seargent Rooker in die Geheimnisse der Einheit eingeweiht. Diese Predigt wird, wie sämtliche Dialoge und Ereignisse im Spiel, als Filmsequenz präsentiert, wobei die Schauspieler im Bluescreen-Verfahren gefilmt und dann auf fotografierte Locations "gepappt" wurden. Bevor Ihr jedoch zu Eurem ersten Einsatz gerufen werdet, müßt Ihr ein Lang- und Kurzwaffentraining auf dem Schießstand über Euch ergehen lassen. Vom Colt Gouvernment .45 bis zur **Heckler&Koch MP5** benutzt Ihr so ziemlich alles, was Waffenfreaks ihren Liebsten unter den Christbaum legen. Steht Ihr auf Feuergefechte über längere Distanzen, könnt Ihr Euch auch zum Scharfschützen ausbilden lassen. Dieser Teil des Spiels ist dermaßen realistisch geraten, daß Sierra darum bittet, die Informationen zum Thema Sharpshooting tunlichst nicht in der Realität einzusetzen. Standardmäßig gehört Ihr zum "Assaulter"-Team, dringt also in Gebäude ein und setzt Euch direkt mit den Verdächtigen auseinander. Mittels eines adventuremäßigen Multifunktioncursors teilt Ihr dem Programm Eure Wünsche mit. Bewegt Ihr ihn z.B. an den Bilderand, verwandelt er sich in einen Richtungspfeil. Um von einer Mission zur nächsten zu kommen, reicht es nicht aus, das Szenario "irgendwie" zu Ende zu bringen, sondern Ihr müßt einen genau festgelegten Lösungsweg beschreiten. Weicht Ihr von diesem Weg ab, setzt es entweder einen Anschiß von oben, oder Ihr tretet direkt Eurem Schöpfer gegenüber, eine eingebaute Lebensversicherung à la "Indy 4" bietet Swat leider nicht.



Vom Selfmade-Millionär zum Terroropfer. Mr. Eastmann sieht ganz schön blaß aus.



Rechts: Beim SWAT ist der finale Rettungsschuß kein Thema mehr...



Swat nimmt sich selber und die Arbeit des "Special Weapons and Tactics Team" sehr ernst. Die Sicherheitsregeln auf dem Schießstand, die Anrede der Vorgesetzten mit einem schmissigen "Sir!", alles wie im Fernsehen! Die Schauspieler wurden exzellent gecastet, und sorgen zusammen mit der stimmigen Musik für eine spannungsgeladene Atmosphäre. Geduld ist jedoch bitter nötig, wollt Ihr in Swat einen Blumentopf gewinnen: Die Missionsstruktur ist extrem pingelig geraten. Macht Ihr auch nur einen falschen Schritt oder vergeßt eine Handlung, findet Ihr Euch in der Leichenhalle wieder. Ein Adventure in der Tradition der Police-Quest-Reihe hat Sierra hier also nicht abgeliefert und ungeduldige Naturen werden Swat nach spätestens einer halben Stunde genervt abschalten. Habt Ihr Euch aber erst an das "Try and Error"-Prinzip gewöhnt, entwickelt sich Swat zu einer wirklich fesselnden Angelegenheit.

GUT

Name	**Police Quest SWAT**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Sierra		
Niveau	schwer		
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	DOS, Win'95
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**73%**
Sound	**77%**
Spielspaß	

70%

Bilder auf

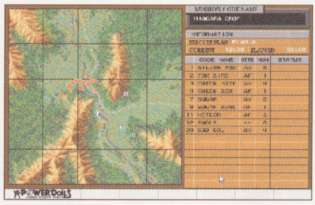
POWER DOLLS

Irgendwann im nächsten Jahrtausend ist die Bevölkerung der Erde dermaßen angewachsen, daß einige Millionen, Kriminelle natürlich zuerst, in Raumschiffe gesetzt werden, um neue Kolonien irgendwo im Nirgendwo zu gründen. Nur ein Raumer kam durch, und die neue Kolonie floriert. Jahre vergehen, bis sich die Erdenmenschen die Überlichtgeschwindigkeit nutzbar machen können und die Kolonie namens Omni besuchen. Omni verkündet daraufhin stolz seine Unabhägigkeit, die jetzt natürlich gegen die terransiche Armee verteidigt werden muß. Und als Waffe entwarf man die Power Loader, eine Abart der in Japan sehr populären Gundam-Robos. In diesen riesengroßen Robotern sitzt Megatech-like natürlich eine Armee kulleräugiger **Anime-Mädels** mit Haarfarben von lila über hellgrün bis rosa.

"Power Dolls" entpuppt sich jedoch als knallhartes Strategiegemetzel und Hexfeldschlacht, wo für die Liebe unter den Kämpferinnen wenig Zeit bleibt und Ihr dementsprechend wenige, sprich gar keine dieser Sequenzen zu Gesicht bekommt. "Cobra Mission"- und "Knight of Xentar"-Fans



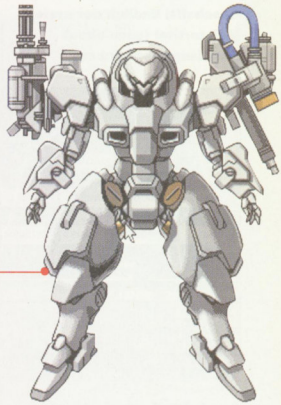
Grafisch müde, könnte das Spiel Fans des Genres trotzdem gefallen





werden also nicht auf ihre Kosten kommen. Euch werden bestimmte Aufträge erteilt, die Ihr wahlweise über verschiedene Angriffspläne verwirklicht. Entweder müssen Einrichtungen eingenommen oder vernichtet werden, oder Ihr habt alle gegnerischen Einheiten zu eliminieren bzw. die Stellung zu halten. Vor jeder Mission legt Ihr die Teams fest, deren **Power Loaders**, die Bewaffnung, etwaige Luftunterstützung und Artillerie fest. Per Mausklick befehligt Ihr nun jeden Loader, wobei nur bestimmte Aktionspunkte zur Verfügung stehen. Sie dürfen in Fortbewegung, Erkundung oder Kampf investiert werden. Habt Ihr alle Einheiten gezogen, setzt der Gegner seine Panzer in Bewegung, die, einmal in Reichweite, sofort attackiert werden. Im Kampf sammeln die Mädels Erfahrung, die sich in besseren Werten widerspiegelt. *kn*

Megatech und Mädchen: Power Dolls ist das erste Strategiespiel der japanophilen Erotikfanatiker aus Amerika.





GEHT SO

Endlich ein Strategiespiel mit Gundam-Robos, wird der Nip-Freak frohlocken. Pustekuchen! "Power Dolls" ist zwar ein an sich gutes Spiel, krankt aber an vielen Gemeinheiten: So bewundern wir das Geschehen in satten 16 Farben (es lebe Super-EGA!), ergötzen uns an einer furchtbar stumpfen Steuerung, die Mausklickern alles abverlangt, und horchen auf den üblen Midi-Soundtrack, der zum Himmel schreiend schlecht ist, sehr, sehr schnell nervt und eher an einen Porno-Film erinnert, denn an ein Gemetzel-Soundtrack. Und das beste ist, daß Ihr sie im Spiel nicht abstellen könnt. Die Missionen allerdings sind abwechslungsreich und bringen (etwas zähen) Spielspaß. Strategie-Fanatiker mit Hang zum anderen Geschlecht dürfen Probespielen, Frauen sollten sich dieses Stück Emanzipation auf jeden Fall zulegen – denn die Mädel-Armee siegt!

Name	**Power Dolls**	System	DOS
Genre	Strategie	Festplatte belegt	4 MByte
Hersteller	Megatech	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	schwer	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		33	
empfohlen		33	✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	

Grafik **28%**
Sound **24%**
Spielspaß

50%
Bilder auf

RAN TRAINER 2





Geschafft! Endlich der erste Meistertitel (ganz oben) Das Hauptmenü (oben)

Bereits 1994 ließ Greenwood den "ran Trainer" auf dem Computerspielfeld auflaufen, erntete aber größtenteils nur Platzverweise. Jetzt unternimmt man in Bochum einen zweiten Anlauf, erneut unterstützt von SAT 1 und Helmut Schulte, seines Zeichens Ex-Bundesligatrainer, der bei der taktischen Feinarbeit mithalf. Fußballfreunde, die es kaum erwarten können, mal wieder ihren Lieblingsverein aus der ersten oder zweiten Bundesliga zu betreuen, werden zuerst mal ein langes Gesicht ziehen, denn das Konzept des Managers weicht in diesem Punkt von den meisten der Konkurrenten ab. Nicht Ihr könnt Euch einen Klub aussuchen, sondern interessierte Vereine treten an Euch heran und machen ein entsprechendes Angebot, in dem die Vertragsdauer, die sportlichen Erwartungen und die finanzielle Situation des Vereins aufgeführt sind. Langfristiges Ziel ist es, sich hochzuarbeiten und so einen Posten bei den absoluten Spitzenclubs zu ergattern. Ist eine passende Mannschaft gefunden, befindet Ihr Euch auch schon mitten in der Saisonvorbereitung. Nun ist es an der Zeit, die einzelnen Spieler etwas näher kennenzulernen, einen passenden wöchentlichen Trainingsplan aufzustellen, den eigenen Nachwuchs unter die Lupe zu nehmen und das eine oder andere Freundschaftsspiel zu absolvieren. Steht ein Match an, gilt es im etwas spartanischen **Aufstellungs- und Taktikbildschirm** sich optimal auf den Gegner einzustellen. Feinheiten wie die Unterscheidung zwischen Rechts- und Linksfüßler oder die individuellen Plazierung der Kicker auf dem Spielfeld wurden größtenteils weggelassen. Ihr könnt gegnerische Stars in Sonderbewachung nehmen, die gewünschte Einsatzbereitschaft einstellen und grobe Formation und taktische Marschrichtung bekanntgeben. Das Spielgeschehen selbst wird wie eine reale ran-Sendung aufgezogen. SAT-1-Starreporter Johannes B. Kerner quasselt im Studio auf seine bekannt locker-flapsige Art, führt ein paar Interviews und kommentiert in Personalunion auch gleich noch die unendlich vielen, ständig neu berechneten Spielszenen. Überhaupt wurde auf das Drumherum fast mehr Wert gelegt als auf das eigentliche Trainerleben, denn neben Herrn Kerner darf auch noch der bereits erwähnte Helmut Schulte ran, der in ca. 5 Videoclips die verbreitetsten Trainingsmethoden und Übungen präsentiert.



Das 4-4-2-System ist immer noch am weitesten verbreitet



Die wenig aufregenden Torszenen laufen oft ermüdend lang



GEHT SO

Irgendwie erinnert mich der "Ran Trainer 2" an einen koreanischen Mittelklassewagen: Alles drin, alles dran, aber kaum individueller Charme. Das ganze Video-Brimborium ist eine nette Dreingabe, besonders die Ausführungen von Helmut Schulte nerven aber nach einer gewissen Dauer, es gibt einfach spannenderes, als einer Mannschaft zum x-ten Mal beim Aufwärmen zuzusehen. Greenwood hätte sich lieber um die spielerische Basis kümmern sollen. Daß die Namen nicht echt sind, ist zu verschmerzen, zumal sich auf der CD auch ein Editor befindet. Wenn aber sogar der angegraute "Bundesliga Manager Pro" von 1991 mehr taktischen Tiefgang bietet, dann wird bald klar, daß bei der Programmierung die meiste Mühe in den ganzen SAT-1-Schickschack gesteckt wurde – aber ein Johannes B. Kerner allein macht noch kein gutes Fußball-Manager-Spiel.

Name	**Ran Trainer 2**
Genre	Sportsimulation
Hersteller	Greenwood
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 – 4

	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	28 – 35 MB
RAM-Ausstattung	4 MB
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	**54%**
Sound	**57%**
Spielspaß	

54%

EIGENTLICH SOLLTE ES TOP SECRET BLEIBEN

Dies ist kein Phantasieprodukt — SU-27 FLANKER wird nur noch durch das Fliegen eines echten Jets übertroffen. Von russischen Luftfahrtkonstrukteuren entwickelt, setzt SU-27 FLANKER mit seiner völlig realistischen Aerodynamik einen neuen Standard für militärische Flugsimulationen. Jede Komponente wird in Echtzeit berechnet, während die detailverliebten 3D-Modelle Ihnen den Atem rauben.

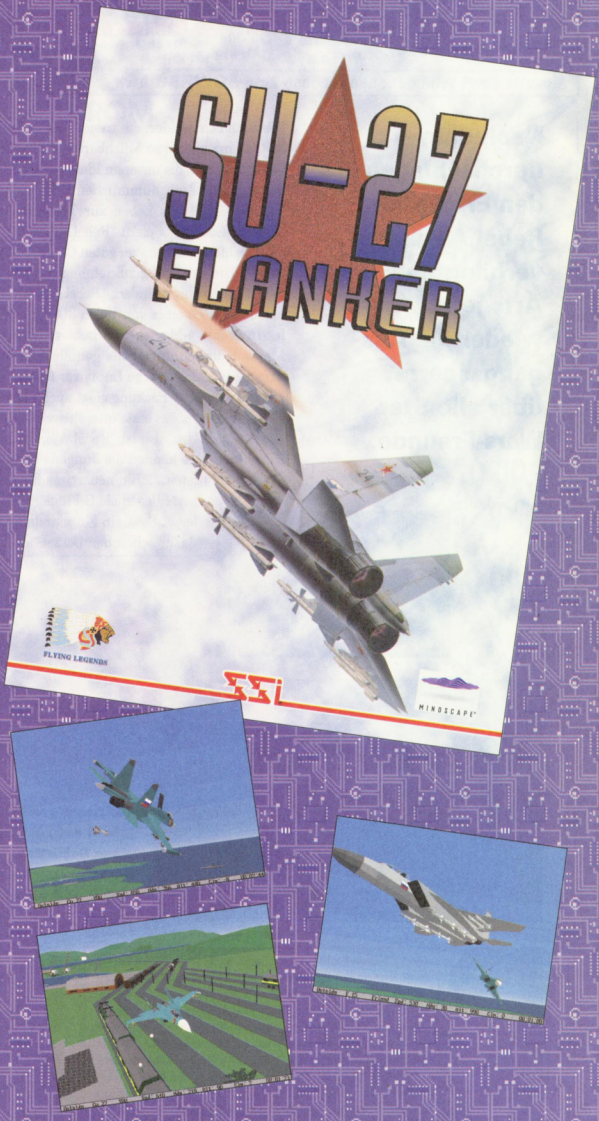
Mit dem mächtigen Missionseditor kann der Spieler völlig frei eigene Missionen gestalten, komplett mit Briefing, Computerausdruck und einem ausführlichen De-Briefing. Bestimmen Sie die atmosphärischen Bedingungen und machen Sie sich für den Start bereit. Realistische digitale Soundeffekte für Motoren, Raketen und Geschütze erhöhen das unglaublich authentische Erlebnis noch. Nie wird Ihnen Fliegen echter vorgekommen sein!

Die Erfahrung ist so realistisch, daß sogar an einen interaktiven Trainingsmodus gedacht wurde, um Neueinsteiger zu unterstützen. Jedes Trainingsmodul wird von gesprochenen Kommentaren begleitet — der Spieler kann jederzeit die Kontrolle über den Düsenjäger übernehmen. Darüber hinaus können Missionen aufgenommen und abgespeichert werden, um sie über das Internet zu versenden. So entstehen viele interessante Szenarien, die andere spielen können.

Atemberaubende Leistungsmerkmale:

- Die akkurateste Flugdynamik, die je in einem Simulator möglich war.
- Zweikampffähig.
- Möglichkeit, völlig flexibel eigene Missionen zu generieren.
- Aufnahme und Wiedergabe durchgeführter Missionen — der Spieler kann jederzeit in die Wiedergabe einsteigen und die Kontrolle über das Flugzeug übernehmen.
- Interaktiver Trainingsmodus — einschließlich Demonstrationen von Take-Offs, Flugmustern, Landeanflügen und Kunststücken.
- Kommunikation während des Flugs mit einem Flügelmann oder der Bodenkontrolle.
- Missionsdateien können abgespeichert und versandt werden. Die Benutzer werden gebeten, die Dateien über das Internet auszutauschen. Mindscape stellt Bulletin Boards zur Verfügung, über die die interessantesten Missionen und beeindruckendsten Kunstflug-Sequenzen prämiert werden.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows



SSI

FLYING LEGENDS

SU-27 Flanker © 1995 The Fighter Collection.
Alle Rechte vorbehalten.

Flying Legends © 1995 The Fighter Collection.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29

MINDSCAPE

REBEL ASSAULT 2

Nach dem durchschlagenden Erfolg von Rebel Assault, verhängt LucasArts jetzt wieder die Ausgangssperre über alle Star-Wars-Freunde.

Da sind sie wieder, die treuen Gefährten der Allianz mit ihren Milchbärten und schrottreifen X-Wings, die unserem Idol Darth, der sich sowieso schon mit dümmlichen Untergebenen abgeben muß, das Leben zur Tortenschlacht machen! LucasArts pfeift "Rebel Assault 2" an, den Nachfolger des ersten guten CD-ROM-Spektakels. Um es vorweg zu nehmen: Es hat sich (leider) nur wenig geändert. "Rebel Assault 2" ist heute nur noch eines von vielen 3D-Render Baller-Interactive-Movies und hebt sich von der Masse lediglich durch das geniale Star-Wars Szenario ab, das George Lucas vor fast 20 Jahren erdachte. Die Packung geizt auch nicht mit Humorismen: "...das erste interaktive Star Wars Adventure." Aha, also ist "Rebel Assault 2" ein Adventure. Das können die Jungens bei Lucas sowieso am besten. "...Ein neuartiges Flugerlebnis: Fliegen sie B-Flügler, X-Flügler...". Soso, ein Flugsimulator noch dazu, scheinbar besser als "TIE Fighter". Das kann ja heiter werden! Doch die Ernüchterung folgt auf dem Fuße, und die Göttin der Packungstexte darf wieder den lehrreichen Satz vortragen: "Traue niemals der Rückseite einer Computerspielpackung!". In "Rebel Assault 2" wird zwar geflogen, das jedoch ohne Fluggefühl, und es ist auch interaktiv, aber neu ist es keinesfalls und innovativ beileibe nicht. Ihr schlagt Euch wieder als Rookie One, diesmal schauspielerisch von Jamison Jones dargestellt, an der Seite der ziemlich unattraktiven Ru Murleen durch 16 Missionen, um das Rätsel der neuen TIEs zu ergründen. Diese TIEs können sich nämlich unsichtbar machen, und das kann ja wohl nicht sein. So ballert Ihr Euch wieder durch altbekannte **TIE-Angriffe**, durchflattert Asteroidenfelder und erobert feindliche Basen und Schiffe mit feuernder Maus. Erstmals dürft Ihr auch den Falken durch einen Tunnel steuern, mit einem TIE einen Canyon entlangheizen und mit einem Speeder-Bike die Wälder von Endor erkunden. Zwar ist ein SVGA-Mode integriert, doch da "Rebel Assault 2" fast ganz aus Film besteht, läuft es Spiel weitgehend mit 320x200-Videos, deren Pixel interpoliert werden. Nach jeder Mission gibt´s ein Paßwort und für Faule einen Schwierigkeits-Editor, in dem Ihr Rookie One unverwüstbar machen könnt. *ks*









Die Kampfgefährtin (oben) entlockt uns einen Schüttler, die Flugsequenzen (links) sind wenig besser



GUT

Nun, "Rebel Assault 2" ist ohne Zweifel ein schönes Actionspiel, aber ein würdiger Nachfolger ist es leider nicht. Die kleinen Designfehler wie die üblen Flugsequenzen, bei denen man nie weiß, ob man im nächsten Moment irgendwo anstoßen wird und warum, nehmen wir LucasArts nicht weiter übel. Aber warum man auf wirkliche Innovationen verzichtet hat, bleibt mir rätselhaft. Wieder beschränkt sich Euer Handlungsfreiraum auf pures Ballern, gepaart mit Ausweichmanövern. Trimarks "The Hive" bietet da schon einiges mehr an Abwechslung. Grafisch gibt's lockere Render-Kost, deren Güte zwischen "gigantisch gut" und "mittelmäßig" schwankt. Allein die Schauspieler sind nicht das Gelbe vom Ei – wer will sich schon mit diesem Rookie One identifizieren und eine solch glubschäugige Kampfgefährtin haben? Star-Wars-Freaks greifen natürlich zu, alle anderen sollten sich "The Hive" zu Gemüte führen.

Name	Rebel Assault 2		
Genre	Action		
Hersteller	LucasArts		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel geplant	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		50	
empfohlen		100	✔
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	**74%**
Sound	**75%**
Spielspaß	**73%**

Bilder auf

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 Lemmunge	DA	87,99
3 D Pinball	DA	64,99
Albion	**DV**	**74,99**
Alien Odyssey	**DA**	**69,99**
Aliens	**DA**	**69,99**
Alone i.t.Dark Teil 1+2+3	DV	59,99
Anvil of Dawn	**EV**	**x67,99**
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Batmann Forever	DV	x84,99
Battle Beast	**DV**	**69,99**
Battle Isle 3	DV	77,99
Battle Team Classic	DV	24,99
Beneath t Steel Sky	DV	24,99
Bermuda Syndrom	**DV**	**69,99**
Bing	DV	59,99
Bleifuß	**DV**	**54,99**
Braindead 13	**DV**	**64,99**
Buried in Time	DV	74,99
Burning Steel 4	**DV**	**69,99**
Caesar 2	**DV**	**74,99**
Caribbian Desaster	DV	84,99
Carrier Strike Force	**DV**	**74,99**
Championship Manager 2	DV	x89,99
Chewy ESC von F5	**DV**	**67,99**
Civilization	DV	34,99
Command & Conquer	**DV**	**89,99**
Command Aces o.t.Deep	**DV**	**74,99**
Crusader No Rem.	**DV**	**79,99**
Cyberia 2	**DV**	**x87,99**
Cyberspeed	DV	69,99
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	i.V.
Dawn Patrol	DV	29,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Druidenzirkel	**DV**	**64,99**
Der Patrizier	DV	39,99
Der Planer 2	**DV**	**74,99**
Der Talismann	DV	69,99
Destruction Derby	**DA**	**87,99**
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99
Die Siedler 2	DV	x77,99
Dime City	DV	79,99
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99
Dungeonmaster 2	DV	84,99
Earthworm Jim	**EV**	**64,99**
Earthworm Jim	DV	i.V.
Entomorph P.o.t.D.	**DA**	**69,99**
Fade to Black	DV	84,99
Fatal Racing	DA	64,99
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Fighter Duell	DA	67,99
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 T.t.E.o.t.M.	**DV**	**89,99**
FX - Fighter	DA	74,99
Gabriel Night 2	**DV**	**79,99**
Gene Wars	DV	79,99
Grand Prix Manager	**DV**	**84,99**
Heart of Darkness	DV	x87,99
Heroes of Might&Mag.	**DV**	**74,99**
History Line 14 -18	DV	29,99
Hugo 3	DV	64,99
In the 1th Degree	**DV**	**74,99**
Indy Car Racing	DA	24,99
Indy Car Racing 2	**DV**	**74,99**
Jagged Alliance	DV	89,99
Kings Quest 7	DV	79,99
Lands of Lore 1	DV	34,99

CD-ROM

Lost Eden	DV	74,99
Mad TV 2	DV	74,99
Made in Germany Compi-lation enthält:	DV	59,99
o Arnstoss		
o Battle Isle 2		
o Das schw. Auge 2		
Magic Carpet 2	DV	79,99
Mechwarrior 2	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 2 Data	DV	i.V.
Metal Lords	DV	79,99
Mission Critical	DA	74,99
Monopoly	**DV**	**64,99**
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**
Panzergeneral 2	**DA**	**69,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	**DV**	**84,99**
Pinball Illusions	DA	59,99
Pitfall	DV	74,99

Lösungshefte
Hint Shop ab 19,00
Magic Line ab 12,50

Pole Position	**DV**	**87,99**
Police Quest -SWAT	**DA**	**69,99**
Police Quest -SWAT	DV	x79,99
Privateer + Data	DA	34,99
Pro Pinball-The Web	**DV**	**49,99**
Psycho Pinball	DV	69,99
Q - Pop	DV	64,99
RAN Soccer	DV	74,99
RAN Trainer 2	**DV**	**69,99**
Raven Project	**DV**	**59,99**
Rebel Assault	DV	34,99
Rebel Assault 2	**DA**	**69,99**
Red Ghost	DV	79,99
Riddle of Master LU	DV	i.V.
Rise o. t. Robots 2	DV	i.V.
Rivers of Dawn	DV	64,99
Scavenger	DV	i.V.
Schleichfahrt	DV	x77,99
Sea Legends	DV	74,99
Sens.World o.Soccer	**DV**	**74,99**
Shanghai Great Moment	DV	74,99
Shannara	DA	74,99
Shivers	**DA**	**74,99**
Silent Hunter	DV	x74,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
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	**DV**	**69,99**
Stonekeep	**DA**	**84,99**
Stonekeep	DV	x84,99
Strike Com.+alle Data´s	DA	34,99
Superkarts	DA	39,99
Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
System Shock	DV	34,99
Terminater Future Shock		i.V.
TFX 2000 Eurofight.	**DV**	**79,99**

CD-ROM

The Dig	**EV**	**67,99**
The Dig	DV	i.V.
The Hive	DV	79,99
Theme Hospital	DV	i.V.
Theme Park + Transport - Tycoon	DV	54,99
Thunderhawk 2	DA	74,99
Thunderscape	DV	69,99
Tie Fighter SVGA	**DA**	**67,99**
Tilt	**DV**	**54,99**
Top Gun - Fire at Will	DV	x99,99
Torin´s Passage	**DV**	**79,99**
Transp. Tycoon del.	DV	84,99
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
Virtual Karts		i.V.
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	**DV**	**74,99**
Warhammer/Dark Cru	**DV**	**69,99**
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 Com 2+Data	DA	34,99
Wing Commander 4	**DV**	**97,99**
Wipeout	**DA**	**87,99**
Woodruff / Goblins 4	DV	74,99
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**
" Z "	**DA**	**x65,99**

Noch´n paar Schnäppchen

Aces over Europe	**DA**	**19,99**
Bureau 13	**DV**	**19,99**
Dark Universe	**DV**	**19,99**
Goblins 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**

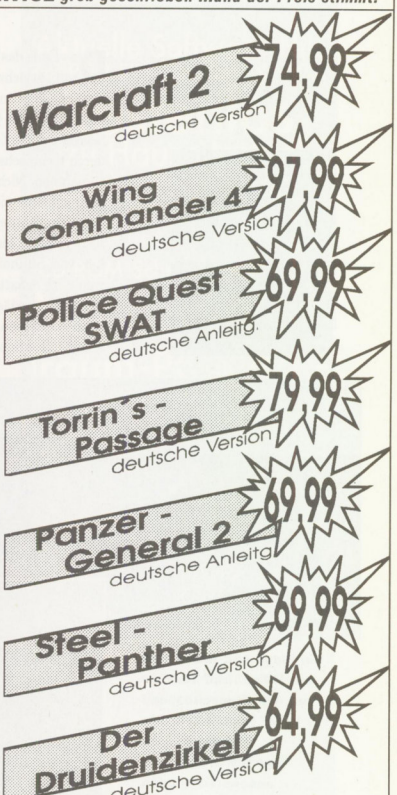
Diese Angebote solange Vorrat reicht.

Sony Play Station
mit Game Pad

585,-

Wir führen auch Play-Station Spiele. Bitte fragen Sie nach.

Im Sortiment : Verkauf - Videos ab 29,99



ZUBEHÖR

Logit.Wingm.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**
Suncom Joyst.F15 Hawk	**145,99**
Suncom Joyst.F15 Raptor	**209,99**
Suncom Joyst.F15 Talon	**239,99**
Thrustmaster Produkte :	
Joystick Flight 2	**149,99**
Joystick Flight Pro	**239,99**
Joystick F 16	**269,99**
Mark II Wappon Contr. Sys	**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

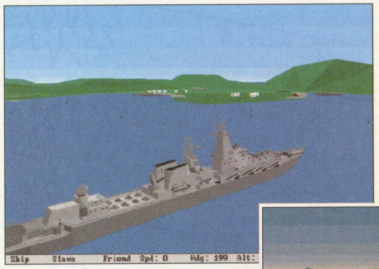
Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Eurocheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

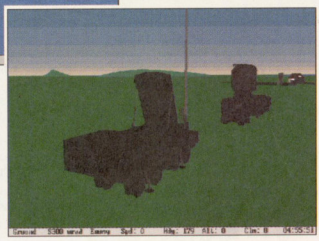
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**

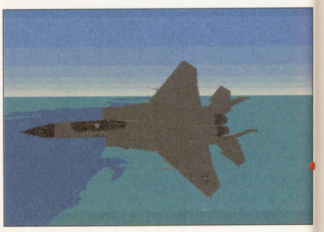
SU-27 FLANKER

Das Ende des kalten Krieges brachte auch die militärischen Streitkräfte der ehemaligen Supermächte in engeren Kontakt. Amerikanische Ingenieure und Kampfflieger bekamen endlich einmal die Gelegenheit, ihre Ex-Gegner und deren technisches Gerät genauer unter die Lupe zu nehmen. Nicht ganz zur allgemeinen Überraschung stellte sich heraus, daß die sowjetischen Jets ihren amerikanischen Counterparts gar nicht soo weit hinterherhinkten. Die SU-27 Flanker von Sukhoi z.B., die bis dato immer ein wenig im Schatten der Mig 29 stand, entpuppte sich als zuverlässiger und würdiger Gegner der amerikanischen Jets. Wohl nicht ohne patriotische Motivation setzte sich ein russisches Programmiererteam zusammen, um der Welt zu beweisen, daß weder die Flugzeugbauer noch die Spieleentwickler der UdSSR-Nachfolgerstaaten sich hinter ihren amerikanischen Kollegen zu verstecken brauchen. SSI kaufte das Ding und gibt somit der breiten Öffentlichkeit die Möglichkeit, außer der Mig 29 nun auch den **Flanker** probezufliegen. Die Präsentation bewegt sich hierbei vorsichtig ausgedrückt auf konservativem Niveau. Vor dem Start sucht Ihr eine Mission aus, die sich in einer schmucklosen Windows-95-Dialogbox präsentiert. Im Cockpit erwartet den multikulturellen Piloten eine 3D-Polygonen-Welt ohne überflüssigen Schnickschnack wie Texturen, Shading oder Details. Flanker läuft im 256-Farben-Modus, die Programmierer scheinen aber eine Schwäche für Neon-Türkis zu haben, denn die brüllende Farbe springt Euch überall im Spiel an. Neben Air-to-Air-Missionen erwarten Euch Boden- und Schiffsangriffe, wobei sämtliche HUD- und Cockpit-Anzeigen in russischer Schrift gehalten sind, eine beigelegte Tabelle hilft beim Entziffern, eine Taste zum Umschalten zwischen Original- und westlicher Beschriftung wäre sicherlich sinnvoller gewesen. *sg*











Ein Playmobil-Männchen am Fallschirm? Nein es ist der abgeschossene Pilot! (ganz oben) Die Schiffe passen irgendwie nicht zur ansonsten miesen Grafik (oben)



War EF2000 der Rolls Royce, so habt Ihr es bei "SU-27" mit dem Lada der Flightsims zu tun. Flanker nervt mit kyrillischen Cockpit-Displays, Grafik und Sound versprühen einen eigentümlichen Arme-Leute-Charme und eine echte Campaign wurde dem Programm ebenfalls vorenthalten. Dafür soll das Flugverhalten derart genau nachempfunden worden sein, daß es sogar zu Morddrohungen gegen den Programmierer gekommen sein soll; wer's glaubt... Einige Highlights hat selbst der Russen-Jet zu bieten: So präsentieren sich z.B. die Bodenobjekte (besonders die Schiffe) in ziemlich detailliertem SVGA, wogegen die Farbwahl der meisten Flugzeuge nur noch Brechreiz verursacht. Um es kurz zu machen: Flanker kommt einfach zu spät. Wer ist schon gewillt 100 Märker für diesen fliegenden Anachronismus auszugeben, wenn er dafür auch EF2000 oder U.S. Navy Fighters Gold bekommen kann?

NA JA

Name	SU-27 Flanker		
Genre	Simulation		
Hersteller	SSI		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 90 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	8 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Joystick, Tastatur
	Flightsticks
Extras	Netzwerkoption
Grafik	**28%**
Sound	**18%**
Spielspaß	

Solo	Multi
39%	40%

Bilder auf

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 (0 89)

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

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

0190-190 816

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
Grienenastr. 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
Gampolfus Str. 25 · 02452-4817
34131 Kassel
Lange Str. 81 · 0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18 · 0431-970046
50672 Köln neu
Palm Str. 45-47 · 0221-2579741
50939 Köln neu
Gottesweg 149 · 0221-446499
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7 · 0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104 · 0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3 · 0621-101203
40667 Meerbusch neu
Dorfstraße 2a · 02132-911134
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13 · 06821-26797
41460 Neuss
Hamtorstr. 20 · 02131-278967
90443 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42 · Telefon-Nr. folgt
37520 Osterode
Markt 14 - 16 · 05522-73011
75177 Pforzheim
Scharnhorststr. 12-14 · 07231-560655
24306 Plön
Lübsches Tor · 04522-3412
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18 · 06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11 · 0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23 · 05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63 · 05361-37474

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Los Angeles im Jahre 2015. Seit 20 Jahren befindet sich die Menschheit im Kriegszustand mit dem von den USA installierten Verteidigungscomputer SkyNet. Er hatte einst kurz nach seiner Inbetriebnahme festgestellt, daß der Mensch selbst die größte Bedrohung für die Erde darstellt. Folglich löste er einen Nuklearkrieg aus, der die Städte der zivilisierten Welt in Schutt und Asche legte. Das Zeitalter der Herrschaft der Maschinen über alles Lebendige war angebrochen. Im Amerika der Zukunft ziehen Drohnen auf der Suche nach Aufständischen ihre Kreise über den Ruinen der ehemaligen Metropolen. Androiden errichten Todeslager, in denen auch der letzte Widerstandswille der von John Connor angeführten Resistance gebrochen werden soll. Wie aus dem Nichts tauchen Jägerkiller und Infiltratoren direkt vor den Nasen menschlicher Stoßtrupps oder gar in Connors guter Stube auf – das Resultat von SkyNets Experimenten mit einer Zeitmaschine.

Ein einsamer Kämpfer ist dazu auserkoren, dem Spuk ein Ende zu bereiten und SkyNet letztendlich den Todesstoß zu versetzen. Zunächst einmal muß er sich allerdings aus seiner persönlichen Misere als Gefangener im Internierungscamp befreien. Mit der Anfangsbewaffnung, einer Eisenstange, stehen seine und damit Eure Chancen gegen die mit beachtlichen Nehmerqualitäten gesegneten Bewacher aus Stahl und Silikon ziemlich schlecht. Da trifft es sich gut, daß das Areal geradezu vor auf dem Boden liegenden Maschinenpistolen samt zugehöriger Munition, Molotow-Cocktails und Energieboni in Form von Kevlarwesten und Sanitätskoffern strotzt. Nach und nach gesellt sich noch eine ganze Reihe anderer Waffen wie Granatwerfer, Schrotgewehr oder Plasmakanone hinzu, so daß Euer Held schließlich für jedes aufmüpfige Häufchen Blech das passende Präsent bereithält. Ist es Euer Auftrag, eine bestimmte Einrichtung zu sabotieren, gibt Euch Sprengmeister Dr. Hanover zusätzlich besonders effektive Zeitbomben mit auf den Weg, die Ihr dann nur noch an passender Stelle plazieren müßt.

Abwechselnd zu Fuß, per Jeep oder im Cockpit eines Gleiters, bestreitet Ihr ein gutes Dutzend Missionen. Die größte Bewegungsfreiheit darf dabei per pedes genossen werden: Ihr könnt abseits vom eigentlichen Zielobjekt völlig frei in den weiträumigen Leveln umherstreifen, Zapfsäulen und Autowracks in die Luft jagen oder verwüstete Läden und Mietskasernen nach versteckten Goodies durchsuchen. Eine dreidimen-

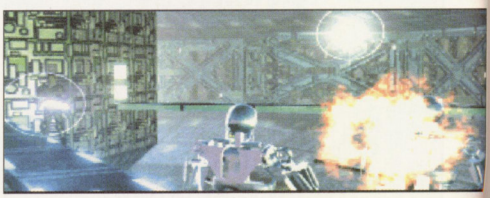




Den Verräter Bishop ereilt sein gerechtes Schicksal



Rechts: Im Computerkern kommt es zum Showdown



Rechts: Ein hausgroßer "Goliath"







Von Titel zu Titel gewinnt Bethesda an Schwung. Mit dieser atmosphärisch, technisch und spielerisch stimmigen "Terminator"-Umsetzung macht der Hersteller seinen Anspruch auf einen Stammplatz in der Tafelrunde der besten Spieleproduzenten deutlich. Ein erstklassiges und äußerst flexibles Leveldesign entlocken dem eigentlich ausgelutschten 3D-Actiongenre eine deftige Portion Spielspaß. Die kombinierte Maus/Tastatur-Bedienung wirkt anfänglich wie ein Hemmschuh, erlaubt mit etwas Übung aber präziseres und schnelleres Ausrichten des Fadenkreuzes als rein Joystick-gesteuerte Ballerorgien. Zu den klaren Schattenseiten des Programms gehört die zwar nett anzusehende, aber unbrauchbare Automap. Euer Spürsinn wird Euch auf der Suche nach SkyNets Kommandobunkern eher weiterhelfen. Insgesamt eines der besten Lizenzspiele zu Leinwanderfolgen und Bethesdas überzeugendstes Werk.

GUT









Oben: Massengräber für SkyNets Gegner
Rechts: Schädlingsbekämpfung per Bordkanone des Gleiters

Mit "Future Shock" bedient sich Bethesda zum nunmehr vierten Mal der "Terminator"-Filmvorlage, um ein 3D-Ballerspiel auf die Beine zu stellen.





John Connor macht Euch höchstpersönlich den Ernst der Lage klar

sionale **Automap** zeigt die unmittelbare Umgebung des Spielers. Gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung: Sie richtet sich nach der Fortbewegungsart, die Euch für jeden Level im Briefing vorgegeben wird. Als Fußgänger bestimmt die Maus bzw. der Joystick die Laufrichtung und Kopfneigung, während die Tastatur dazu dient, den Protagonisten vor- und zurück bzw. zur Seite gehen zu lassen. Ähnlich verhält es sich mit den Fluglevels. Seid Ihr hingegen mit dem Jeep unterwegs, bedient sich das Programm einer stark vereinfachten "Mechwarrior 2"-Steuerung, um den Wagen und die auf der Ladefläche montierte Laserkanone unabhängig voneinander lenken zu können. Bethesdas Geheimwaffe gegen die Technik von id Software und LucasArts hört auf den Namen "Xngine" und ermöglicht ein "echt" dreidimensionales Leveldesign mit umgestürzten Wolkenkratzern, verwinkelten Tunnelsystemen und zerklüfteten Bergregionen. Die tex Polygongegner lassen zwar oft die Detailfülle eines gezeichneten Roboters vermissen, bewegen sich aber umso geschmeidiger durch die mit Lichteffekten verfeinerte Steinwüste. *us*



GUT

Zu einer Zeit, in der 3D-Shoot 'em Ups langsam aber sicher langweilig werden, hat es Bethesda geschafft, durch eine geschickte Kombination von Lauf-, Flug- und Fahrleveln das Interesse der Spieler ständig wachzuhalten. Alle Feinde und Objekte im Spiel sind tatsächlich dreidimensional mit texturierten Polygonen konstruiert, können umgangen und rundum betrachtet werden, ohne dem Spieler ständig die Bitmap-Schokoladenseite zu präsentieren. Die Missionen bauen gut aufeinander auf und geizen nicht mit Abwechslung, die auch bei niedrig eingestelltem Schwierigkeitsgrad hohen Anforderungen sind niemals unfair, sondern motivieren ungemein, da sie das "Belohnungsgefühl" nach bestandener Aufgabe erhöhen. Die Verbesserungen zum mäßigen Vorgänger "Terminator Rampage" sind offensichtlich, vor allem das zu erwartende Netzwerk-Add On macht neugierig.

Name	**Terminator Future Shock**		
Genre	Action		
Hersteller	Bethesda		
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	17 – 38 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	keine
Grafik	**76%**
Sound	**61%**
Spielspaß	

83%

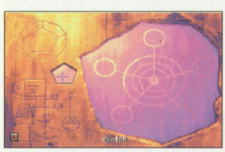
Bilder auf

THE DIG





Mittels des Alien-Keypads ganz oben steuert Ihr die Reparatursonde zum Reaktor





Star Wars Fans werden die Zeichnungen auf den Lightbridge-Controllern bekannt vorkommen (oben)

Mit dem Erscheinen von "The Dig" endet ein über vier Jahre währender Entwickler-Alptraum.
Ursprünglich vom guten Steven Spielberg als Film projektiert, wurde die recht altbackene Story von gütigen und fortschrittlichen **Aliens** alsbald den Adventure-Spezialisten von Lucasarts in die Hände gelegt. Im Verlauf der Entwicklung von "The Dig" hat Lucasarts an dem Spiel mehrere Projektleiter verschlissen und eine zeitlang sah es so aus, als ob die Space-Buddelei gänzlich verschütt gegangen wäre. Glücklicherweise wollten sich die Kalifornier dann doch nicht das Weihnachtsgeschäft '95 durch die Lappen gehen lassen und brachten "The Dig" noch vor der Jahreswende auf den deutschen Markt. Zur Story: Irgendwann in naher Zukunft entdecken mehrere Observatorien auf der Erde einen Asteroiden im Weltraum, der sich unserem Heimatplaneten nähert. Nach einigen Berechnungen wird klar, daß sich der Himmelskörper, der inzwischen auf den Namen "Attila" getauft wurde, auf direktem Kollisionskurs befindet. Flugs denkt sich die NASA einen schlauen Plan aus, wie Terra zu retten sei: Ein Space Shuttle soll sich dem Störenfried nähern, zwei nukleare Sprengsätze an vorberechneten Stellen auf der Oberfläche anbringen und zünden. Hierdurch, so hofft man, werde Attila in einen stabilen Orbit geraten und als zweiter Mond fortan die Erde umkreisen. Das Sprengteam wird mit illustren Persönlichkeiten besetzt: Boston Low, dessen Rolle natürlich Ihr spielt, ist der renommierteste Shuttlepilot, den die NASA zu bieten hat. Maggie Robbins ist eine weltberühmte Reporterin mit einer unglaublichen Begabung für Sprachen. Dr. Brink schließlich ist eine Kapazität auf den Gebieten Geologie und Archäologie. Nach der obligatorischen Pressekonferenz im NASA-Zentrum setzen sich unsere drei Helden ins Shuttle und in Bewegung, um Attila wie vorgesehen in den Orbit zu kicken. Bei der Untersuchung des Inneren des Felsbrockens



Friede, Freude, Eierkuchen: Das zuckersüße Happy-End



Die relativ bösartig aussehenden Außerirdischen entpuppen sich am Ende als wahre Menschenfreunde

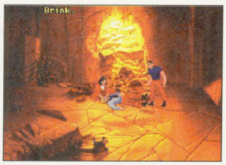


Nach Indy 4 präsentiert uns LucasArts endlich wieder ein richtig gutes Adventure. "The Dig" ist Spiele-Kost vom allerfeinsten: Keine abgehangenen Puzzles, sondern knackige und frische Nahrung für bereits allzulange darbende Rätsel-Gourmets. Dabei kommen die Abenteuer des Boston Low und seiner von Aliens entführten Kumpane trotz stimmungsvoll gezeichneter Hintergrundbilder technisch ziemlich bieder daher: Die Pixelmännchen sahen bei Professor Jones' Suche nach Atlantis vor dreieinhalb Jahren auch nicht schlechter aus. Die Konkurrenz aus dem Hause Sierra hat da inzwischen mehr drauf. Dafür bieten die eher leisen und manchmal sehr trocken-zynischen Dialoge stellenweise klügste Unterhaltung auf Hörspielniveau, die atmosphärisch im Raum umherwabernde Klangkulisse verstärkt die unheimliche und spannende Atmosphäre noch weiter. Nachschlag, bitte!

SUPER



Dem fiesen Wassermonster müßt Ihr einen explosiven Appetithappen unterjubeln (links)







Links: Ober-Emanze Maggie in den Klauen des Monsters. Oben: Das "Eye" ist bereit zum Abflug.

findet Ihr Hinweise auf außerirdisches Leben in Form eines primitiven Puzzles. Kaum, daß Ihr es gelöst habt, setzt sich Attila mit Überlichtgeschwindigkeit in Bewegung und Euch auf einem weit entfernten Planeten ab. Hier seht Ihr Euch nun mit der Aufgabe konfrontiert, Euer Team am Leben zu erhalten, den Planeten zu erforschen und natürlich einen Weg zurück nach Hause zu finden. Für "The Dig" wurde das Lucas'sche Interface noch weiter vereinfacht: Der Multifunktionscursor aus "Sam & Max" mußte einem einfachen Kreuz weichen. Klickt Ihr mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand oder eine Person, führt Low automatisch die passende Handlung aus. Im **Gesprächesmenü** wurden die Themen und Sätze auf Symbole reduziert, die dunkel unterlegt werden, sobald Ihr keine neuen Fragen zu dem entsprechenden Topic mehr auf der Pfanne habt. Zusätzlich zu dem wunderschön gezeichneten Intro inklusive filmreifer orchestraler Musik erfreuen während des Spiels immer mal wieder kleine Zwischensequenzen das Auge des Betrachters. Ansonsten jedoch sieht man "The Dig" die vierjährige Entwicklung keineswegs an: Die Hintergründe sind zwar allesamt gut gestaltet, setzen sich jedoch zu großen Teilen aus immer denselben Farben (Gold, Violett, Braun) zusammen. Die Gestaltung der Charaktere ist gegenüber "Full Throttle" nur als Rückschritt zu werten, dank Fullscreen fallen die Sprites nämlich entsprechend größer als bei "Indy" oder "Monkey Island" aus und wirken noch pixeliger und detailärmer als sie ohnehin schon sind. Ansonsten bietet das Spiel den von Lucasarts etablierten Komfortstandard. So überlebt Commander Low selbst die dämlichsten Aktionen unsererseits, und das Stimmencasting der englischen Version für die allgegenwärtige Sprachausgabe ist exzellent. sg



Mit "The Dig" bescherte Lucasarts eingefleischten Abenteurern fröhliche Weihnachten.



Um es gleich vorweg zu sagen: Die Revolution des Genres Adventure findet auch mit "The Dig" nicht statt. Das Spiel bietet solide Adventure-Unterhaltung – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die Story bewegt sich zu sehr auf ausgetrampelten Pfaden, als daß sie völlig über die nicht mehr ganz taufrische Aufmachung hinweghelfen könnte. Bleibt Ihr mit Euren Erwartungen auf dem Teppich, erwartet Euch mit "The Dig" ein fesselndes, umfangreiches Grafikadventure mit hoher Rätseldichte. Die Puzzles sind logisch und fair, ohne jedoch den versierten Spieler zu unterfordern. Adventure-Profis werden sich lediglich an der fast schon kindgerechten Benutzerführung stoßen, hier sollte sich Lucasarts auf vergangene Zeiten zurückbesinnen. Konntet Ihr Euch also schon immer für gut gemachte Grafikadventures begeistern, ist "The Dig" genau Eure Kragenweite.

SUPER

Name			**The Dig**
Genre			Adventure
Hersteller			Lucasarts
Niveau			mittel
Preis			ca. 90 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	DOS, Win'95
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **63%**
Sound **84%**
Spielspaß

85%

Bilder auf



THEXDER

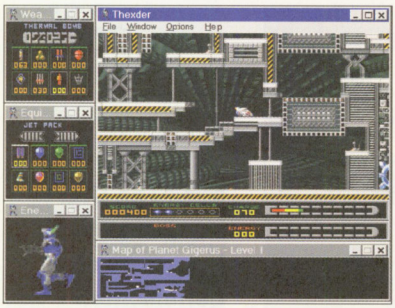


In Sierras neuem Jump'n'Run geht es gestaltwandlerisch zur Sache – Odo hätte seine Freude.



Jump'n'Runs unter Windows 95 haben es schwer – zeitgleich mit Microsofts "neuem" Betriebssystem brachte Activision Anfang September den Nachfolger zum Atari-Klassiker "Pitfall" heraus und setzte mit dem exzellenten "The Mayan Adventure" neue Maßstäbe. Knapp drei Monate später haben wir es nun ebenfalls mit einem Oldie-Remake zu tun: Das Original-"Thexder" erschien '89, kam aber nie auch nur annähernd an den Kultstatus von Pitfall heran. Trotzdem war man bei Sierra der Meinung, daraus ließe sich ein guter Nachfolger basteln.

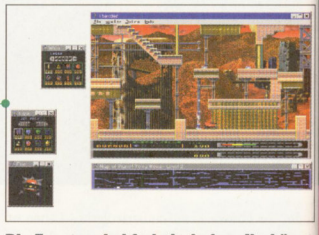
Im Intro bekommt Ihr von einem namenlosen SciFi-Vorgesetzten den Auftrag, Ober-Bösewicht PrimusTech zu erledigen: Dazu besucht Ihr zehn verschiedene Welten und kämpft Euch durch jeweils fünf Level, bis Ihr endlich Primus gegenübersteht. Gegen die zahlreichen Maschinen, die unterwegs an den Blechkragen Eures Kampfroboters wollen, steht Euch glücklicherweise ausreichend Kriegswerkzeug zur Verfügung: Habt Ihr anfangs nur einen Laser, kommt später von Granaten über Raketen bis zu deponierbaren Bomben alles mögliche dazu.



HiTech-Welt: Eine der schöneren Gegenden



Das einzige Besondere an "Thexder": Ihr seid ein **Gestaltwandler**. Je nach Bedarf morpht Ihr zwischen Eurem Normalzustand – einem humanoiden Roboter – und der Flugzeug- bzw. Mini-Form hin und her. Wenn der Gang zu eng wird und Ihr nicht weiterkommt, genügt ein Knopfdruck, und schon seid Ihr klein genug, um auch durch schmale Passagen noch gemütlich zu passen.



Die Fenster sind frei plazierbar, Ihr könnt auch im Vollbild spielen

Als Windows-95-Only-Programm nutzt "Thexder" die Vorteile des **FensterIns** gnadenlos aus: Der Spielbildschirm ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Im größten seht Ihr Euren Kampfroboter von der Seite, in mehreren kleineren habt Ihr Zugriff auf die Waffensysteme oder auf diverse Gegenstände, die Ihr unterwegs findet und taktisch geschickt einsetzen müßt. Wenn's mal nicht weitergeht, kann Euch ein beherzter Doppelklick auf Super-Springstiefel weiterhelfen. Euren Fortschritt in den 50 Welten seht Ihr auf automatisch mitgezeichneten Übersichtskarten. Technisch überzeugt das Programm nicht: Wenn Ihr in der höchsten Auflösung im Vollbild-Modus spielt, werdet Ihr auch auf einem Pentium 133 noch ein leichtes Ruckeln beim Scrolling bemerken. Dazu kommt noch, daß die Ladezeiten für ein Spiel dieser Art außerordentlich großzügig sind – bei langsameren Rechnern kann beim Programmaufruf locker die ein oder andere Minute verstreichen. Immerhin hat Sierra uns einen Multiplayer-Modus spendiert: Wer will, kann auch per Modem oder LAN gegen menschliche Gegner antreten. *ste*





GEHT SO

Wer auf ähnliche optische und spielerische Leckerbissen hofft wie bei "Pitfall", wird derb enttäuscht: Statt abwechslungsreicher Animationen bietet "Thexder" in 50 Leveln gerade mal 10 eher altbackene Grafik-Sets. Die Musik ist ohne GenMidi unerträglich, mit Midi nur wenig besser; kein Wunder, daß sie per Default ausgeschaltet wurde. Auch spielerisch tut sich nicht allzuviel: Zwar hat der Leveldesigner seinen Job ordentlich gemacht und fordert neben Action auch zu taktischen Überlegungen heraus, aber wirklich Neues oder Aufregendes passiert nicht. Der morphende Roboter sorgt für Abwechslung, ist aber Augenwischerei: Klar, daß ich mich in ein kleines Raupenfahrzeug verwandeln muß, wenn die Normalform nicht fähig ist, sich an einer engen Stelle zu bücken. Thexder ist kein wirklich schlechtes Spiel, aber so überflüssig wie eine Tube Marmelade.

Name	**Thexder**
Genre	Action
Hersteller	Sierra
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	1,5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik **38%**
Sound **38%**
Spielspaß

45%

VIRTUAL KARTS™











Ich geb' Gas, ich will Spaß!

VIRTUAL KARTS ist eine Go-Kart-Simulation, die Realitätsnähe und puren Fahrspaß in sich vereint! Detaillierte SVGA-Graphik, Virtual Cockpit, Karttuning, 10 verschiedene Rennstrecken, Network-Play - alles, was Sie von einer echten Rennsimulation erwarten, finden Sie in VIRTUAL KARTS!

MICROPROSE

CD-ROM

Spectrum HoloByte · MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com



THIS MEANS WAR!



Das Verhängnis nimmt seinen Lauf...

MicroProse reitet auf der von "Command & Conquer" und "Warcraft II" ausgelösten Welle mit, geht aber leicht darin unter.

Mad Rabbit Software, ein Neuling in der Computerspielszene, veröffentlicht eines Tages sein Erstlingswerk **"Snark Hunt"**. Der Titel schlägt ein wie eine Bombe und wird nach ein paar Monaten der am meisten verbreiteste sein, den die gesamte Softwarebranche jemals gesehen hat. Logisch, daß der Programmierer auf einen Schlag weltberühmt ist, obwohl man über Ihn außer seinem Pseudonym "Shadowhawk" seltsamerweise rein gar nichts weiß. Das hat auch seinen guten Grund: Als bald darauf sämtliche Computer- und Informationssysteme auf der Erde mit einem bösartigen Virus infiziert sind, finden Universitäten heraus, daß dieser durch "Snark Hunt" offensichtlich absichtlich übertragen wurde. Die Folgen sind jedenfalls verheerend: Ganz Japan steht ohne Strom da, in Rußland explodiert ein Atomkraftwerk und die USA rufen das Kriegsrecht aus. Überall bilden sich randalierende Gruppen, denen Führer vorstehen, angetrieben von ihrem Willen, möglichst große Teile der Menschheit einzunehmen und sich Untertan zu machen. Es geht das Gerücht um, daß der geheimnisvolle "Shadowhawk" der Mächtigste der neuen Herrschergilde ist. General Noah Adams, ein aufrechter und couragierter Vertreter der freien westlichen Welt, rafft sich zum Glück auf, die alte Weltordnung wieder herzustellen und überträgt Euch das Kommando.

"This means war!" ist ein Vertreter der boomenden Zunft der Echtzeitstrategiespiele. In insgesamt 40 aufeinander aufbauenden Szenarien steht Ihr feindlichen Anführern gegenüber, die schillernde Namen wie Sheik Omar, Mondo Khan, Napolienne und Crocodile Ghandi tragen. Ziel ist es, deren Hauptquartier zu erobern und die besetzten Ländereien Stück für Stück zurückzugewinnen. In den meisten Missionen muß zuerst eine geeignete Infrastruktur aufgebaut werden, es gibt aber auch einige Level, in denen Ihr lediglich mit einer festen Anzahl von Einheiten den Sektor feindfrei bekommen müßt. Die für den Bau von Truppen, Fahrzeugen und Gebäuden benötigten Bodenschätze werden in Minen abgebaut und in Silos gelagert. Wohnsiedlungen bieten Platz für die Zivilbevölkerung, die zur Unterstützung des Militärs nötig ist. Durch den Betrieb von Farmen ist für die Ernährung der Bevölkerung gesorgt, während Ölbohrtürme und Solaranlagen den Energiebedarf decken. Besonders wichtig sind die in drei Ausbaustufen verfügbaren Fabriken, die allerlei militärisches Gerät produzieren. Im Verlauf der Kampagne stehen immer mehr Einheiten zur Verfügung, die sich aus dem geamten Spektrum moderner Kriegsführung zusammensetzen.

Die Steuerung des Spielgeschehens ist denkbar einfach und erinnert teilweise an bekannte Vor-

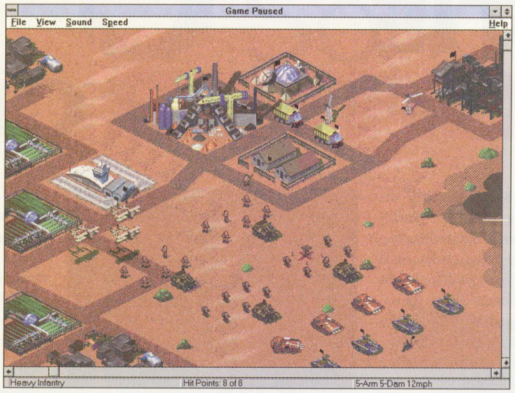




Auch in der Wüste Afrikas und den Eislandschaften Alaskas wird gekämpft



Der Kampf um die eigene Basis ist bereits voll entbrannt



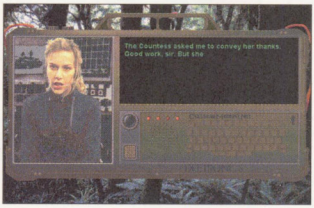
In manchen Missionen habt Ihr schon am Anfang eine gut ausgebaute Siedlung und ein reichhaltiges Waffenarsenal



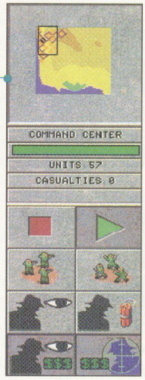
Napolienne, entfernt mit Grace Jones verwandt, in ihrer typischen Haltung



Die orangefarbenen Gebiete auf der Weltkarte sind bereits unter Eurer Kontrolle



Cpt. Clark erläutert vor jedem Szenario den momentanen Stand der Dinge



bilder. Klickt Ihr ein Gebäude oder eine Truppe an, erscheinen in der **Toolbar** Icons, die alle Befehle anzeigen, die in dieser Situation möglich sind. Soldaten und Fahrzeuge können einzeln zu neuen Einsatzorten befehligt oder mit einem Kasten zu Gruppen zusammengefaßt und in bestimmten Formationen aufgestellt werden. Mit dem "Attack Mode"-Button nehmen die Sprites feindliche Ziele selbständig unter Feuer, verharren nach deren Vernichtung aber bis zu neuen Befehlen regungslos auf der Stelle.

Programmiert wurde "This means war!" für Windows 3.1, was zumindest in puncto Bedienkomfort nicht die beste Wahl war, da Ihr den Kartenausschnitt nur über einen Klick auf die Übersichtskarte oder mit den recht langsamen Scrollbalken verschieben könnt. Ein Mehrspielermodus fehlt leider gänzlich. *mg*



GUT

Was ist nur aus MicroProse geworden? Standen sie mit ihren früheren Produkten an der Spitze, fallen sie mit Spielen wie "This means war!" ins vordere Mittelfeld zurück. Völlig rätselhaft ist für mich vor allem, warum das Spiel nicht unter DOS, sondern unter Windows läuft. Die Fenstertechnik bringt keine Vorteile, da es nur ein Fenster gibt, macht den Spielablauf aber ohne Pentium-Power recht langsam. Auf aufwendige Zwischensequenzen müßt Ihr ebenso verzichten wie auf die Möglichkeit, über Modem oder Netzwerk menschliche Mitspieler zu beharken. Dafür entschädigen die vielen Missionen und die ordentlich durchdachte Story. Strategisch bewegt sich das Programm auf solidem Boden, das Ausbauen der eigenen Stützpunkte ist zudem sehr umfangreich ausgefallen und für mich der eigentliche Höhepunkt des Spiels. "Command & Conquer" und "Warcraft II" kann MicroProse aber nicht das Wasser reichen.

Name	**This means war!**		
Genre	Strategie		
Hersteller	MicroProse		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		40	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	Windows3.1/Win95
Festplatte belegt	21 – 58 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **62%**
Sound **59%**
Spielspaß

67%

TIE FIGHTER CD

Wie den Vorgänger "X-Wing", hat LucasArts jetzt auch das imperiale Pendant technisch aufpoliert und mit einer Handvoll neuer Missionen versehen.





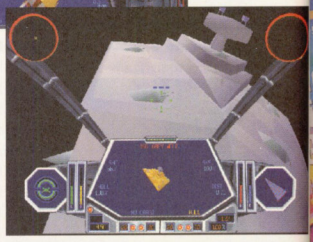
Die neuen Cutscens sind teilweise gerendert

Unterschätze niemals die dunkle Seite der Macht! Diesen altklugen Ratschlag von Jedi-Meister Yoda sollte sich jeder kindliche Rebell hinter die ungewaschenen Ohren schreiben. Denn nach der Missionsdiskette "Defender of the Empire" können Tie Fighter-Piloten mit der CD-ROM-Edition in drei neuen Battles unter dem Titel "Enemies of the Empire" erneut ihre Ergebenheit gegenüber dem Imperator unter Beweis stellen. Trotz der geballten Feuerkraft des in DOE erstmals eingesetzten Missile Boats ist Admiral Zaarin, der abtrünnige Kommandeur der Tie Defender-Produktionsstätten, seiner gerechten Strafe entkommen. Insgeheim bastelt er nun an einem Tarnmechanismus für seine Schiffe. Euer Vorgesetzter, Großadmiral Thrawn ist ihm jedoch bereits auf den Fersen. In den 22 taufrischen Einsätzen ist die gegnerische Übermacht besonders gewaltig, deshalb fliegt Ihr bis auf wenige Ausnahmen die kampfstarken Sternjäger Missile Boat und Tie Advanced. Neue Schiffe oder Raumstationen bekommen diejenigen, die DOE bereits kennen, dabei allerdings nicht zu Gesicht. Euer Auftragsspektrum erstreckt sich vom Lahmlegen feindlicher Großraumschiffe über das Ausschalten vom Minenfeldern bis hin zur Eskorte des persönlichen Luxusliners des Imperators. Jede Mission ist eingebettet in einen Handlungsrahmen.

Der technisch größte Unterschied zur Urversion besteht in der hochauflösenden SVGA-Darstellung während der Flugsequenzen. Auch aus



Links: A-Wing zum Abschuß freigegeben



Unten: Zum Glück ist dieser Pott auf Eurer Seite

größerer Entfernung sind die Gouraud-geshadeten Vektorobjekte einwandfrei zu identifizieren, die Cockpit-Instrumente besser ablesbar. Dennoch bleibt das Tempo auf Pentium-Rechnern akzeptabel. Abgesehen vom zur Hälfte neu gestalteten Intro blieben die kurzen Cutscenes mit der alten Version identisch – ebenso wie die niedrige Auflösung. Da das für die Menüs ebenso gilt, können 486er-treue Spieler das Programm komplett im rechenpowerschonenden Standard-VGA-Modus ablaufen lassen. Nicht nur in den Briefings, auch während des Fluges informieren Eure Mitstreiter per Sprachausgabe über den Stand der Dinge.



Konkurrent Origin greift mit seiner "Wing Commander"-Serie immer tiefer in die multimediale Trickkiste. Wer meint, LucasArts würde auf den fahrenden Zug aufspringen und ein "Star Wars 3 1/2" abliefern, der irrt gewaltig. Die schmächtigen Zwischensequenzen sind sicher nicht die Stärke von "Tie Fighter CD". Die liegt viel eher im genau austarierten Gameplay. Jede der insgesamt über 100 Missionen verlangt nach einer individuellen Taktik, oftmals sind gutes Timing und geschickter Umgang mit Wingmen und Energiekonfiguration gefragt. Die drei neuen Campaigns bieten allerdings weder neue Schiffe noch sonstige Höhepunkte. Insofern hatte ich mir von der CD-Version mehr erhofft. SVGA-Optik und Sprachausgabe sind erfreuliche Zugaben. Von der Spielbarkeit und der Atmosphäre her kann sowieso nach wie vor keine Weltall-Ballerei mit dem Klassiker mithalten.

SUPER

Name	Tie Fighter CD		
Genre	Action		
Hersteller	LucasArts		
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	50 KB-90 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**78%**
Sound	**78%**
Spielspaß	**88%**

Bilder auf

3 Sonderlinge, die es in sich haben



Diese Spiele muß man haben!

Die 13. Ausgabe des Jahres ist etwas besonderes: Sie enthält nur Spieletests, kurz und aussagekräftig und konkrete Kaufempfehlungen. Ideal für alle, die die besten Spiele des Jahres '95 im Überblick brauchen.

Die besten Tips & Tricks

100 Seiten Tips & Tricks zu den Spiele-Highlights '95

- Komplettlösungen zu Space Quest 6, Bioforge, Star Trek, Vollgas, Simon 2, Ecstatica, King's Quest 7
- Strategie-Guides zu Mechwarrior 2, UFO, X-COM und vielen anderen
- Actionkniffe zu Dark Forces, Tie Fighter, Cyberia und vielen anderen

Ein Muß für jeden Spieler.

Faszination Online

Der verständliche Führer durch die Welt der digitalen Kommunikation. Ein umfangreiches Online-Lexikon und Grundlagen machen den Einstieg kinderleicht. Alles Wissenswerte über Internet, Compuserve, Telekom Online/BTX, America Online und andere Netzanbieter.

POWER PLAY BESTELL-COUPON

Ja, senden Sie mir folgende(s) Heft(e) für DM 9,80 pro Sonderheft plus DM 6,- Versand-/Portokosten pro Sendung

- ☐ **Power Play Special Nr.13 „Diese Spiele muß man haben"**
- ☐ **Power Play Sonderheft Nr.10 „Die besten Tips & Tricks"**
- ☐ **Power Play Sonderheft Nr.11 „Online"**
- ☐ **Power Play Ausgabe-Nr.....**
- ☐ **Power Play Sonderheft Ausgabe-Nr.....**

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ Unterschrift

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung oder Scheck beifügen

Falls nicht mehr im Handel erhältlich, einfach den Coupon ausfüllen und senden an: Power Play, Leser-Service, Heiner Fleischmann Str. 2, D-74172 Neckarsulm oder per Fax an 07132/969 190

TRIVIAL PURSUIT

Auch als CD-ROM Edition ist Trivial Pursuit DAS Spiel für lange Winterabende.





Oben: Gary Cooper wartet auf Eure Antwort. Rechts: Im Schnellspiel wählt der Computer in "Glücksrad"-Manier die Wissensgebiete aus.



Mit der "Verfolgung des Trivialen" vertrieben sich die Menschen schon die Zeit, lange bevor Horn Abbot seinen berühmten Megaseller auf den Markt warf. Anderen und vor allem sich selber zu beweisen, welch schlauer Kopf doch auf seinen Schultern ruht, hat dem Homo Sapiens schon immer Vergnügen bereitet. In Zeiten, wo das Ablesen "trivialer" Fragen von kleinen Kärtchen zunehmend als überholt betrachtet wird, erfreut Virgin nun die Bildschirmfreaks unter den Gesellschaftsspielern nach Monopoly (Test PP 01/96) erneut mit der PC-Konvertierung eines Brett-Klassikers. Trivial Pursuit CD ROM spielt Ihr wahlweise alleine oder gegen bis zu fünf andere Schlauköpfe. Ziel ist es, durch Beantworten der "Eckfragen" aller sechs Wissensgebiete Euren Spielstein mit den entsprechenden Symbolen zu füllen, um dann im Zentrum des Rads des Wissens die ultimative Schluß-Frage richtig zu lösen und das Spiel zu gewinnen. Der Fragenkatalog basiert auf der standardmäßigen "Geniusedition", Erweiterungs-CDs mit den übrigen Editions wie "Baby Boomer" und "Holiday" sollen folgen. Zu jeder Frage wird zunächst ein passender Videoclip präsentiert, worauf der Spieler zu antworten hat. Multiple Choice ist Gott sei Dank nicht angesagt, Ihr nennt einfach Eure Antwort, klickt auf den entsprechenden Button und vergleicht dann Eure Lösung mit der des Computers. Liegt Ihr richtig, genügt wiederum ein Klick auf den "Richtig"-Button und Ihr würfelt erneut. Neben dem normalen Brettspiel beinhaltet die CD-ROM-Edition außerdem ein sogenanntes "Schnellspiel". Hier wählt der Computer die Wissensgebiete und Ihr beantwortet die Fragen: Würfeln, Steinchen verschieben und gewinnen könnt Ihr hier nicht, jedoch versorgt Euch das Programm mit einer Statistik über Eure Trefferquote. *sg*



Eine der Videosequenzen: Steffi hebt gleich ab, während Papi Tüten klebt.





GUT

Man glaubt es kaum: Trivial Pursuit ist eine Brettspielumsetzung, die Spaß macht und sogar einen gewissen Mehrwert gegenüber dem Original für sich verbuchen kann. Das Spielprinzip wurde sauber umgesetzt, und die Digi-Filme sind allesamt von hoher Qualität, inhaltlich wie technisch. Zwei Dinge allerdings gibt es, deretwegen ich Trivial Pursuit mein Supe-Grinsen verwehre: Da wäre zum einen die teilweise schludrige Zuordnung der Fragen zu den Wissensgebieten. So passiert es, daß Ihr eine Geschichtsfrage zieht und Euch dann an einem Video über Giraffen erfreuen dürft. Sei's drum, der eigentliche Kritikpunkt ist der, daß die CD-ROM-Edition mit gerade mal 1000 Fragen daherkommt und es deshalb bald zu Wiederholungen im Spiel kommen kann. Trivial Pursuit im Solospiel braucht natürlich keiner, mit mehreren Mitstreitern allerdings kommt echte Gesellschaftsspiel-Atmosphäre rüber.

Name	Trivial Pursuit		
Genre	Brettspiel		
Hersteller	Virgin		
Niveau	mittel		
Preis	70 Mark		
Spieler	1 bis 6		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**38%**
Sound	**42%**
Spielspaß	

Solo	Multi
25%	78%

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

IBM CD-ROM

1830 US 99.00
Across the Rhine DV 109.00
Aces Collection DA 89.00
Allied General US 109.00
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
Perfect General US 29.00
Steel Panther US 109.00
This Means War US 119,00

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 US29.00
Metal & Lace US 84.00

IBM CD-ROM

Al QuadimDV 39.00
Blood Bowl US 99.00
Celtic Tales (KOEI) US 99.00
Dragon Lore DV 59.00
Knights of Xenthar US 99.00
Master of Orion DA 49.00
Mechwarrior II DV 99.00
Ravenloft II DA 69.00
Space Quest Coll. I-V DA 59.00

Star Trek Emissary US

(incl. Technical Manual, Wörterbuch klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adv. u. ein US Video (NTSC) d. DS9 Pilotfilms) 109,00

Temptation DV 69.00
(Samm. mit Lands of Lore, Kyrandia II, 7th Guest und Indicar Racing)
Thunderscape US 99.00
Under a killing Moon DU 69.00
Wing Com. Armada DV 39.00
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

Ultramagoldbox

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

Eye of the Beholder Trilogy

Die Knüllercollection ist wieder da. Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version nur 59.00

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
City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen) 79.00

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 Elect**. Pro Titel 29.00

Simulation

IBM CD-ROM

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 39.00
Tank Commander DA 49.00
TFX DV 39.00
Wings of Glory DA 49.00

Lösungshilfen

Autorisierte Lösungshilfen von verschiedenen Herstellern lieferbar. Umfangreiche Hintbooks zu Simulationen und Strategiespielen.
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!

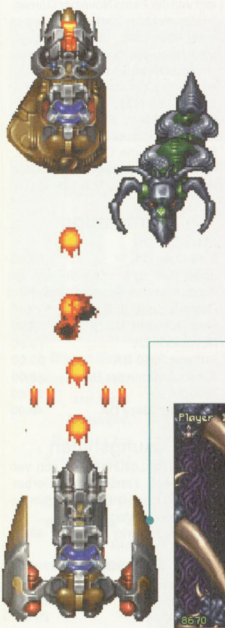
Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

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

TYRIAN

Epics neuer Vertikal-Scroller parallaxt über den Monitor.

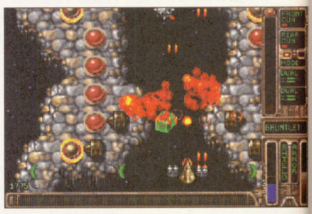


Die beliebte Gattung der Shoot'em'Ups hat einen Neuzugang zu vermelden: Diesmal kommt das Programm von Epic Megagames und wird mit dem schönen Wort "Tyrian" gestartet. "Tyrian" ist ein klassischer Vertikal-Scroller, bei dem Ihr ein kleines **Raumschiff** mit Tastatur, Gamepad oder Maus über den Bildschirm lenkt und dabei auf alles feuert, was Euch an Feinden oder Gebäuden entgegenkommt. Das Spiel sieht – von der vorherrschenden, leicht "erdigen" Farbgebung abgesehen – aus wie das vor gut 1½ Jahren erschienene "Raptor" und spielt sich auch so. Einziger Unterschied: In Tyrian müßt Ihr etwas genauer darauf achten, wie Euer Schiff ausgestattet ist. Insgesamt gibt es mehr als 300 Kombinationen von Waffensystemen, die Ihr an Eurem kleinen Flieger anbringen könnt. Nicht nur die vordere Bordkanone, sondern auch Euer Schiff selbst, die beiden seitlichen Laser und der rückwärtige Raketenwerfer sowie Schild und Generator stehen zur Disposition. Natürlich könnt Ihr Euch nicht von Beginn an einfach die besten Kombinationen aussuchen, sondern müßt Euch das nötige Kleingeld erst erarbeiten.

Tyrian spielt Ihr entweder im Campaign- oder im Arcade-Modus. Wer die Campaign wählt,



Fantasialand: Action zwischen Drachenzähnen



In dem grünen Würfel ist eine Nachricht

kann das Schiff beliebig mit den gewünschten Bordsystemen ausstatten. Ihr habt einen bestimmten Geldbetrag zur Verfügung und verdient Euch in den einzelnen Missionen immer ein bißchen was dazu. Bevor Ihr startet, könnt Ihr noch ein paar Tips und Hinweise zur Rahmenhandlung durchlesen. Wer Arcade wählt, bekommt Action pur ohne störendes Beiwerk. Neue Waffen findet Ihr in kleinen Kugeln, die durch die Gegend fliegen und die Ihr mit Eurem Flieger kräftig rammen müßt, um an die begehrten Zusatzausstattungen zu kommen. Allerdings kann es durchaus mal passieren, daß Eure Super-HighTech-Waffe durch einen kümmerlichen Standardlaser ersetzt wird. In beiden Modi hat Epic zahlreiche Secret-Level eingebaut, jede Menge Geheimwaffen versteckt und auch die üblichen Gags nicht vergessen: Wer genau hinsieht, kann beispielsweise im Weltall auf ein Rudel feindlicher Erdbeeren treffen.

Die Grafik ist solide und ausreichend schnell; es gibt relativ viel Abwechslung. Einzige Besonderheit ist das Parallax-Scrolling, bei dem etwa die Wolken mit höherer Geschwindigkeit über den Bildschirm gezogen werden als der Boden.

Stolze Modembesitzer oder Netzwerkteilnehmer starten ihren Flieger auch gemeinsam mit menschlichen Co-Piloten.

ste



Um Spiele wie Tyrian mache ich normalerweise einen großen Bogen: Man setzt sich mal kurz fünf Minuten hin und stellt "wenig" später entsetzt fest, daß schon wieder der halbe Tag (oder die ganze Nacht) vorbei ist – dabei wollte man doch nur mal den ersten Level durchmachen. Das Programm gehört nicht unbedingt zur tiefsinnigsten Art von Spielen, macht aber Spaß: Die Musik dudelt fröhlich vor sich hin und die Sound-FX bewegen sich auf normal-hohem Niveau, wenn auch ohne Hang zur Innovation. Wer unbedingt etwas kritisieren will, beklagt die im Geschoßhagel manchmal fehlende Übersicht oder wird die etwas triste Farbgebung bejammern: Von beidem sollte sich der wahre Shoot'em'Up-Fan nicht abschrecken lassen. Allein schon die Neugier, was sich die Grafiker wohl für die zwanzigste Waffe an neuem haben einfallen lassen, sorgt für die nötige Motivation.

GEHT SO

Name	Tyrian	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	9,5 MByte
Hersteller	Epic Megagames	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar/mittel	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 70 Mark		Joystick, Gamepad
Spieler	1 bis 2	Extras	Netzwerk, (Null-) Modem

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔	✔	

Grafik **59%**
Sound **68%**
Spielspaß

61 %

Bilder auf

VIRTUAL KARTS



Der Urahn aller Go-Karts wurde 1957 von einem gewissen Art Ingels in Los Angeles aus ein paar alten Rohren und einem ausgedienten Rasenmähermotor zusammengeschweißt. Als der Bastler das skurrile Gefährt anschließend zum Spaß auf einem Großparkplatz ausprobierte, war er bald von einer begeisterten Menschenmenge umgeben. "Just for Fun" ist auch die Devise für "Virtual Karts", bei dem Ihr Euch, ohne einen Fuß vor die Tür zu setzen, hinters Lenkrad einer solchen Minimalkarosse klemmen und kräftig auf die Tube drücken könnt. Um Euren Trophäenschrank mit blitzblanken Kübeln aufzupeppen, müßt Ihr Euch gegen sieben computergesteuerte oder per Netzwerk von Mitspielern übernommene Pistensäue durchsetzen. Neben Einzelrennen gilt es eine Meisterschaft zu bestehen. Die zwölf Kurse, die Euch mal in die Innenstadt von New Orleans oder San Francisco, mal in die freie Wildbahn des "Haire Motor Speedway" entführen, werden dabei der Reihe nach absolviert. Wie im realen Motorsport erhalten die Erstplazierten nach jedem Rennen abhängig vom Rang Wettkampfpunkte.

Drei Motortypen lassen Euch mit Höchstgeschwindigkeiten von 80 km/h bis 160 km/h durch die größtenteils rechtwinkligen Kurven brausen. Nur das leistungsstärkste Kraftwerk benötigt ein Getriebe. Per Tastendruck könnt Ihr während des Rennens zwischen Handschaltung und Automatik wechseln. Mannigfaltige Möglichkeiten ergeben sich beim Tuning des Karts: Zahnräder mit mehr Zacken beschleunigen den Wagen zwar gemächlicher, aber dafür auf eine höhere Endgeschwindigkeit. Abhängig vom Wetter und der Streckencharakteristik sollte man auf die Wahl der passenden Reifen achten. Modebewußte Fahrer können Design sowie Farbgebung von **Overall** und Chassis individuell bestimmen. Ziemlich unspektakulär verlaufen Zusammenstöße:. Es geschieht weiter nichts, als daß Euer Vehikel verlangsamt die Fahrt fortsetzt, Schäden oder gar Gefahr für Leib und Leben sind selbst bei Tempo 150 nicht zu befürchten. *us*



In SVGA füllt das Grafikfenster gerade mal die Hälfte des Bildschirms





Platz da: Die Fahrer werfen sich gegenseitig böse Blicke und Beschimpfungen zu

Drei Zentimeter vom Boden entfernt, weder Airbag noch Sicherheitsgurt und mit 150 Sachen in die Kurve.



GEHT SO

"Virtual Karts" ist weder Fleisch noch Fisch. Für eine Simulation ist das Fahr- und vor allen Dingen das Crashverhalten der Karts zu simpel gestrickt. Tankmanöver und Boxenstops sucht der geneigte Spieler vergeblich. Andererseits fehlen die motivierenden Gags wie PowerUps und Turbos, die "Super Karts" zu einem unkomplizierten Fun-Rennspiel machten. Der Sound läßt nichts weiter als knatternde Motoren und einen wortkargen Sprecher erlauschen. Auch wenn die Häuserschluchten der Stadtkurse unnatürlich verlassen wirken und der Geschwindigkeitseindruck keine Rekorde bricht, ist die Grafik noch das Beste an Microproses Klassenabstieg von der Formel-1 zum Go-Kart. Schließlich war es uns bislang noch nicht vergönnt, solch wirklichkeitsnah animierte Polygonfahrer und plastisch erscheinende Gebäudetexturen in Augenschein zu nehmen.

Name	**Virtual Karts**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Microprose
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 – 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	0,1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerkmodus

Grafik	**70%**
Sound	**44%**
Spielspaß	

Solo	Multi
62%	63%

Bilder auf CD

WARCRAFT 2



Ohne die Hilfe und Gastfreunschaft der Zwerge und Elfen hätten die aus ihrer Heimat vertriebenen Menschen nicht viel zu lachen gehabt. Doch das traute Beisammensein wird jäh gestört, als die Orkhorden mit zahllosen Langschiffen übersetzen. Die grünen Unholde wollen keine Ruhe geben, bis der letzte Mensch sein Leben ausgehaucht hat. Im zweiten Teil von Blizzards Echtzeit-Strategiespiel könnt Ihr also entweder in der Rolle der Orks das Schicksal der Menschen endgültig besiegeln oder als edler Mensch die unheilige Invasion zurückschlagen, um die Bedrohung für immer zu bannen.

Wie schon der erste Teil, lehnt sich auch die Fortsetzung an das von Westwood mit "Dune 2" kreierte Spielprinzip an. Die jeweils rund 15 Szenarien für beide Seiten steigern Spieldauer, Kartengröße und Schwierigkeitsgrad kontinuierlich und fast unmerklich, so daß selbst Genrefremde behutsam in das Programm eingeführt werden und das Interface rein intuitiv verstehen können. Entscheidenste Verbesserung gegenüber dem Vorgänger und größter Vorteil gegenüber der starken Konkurrenz von "Command & Conquer" ist die detailliertere Grafik und die bestechende SuperVGA-Auflösung. In Eis-, Wiesen- und Ödlandschaften liefern sich Orks und Menschen nicht nur Materialschlachten, auch subtilere Missionen, wie das Eskortieren von Würdenträgern oder die Befreiung gefangengenommener Verbündeter, stehen auf dem Missionsplan. Um die zum erfolgreichen Bestehen der Aufträge nötigen Gebäude und Truppen bauen und ausbilden zu können, sind drei Rohstoffe nötig, die Ihr mit Euren Arbeitern abbauen müßt: Gold, Holz und Öl. Letzteres wird per Öltanker und Bohrinsel aus dem Meer gefördert, in "Warcraft 2" erweitert sich die strategische Herausforderung an Euch nämlich auch auf die Ozeane. Neu ist auch die Einführung des "Fog Of War". Dieser "Nebel des Krieges", der den Hardcore-Strategen unter Euch schon aus zahlreichen Strategiespielen, etwa aus dem Hause Avalon Hill, bekannt sein dürfte, läßt Euch Feinde nur dann sehen, wenn sie sich in Sichtweite Eurer Mannen aufhalten. Einmal aufgeklärtes Gelände versinkt im "Fog Of War", sobald sich Eure Einheit wieder aus dem Gelände entfernt. Lediglich die Gebäude sind weiter zu erkennen, Eure Sicht bleibt allerdings auf dem Stand der ersten Erkundung stehen, Feineinheiten verschwinden ganz. Wem diese Realitätsnähe zu anspruchsvoll











Ganz oben: Die Dämonen gehören zu den fiesesten Waffen der Orks. 3. Bild von oben: Unsere Paldinstreitmacht macht der düsteren Orkfestung den Garaus. Unten fackelt die Greiffen-Luftwaffe vorwitzige Hordenmitglieder ab.



Den Strategen brennt eine Frage auf den Lippen: Ist "Warcraft 2" so gut wie "Command & Conquer"? Die Antwort: Es ist noch besser. Das fängt bei der Grafik an, die mit gestochen scharfem SVGA und witzigen Animationen voll überzeugt. Doch auch spielerisch werden nur Trümpfe aufgefahren. Missionsbriefings wird noch eine echte Bedeutung zuteil, die Schlachten bestehen nicht nur aus einem Messen der Massen, ausgewogene Truppenteile und gerissene Strategien sind für das Bezwingen der teilweise recht knifflingen Level unabdingbar. Das Fantasy-Szenario bietet weit mehr Faszination als diffuse Pseudoweltkriege, Schiffe und Fluggeräte können gezielt gesteuert werden, viele Einheiten können ausgebaut werden (Zaubersprüche). Die Vorteile liegen klar auf der Hand und machen "Warcraft 2" zu DEM Strategiespiel für Genrefremde, Einsteiger und Fortgeschrittene.

SUPER



Dieser freundliche Herr ist kein Hydrant!

In der zwölften Ork-Mission killt Ihr abtrünnige Artgenossen (ganz oben)





Sieg! Frank ist ja sooo gut. Jetzt ist er sogar Marschall.





In fast allen Missionen kommt der Marine eine spielentscheidende Funktion zu (oben)

wird, der kann dieses Feature natürlich auch abschalten. Wie beim Konkurrenzprodukt kann man jetzt auch in "Warcraft 2" bis zu neun Truppenteile in jeweils einem Kommandofenster zusammenfassen, um die Soldaten so bequemer an einen Ort schicken zu können. Zusätzlich läßt Euch ein Iconmenü am linken Bildschirmrand Euren Getreuen Sonderbefehle wie "zwischen zwei Punkten Patrouille laufen", "die Stellung halten", "dem Einsatzführer folgen" oder "Feinde verzaubern" zuteilen. Einige der 40 Gebäude und 28 Einheiten lassen sich zusätzlich "veredeln", so könnt Ihr beispielsweise ein Rathaus zur Burg und diese wiederum zum Schloß ausbauen, aus einem Ritter wird nach Bau einer Ordenskirche ein Paladin, der sogar über Zaubersprüche verfügt. Meister dieses Gebietes sind jedoch die Zauberer auf menschlicher, und die Ogre-Magier und Todesritter auf der Ork-Seite. Drachen und Greife stellen eine mächtige Waffe dar, haben jedoch auch Schwachpunkte und sind schon mit ein paar ausgebildeten Bogenschützen leicht vom Himmel zu holen. Auf beiden Seiten gibt es todesmutige Zwergen- und Gnom-Sprengkommandos, die sozusagen als lebende Dynamitstange ganze Gebäude dem Erdboden gleichmachen können. Im Mehrspielermodus dürft Ihr gegen bis zu sieben Gegner antreten, die auch vom Computer übernommen werden können. Hier stehen Euch dann noch mal 30 zusätzliche Szenarien zur Auswahl, unter Windows sorgt ein Editor sogar für unbegrenzten Spielspaß. *fh*



Ganz klar: "Warcraft 2" ist das, was aus "Command & Conquer" hätte werden können. Super-VGA-Grafik, die trotzdem scrollt, ein genialer Soundtrack, bessere Sprachausgabe und ein Tick mehr Abwechslung lassen Blizzards Konkurrent dominieren. Der taktische Gehalt beider Programme ist zwar ungefähr identisch, doch tritt an die Stelle der teils schweißtreibenden "Command & Conquer"-Action überlegtes Hantieren mit Zaubersprüchen und Artillerie. Der Wirtschaftspart verleiht "Warcraft 2" zusätzliche Tiefe und verhindert besonders in späteren Levels unkontrolliertes Expandieren. Zudem unterscheiden sich die beiden gegnerischen Lager, Orks und Menschen, genügend voneinander, um in beiden Spielmodi gänzlich andere strategische Vorgehensweisen aufzufahren. "Warcraft 2" ist schlichtweg der bislang besten Strategie-Action-Mix.

SUPER

Name	**Warcraft 2**
Genre	Strategie
Hersteller	Blizzard
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 – 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	DOS/Win 3.1/Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **82%**
Sound **89%**
Spielspaß

Solo	Multi
89%	90%

Bilder auf

POWER-DATA

Die "Vorsicht, Eltern!"-Liste hat erstmal Pause bis neue Indizierungen zu vermelden sind. Auf vielfachen Wunsch haben wir außerdem uinsere Charts von zehn auf fünfzehn Titel erweitert.

Top 10 CD-ROM

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(–)	Rebel Assault 2
2.	(1.)	Command & Conquer
3.	(9.)	Fifa Soccer 96
4.	(8.)	NHL Hockey 96
5.	(5.)	Ascendancy
6.	(2.)	Star Trek – Next Gen.
7.	(6.)	Need for Speed
8.	(4.)	Vollgas
9.	(3.)	NBA Live
10.	(–)	Warcraft 2

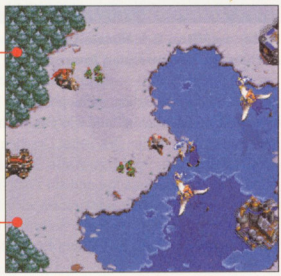
Top 10 Floppy

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(2.)	Biing
2.	(8.)	Dschungelbuch
3.	(–)	Zoop
4.	(–)	Sensible W. of Soccer
5.	(3.)	Crusade
6.	(–)	Worms
7.	(4.)	Sim City Urban Ren.
8.	(10.)	Per Oxyd
9.	(5.)	Dungeon Master 2
10.	(7.)	Psycho Pinball

Ermittelt von Joysoft Köln: 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



Top 10 CD-ROM

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer
2.	(2.)	The Need for Speed
3.	(–)	FIFA Soccer '96
4.	(9.)	NHL Hockey '96
5.	(–)	Rebel Assault 2
6.	(3.)	Battle Isle 3
7.	(7.)	Myst
8.	(–)	Ascendancy
9.	(–)	Wing Commander 3
10.	(4.)	Star Trek – A Final Unity

Top 10 Floppy

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(–)	Das Dschungelbuch
3.	(3.)	Der König der Löwen
4.	(2.)	Biing
5.	(5.)	Hanse – Die Expedition
6.	(4.)	Die Siedler
7.	(8.)	Sim City 2000
8.	(6.)	Bundesliga Manager Hattrick
9.	(–)	Aladdin
10.	(–)	Simon the Sorcerer 2

Ermittelt von Media Control Baden Baden: Erhebungszeitraum November 95

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

Top 15 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer
2.	(10.)	Crusader: No Remorse
3.	(4.)	Mechwarrior 2
4.	(2.)	Wing Commander 3
5.	(–)	Warcraft 2
6.	(5.)	Simon the Sorcerer 2
7.	(–)	NHL '96
8.	(–)	FIFA '96
9.	(6.)	Battle Isle 3
10.	(–)	Bleifuß
11.	(–)	TFX: EF2000
12.	(–)	Rebel Assault 2
13.	(8.)	Magic Carpet 2
14.	(9.)	Ascendancy
15.	(3.)	Star Trek - A Final Unity

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 1/96 sind:

Oliver Pajonk, Heede
STONEKEEP

Sascha Gazioch, Kassel
FIFA-SOCCER '96

Oliver Schneider, Schefflenz
WARCRAFT 2

Alexander Tschasche, Pfaffenhofen
TFX: EF2000

Sebastian Schultheiß, Tübingen
DESTRUCTION DERBY

Sieben Stühle, eine Meinung?

Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten Tests ganz anders urteilen müßte. Auf dieser Seite gibt jeder Redakteur seinen Senf zu jedem Titel. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen.



	Michael mg	Sascha sg	Knut kn	Frank fh	Ulli us	Peter ste	Hartmut hu	
11th Hour	3	2	4	5	4	6	2	61%
Allied General	9	8	8	9	5	7	4	86%
Anvil of Dawn	3	2	6	5	6	5	4	67%
Assault Rigs	4	4	4	1	5	6	5	62%
Conqueror	5	5	5	4	5	4	4	58%
Dark Eye	1	1	3	1	2	3	5	39%
Dark Seed 2	3	3	4	5	4	5	6	58%
Dime City	5	2	5	1	3	6	1	62%
Druidenzirkel	6	5	4	5	7	5	6	70%
Duke Nukem 3D	4	6	6	4	7	8	7	73%
Extreme Pinball	6	5	4	1	4	5	3	67%
Fighter Duel	1	2	1	1	2	2	1	19%
Full Tilt	8	6	7	3	3	6	7	76%
Great Nav. Bat. 4	4	3	6	5	5	6	6	71%
Heroes of M&M	6	3	7	3	7	6	5	71%
Mechwarrior 2 Exp.	6	9	9	6	7	8	6	87%
Mission Critical	5	4	6	6	6	7	5	71%
Mortal Coil	1	1	2	1	2	1	1	19%
PBA Bowling	4	4	3	1	4	1	3	46%
Pole Position	8	4	6	4	6	7	7	75%
Police Quest SWAT	5	8	6	6	4	7	6	70%
Power Dolls	2	2	5	3	2	4	5	50%
Rebel Assault 2	6	7	7	6	5	7	5	73%
SU-27 Flanker	1	3	2	1	1	1	2	39%
Terminator: F. Shock	7	7	7	8	8	8	6	83%
The Dig	9	8	7	6	8	9	7	85%
Thexder	3	1	2	1	2	4	2	45%
This means War	7	3	5	5	3	6	5	67%
Tie Fighter CD	6	9	8	7	9	8	6	88%
Trivial Pursuit	4	7	7	6	7	4	7	25%
Tyrian	5	5	6	2	3	6	4	61%
Virtual Karts	5	3	2	2	6	4	3	62%
Warcraft 2	10	10	9	9	9	9	8	89%

Es ist mal wieder soweit: Wir haben unsere Köpfe zusammengesteckt, um Euch die Highlights 1995 zu präsentieren.

JAHRES...

LIEBLINGE

Wer spielt(e) was? Hier ließ jeder Redakteur seinen Sympathien freien Lauf.



Michel Galuschka...
...dribbelt lieber virtuell. Bei gleich drei genialen Sportspielen von EA fiel ihm die Entscheidung schwer.



Frank Heukemes...
...der Oberstratege hat Metavira schon mindestens dreimal von Santinos Schurken gesäubert . Jagged Alliance herrscht!



Pete Steinlechner...
... zaubert sich als Magieradept mit dem vertrottelten Simon durch dessen zweites Abenteuer.

Spiel des Jahres '95

Jagged Alliance

Die Überraschung des Jahres war das Sir-Tech-Produkt auf jeden Fall. Die Hatz auf den fiesen Santino und seine Gang bietet strategischen Tiefgang satt, ohne jedoch den Nicht-Strategen durch Daten- oder Iconflut zu verprellen. In "JA" führt Ihr Eure Truppe von eigenwilligen Soldiers of Fortune über das Eiland Metavira. Jeder der über 60 Charaktere wurde mit ganz persönlichen Eigenschaften und individueller Stimme ausgestattet, und so müßt Ihr Euch nicht nur um die Gegner, sondern auch den Zusammenhalt Eurer Truppe kümmern. Zweiter heißer Anwärter auf die Krone '95 war "Command&Conquer". Wir haben uns jedoch nach langer Diskussion aus zwei Gründen zugunsten von "Alliance" entschieden: Zum ersten rechnete niemand mit einem derart guten Spiel von einem Hersteller wie Sir Tech. Zum anderen schafft es "JA" wie kein anderes Spiel selbst Strategiemuffel wie Hartmut und Sascha wochenlang an den Monitor zu fesseln.

Hype des Jahres

Zoop

Man nehme einen der größten Medienkonzerne der Welt, eine dürftig wiederaufbereitete Spielidee und eine der teuersten Werbekampagnen, die die Spieleindustrie je gesehen hat und heraus kommt "Zoop". Schon auf der Herbst-ECTS rührte Viacom kräftig die Werbetrommel und lud Journalisten aller Herren Länder zur "Zoop-Launch-Party" ein. Hier erfreuten wir uns an supersüßen und kontaktfreudigen Hostessen, Lachshäppchen und guter Musik: Zoop allerdings interessierte irgendwie keinen. Als kleines Incentive gab's noch eine Zoop-Competition mit einer New-York-Reise als Hauptgewinn, aber das war's dann auch schon. Viacom wußte schon, wozu das Brimborium gut war: Weder besonders originell noch längerfristig motivierend entpuppt sich Zoop als ein Spielchen, über das man nach spätestens zwei Wochen kein Wort mehr verlieren würde: Jeder Sharewarehändler um die Ecke bietet für ein paar Mark ganze CD-Sammlungen ähnlicher Programme. Tja Viacom: Danke für die nette Party, aber das war ja wohl nix.

Multiplayer des Jahres

Command & Conquer

Das kommerziell erfolgreichste Spiel war wohl Westwoods Echzeit-Strategieknaller. Command&Conquer stieg in alle Hitparaden direkt auf dem ersten Platz ein, wo sich das Spiel erstmal niederließ und immer noch nicht daran denkt, die Spitze abzugeben. Zwar mußte sich Westwood (zu Recht) den Vorwurf gefallen lassen, beim hauseigenen Dune 2 abgekupfert zu haben, aber die astreine Präsentation und die leichte Zugänglichkeit zum Programm, heben Command&Conquer trotzdem in den Spiele-Olymp. Im Multiplayermode bekriegen sich entweder zwei Kombattanten via (Null)Modem oder bis zu vier Mitspieler übers Netzwerk. Hier dreht C&C richtig auf und sorgte in der Redaktion für so manche durchgezockte Nacht, wo gellende Schlachtrufe und wüste Beschimpfungen zwischen Knuts und Saschas Zimmer ausgetauscht wurden. Ein dickes Lob an Westwood und Virgin für diese Multiplayer-Perle.

Softwarehaus des Jahres

Electronic Arts

Bisher wurde dieser Award an ehemalige "häßliche Entlein" des Business vergeben, die sich im Lauf des Jahres zu Paradiesvögeln mauserten. Leider erfüllte dieses Jahr keines der kleineren Häuser dieses Kriterium und so beurteilten wir die Hersteller nach Umfang und Qualität ihrer 95er Produktpalette. Und hier haben die Jungs von EA eindeutig die Nase vorn: kein anderer Publisher hat so viele Blockbuster auf den Markt gebracht wie EA, Origin und Bullfrog. Mit Spielen wie "Magic Carpet 2", "NHL 96", "FIFA 96" und "Crusader: No Remorse" ließ der alteingesessene Label alle Konkurrenten weit hinter sich. Zwar ließ sich die Firma mit dem Ochsenfrosch im Label traditionsgemäß viel Zeit mit der Entwicklung ihrer potentiellen Hits Dungeon Keeper und Syndicate 2, die erst im Frühjahr '96 erhältlich sein werden, aber das glichen die Erscheinungen der beiden Schwesterlabel locker aus. Mit "The Darkening" und "Wing Commander 4" hat EA außerdem noch zwei heiße Projekte in der Pipeline, beste Aussichten also für das neue Jahr.

ÜBERFLIEGER '95

Enttäuschung des Jahres

Phantasmagoria

Zwei Jahre lang enthusiastisch als die Revolution der interactive movies angekündigt, enttäuschte Phantasmagoria im Test von vorne bis hinten. Sowohl technisch als auch inhaltlich ging der stellenweise unnötig blutige Horrortrip gründlich daneben. Anhand der mittelmäßigen Filmsequenzen (inklusive Bluescreen-Reste und schlechten C-Movie-Schauspielern) würde jedenfalls niemand darauf tippen, daß es sich bei diesem Produkt um ein Kind der Adventure-Pioniere von Sierra handelt. Daß "Phantasmagoria" sich handlungsmäßig von einem zum nächsten Horrorfilm-Klischee hangelt, ließe sich noch entschuldigen, zeichnete nicht Roberta Williams verantwortlich für dieses Epos. Gerade ihr Name war in der Vergangenheit so etwas wie ein Garant für intelligente und unterhaltsame PC-Adventures. Wenn sich aber auf sieben CDs geradezu eine Handvoll Rätsel einfachster Machart verbergen, helfen auch große Namen nicht weiter. Better luck next time!

Schlechtestes Spiel des Jahres

Welcome to the Future

Der vielleicht unbeliebteste Jahres-Award ging 1995 an das unausgegorene Renderadventure aus dem Hause Blue Sky Entertainment. Mit einer Powerwertung von sagenhaften fünf Prozent wäre es "Welcome.." um ein Haar geglückt, den schon fast legendären Negativrekordhalter "Rorke's Drift" vom Thron zu schubsen. Diese Ehre wollten wir dem einfallslosen Produkt jedoch nicht zuteil werden lassen: Zu gewöhnlich ist das Spielkonzept, zu oft schon wurden wir von solchen Render-Machwerken genervt. "Welcome to the Future" steht in der Tradition ähnlicher Gurken wie "Vortex", "Mirage" oder "Mission Super I.Q." und repräsentiert einen traurigen 95er Trend, auf den wir gut und gerne hätten verzichten können. Wenn nämlich Softwareentwickler meinen, leichtfertigen PC-Spielern mit halbprofessionellen Rendersequenzen und Pseudo-New-Age-Atmosphäre das sauer verdiente Geld aus der Tasche ziehen zu müssen, hört der Spaß auf. Wie also schützt man sich vor solchen Langweilern? Fleißig PP lesen! *sg*

Überflüssigstes Sequel '95

Lemmings 3D

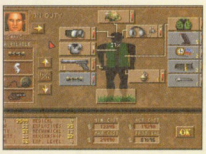
Wer kennt sie nicht, die grünhaarigen, etwas vertrottelten Nager, die sich mit stoischem Gleichmut einer nach dem anderen ins Verderben stürzen? Wohl kaum ein PC-Spieler, der nicht in den Bann der Lemminge gezogen wurde, als sie Anfang der 90er zu ihrem Siegeszug antraten. Nach zwei Fortsetzungen war das Spielprinzip nicht mehr das taufrischste, und so mußte sich schon etwas Grundlegendes ändern, um die Selbstmörder vor dem Aussterben zu retten. Was lag in Zeiten einer grassierenden 3D-Euphorie näher, als den Nagern ihre eigene dreidimensionale Welt zu verpassen? Hört sich ganz gut an, sieht auch nett aus, nur leider spielt es sich bescheiden. Lemmings 3D zeigt eindrucksvoll, wie ein Programm nur durch seine Benutzeroberfläche unspielbar gemacht werden kann. Ständig muß der Spieler die Pausenfunktion nutzen, nur um seine Perspektive neu zu justieren. Bleibt zu hoffen, daß Sony die Lemmings nun in Frieden ruhen läßt, langsam reicht's wirklich.

PUNKT-SIEGER

Sämtliche Preisträger wurden weitgehend unabhängig von der Power-Wertung durch heiße Diskussionen in der Redaktion gekürt. Wer sich lieber an Zahlen und harten Fakten orientiert, bitte schön: Hier für die Erbsenzähler und Statistikfreaks unter Euch die "mathematischen" Sieger des vergangenen Jahres, geordnet nach Genres:

Strategiespiel:	X-Com
Rollenspiel:	Stone Prophet
Adventure:	Space Quest 6
Simulation:	TFX: EF2000
Wirtschaftsspiel:	Bundesliga Manager Hattrick
Sportspiel:	FIFA '96
Geschicklichkeit:	Pitfall
Action:	Magic Carpet 2
Action Adventure:	Bioforge
Denkspiel:	Incredible Machine 2
Flipper:	Pro Pinball
Rennspiel:	Bleifuß

LIEBLINGE



Knut Gollert...
... ist ebenfalls im Jagged-Fieber. Böse Zungen behaupten, er suche immer noch nach einem Nacktbild von Brenda.



Ulrich Smidt...
fliegt auf Persern durch die Gegend. Vissuluth hat er zwar noch nicht besiegt, aber daran arbeitet unser Nordlicht noch.



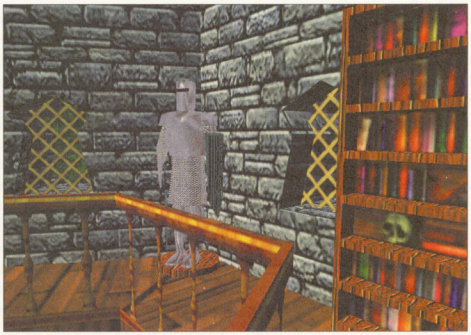
Sascha Gliss...
...hat seine Schwäche für Battletech entdeckt und stapft in seinem modifizierten Marauder durch Mechwarrior 2.



Hartmut Ulrich...
...nutzt seine Einzelkämpferausbildung zur erfolgreichen Eleminierung der Bösewichte in Jagged Alliance.

Richard GA
Lord B

Richard Garriott, auch als "Lord British" bekannt, berichtet aus der Firmengeschichte Origins und vermittelt einen ersten Eindruck von Ultima IX.



Isometrie adè: Dies ist kein Bild aus einem Intro, sondern ein erster Screenshot aus dem eigentlichen Spiel Ultima IX



Im großen ungeschriebenen Buch von der Geschichte der Computerspiele würden wohl die meisten der heute existierenden Firmen eine Seite eingeräumt bekommen. Einige Ausnahmefälle wie die Myst-Gurus Rand und Robyn Miller oder id Software würden vielleicht sogar mit einem eigenen Kapitel berücksichtigt werden. Aber keiner von ihnen käme an die Langlebigkeit und den Umfang des Werkes von Richard Garriott heran. Seit 1974 erschafft er Welten und kreierte mit Ultima die fortsetzungs- und erfolgreichste Computer-Rollenspiel-Serie westlicher Prägung. In diesem Interview erzählt er, wie er zum Avatar der Szene wurde und gibt außerdem Auskunft über den Privatmann Richard Garriott, wie ihn nur wenige kennen.

PP: Jeder Spieler auf diesem Planeten hat schon von Ultima, Lord British oder Richard Garriott gehört. Was hat dich so berühmt gemacht?

Richard Garriott: Ich denke, das hat mit meiner Ausdauer zu tun. Vielleicht auch mit der Art von Spielen, die ich mache. Wie du weißt, habe ich bereits in den Anfangstagen der Computerspiele-Geschichte angefangen, sogar noch bevor es Personal Computer gab. Meine ersten Spiele schrieb ich auf Lochstreifen. Es sind immerhin 25 kleine Fantasy-Rollenspiele, die ich auf einer Art Fernschreiber entworfen habe. Klingt wie eine ganze Menge, sie waren allerdings recht teenymäßig. Das war eine Zehn-Zeichen-Pro-Sekunde-Maschine mit einem Lochstreifenleser an der Seite. Sie war per Modem mit einem Großrechner verbunden, der sich irgendwo in der Stadt befand.

PP: Du hast also eine spielerische Vergangenheit vor Akalabeth und Ultima?

Richard: Ja, mit diesen ersten Spielen begann ich 1974. Akalabeth kam 1979 heraus und war eigentlich so was wie Ultima 0. Sogar diese kleinen Spiele auf den Lochstreifen erinnern an Ultima. Obwohl sie nicht grafisch waren und nur aus Text bestanden, konnte man sich eine zehn mal zehn Felder große Karte vorstellen, mit Asterisks als Wänden, Leerzeichen als Korridoren, Dollarzeichen als Schätzen usw. Wenn man sich das vorstellt, sah das schon sehr wie Ultima aus. Ich arbeite also an dieser Welt seit den Anfangstagen.

PP: Und du bist einer der wenigen, die es geschafft haben.

Richard: Es gibt viele Leute, die seit diesen Tagen in der Szene sind. Die Macher solcher Produkte wie Wizardry, Bard's Tale und Might and Magic können ebenfalls auf diese Erfahrung zurückgreifen, doch keiner von ihnen ist bei der Sache geblieben. Ich bin einer der ganz wenigen Entwickler dieser frühen Tage, der Entwickler geblieben ist.

RRIOTT
d British

PP: Du bist also Richard Garriott, der Entwickler. Was für eine Person ist der Privatmann Richard? Dein Haus in Austin ist fast so berühmt wie du selbst.
Richard: Ich habe es in der Computerspiele-Industrie wohl weit gebracht, aber diese Industrie ist bei weitem nicht groß genug, daß man auf der Straße wie ein Rockstar erkannt wird. Doch die Kombination von Origins Erfolg, meinem Haus und den Haunted House-Parties, haben dafür gesorgt, daß zumindest hier in Austin kein Tag vergeht, an dem ich nicht in der Öffentlichkeit erkannt werde. Das liegt zu einem Großteil an meinem Haus. Darin gibt's schon lustige Sachen. Dungeons zum Beispiel. Es hat auch eine Observatorium-Kuppel mit einem computergesteuerten Teleskop. Es gibt auch einen Swimming-Pool, der im Gebäude mit einem Wasserfall beginnt. Hinter dem Wasserfall ist eine Whirlpool-Höhle versteckt. Von der Decke kommt ein künstlicher heiß-kalt-gemischter Regen. Der Whirlpool geht dann in den im Hausinneren befindlichen Teil des Pools über, ein Tunnel verbindet diesen Teil mit dem Gartenbereich des Pools. Vom zweiten Stock des Hauses aus kann man von einem Sprungbrett in den Gartenpool springen.

PP: Im Haus soll es viele Geheimgänge geben.
Richard: Es gibt ein Netzwerk von Geheimgängen durch das ganze Haus. Eingänge dazu gibt es in jedem Raum des Hauses, jeder Eingang ist individuell designt. Einige sind mechanisch, andere elektronisch, damit es nicht langweilig wird, verstehst du? Außerdem verfüge ich über verschiedene ausgefallene Sammlungen, von alten wissenschaftlichen Instrumenten bis hin zu mechanischem Spielzeug. Im Außenbereich des Hauses habe ich einen kleinen See mit Ruderbooten. Ich besitze auch ein voll funktionsfähiges Karussell mit drei Pferden, das ich mir erst neulich habe errichten lassen. Dann wäre da noch mein Theme-Park-Bereich (lacht). Er sieht aus wie ein großes Spielzeughaus. Nun, mein ganzes Haus ist ein Spielzeughaus. Eine luxuriöse Junggesellenbude (lacht). Ab und zu veranstalte ich Feste, ansonsten ist es bei mir recht ruhig. Das bekannteste Fest ist das Haunted House-Fest, welches im und um das Haus stattfindet.

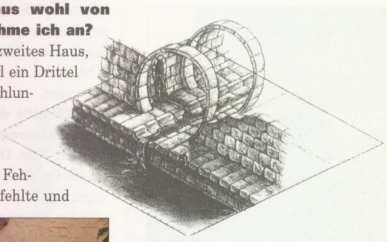
PP: Du lebst also in einem Kinderparadies?
Richard: Ja, stimmt genau. Ich bin nie richtig erwachsen geworden und hoffe auch, daß ich das nicht noch werde.

PP: Wer stirbt und dann die meisten Spielsachen hat, gewinnt!
Richard: (lacht) Genau das!

PP: Und du liegst ganz vorne.
Richard: Ich habe jetzt so viel Spielzeug, daß ich mich schon fast schuldig fühle, da sogar meine Lieblingsgegenstände nicht richtig genutzt werden. Durch das Rumstehen werden sie mehr in Mitleidenschaft gezogen als durch Benutzung.

PP: Du hast dieses Haus wohl von Grund auf entworfen, nehme ich an?
Richard: Das ist schon mein zweites Haus, das vorherige hat nicht einmal ein Drittel der Kosten dieses Hauses verschlungen. Das alte Haus habe ich entworfen und den Bau dann einer Konstruktionsfirma überlassen, der mir jede Menge Fehler eingebaut hat. Stauraum fehlte und





Oben: Ein Entwurf zu den Abwasserkanälen unter Britannia aus Ultima IX
Links: Richard Garriott entspannt vor seinem hauseigenen Wasserfall



Richard

Mr. Garriott oder Lord British, wie er liebevoll von seiner Fanschar genannt wird, gründete Origin und ist der kreative Geist hinter der erfolgreichsten Rollenspiel-Serie der Welt, Ultima.



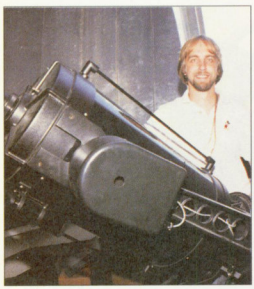
man konnte durch manche Winkel gar keine Möbel transportieren. Diesmal habe ich es auf dem Reißbrett entworfen, einem Architekten zum Überarbeiten gegeben, der meinen Vorschlag noch verbesserte.

PP: Was hat der Architekt wohl gedacht, als du sagtest, "Hallo, mein Name ist Richard Garriott. Ich möchte ein Haus, es muß viele Geheimgänge, ein Dungeon und einen Wasserfall mit künstlichem Regen haben?

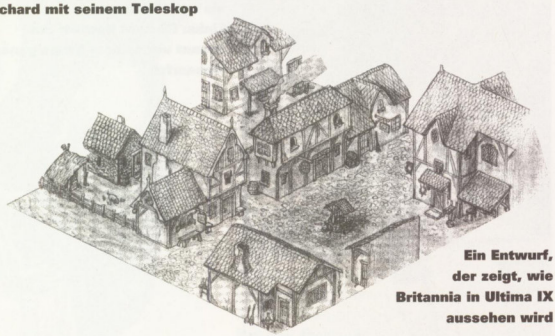
Richard: (lacht) Nicht nur der Architekt glaubte, daß ich verrückt bin! Alle Handwerker, die beim Bau beschäftigt wurden, hat es umgehauen. Als ich das Projekt meiner Bank verklickerte, haben die das nicht verstanden. Sie wollten mir kein Geld vorstrecken. Ich mußte das alles selbst finanzieren. Doch die Leute, die mir beim Bau halfen, haben sich richtig engagiert, da sie ein Teil dieses verrückten Etwas sein wollten. Es war interessant für sie, sie mußten jede Menge interessanten Firlefanz einbauen. Teilweise haben sie sogar ihre eigenen Ideen eingebracht. Die Leute, die die Einbauschränke gefertigt haben, ließen sich in jedem toten Winkel etwas einfallen, bauten Geheimfächer oder versteckte Schalter ein. Alles Dinge, die ich gar nicht vorgesehen hatte. Sie liebten meine Idee und spannen sie weiter.

PP: Vergißt du jemals, wie einer dieser Mechanismen funktioniert?

Richard: Nein. Obwohl es jede Menge davon gibt. Ich bleibe auch gut in Übung, denn obwohl es sogenannte "Geheimfächer" sind, führe ich sie ständig meinen Gästen vor, die auch alle Geheimgänge kennenlernen. Bis auf ein paar Ausnahmen, Orte, an denen ich sehr persönliche Dinge verberge.



Richard mit seinem Teleskop



Ein Entwurf, der zeigt, wie Britannia in Ultima IX aussehen wird

PP: Du hast erwähnt, dein Haus sei eine Art luxuriöse Junggesellenbude... du mußt wohl einer der begehrtesten Junggesellen in Austin oder ganz Texas sein.

Richard: Oh, ich kenne ja meine Konkurrenz nicht! Wenn man von den Klischees wie Geld, schnellen Autos, großen Häusern ausgeht, könnte man annehmen, daß das der Fall ist. Zu einer Zeit, in der Computerfreaks auch noch als cool gelten, könnte mir das schon passieren.

PP: Zurück zu Richard, dem Entwickler. Wie sieht die Geschichte aus, die von den Lochstreifen zu Lord British führte?

Richard: Nun, die Fernschreibergeschichte fand zu meiner Highschoolzeit statt. In dieser Zeit liefen mir drei Dinge über den Weg, die signifikant für mein späteres Leben werden sollten. Eine Sache waren die Computer, diese Lochstreifen-Maschinen. Ein anderes Ding waren Fantasy-Bücher wie J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe", Nummer drei waren Fantasy-Spiele wie "Dungeons and Dragons" welches genau damals, 1974, erschien. Ich interessierte mich sehr für Computer, verstand sie aber zu dieser Zeit überhaupt nicht. 1974 gab es überhaupt gar keine Möglichkeit, Computerunterricht zu nehmen. Ich war aber so sehr daran interessiert, daß ich die Fakultät so lange nervte, bis sie mir ein Projekt bewilligten, in dem wir uns ohne Lehrer die Materie selbst beibrachten. Dort lernte ich schließlich, wie man Computerspiele programmiert (lacht). Lustig war, daß damals auch keiner etwas über Programmiersprachen wußte. Und da sich das Programmier*sprache* nannte, konnte ich mich so um die Belegung einer Fremdsprache drücken. So mußte ich während meiner ganzen High School-Zeit keine Fremdsprache lernen, da ich sagen konnte, "BASIC ist meine Fremdsprache". Während der ganzen High School-Zeit schrieb ich also diese kleinen Spiele. Nachdem ich 1979 meinen Abschluß machte, arbeitete ich in einem Geschäft der Computerland-Kette als Verkäufer und lernte so den Apple II kennen. Ich empfand es als sehr aufregend, daß dieser Personal Computer einen Bildschirm besaß und damit richtige Grafiken darstellen konnte. Ich begann dann sofort damit, eines meiner Fantasy-Spiele für den Apple II umzuschreiben. Ich fügte Grafiken dazu und nannte es Akalabeth.

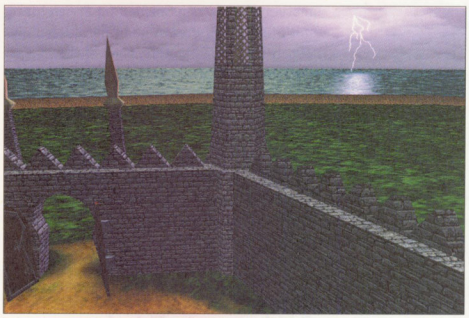
PP: Das war also der Beginn deiner Karriere?

Richard: Nein, jedenfalls nicht beabsichtigt. Es war nur ein kleines Spiel, daß ich für mich und ein paar Freunde geschrieben hatte. Ich wollte das eigentlich nie veröffentlichen. Doch der Besitzer vom Computerland-Store fand das Spiel wirklich gut und riet mir, es zu veröffentlichen. Also brachte ich den Betrag von 200 Dollar auf, der mir damals als wahnsinnig hoch erschien, und kaufte Klarsichttaschen, fotokopierte Coverblätter und kopierte die Disketten des Spiels von Hand im Computerland. Dort legten wir sie dann

auch zum Verkauf aus. Diese Art der Verpackung war übrigens damals State Of The Art, mein Spiel unterschied sich also optisch überhaupt nicht von den paar Spielen, die es dort neben meinem offiziell zu kaufen gab. Da gab es Sierra-Spiele, die nannten sich damals allerdings noch On-line, ein paar Broderbund-Programme und California Pacific. California Pacific kamen irgendwie an ein Spiel von mir heran und riefen mich eines Tages im Geschäft an. Sie luden mich nach Kalifornien ein und waren tatsächlich daran interessiert, mein Spiel zu veröffentlichen. Sie schickten mir Flugtickets, ich begab mich nach Kalifornien, unterschrieb den Vertrag und bekam in Folge Geld von ihnen geschickt. So bin ich quasi in diese Industrie hereingestolpert. Akalabeth, mein erstes richtiges Spiel, das sie in eine größere Packung steckten und dann den Preis von 15 Dollar auf 34, 95 Dollar anhoben, verkaufte sich immerhin 30.000 mal.

PP: Was recht viel ist. Ich wundere mich, daß es 1979 schon 30.000 Home Computer gab.

Richard: Das ist sogar heute noch eine Menge! Eine respektable Menge jedenfalls. Ich bekam 30 Prozent vom Verkaufspreis als Urhebergeld ausgezahlt. Für ein paar Sommerabende, die ich also mit Programmieren vertan hatte, bekam ich nun tatsächlich 150.000 Dollar! Das gefiel mir natürlich und ich dachte mir "Das kannst du nochmal!". Doch diesmal wollte ich ein Spiel machen, das speziell auf den Verkaufsmarkt zugeschnitten war. Alakabeth war kein richtiges Spiel. Du bist nur rumgelaufen und hast auf Dinge eingeschlagen. Es gab keine Story und kein Ende. Ich kramte also meine Grundidee für ein 3D-Dungeon-Spiel wieder hervor, schrieb eine Story dafür, verbesserte das Interface dra-



Ein Blick in den Hof des Schlosses von Britannia aus Ultima IX. Auch hier gilt: Keine Zwischensequenz, sondern direkt dem Spiel entnommen.

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.



matisch, fügte einen Spielteil im Freien hinzu, mit Städten, Schlössern und Charakteren, mit denen man reden konnte, eben Sachen dieser Art. Das wurde dann schließlich das erste Ultima, das anderthalb Jahre später erschien.

PP: Wie kamst du auf den Namen Ultima?

Richard: Das hat sich einfach so ergeben. Eigentlich sollte es zuerst Ultimatum heißen. Doch der Name Ultimatum war schon urheberrechtlich geschützt, wie sich herausstellte, also beschränkten wir uns auf Ultima. Der Titel hatte also strenggenommen gar nichts mit dem Inhalt zu tun.

PP: Damals tauchte auch der Name Lord British zum ersten Mal auf.

Richard: Ich besuchte während meiner High School-Zeit einen Kurs für Computer und Mathematik an der University of Oklahoma. Als ich dort im Schlafraum ankam, begrüßte ich einige der Kids dort mit "Hello" anstatt "Hi". Sie sagten "Niemand hier sagt 'Hello'. Du mußt aus England sein, also nennen wir dich British". Tatsächlich bin ich in Cambridge, England geboren, lebte dort aber nur ein paar Monate. Doch wegen dieser Herkunft blieb mir der Spitzname anhaften und ich begann meine Fantasy-Charaktere British oder Lord British zu nennen. In den Credits für meine Spiele nannte ich mich auch selbst so, aus Spaß eben. Nun, mein Publisher fragte mich das auch, "Wer ist eigentlich dieser Lord British?". Und nachdem ich ihm diese Geschichte erzählte, die du gerade erfahren hast, sagte er "Richard Garriott ist sowieso kein Name, der hängen bleibt. Dieser Lord British muß von nun an ausschließlich in den Credits auftauchen". Was also als Scherz unter Jugendlichen begann, wurde schließlich zu meinem Alter Ego.

"Was als Scherz unter Jugendlichen begann, wurde schließlich zu meinem Alter Ego"

PP: Ich weiß, daß du eine Menge toller Autos besitzt, Richard, doch wenn Lord British im Jahre 1995 leben würde, was glaubst du, welches Auto er fahren würde? Und was hast du so in deinem Fuhrpark?

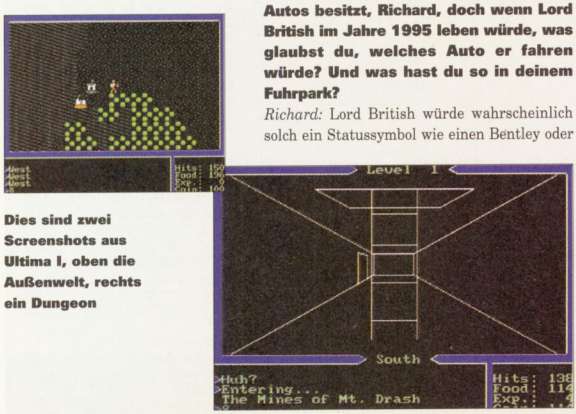
Richard: Lord British würde wahrscheinlich solch ein Statussymbol wie einen Bentley oder einen Rolls Royce fahren, ein wenig steif, aber immer noch mit genug Power unter der Haube. Ich persönlich bevorzuge die andere Seite des Spektrums. Ich liebe Sportwagen. Mein liebster Flitzer ist ein Lamborghini Diablo. Gleichzeitig mit dem Diablo habe ich allerdings zum Spaß einen Ford T von 1911 gekauft. Der Lamborghini ist der modernste, handgefertigte High Tech-Wagen und der Ford T ist der veraltetste, Low Tech-Fließbandwagen, den man sich vorstellen kann. Neulich habe ich mir einen Mitsubishi Spider zugelegt, ein Cabrio mit Hardtop. Ich habe noch einen älteren Mitsubishi, der aus dem Jahr stammt, als das 3000GT VR4-Modell zum ersten Mal herauskam. Ich habe auch einen GMC Typhoon, ein Gebrauchsfahrzeug, allerdings ziemlich schnell. Außerdem besitze ich einige Motorräder, eine Harley und ein paar Crossbikes.

PP: Damals gab es allerdings nur dich, Lord British und Ultima I...

Richard: Ultima schrieb ich übrigens auch in BASIC, allerdings mit ein paar kleinen Assembler-Einstreuungen, für die Grafik der Außenbereiche. Ultima verkaufte sich gleich viel besser als Akalabeth, ungefähr 50.000 Einheiten und der Anteil für die Urheberrechte war immer noch sehr hoch damals. Ultima war auch teurer im Verkauf, also kam so nochmal mehr Geld in meine Kasse. Es war keine leichte Zeit für mich, denn ich begann gerade an der University of Texas zu studieren, als gleichzeitig meine "Karriere" begann. Meine Noten an der Uni begannen zu leiden. Doch als dann Ultima draußen war, dachte ich mir "Mann, das ist doch viel besser als studieren!". Ich bekam immer mehr Ahnung von Assembler und wollte nun ein ganzes Spiel in dem maschinennahem Code schreiben, weil ich mir davon viel mehr versprach. Ich wollte alles schneller machen und noch mehr Features einbauen. Also machte ich mich an Ultima II. Unschön war, daß zu dieser Zeit mein Publisher California Pacific pleite ging und mir keine Royalties mehr zahlen konnte (lacht). Also mußte ich mich nach einem neuen Publisher umsehen, ich entschied mich schließlich für Sierra oder Online, wie sie damals hießen.

PP: Warum Sierra?

Richard: Meine Konkurrenzprodukte, die zu dieser Zeit auf dem Markt waren, bestanden hauptsächlich aus Arcade-Spielen, Umsetzungen von Münzautomaten, die nur eine geringe Entwicklungszeit beanspruchten. Die Leute, die solche Spiele schrieben, verwendeten darauf höchstens ein, zwei Monate. Akalabeth nahm drei Monate Arbeit in Anspruch, was für damalige Verhältnisse schon recht lange war. Ultima I verschlang ein ganzes Jahr und Ultima II sollte mich schließlich zwei Jahre beschäftigen. Als das



Dies sind zwei Screenshots aus Ultima I, oben die Außenwelt, rechts ein Dungeon

Spiel also fertig war, wollte ich meine Mühen belohnt sehen und so war mir die Präsentation diesmal ungeheuer wichtig. Ich wollte keine Klarsichttüte mit kopiertem Cover mehr, ich wollte ein Handbuch, das einem die ganze Welt erklärte und ich wollte eine richtige Schachtel. Sierra waren die einzigen, die sich dazu bereiterklärten.

PP: Und du wolltest die Stoffkarte.

Richard: Ja! Genau, die Stoffkarte. Das war der Dreh- und Angelpunkt. Als ich California Pacific verlassen mußte, stellte ich fest, daß jede Menge Publisher an meiner Arbeit interessiert waren. Als ich ihnen jedoch mitteilte, was ich mir für die Verpackung vorstellte, waren auf einmal alle verschwunden. "Nein, nein. Zu teuer". Zu teuer, das bekomme ich sogar heute noch zu hören. Ultima II verkaufte sich noch besser als der erste Teil und der Ladenpreis wurde wieder um fünf Dollar erhöht. Ich war zufrieden, mir ging es gut. Zu diesem Zeitpunkt wurden meine Universitätsnoten sehr schlecht, ich belegte dort einen Programmierkurs, den ich sogar nicht bestand.

PP: (lacht) Du bist bei einem Programmierkurs durchgefallen?

Richard: Ja. Da mußte ich mich entscheiden, entweder das eine oder das andere. Der Entschluß fiel mir damals nicht leicht. Ich verließ schließlich die Uni, um mich ganz den Spielen zu widmen.



Richard hat´s gepackt: Lässig lehnt er an seinem Lamborghini Diablo vor seinem Traumhaus

PP: Warum fiel dir das nicht leicht? Du warst jung, konntest mit etwas Geld verdienen, das du liebst.

Richard: Wegen meiner Familie. Mein Vater war NASA-Astronaut. Meine Mutter ist Künstlerin. Sie sind beide sehr gebildet und genossen die beste Ausbildung. Meine Mutter hat einen Master's Degree in Kunst und mein Vater hat

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

Preise/Stck. 2/96

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 (dV) 65,00
Rebel Ass.2(eV) 79,00
Wetlands (dA) 69,00
11th Hour (dV) 93,00
Aftershock (dA) 59,00
Air Power (dV) 75,00
Al UnserJr. (dV) 55,00
Alien Virus 65,00
Alien Virus (dV) 69,00
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) 98,00
Battle Beast (dV) 80,00
Battle Isle 3 (dV) 91,00
Berlin Connection (dV) 95,00
Bermuda Syndrome (dA) 85,00
Bing! (dV) 74,00
Blind Date (dV) 62,00
Caesar 2 (dV) 87,00
Capitalism (dV) 90,00
Claim to Power (dV) 89,00
Command: Aces o.Deep 85,00
Cong. 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
Druidenzirkel (dV) 79,00
Dungeon Master 2 (dV) 89,00
Earthworm Jim 2 (dV) 73,00
Endorfun (dA) 69,00
Entomorph (eV) 75,00
F-1 Manager (dA) 65,00
Fade to Black (dV) 94,00
Fatal Racing (dV) 73,00
Fighter Duel (dV) 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) 82,00
Jagged Alliance (dA) 82,00
Jagged Alliance (dV) 87,00
Knights of Xentar (dV) 96,00
Lemmings 3D (dV) 92,00
Magic Carpet 2 (dV) 90,00
Mechwarrior 2 (eV) 85,00
Metal Lords (dV) 88,00
Metal Lords (eV) 81,00
Micro Machines 2 (dA) 72,00

Abenteuer:
Buried in Time (dV) 79,00
Elder Scrolls II (eV) 82,00
Frankenstein (dV) 99,00
Mission Critical (dA) 79,00
Myst (dV) 72,00
Shannara (dV) 79,00
Stonekeep (dV) 99,00
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
Panzer General 2 (dA) 84,00
Perfect General 2 (dA) 84,00
Phantasmagoria (dV) 91,00
Pinball Illusions (dA) 69,00
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
Riddle of Master Lu (dV) 88,00
Ring der Nibelungen (dA) 66,00
Sato City (dA) 81,00
Sens. W. of Soccer (dA) 85,00
Shell Shock (dA) 79,00
Shivers (dA) 79,00
Sim Isle (eV) 85,00
Sim Tower (dA) 79,00
Simon the Sorc. 2 (dV) 85,00
Skaphander (dV) 69,00
Space Academy (dV) 67,00
Star Trek "Final ..." (dV) 100,00
Stonekeep (eV) 105,00
Superkarts Plus 52,00
The Hive (dA) 65,00
Thunderhawk 2 (dA) 79,00
Thunderscape (dA) 74,00
Tie Fighter (dV) 73,00
Tilt (dA) 59,00
Tiny Troops (eV) 67,00
Torin's Passage (dV) 91,00
Touché - 5th Musk. (eV) 75,00
USS Ticonteroga (eV) 74,00
Vollgas (dV) 94,00
Warhammer: Dark C.(dA) 74,00
Waterworld Action (dV) 90,00
Werewolf vs. Com. (dV) 82,00
Werewolf vs. Com. (eV) 77,00
Westwood Comp. (dV) 79,00
Whale's Voyage 2 (dV) 83,00
Will Lamkas Fußb... (dV) 65,00
Wipeout (dA) 94,00
Witchaven (dA) 71,00
Worms (dV) 73,00
Z 72,00
Zephyr (dV) 82,00

Strategie/Simulation:
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 (dV) 85,00

The Dig (eV): 69,00
Hexen (eV): 71,00

Preisänderungen u. -irrtum vorbehalten. (dA) deutsche Ani. (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

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

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192
Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette:
Bing! *D 73,90*
Caribbean Disaster *D 78,90*
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
Pole Position *D 79,90*
Psycho Pinball D 62,90
Simon the Sorcerer 2 D 78,90
Worms *D 66,90*

PC- Spiele CD - Rom:
11th Hour *D 89,90*
3D Lemmings H 88,90
3D Ultra Pinball *D 66,90*
Albion* D 84,90
Alien Odyssey D 69,90
Aliens* H 73,90
Ascendency D 79,90
Battle Beast H 77,90
Battle Isle 3 D 82,90
Bermuda Syndrom II 82,90
Bing ! D 62,90
Bioforge Gold* D 84,90
Bleifuß D 56,90
Braindead 13 D 66,90
Bundesliga Manager 3 D 64,90
Buried in Time* D 78,90
Caesar II D 76,90
Capitalism D 75,90
Caribbean Desaster D 84,90
Carrier Strike Force D 78,90
Champ ship Manager 2 D 88,90
Chewy - Esc. von F5 D 72,90
CivNet* D 89,90
Command Aces o.t D D 78,90
Command & Conquer D 88,90
Crusader- no remorse D 79,90
*Cybermage Dark1.Aw.*D 79,90*
D-Info Telefondatenb. D 29,90
Day of the Tentacle D 36,90
Der Druidenzirkel D 62,90
Der Talismann D 71,90
Destruction Derby H 88,90
Die Siedler D 39,90
Dime City D 79,90
Dungeon Master 2 D 84,90
EA Classics je 32,90
Ecth Premier, Shadow Caster, NHL Hockey 94, SSN 21 Seawolf, Strike Commander, Syndicate Plus, System Shock, Ultima 7, Ult. Underworld 1+2, Wing Armeda, Wing Commander 2)
Earthworm Jim* D 66,90
Entomorph Plague o.t. H 72,90
F1 Grand Prix 2 D 97,90*
Fade to black H 84,90
Fatal Racing H 65,90
FIFA Soccer 96 D 79,90
Gabriel Knight 2* H 83,90
Grand Prix Manager D 82,90
Heroes of Mi.& Magic D 74,90*
Hexen H 76,90
Hugo 3 D 72,90
Indy Car Racing 2 D 76,90*
L.Matth.Super Soccer D 33,90*
Little Big Adventure D 69,90
Made in Germany D 63,90
Magic the Gathering D 96,90*
Magic Carpet 2 D 79,90*
Micro Machines 2 SpecD 48,90*
Mission Critical H 78,90*
Monopoly D 69,90
Mortal Coil D 65,90*
Myst: Special Edition D 67,90
NBA Live 96 D 79,90*
Need for Speed D 79,90
NHL Hockey 96 D 79,90
Panzer General H 59,90
Panzer General 2 D 73,90*
PC Games Cheat D 28,90
PGA Tour Golf 96 D 78,90*
Phantasmagoria D 84,90*
Pinball Illusions H 59,90
Pitfall: d. Maya-Aben. D 78,90
Pole Position D 84,90*
Pro Pinball: The Web D 56,90
Psycho Pinball H 69,90
RAN Soccer D 74,90
RAN Trainer 2 D 69,90
Rayman* H 72,90
Rebel Assault 2 D 69,90
Riddle of Master Lu* D 85,90
Sens.World o Soccer D 73,90
Shanghai Gr.Moments D 76,90
Shivers H 72,90
Sid Meier Classic Coll.D 85,90
Silent Hunter* D 73,90
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 D 59,90
Space Marines D 74,90
Space Quest 6 D 75,90
Star Trek: A final unity D 95,90
Steel Panthers* D 72,90
Stonekeep* D Anfr
Talismann D 69,90
Terminal Velocity H 69,90
TFX: EuroFight. 2000 D 82,90
The Dig D 66,90
Thunderscape* D 73,90
Tie Fighter (SVGA) H 65,90
Tilt D 56,90
Top Gun-Fire at Will* D 96,90
Torins Passage D 82,90
Turrican 2 D 58,90
US Navy Fighters Gold D 84,90
Vollgas D 79,90
Warcraft 2 D 77,90
Werewolf vs Comanch. D 74,90
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,- Zuhlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden

Annahmeverweigerung: 15,- Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

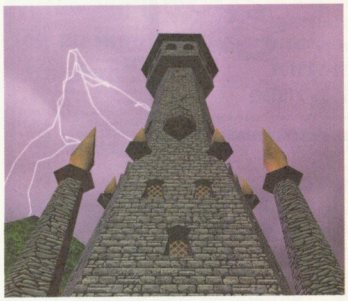


"Ich fing an, mein Leben nicht mehr nach Jahren, sondern nach Ultima-Phasen zu zählen".

zwei Doktortitel. Mein ältester Bruder ist Arzt. Mein zweitältester Bruder Robert, der mein Geschäftspartner ist, hat zwei Master's Degrees. Meine jüngere Schwester hat ihren Master's Degree. Ich bin also der einzige in der Familie, der nicht nur keinen Abschluß hat, sondern auch keinen *besonderen* Abschluß. Obwohl mich meine Familie nicht dazu drängte, an der Uni zu bleiben, war es in unserer Familie ein ungeschriebenes Gesetz, ein gewisses Maß an Bildung genossen zu haben, bevor man sich ins Leben wagte. Und ich wagte mich noch nicht mal ins Leben, sondern nur in eine künstliche Welt – in die Welt der Spiele. Trotzdem wurde ich nach meiner Entscheidung von meiner Familie voll unterstützt. Sie verstanden, daß das Ganze finanziell so vielversprechend war, daß es unvernünftig gewesen wäre, die Sache nicht weiterzuverfolgen. Ich glaube aber, daß jeder, inklusive mir, davon ausging, daß ich nach Abflauen des Computerspiele-Booms mein Studium wieder aufnehmen und meinen Abschluß nachholen würde.

PP: Wenn sie nur geahnt hätten...

Richard: (lacht) Ja, wenn sie nur geahnt hätten, daß diese Industrie mittlerweile so groß geworden ist, daß sie andere Industriezweige überholt hat. Mittlerweile lohnt es sich natürlich nicht mehr für mich, zurück zur Uni zu gehen, der Abschluß würde mir auch nichts nützen, zumindest nicht im Computerspiele-Business.



Diesen Schloßturm und den Troll werdet Ihr in Ultima IX wiederfinden



PP: Mit Ultima III hast du dich dann voll auf dem Markt etabliert?

Richard: Ja. Da Ultima II das erste Programm war, daß ich in Assembler geschrieben hatte, war es noch sehr unausgefeilt. Am Ende wünschte ich mir, noch mal von vorne anfangen zu können, um diesmal alles besser zu machen. Das habe ich dann auch getan. So kam die Serie zustande. Eigentlich mehr aus dem Grund, da ich jedesmal alles besser machen wollte. Meine Konkurrenz damals, die frühen Wizardrys, sie verkauften sich noch besser als meine Ultima-Spiele. Sie entwickelten jedoch eine andere Strategie, Wizardry 2 und 3 waren nichts anderes als Wizardry 1 mit anderen Karten, neuen Monstern und einer anderen Story. Die Technologie blieb im Prinzip die gleiche. Doch so kannst du mit einem Nachfolger immer nur annähernd die Verkaufszahlen des Vorgängers erreichen. Im Gegensatz dazu hat sich der ständige technologische Wandel der Ultima-Serie bezahlt gemacht, auch heute noch übertrifft jede Ultima-Folge ihren Vorgänger an Verkaufszahlen. Ich fing an, mein Leben nicht mehr nach Jahren, sondern nach Ultima-Phasen zu zählen. Zu der Zeit, als ich an Ultima III arbeitete, 1983, begann ich mich aufgrund vertraglicher Schwierigkeiten nicht mehr mit Sierra zu verstehen. Ich mußte mich wieder nach einem neuen Publisher umsehen. Gerade da bekam mein Bruder seinen zweiten Master's Degree. Und mein Bruder ist der geborene Unternehmer.

PP: Warum das?

Richard: Eine Geschichte, die ich sehr gerne erzähle und für die er mich haßt, ist, daß meine Mutter eines Tages in sein Jugendzimmer kam, wo er auf dem Boden lag, sein Körper komplett mit Ein-Dollar-Noten bedeckt. Meine Mutter fragte, "Robert, was machst du da?" Und mein Bruder sagte, "Mom, ich wollte nur mal wissen, wie es sich anfühlt, komplett mit Geld zugedeckt zu sein."

PP: Vom Geldschwimmer zum Geschäftsführer deines Unternehmens (lacht)...

Richard: Ja., mein Bruder schlug mir also vor, gemeinsame Sache zu machen. Am 28. Februar 1983 gründeten wir also Origin. Wir hatten den Vorteil, in unserer neuen Firma gleich mit Ultima III, also einem eingeführten Titel beginnen zu können. Toll war, daß ich jetzt fortan immer Zuschriften von Leuten bekam, die meine Produkte spielten. Das war mehr Kritik als Fan-Post. Einige Leute schrieben sogar recht bösartige Dinge...

PP: Bösartige Dinge? Was zum Beispiel?

Richard: Nun, religiöse Gemeinschaften, die mich als satanischen Manipulierer der Jugend Amerikas beschimpften und solche Sachen. Eltern schrieben mir, die das Spiel noch nicht einmal gesehen, geschweige denn gespielt hatten. Ich war in einer schwierigen Phase, ich war 25 und einerseits fühlte ich mich zwar toll, endlich von zu Hause weg zu sein, vermißte allerdings jemand, der mich beraten konnte und der mir Beistand leisten konnte bei den wichtigen Entscheidungen, die ich für mein Leben zu treffen hatte. Ich mußte mich noch selbst im Leben finden und erhielt zur gleichen Zeit diese demoralisierenden Briefe. Es war eine Phase, in der ich tief in mich hineinschaute.

PP: Das zeigt sich auch in Ultima IV, denke ich. Die Serie nahm auf einmal einen gänzlich anderen Verlauf.

Welche Änderungen das genau waren, wohin sich die erfolgreichste Rollenspiel-Serie aller Zeiten entwickelte, welche Kommentare Richard zu den "Anschuldigungen" der Fans in Sachen Ultima VIII gibt und wie die wiederum grundlegenden Veränderungen von Ultima IX aussehen werden, erfahrt ihr im zweiten Teil unseres großen Richard Garriott-Interviews in Power Play 3/96.

Das Computerspiele-Magazin mit neuem Design, komplett vierfarbig, vielen Spieletests, den aktuellen Trends, Tips und Strategien sowie wahlweise mit einer prallvollen CD-ROM.



Das neue Power Play Testabo.

Eine tierisch gute Sache.

Mit oder ohne CD

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

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

POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)

☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

TECO95

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift

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

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Großes Interview!

Wing Commander IV

Die Ankündigungsspezialisten von Origin haben wieder zugeschlagen: Bis zur Ausgabe 3/96 soll's nun tatsächlich da sein – mal sehen, ob sich das Warten lohnt.



Z

Echtzeitstrategie mit Panzern und Blechsoldaten – schaffen es die Bitmap Brothers "Command & Conquer" und "Warcraft II " die Show zu stehlen?



CyberMage

Neuer Anlauf von David W. Bradley: Mal sehen, ob der "Wizardy"-Macher wieder mal einen Klassiker geschaffen hat.



Top Gun

HighEnd-Flugsimulation für Einsteiger: Spectrum Holobyte auf dem Interactive-Movie-Trip. Wir haben die Tomcat durchgecheckt – das Ergebnis lesen Nachwuchs-Mavericks in der nächsten Power Play.



3/96

erscheint am **14. Februar**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Sascha Gliss (sg), Ulrich Smid (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ingo Horn (ih), Kai Hamann, Thomas Kittel, Marc Hofmann
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/4613-335
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Bethesda/Virgin

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.: 0852-7640989, 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: Abo-Verwaltung AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St. Gallen Tel: 071/374415
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



POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

Die CD-ROM zur Power Play. Eine runde Sache

POWER PLAY MITMACHKARTE

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



Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

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

_____

Meine Adresse:

Name/Vorname: _____

Straße/Hausnummer: _____

PLZ/Wohnort: _____

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

Neuer Anlauf von David W. Bradley: Mal sehen, ob der "Wizardy"-Macher wieder mal einen Klassiker geschaffen hat.

Top Gun

HighEnd-Flugsimulation für Einsteiger: Spectrum Holobyte auf dem Interactive-Movie-Trip. Wir haben die Tomcat durchgecheckt – das Ergebnis lesen Nachwuchs-Mavericks in der nächsten Power Play.

3/96

erscheint am **14. Februar**

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: Abo-Verwaltung AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St. Gallen Tel: 071/374415
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

Krombacher

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.



Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach · Am Rothaargebirge · Telefon 02732/880-0

EINE PERLE DER NATUR.


Mild Power
JAVAANSE JONGENS