

POWER

5/96

PLAY

RAW

DM 6,50
€ 50,- / sfr 6,50
Lit. 9000/hft 8,-
dkr 35,- / fmk 32,50
MAGNA
MEDIA

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Tips + Tricks + Hintergründe
**EXTRA BEILAGE:
ALLES ÜBER
DESCENT 2**

Fantasy General

**Strategiespiel
der Extraklasse**

Getestet

**Der richtige
Online-Dienst
für Spieler**

Quake

**Das bessere
3D-Ballerspiel?**

**2 TOLLE
AKTIONEN**

★ **Dein Name in
einem Top-Spiel**

★ **1 Woche USA
für 2 Personen**

bad mojo

**Kafkas Alptraum:
Gefangen im Körper
einer Kakerlake**

> Außerdem: Cyberia 2, Terra Nova,

> Deep Space 9 - Harbinger, Ripper



Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder aufstehen.

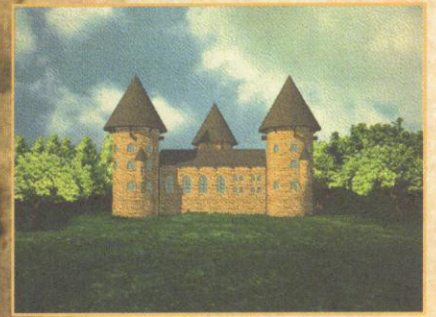
- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplette in Deutsch

Die



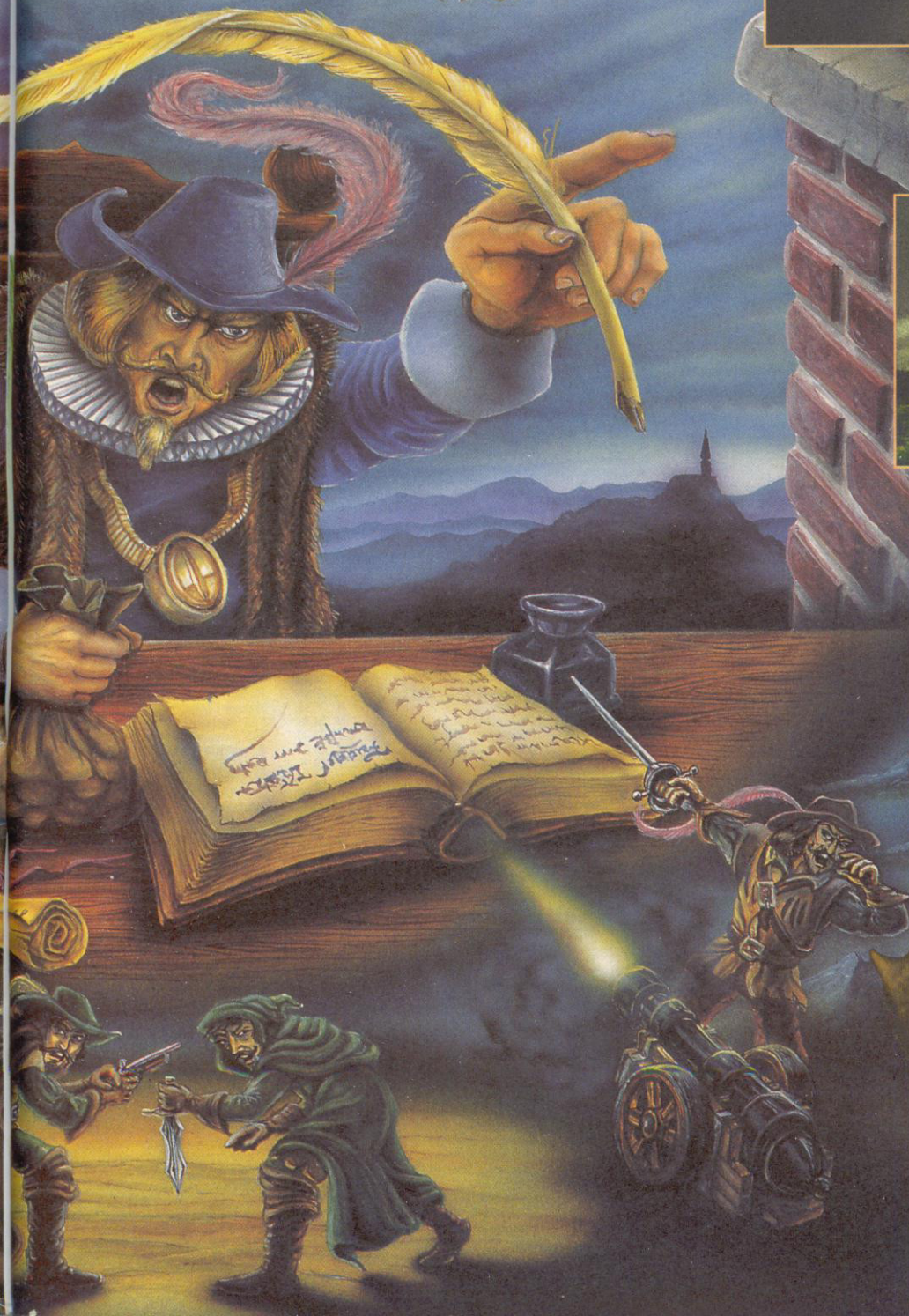
Fugger

II



*Jetzt im
Handel!*

*für PC
CD-ROM!*



SUNFLOWERS

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 211 88**
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

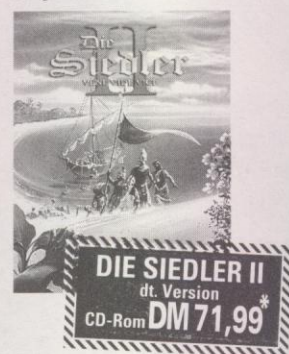
3D Atlas - Windows 95	V 73,99
3D Ultra Pinball	A 65,99
3D Lemmings	V 89,99
5th Musketeer	V 69,99
11th Hour	V 89,99
ABC-World of Animals	A 73,99
Abuse	V 66,99
Aces Collection	V 69,99
Across the Rhine (1944)	V 99,99
Action Soccer Deluxe (incl. Gamepad)	V 71,99
AD&D 2: Masterpieces	E 69,99
(AI) Quadra Dark Sun 1 & 2, Ravenloft 1 & 2, Menzoberranzan	A 74,99*
Addams Family Pinball	A 84,99*
After Shock	A 84,99*
AH 64D Longbow	V 84,99*
Air Havoc Controller	V 69,99
Albion	V 69,99
Alien Odyssey	V 69,99
Aliens	V 69,99
Alien Trilogy	A 79,99*
Alien Virus	A 84,99
Alone in the Dark Trilogy (1 bis 3)	V 67,99
America 1861 - Civil War	V 84,99
Angel Devoid	A 59,99
Apache Longbow	V 74,99
Arcade America	A 79,99
Arcade Classic	V 69,99
Archibald Applebrook	V 74,99
Ascendancy	V 77,99
Assault Rigs	A 67,99*
Asterix	V 65,99
Atari Action Pack	V 53,99
Atari Action Pack Vol. 2	E 53,99
ATF US (X Fighters)	V 84,99*
Beavis & Butthead (WIN 95)	V 74,99
Baryon	A 54,99
Batman Forever	A 79,99
Battle Beasts	A 79,99
Battlecruiser 3000 AD	V 64,99*
Battles in Time	V 77,99
Battle Isle 3 WIN	V 69,99
Battle Race	A 79,99*
Bazooka Sue	V 84,99*
Berlin Connection	V 99,99*
Bermuda Syndrom	A 84,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl je DM 12,99

Big Red Racing	V 71,99*
Bling!	V 63,99
Bioforge	V 45,99
Bliefur	A 51,99
Blind Date WIN	V 59,99*
Bolo	V 54,99
Braindead 13	V 64,99
Bundesliga Manager 3	V 69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V 49,99
Buried in time	V 74,99
Burn Cycle	V 74,99
Burning Steel 4	V 69,99*
Caesar 2	V 77,99
Capitalism	V 77,99
Carrier Strike Forces	V 79,99
Caribbean Disaster	V 84,99
Champion Chip Manager 2	V 93,99
Chewy - Flucht von F5	V 59,99
Chronomaster	A 74,99*
Civilisation 2	V 89,99*
Civ Net	V 93,99
Claim to Power	V 83,99
Clayfighter 2	A 73,99*
Comanche vs. Werewolf	V 79,99
Combat Classics III	A 69,99
Command: Aces of the Deep	V 79,99
Command & Conquer	V/E 79,99
Command & Conquer Mission Disk V	V 29,99
Comix Zone	A 56,99*
Conquest of the New World	V 79,99*
Conqueror	V 77,99
Cranberries	A 44,99
Crusade	V 84,99
Crusader No Remorse	V 79,99
Cybermage - Darklight Awakening	V 79,99
Cyberia 2	V 75,99*
Cyberspeed (WIN95)	V 69,99*
D	V 79,99*
Daedalus Encounter	V 89,99
Daedalus Encounter WIN 95	V 89,99*
Daggerfall	V 81,99*
Damnesia	A 74,99*
Damocles (Mercenary 3)	A 74,99*
Darker	A 74,99
Das Schwarze Auge 2	V 79,99
Das schwarze Auge 3	V 79,99*
Death Gate	E/V 74,99*
Death Keep WIN 95	E 69,99*
Deep Sea (X-COM, Subwar 2050)	V 54,99*
Deep Space Nine	A 79,99*
Der Druidenzirkel	V 61,99
Der Planer 2	V 79,99*
Der Reeder	V 49,99
Der Seelenturm	V 74,99

Descent 2	A 79,99*
Descent 2 Mission Builder	A 37,99*
Destruction Derby	A 89,99
Die Akte Marilyn Monroe	A 84,99
Die Fugger	V 79,99*
Die Schlümpfe - Comic Buch	V 54,99
Dime City	V 79,99
Discworld	V 75,99*
Double Trouble	A i.Vorb.
Dungeon Keeper (DOS u. WIN 95)	V 43,99
Dungeon Master 2 plus Warcraft	A 74,99*
Earth Command	V 79,99
Earthsiege	V 37,99
Earthsiege Data	E 71,99*
Earthsiege 2	V 79,99*
Earthworm Jim (WIN 95)	V 65,99
Elisabeth 1	V i.Vorb.
Empire 2	E 69,99
Entorfun	A 64,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A 69,99
Extreme Pinball	A 54,99
F1 Grand Prix Manager 96	V 73,99*
Fast Attack	V 64,99
Fatal Racing	V 69,99
Fifa Soccer 96	V 79,99
Flight Unlimited	V 89,99
F55 Aircraft Apollo Coll. 1	V 49,99
F55 Aircraft Apollo Coll. 2	V 49,99
F55 Aircraft Coll. Rekordflugzeuge V	V 49,99
FS 5 Designer 2.0	V 69,99
F55 European 1	V 54,99
F55 Flight Shop	A 75,99
F55 Hawaii	E 45,99
F55 Hong Kong	A 49,99
F55 Szenary Deutschland Nord	A 49,99
F55 British Isles	A 49,99
F55 Szenary Kanarische Inseln	A 59,99*
Flugsimulator 5.1	V 107,99
Flux	V 35,99*
Flying Tigers	A i.Vorb.
Formula One Grand Prix 2	V 99,99
FPS Football 96	E 65,99
Frankenstein	V 79,99
Freddy Pharkas	A 44,99
Fritz 4	V 131,99
Future Dimension	V 64,99
FX Fighter	V 74,99
Gabriel Knight 2	V 84,99
Gabriel Knight 2	A 77,99
Gene Wars	V 79,99*
Gender Wars	V 74,99*
Grand Prix Manager (F 1)	V 84,99
Hardball 5	A 74,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E 79,99
Hattrick	V 79,99
Heart of Darkness	A i.Vorb.
Heroes of Might & Magic	V 77,99
Hugo	V 71,99
Human Recall	V 79,99
Ice & Fire	A 67,99*
Imperium Romanum	V 84,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V 65,99
Incredible Cars	V 49,99*
Indy Car 2 - Enhanced Version	A 74,99
In the first Degree	A 79,99
Iron Angel	V i.Vorb.
Jagged Alliance	V 89,99
Jerusalem	V 73,99
Jewels of the Orakel	V 84,99
John Madden Football 96	A 79,99*
Judge Dredd	A 79,99*
Kingdom - The far Reaches	A 79,99
Kingdom of Magic	V 74,99*
Kid's Kid (Incredible Machine, Woodruff)	V 74,99
King's Quest 7	V 84,99
King's Quest Collection (1-6)	A 84,99
Knight's Chase (Time Gate)	V 84,99
Knights of Xentar	V 91,99
Krypton Egg	V 41,99
Lands of Lore 2	V 89,99*
Last Dynasty	V 37,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfrya	V 74,99
Links 386 Data CD's je	E 49,99
Links 386 Troon North	E 49,99
Lion	V 67,99*
Locus	A 89,99
Lode Runner On-Line	V 79,99
Lords of the Realm	V 63,99
Lost Eden	A 74,99
Mad TV 2	V 79,99*
MAG	V 74,99*
Magic the Gathering (WIN 95)	V 104,99
Marco Polo	A 59,99
Mechwarrior 2	V 79,99
Mechwarrior 2 Mission	A 41,99
Mega Pack 3	A 79,99
(Vortex, Novostorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeymen Project)	A 81,99
Megapack 4	A 81,99
(Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer 94, Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)	A 49,99
Micro Machines 2 Special Edition	V 59,99
Millenia	V 59,99
Mirage	E 89,99*
Mission Critical	A 74,99
Monopoly	V 59,99
Monsterized	V i.Vorb.
Mortal Coil	V 59,99

Myst Special Edition	V 65,99
Nascar Track Pack	A 39,99
NBA JAM Tournament Edition	V 79,99
NBA Live 96	A i.Vorb.
NCCA Basketball 2	V 79,99
Need for Speed	V 84,99
Networks	V 79,99
NHL Hockey '96	V 69,99
One must fall	V 69,99*
Panzer General 2 (WIN 95)	A 69,99
Panzer General 2 (WIN 95)	E 79,99
Papazzi	V 69,99*
Pelko	V 79,99*
PGA European Tour	V 79,99*
PGA Tour Golf '96	V 79,99
PGA Tour Golf Data	V 39,99
Phantasmagoria (7 CD's)	V 84,99
Pinball Fantasies Deluxe	A 71,99
Pinball Illusions	A 55,99
Pinball Mania	A 59,99
Pinball Wizard 2000	V 67,99
Pinball World	A 63,99
Pitfall (Win 95)	V 79,99
Pole Position	V 89,99*
Police Quest 4	V 25,99
Police Quest Collection	A 71,99*
Police Quest SWAT	A 71,99*
Police Quest SWAT	V 79,99*
Pool Champion (WIN 95)	A 61,99
Power, Corruption & Lies	A 59,99
(Powerth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)	V 64,99
Prince of Persia Collection	A 47,99
Prisoner of Ice	V 59,99
Project Paradise	V 79,99*
Pro Pinball - The Web	V 64,99
Prototype	V 79,99
PsiMaster	V 89,99*
Psycho Detective	E 74,99
Psycho Pinball	A 71,99
Quarterback Attack (WIN 95)	E 67,99*
Quest for Fame	Mus 89,99
Q - POP	V 69,99
Quick the thunder rabbit	A 29,99
Radix	A 51,99
Ran Fun Special	V 32,99
Ran Soccer	V 77,99
Ran Tore Quiz	V 59,99
Ran Trainer 2	V 71,99
Raven Project	V 53,99
RayMan	A 64,99
Realms of Chaos	A 49,99
Rebell Assault 2	A 74,99
Rebell Assault 2	V 84,99*
Red Ghost	V 79,99*
Revolution X	A 79,99*
Riddle of Master Lu	E 74,99
Riddle of Master Lu	V 77,99
Ring der Nibelungen	V 59,99*
Ripper	V 79,99*
Rise 2: The Resurrection	V 79,99*
Rivers of Dawn	V 67,99*
Road Warrior	A 59,99
Robinsons Requiem	A 79,99
Saga of Aces	A 65,99
Scavenger	A i.Vorb.
Schleichfahrt	V i.Vorb.
Sea Legends	V 85,99*
Sensible Golf	V 79,99
Sensible World of Soccer	A 49,99
Shannara	V 77,99
Shanghai Great Moments	V 74,99*



DIE SIEDLER II
dt. Version
CD-Rom DM 71,99*

Shellshock	V 74,99*
Sherlock Holmes 2 - Rose Taitoo	V 79,99*
Shivers	A 79,99
Shockwave Assault Win 95	V 79,99
Sid Meier Classics	V 84,99
(Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates Gold)	V 69,99*
Silent Hunter	A 69,99*
Silent Steel	V 107,99
Silverload	V 69,99
Sim City 2000 WIN95	V 91,99
Sim City 2000 Collection (WIN 95)	V 91,99
(URK-Szenary 1+Bonus-Städte London, Venedig, Sydney)	V 65,99
Sim Classics 2-Sim East, Sim Farm, A-Train	V 79,99
Sim Isle	V 79,99
Sim Town	V 65,99
Simon the Sorcerer 2	V 79,99
Simon the Sorcerer 2 (WIN95)	V 79,99
Sim Tower	V 79,99
Space Academy	A i.Vorb.
Space Bucks (WIN95)	V 65,99*
Space Hulk (WIN 95)	E 79,99*
Space Marines	V 77,99
Space Quest 6	V 79,99
Space Quest Collection (1-5)	V 84,99
Star Ranger	V 57,99
Space Ship Warlock	V i.Vorb.
Star Trek: Next Generation	V 69,99
Star Trek Judgement Rites Enh.	A 79,99
Star Trek Omnimedia/Encyclopedia	E 79,99
Star Trek Technical Manual	V 99,99
Steel Panthers	V 69,99
Stonekeep	V 87,99
Storm	V 79,99*
SU - 27 Sukhoi	A 69,99
Super Star Wars	V 61,99*
Syndicate 2 - Wars	V i.Vorb.

Talisman	V 74,99
Teamchef	V 85,99*
TekWar	V 74,99
Tempest 2000	A 67,99
Terminal Velocity	A 79,99
Terminator Future Shock	V 75,99
TFX EF2000	V 84,99
The Chaos Control	V 74,99
The Darkening	V i.Vorb.
The Dig	E 69,99
The Dig	V 77,99*
The Scroll	V 59,99
Thexder (WIN 95 only)	V 59,99
This Means War	V 84,99*
Thunderhawk 2	A 74,99
Thunderscape	A 69,99*
Tie Fighter	A 71,99
Tilt	A 51,99
Tiny Troops	A 69,99*
T-MEK	A 77,99*
Top Gun - Fire at Will	V 104,99
Zop Gun	E 89,99*
Torin's Passage	V 84,99
Total Distortion	E 74,99*
Tower	A 89,99
Transport Tycoon Deluxe	V 85,99
Trial by Magic	A i.Vorb.
Tri - Tryst (Windows 95)	A i.Vorb.
Trivial Pursuit	V 74,99
Turrican 2	V 59,99
UEFA Champion League	A 75,99*
Urmels Flustudio	V 79,99
US Navy Fighter Gold	V 84,99
USS Ticonderoga	A 69,99
USS Ticonderoga (WIN 1)	A 69,99*
Virtual Karts	V 85,99
Vollgas (Full Throttle)	V 64,99
War College	V 64,99
Warcraft 2	V 79,99
War at Sea	A 54,99
Wargame Bundle	E 36,99*
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords)	V 69,99
Warhammer - Im Schatten...	A 69,99
Warhammer - Gehörnte Ratten	E 69,99
Warlords 2 Deluxe	E 71,99
Warriors	V 79,99
Waterworld Action	V 89,99*
Waterworld Strategy	V 89,99*
Wayne Gretzky All Stars	A 69,99
Werewolf vs. Comanche	V 79,99
(Update und Netzwerkfähig)	V 79,99
Westwood Compilation	V 74,99
(Kyandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)	V 59,99
Wetlands	V 59,99
Willi Lemkes Fussballmanager	V 59,99
Wing Armada Windows	A 74,99*
Wing Commander 4	V 99,99
Wing Commander 4	E 99,99
Wipeout	A 89,99
Witchaven	A 71,99
Wolf-The Simulation	V 67,99*
Woodruff (Goblins 4)	V 71,99
Worms	V 65,99
Wrath of Earth	A 51,99
WWF Wrestlemania	V 79,99
X - Wing Collection	V 79,99
Z	A 75,99*
Zone Raider	A 67,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A 24,99
Aces over Europe	V 24,99
A-Gent	V 29,99
Alien Logic	A 39,99
Alone in the Dark 1	V 34,99
Alone in the Dark 1 plus 2	V 49,99
Alone in the Dark 3	V 74,99
Arcade Pool plus Overdrive	A 35,99
Battle Isle 2 Pack incl. Szenary CD	V 74,99
Beneath A Steel Sky	A 24,99
Bureau 12	V 19,99
Burning Steel 2	V 39,99
Burning Steel 3	E 43,99
Caesar	A 24,99
Civilisation	A 39,99
Creature Shock	A 24,99
Dark Sun 2	A 35,99
Dark Universe	V 29,99
Das schwarze Auge 1	V 41,99
Dawn Patrol	V 34,99
Day of Tentacle	V 29,99
Der Clou plus Profidisk	A 39,99
Descent	V 34,99
Die Siedler	V 39,99
Die total verrückte Rally	V 51,99
Die total verrückte Rally m. Gamepad	V 51,99
Dreamweb	V 29,99
Dune 2	V 31,99
EA Sports Rugby	E 19,99
Elite 2	V 24,99
Erbe der Erde	V 39,99
Extractors	A 59,99
Fifa '94	V 29,99*
Fritz 3 (Jetzt auf CD !!!)	V 45,99
Gabriel Knight 1	V 24,99
Goblins 1 und 2	V 24,99
Goblins 3	V 24,99
Golden 10	A 39,99
Railroad Tycoon, Silent Service 2, Red Storm Rising, Gunship, Mig 29, Kick off 2, First Samurai, Megalomania, Chesspl. 2150, Perfect General)	V 39,99
Hammer of the Gods	A 19,99
Harrier Jump Jet	V 24,99
Hell (Adv. Point)	A 24,99
Hellfire Zone	V 29,99
Historyline 1914-1918 (Classic Line)	V 29,99
Hole in One	A 24,99
Hollywood Pictures	V 29,99
Inca 1	V 24,99
Indiana Jones 4	V 31,99
Indy Car Racing	A 24,99
Inferno	V 24,99
Kings Quest 6	V 35,99
Kyandia 3 (Hand of Fate)	V 24,99*
Kyandia 3	A 29,99
Labyrinth of Time (EA Classic)	V 35,99
Lands of Lore	V 24,99
Lost in Time 1+2	V 59,99
Made in Germany	V 59,99
(Das schwarze Auge 2, Battle Isle 2, Ansoff)	V 59,99

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Bioforge	V 39,99
Cyberwar	A 39,99
Desert Strike+Jungle Strike	A 19,99
Dungeon Master & Warcraft	V 39,99
EA Sports Rugby	A 9,99
Fade to Black	V 33,99
Fifa Int. Soccer 95	V 39,99
Hi Octane	V 27,99
Magic Carpet+Data Hidden World V	V 39,99
Magic Carpet II	V 45,99
Marine Fighters (US Navy F. Data)	V 9,99
NHL 95	A 29,99
Panzer General	A

Kommen Sie im Herbst nochmal wieder!

Die größte Computermesse der Welt, die CeBIT in Hannover, ist mittlerweile so gigantisch, daß schon die schiere Größe zum Problem wird. Aussteller klagen über das Gedränge und Getöse auf den Gängen, man könne sich nicht mehr vernünftig ums Business kümmern. Wie schon vor rund zehn Jahren beschlossen die Veranstalter daher, die Veranstaltung zweizuteilen (die CeBIT entstand ja selbst

aus der Abtrennung von der "Hannovermesse Industrie"), und den privaten Computerfreunden eine eigene Messe im Herbst zu spendieren, die "CeBIT Home". Gleichzeitig erhöhte man den Eintrittspreis für eine Tageskarte von 35 auf 50 Mark – um wenigstens einen Teil der Privatleute abzuschrecken. Ob das Konzept aufgeht, ist allerdings noch alles andere als sicher: Erstens drängten sich ungeachtet der hohen Preise wieder mal mehr Besucher durch die Hallen als je zuvor – und zwar überwiegend private – zweitens ist es alles andere als sicher, ob die Aussteller, die jetzt in Hannover waren, im Herbst nochmal das gleiche Geld auszugeben bereit sind. Letztlich stellt sich die Frage, ob die CeBIT Home nicht mit anderen consumerorientierten Messen kollidiert, beispielsweise mit der "Computer '96", die im Oktober in Köln stattfindet oder der "Electronic

**Eignet sich
Hannover als
Standort für
eine deutsche
Consumer-Messe?**

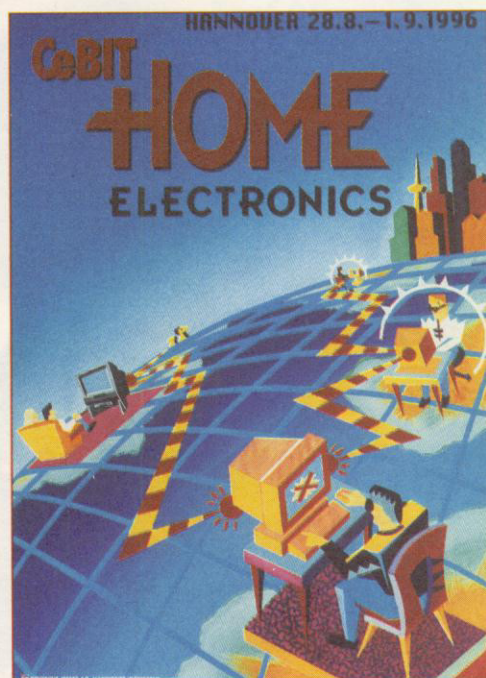


Vertrösten keinen Kunden auf den Herbst: unsere freundlichen Mädels vom Anzeigen-Team Natalie Regnault (links) und Carolin Gluth. Fanpost wird natürlich weitergeleitet...

Bits & Fun" in München, die Ende November über die Bühne geht. Schau' mer mal!

Die Trends der CeBIT? Im Grafikkartenbereich herrschte vor allem Begeisterung für den "S3 Virge". Es zeichnet sich ab, daß 3D-Beschleunigerkarten als Stand-Alone-Lösung wohl ebensowenig Zukunft haben wie reine MPEG-Decoderkarten. In jedem Fall wartet die Branche auf die DVD, die Digital Video Disc, die im Gegensatz zur herkömmlichen CD kleinere Abstände zwischen den Pits hat, sich in mehreren Layern bespielen läßt und die mehr als 10 GByte Daten aufnimmt. Bis der Computer dagegen im Wohnzimmer steht und zum allgemein akzeptierten Multimedia-Unterhaltungsgerät aufsteigt, dürfte es noch dauern, auch wenn wieder allerhand futuristische Studien zu sehen waren. Über die Neuerungen werden wir Euch in den kommenden Heften auf dem laufenden halten – in Vergleichstests fertiger (!) Produkte.

Eure PP-Redaktion



[News & Previews]

- 008 News-Cocktail**
Was zu klein war für ganze Seiten
- 020 Zork Nemesis**
Altehrwürdiger Name mit neuem Konzept
- 021 Der kleine Klugscheißer**
Eulenspiegelerei über den undankbaren Job des PR-Managers
- 022 Power Play Online**
Spielen im globalen Dorf - Online-Dienste im Vergleich
- 030 Quake**
Überraschende Testversion in CompuServe
- 032 Jane's ATF**
Im Cockpit der „Next Generation Fighters“
- 034 Time Commando**
Zeitreise-Action im Zentralcomputer
- 036 Conquest of the New World**
Welt-Erkundungs-Mix von „Civilization“ und „Die Siedler“
- 038 Blood & Magic**
Rasante Echtzeit-Strategie in „Forgotten Realms“-Szenario
- 040 Orion Burger**
Comic-Adventure mit Witz und intergalaktischem Fastfood
- 054 Die Fugger II**
Historische Wirtschaftssimulation



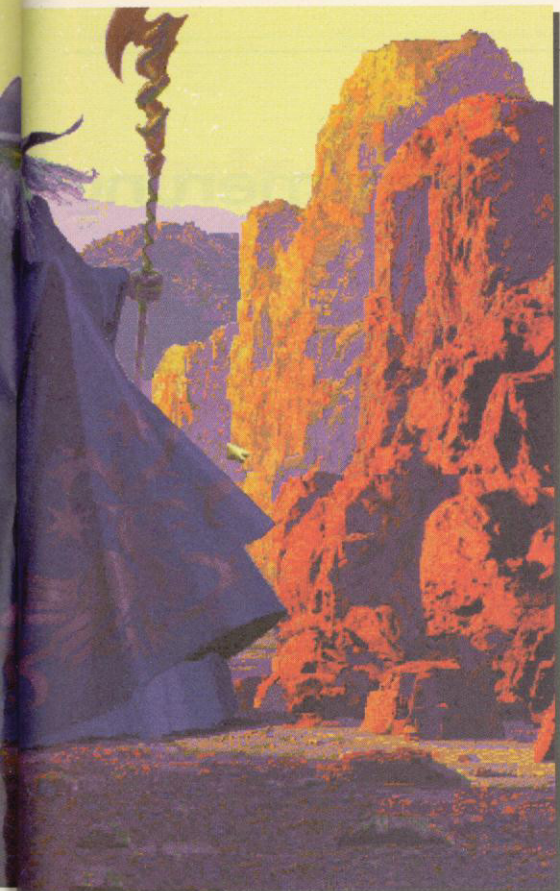
[tite!]

- 046 Bad Mojo**
Gefangen im Körper einer Kakerlake
- 022 Der richtige Online-Dienst für Spieler**
Online-Anbieter im Vergleich
- 114 Fantasy General**
Strategiespiel der Extraklasse
- 030 Quake**
Das bessere 3D-Ballerspiel?

[support]

- 066 Tips & Tricks**
Battle Isle III, A.Applebrook, Crusader u.a.
- 098 Hexerei**
Die Seite für alle, die's anders nicht schaffen
- 100 Erste Hilfe**
Von Fehlermeldungen bis zur Aufrüstung

Titelthema "Bad Mojo":
Test, Hintergründe und
Interview auf Seite 46



Fantasy General: Erzmagier Krell ist einer der Feldherren, deren Rolle Ihr in SSIs Strategiespiel der Extraklasse übernehmt

Seite 114



Bad Mojo

Seite 046



Descent 2

Seite 105



Ripper

Seite 122

[wettbewerb]

054 Eine Woche USA für zwei Personen

Heiße Aktion für Bad-Mojo-Kenner

082 Dein Name in einem Top-Spiel

Gewinner der Leserumfrage in „Diablo“ verewigt

[interview]

154 Deadly Games

Interview mit Shaun Lyng und Ian Currie zur neuen „Jagged Alliance“-Serie

[rubriken]

- 005 Editorial**
- 018 Was ist auf der neuen Power-CD?**
- 044 So werten wir**
- 082 Große Leserumfrage**
- 094 Inserenten**
- 150 Sieben Stühle, eine Meinung?**
- 152 Power Data: Statistik muß sein**
- 162 Leserpost**
- 166 Impressum**

[test]

- 046 Bad Mojo**
- 056 Blown Away**
- 060 Civilization 2**
- 138 Cyberia 2**
- 058 D**
- 108 Das Museum**
- 105 Descent 2**
- 142 Deep Space Nine - Harbinger**
- 114 Fantasy General**
- 110 Fast Attack**
- 120 Johnny Bazookatone**
- 128 Kingdom O'Magic**
- 148 MAG!**
- 126 PGA European Tour**
- 136 Red Ghost**
- 122 Ripper**
- 134 Spycraft - The Great Game**
- 137 Super Stardust 96**
- 130 Terra Nova - Strike Force Centauri**
- 146 The War College**
- 140 Think X**
- 124 Track Attack**

Lands of Lore: Götterdämmerung

Hier seht Ihr erste Eindrücke
aus Westwoods Rollenspiel
der nächsten Generation



DER PRODUZENT

Eine typisch deutsche Domäne ist das Genre der Wirtschaftssimulationen. Virtuelles Kohlescheffeln in jeglicher Form, sei es nun als Industriemanager, als Speditionskaufmann oder als Chef eines TV-Senders, versetzt so manches Teutonengemüt in Ekstase. Auch im Kinobusiness läßt sich mit dem richtigen Riecher einiges einsacken. Als aufstrebender Produzent müßt Ihr interessante Filmkonzepte kaufen, aus 120 Schauspielern die zum jeweiligen Genre passenden auswählen, für eine effektive Umsetzung des Stoffes sorgen und obendrein auch billige B-Movies durch Werbekampagnen so hypen, daß das Publikum scharenweise ins Lichtspieltheater drängt. Mit dem Erfolg gehen Einladungen zu Talkshows und Preisverleihungen einher, während mindertalentierte Pechvögel schon bald nur noch mit dem Konkursverwalter engeren Kontakt zu pflegen haben. Neben der CDROM mit gerendertem Intro gönnt Euch Games 4 Europe auch eine Disk-Version. **us**

Der Produzent
Hersteller
Games 4 Europe
Erscheinung geplant:
Mai '96



Man sollte es nicht für möglich halten, aber Westwood will das heißersehnte "Lands of Lore 2" bereits zum Sommer fertigstellen. Wie schon "Lands of Lore: The Throne of Chaos", wird es sich dabei um ein Echtzeit-Rollenspiel handeln, das sich jedoch auf eine völlig neu entwickelte Engine stützt. Dank der 32-Bit-Architektur dieser Engine lauft Ihr nicht nur durch eine in Echtzeit berechnete 3D-Umgebung, sondern genießt auch noch die darin eingespielten Animationen im Full-Screen-High-Res Modus (640x400 - 256 Farben). Dabei kommt "Lands of Lore: Götterdämmerung" gänzlich ohne Letterbox-Streifen oder Interlaced-Modi aus – ohne Quad-Speed-Laufwerk allerdings auch nicht. Ihr schlüpft in die Rolle von Luther, des Sohnes der Hexe Scotia aus dem ersten Teil. Ihr Verwandlungszauber hat Luther entstellt. Er

begibt sich auf die Suche nach einer alten Magie, die seine Gene wieder ins Lot bringt.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland wird bei der Lokalisierung – "Lands of Lore: Götterdämmerung" kommt komplett in Deutsch – höchste Qualitätsansprüche stellen. Man verhandelt derzeit mit den besten deutschen Synchronsprechern. Virgin sucht aber auch nach neuen Talenten und gibt deshalb Euch die Chance, mit Eurer Stimme bei der deutschen Version von "Lands of Lore 2" dabei zu sein. In einem dreiteiligen Wettbewerb suchen wir nach einem Lösungssatz. Dieser Satz muß am Ende auf eine Cassette gesprochen und an Virgin geschickt werden. Das beste Talent wird von Virgin ausgesucht. Wir beginnen mit einer relativ einfachen Frage, die auch mit Hilfe des Demos von "Lands of Lore" gelöst werden kann. Die nächste Frage erwartet Euch in der **POWER PLAY** 6/95 **kn**

Frage 1: Woher bezieht die Hexe Scotia im ersten Teil von "Lands of Lore" ihre Macht, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln?

Lands of Lore
Hersteller
Virgin/Westwood
Erscheinung geplant
3. Quartal 96

Flexibles Lenkrad

Was nutzt die schönste Rennsimulation, wenn dank des ausgenudelten Billig-Joysticks in der Hand des Piloten einfach kein Gefühl für die Piste aufkommen will? Ein Lenkrad müßte man haben! Nur leider verlangen die Peripherieprofis von Thrustmaster für ihre aktuelle Lösung, das "T2", gleich über 300 Mark. Wer nach einer weniger kostspieligen und zudem flexibleren Alternative Ausschau hält, sollte mal einen Blick auf das nur einen knappen Hunderter teure "Multi System" von MSC werfen. Es kann zwar mit dem edlen "T2"-Volant in puncto Verarbeitung und verwendetem Material (100 Prozent Vollplastik) nicht konkurrieren, bietet dafür aber einige Extras: Mit wenigen Handgriffen ist das "Multi System" zum Motorradlenker oder zum Steuerhorn für Flugsimulationen umgebaut; die im Regelfall arretierte Neigungsverstellung fungiert bei letzterem als Höhenruder. Um alle Funktionen auszureizen, benötigt

**Preiswert,
aber etwas
klapprig:
Multi System**

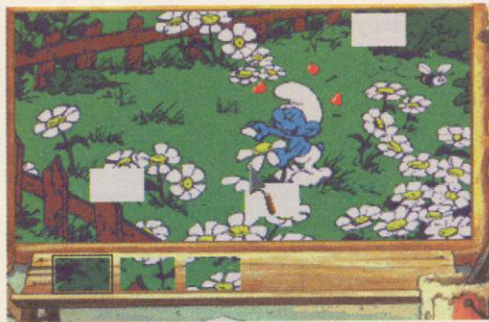


man zwei freie Joystickbuchsen am Rechner. Neben der obligatorischen Pedaleinheit mit zwei unterdimensionierten Trittflächen, der Schubkontrolle, Trimmrädern und einer Ruderkontrolle, ist der durchgeschleifte Port zum Anschluß eines normalen Analogsticks ein weiteres Merkmal. Dieser ist allerdings nur dann verwendbar, wenn man auf zwei Achsen des Systems, beispielsweise Pedale und Schub, verzichtet. **us**

Multi System
Hersteller
MSC
Preis
ca. 100 DM

Infogrames schlumpft

Wenn sich diese Blaumänner nur nicht immer so in den Vordergrund spielen würden! Erst toben sie über die Mattscheibe, dann fallen sie durch schräge Techno-Klänge unangenehm auf, und jetzt machen die Schlümpfe sogar den heimischen PC unsicher. "Der Teletransportierschlumpf" von Infogrames ist ein buntes Sammelsurium verschiedener kleiner Geschicklichkeits- und Denksportspiele für Kinder ab sechs. Obergriesgarn Gargamel hat die holde



Es darf gepuzzelt werden: Nur eine von vielen schlumpfigen Spielereien

Schlumpfne entführt. Beim Blättern in einem alten Zauberbuch findet Papa Schlumpf jedoch die rettende Idee: den "Teletransportierschlumpf"-Bauplan. Was ihm jetzt noch zur glorreichen Rettungsaktion fehlt, sind die notwendigen Zutaten. Maximal vier Spieler machen sich auf die Suche nach Felsenwasser, Regenbogenblumen usw. Damit bei den Kids nicht der große Frust ausbricht, hilft Papa Schlumpf mit Kommentaren zur rechten Zeit auf die Sprünge. Sehr findig: Eltern können die Spielzeit festlegen. Nach Ablauf der Uhr bekommt der Sprössling eine vorher bestimmte Meldung ("Schlafen gehen", "Hausaufgaben machen" etc.) zu Gesicht. Grafik und Animation der Zeichentrickzwerges sind voll aufzufriedenstellend, der deutschen Sprachausgabe fehlt jedoch der nötige Elan, was an der teilweise gestelzten Übersetzung aus dem Französischen liegt. Ein gewaltfreies, aber nicht sonderlich anspruchsvolles Produkt für Kinder sozialpädagogisch geprägter Eltern.



Der Teletransportierschlumpf
Hersteller
Infogrames
Preis
100 DM

us

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,-**



SV 721 AEROSPACE DE LUXE

Magnetisch abgeschirmt, 2 x 100 Watt (PMPO), Lautstärkereger, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Kabelfernbedienung mit LCD-Display, inkl. Spezialnetzteil, unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 740

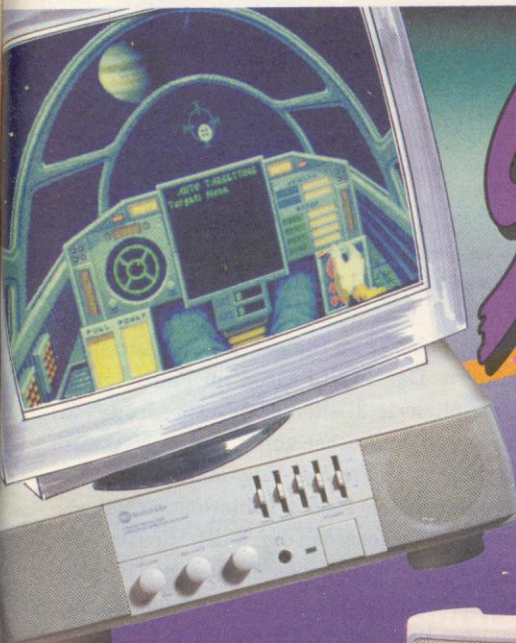
AEROSPACE ALPHA

Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkereger, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil, unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**



615 STEREO Lautsprechersatz

Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkereger, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil, unverbindliche Preisempfehlung **DM 79,95**



732 AEROSPACE EXTREME

Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkereger, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil, unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**

Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb über den Fachhandel



**Elektrisierend:
Hochqualitative
Videos für mehr
Atmosphäre**

FIFA-RIVALE?

Philips sucht ein Plätzchen im Schatten des Fußball-Referenzspiels "Fifa Soccer '96". Sein derzeit in Kooperation mit Krisalis entstehendes "UEFA Champions League" präsentiert sich in der klassischen Isometriperspektive. Vier Spieler dürfen gleichzeitig an nur einem PC ins Leder treten. Wechselnde Wetterverhältnisse und unterschiedliche Platzbedingungen, Wiederholungen in Zeitlupe und realistische Ver-



letzungen im Falle eines besonders üblen Fouls, gehören mittlerweile zum Standard. Alle Spieler der 16 vertretenen Mannschaften aus ganz Europa werden mit authentischen Namen und ihren individuellen Fähigkeiten in das Programm implementiert. Der schnelle "Arcade"-Modus taugt auch für unkompliziertes Gebolze zwischendurch, im "Simulationsmodus" dagegen bedarf es gewissenhaften Trainings, bevor sich die ersten Siege einstellen. us

**Uefa Champions
League**
Hersteller
Philips Media/Krisalis
Erscheinung geplant
März '96

Hardline

Nordamerika in nicht allzu ferner Zukunft: Recht und Ordnung sind zusammengebrochen, die Gesellschaft durch Bandenkriege, Drogenhandel und Prostitution geschwächt – ein fruchtbarer Nährboden für die Missionierungsversuche einer außerirdischen Gottheit. Ihre Sekte dient als Auffangbecken all derer, die sich dem harten Überlebenskampf nicht mehr gewachsen fühlen. Nur einer kann der ungeheuren psychischen Machtausübung der Sekte trotzen: Ein durch den Verlust seiner gesamten Familie verbitterter Söldner stellt sich der Herausforderung, die Welt vom Joch der Sklaverei zu befreien. "Hardline" ist ein neuer Vertreter der Gattung "Interactive

Movie" von Virgin. Wollt Ihr Euch die insgesamt knapp zwei Stunden Film komplett zu Gemüte führen, steht Euch einiges bevor, denn die Story und ihr Ausgang sind nicht starr vorgegeben. Viele alternativ gefilmte und sogar versteckte Filmszenen machen "Hardline" mehr als ein- oder zweimal interessant. Bei den Dreharbeiten wurde wahrlich nicht geknausert: Dutzende Spezialeffekte, pyrotechnische Superlative und halbrecherische Stunts inklusive Hubschraubern, die durch Glaswände krachen, sollen das Produkt der französischen Cryo-Entwickler optisch fast auf Hollywood-Niveau heben. us

Hardline
Hersteller
Virgin/Cryo
Erscheinung geplant
2. Quartal

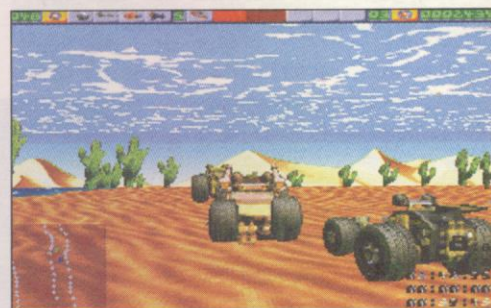
Konamis Comeback

Daß die Firma Konami überhaupt noch existiert, ist vielleicht nicht mehr jedem PC-Spieler geläufig, zogen sich die Japaner doch schon vor Jahren weitgehend aus dem Computerspielegeschäft zurück und beschränkten ihre Aktivitäten stattdessen auf den Spielhallen- und Konsolenbereich. Zusammen mit Publisher Telstar soll jetzt das große Comeback gelingen. Zwei Titel werden voraussichtlich zu Beginn des zweiten Quartals fertig sein. Das Adventure "Fable" steht in der Tradition klassischer Fantasy-Abenteuer nach "King's Quest"-Manier. Alles dreht sich um einen jungen Heißsporn namens Quickthorpe. Seine Aufgabe ist es, die vier Welten der Balkhanes nach den verlorenen Juwelen zu



Fable: Märchenhaftes Adventure

durchforsten, die seine Heimat vom immerwährenden Winter befreien und den Zyklus der Jahreszeiten wiederherstellen können. Für das Design der Charaktere und Quickthorpes-Animationen verpflichtete Telstar einen Ex-Disney-Zeichner. Mit seinen noblen SVGA-Hintergründen und vollständig gesprochenen Texten könn-



Speedrage: Packende Verfolgungsjagden zu Lande und zu Wasser

te sich "Fable" zum State-of-the-Art-Adventure mausern. Das zweite Eisen im Feuer ist das unkomplizierte 3D-Rennspiel "Speedrage". Zu Lande und zu Wasser könnt Ihr im Netzwerk gegen bis zu 16 Freunde Euer fahrerisches Können unter Beweis stellen. Hinterhältige Naturen werfen sich gegenseitig durch den Einsatz ihres reichhaltigen Waffenarsenals aus dem Rennen. Wer dabei jedoch zu verschwenderisch mit Ölsuren und Minen umgeht, läuft Gefahr, in der nächsten Runde der eigenen List zum Opfer zu fallen. Es wird über 20 unterschiedliche Kurse mit Abkürzungen und auf der Strecke verteilten Extras (Schilde, Turbos) geben. Per Split-screen können sich zwei Spieler an nur einem Rechner vergnügen. us

Fable/Speedrage
Hersteller
Konami/Telstar
Erscheinung geplant
2. Quartal '96

WINDOWS
CD-ROM

SEGA™ PC



REQUIRES
PENTIUM®
PROCESSOR
60 Mhz,
8MB MEMORY

ECCO THE
DOLPHIN™

WINDOWS 95/
WINDOWS
CD-ROM



Ganz allein in einer wundervollen Unterwasserwelt versuchen Sie, mit Hilfe Ihres Sonars, die Familie und Freunde wiederzufinden. Aber der Weg ist lang und voller Gefahren. Werden Sie bestehen?

SEGA
GOES PC

- **KOMPLETT IN DEUTSCH!**
- **LEICHT ZU INSTALLIEREN**
- TAUCHEN SIE EIN, SOFORT!
- **SCHNELLER, FARBIGER UND GEFÄHRLICHER, ALS IHNEN LIEB IST.**

Endlich verkraften moderne PCs die geballte Action von SEGA. Ab sofort sind die besten Videospiele auch für PC erhältlich. Z.B. ECCO THE DOLPHIN, der 30-Level-Tiefsee-Klassiker mit packender und superschneller SEGA-Grafik, bringt die ganze Erfahrung von SEGA auf Ihren

PC. Dafür gab's 80 % Spielspaß von PC-Games 3/96.



SYSTEMANFORDERUNGEN

System:	Windows 3.1 oder Windows 95
Prozessor:	Pentium, mind. 60 Mhz
Speicher:	8 MB
Grafikmodus:	SVGA: 256 Farben
CD-Rom:	Mind. Double-Speed
Festplatte:	Mind. 10 MB frei
Sound:	Sound Blaster 16 oder kompatibel
Steuerung:	Tastatur, Game Pad, -Stick, Maus

SEGA

Die neuesten Infos gibt's im Internet: <http://www.segaa.com/>

Total Mayhem

WARCRAFT 2 SCENARIO

Westwood hat seine Expansion Disk für "C&C" bereits vorgelegt, demnächst zieht der Erzrivale "Warcraft 2" mit "Beyond the Dark Portal" nach. Die Story setzt da an, wo das Hauptprogramm aufhört: Nach der Zerstörung des geheimnisvollen Tores, durch das die Orks nach Azeroth eingefallen waren, müssen die Menschen feststellen, daß sie von ihren unbequemen Nachbarn weiterhin schikaniert werden. Wut-schnaubend treten sie die Verfolgung der Orks durch das Dunkle Portal an. Für rund 40 Mark bekommt Ihr je zwölf frische Missionen für beide Seiten geboten. Laut Aussage von Blizzard wird der Schwierigkeitsgrad gegenüber dem Hauptprogramm zulegen, ohne jedoch Unmögliches vom Spieler zu verlangen. Außer einer Handvoll neuer Zwischensequenzen wird eine zusätzliche Landschaftsgrafik, das sumpfige Ork-Stammgebiet, integriert. Ob sich daraus spielerische Veränderungen ergeben (z.B. Versinken von Einheiten im Morast), darüber herrscht noch Unklarheit. Ganz sicher ist aber, daß außer den beiden Kampagnen noch 50 mit dem Editor erarbeitete Einzelszenarien auf die CD geschau-felt werden.

**Warcraft 2:
Beyond the Dark Portal**
Hersteller
Blizzard Entertainment
Erscheinung geplant
2. Quartal '96
Preis
ca. 40DM



Nahkampf: Die "Freedom Fighters" im verzweifelden Einsatz gegen den Robot-Unterdrückungsapparat

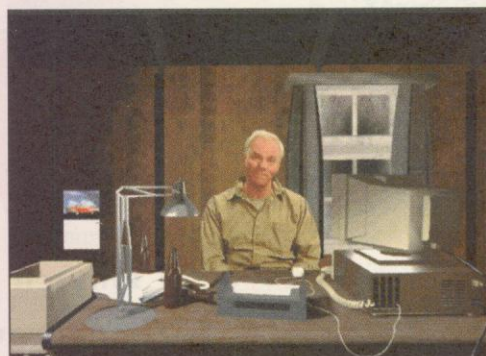
Ein weiterer fiktiver Zukunftskrieg, noch mehr Randalierende Roboter und als i-Tüpfelchen - oh Wunder - eine militärische Spezialeinheit. Irgendwann wird er sich selbst zu Tode langweilen, der große, einfallslose Ghostwriter hinter all den Actionspielplots. Naja, wen kümmert's schon, auch bei "Total Mayhem" von Domark wiederholen sich die Stereotypen, dafür soll beim Gameplay der Funken überspringen: Der Einsatzleiter vor dem PC darf, dem Bullfrog-Epos "Syndicate" nicht ganz unähnlich, bis zu sechs Freiheitskämpfer gleichzeitig durch zoombare Isometrieareale steuern. "Die 20 Szenarien innerhalb und außerhalb von Gebäuden, kombiniert mit dem Multiplayer-Modus, lassen dieses

Spiel zu einer Suchtgefahr werden", behauptet Produzent Matt Miller. 65 verschiedene Gegner, zehn Waffen sowie mehrere Landschaftsgrafiken, die Euch von der grünen Hölle des Dschungels bis in staubtrockene Wüsten führen, sind die weiteren Features. Ob Domark mit seinem Konzept ins Schwarze trifft, zeigt sich in einer der nächsten Ausgaben. us

Total Mayhem
Hersteller
Domark/Cinematrix
Erscheinung geplant
2. Quartal '96
Preis
cirka 120 Mark

The Mummy

Hollywood-Mimen, die den Gipfel ihrer Popularität längst überschritten haben, suchen immer häufiger Asyl in Computerspielen; inmitten von schauspielerischen Laien wird ihr Können noch anerkannt, gehören für sie die Hauptrollen wieder zum Alltag. Mark Hamills "Wing Commander"-Co-Star Malcolm McDowell ("Clockwork Orange", zuletzt "Star Trek: Generations") bereitet das neue Medium sichtlich Vergnügen. In "The Mummy" spielt er nicht etwa die Titelrolle, wie böse Zungen behaupten, er verkörpert stattdessen Stuart Davenport, den zynischen Leiter eines Bergbauprojektes im Nildelta. Die Grabungen fördern Relikte zutage, die ein altägyptisches Grabmal unter den Baggerschau-feln vermuten lassen. Zusammen mit der Archäologin Laurie ist es als Experte der Minengesellschaft nun an Euch, den Vorfall auf seine Konsequenzen für das Projekt hin zu untersuchen. Ihr stoßt bei der Arbeit nicht nur auf unglaublich unkooperative, sondern auch auf schon vor Jahrtausenden verstorbene Einwohner. Da es sich bei "The Mummy" um den Nachfolger des Adventu-



Degradiert: Malcolm McDowell als Vorarbeiter in ägyptischen Minen

res "Frankenstein: Through the eyes of the monster" handelt, gibt es eindeutige Parallelen, sowohl, was die Bluescreen-/Rendergrafik angeht, als auch beim Benutzerinterface. Verbesserungen soll es laut Interplay vor allem in Umfang und Dichte der Rätsel geben. us

The Mummy
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
2. Quartal '96



"Ancient Empires": Episches Strategic

Sierra

Vor zwei Monaten berichteten wir darüber, was sich im Moment in Sierras Entwicklungslabors tut. Jetzt gesellen sich drei weitere Projekte hinzu. Im einzelnen sind dies die beiden Strategiespiele "Mission Force: Cyberstorm" und "The Rise and Rule of Ancient Empires" sowie das Adventure "Lighthouse". "Cyberstorm" versetzt Euch wie "Earthsiege 2" in das MetalTech-Universum. Ihr steuert mehr als zwei Dutzend in bezug auf Waffen und Chassis variable "HERC"-Kampfroboter durch zufällig generierte Areale

und pusht Eure genmanipulierten Soldaten durch Drogeninjektionen zu ungeahnten Leistungen. Mit "Lighthouse" wagt der Adventurespezialist sich erstmals in eine ausschließlich gereinigte Umgebung. Die Handlung greift Elemente aus Fantasy, SF und Volksmärchen auf. Ihr durchschreitet ein Dimensionstor in ein fremdartiges Paralleluniversum, wo die Technologie einer anderen Straße folgte, der unsrigen aber in vielen Punkten ähnelt. Eroberung, Forschung, Diplomatie und Handel sind die Eckpfeiler des "Ancient Empires"-Prinzips. Das klingt nicht nur nach "Civilization", es lehnt sich auch spielerisch daran an. Innerhalb des zweiten Jahresquartals ist mit den Tests in der Power Play zu rechnen. us



"Lighthouse" wird das erste gereinigte Adventure von Sierra



Mech-Fanatiker warten auf "Mission Force: Cyberstorm"

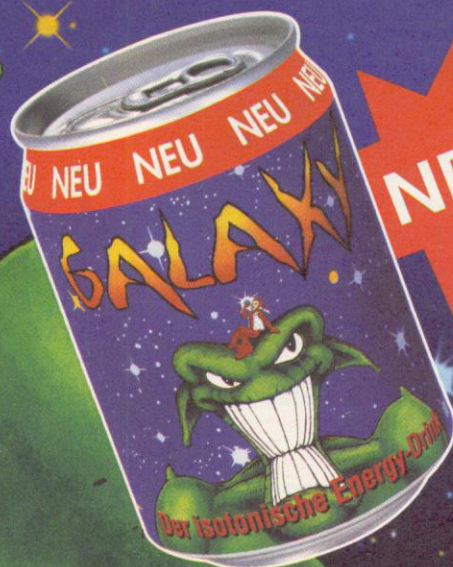
Ancient Empires
Hersteller
Sierra
Erscheinung geplant
April '96

Lighthouse
Hersteller
Sierra
Erscheinung geplant
Juni '96

Mission Force: Cyberstorm
Hersteller
Sierra
Erscheinung geplant
Juni '96

GALAXY BETTER BE PREPARED.

GALAXY - DER ISOTONISCHE ENERGY-DRINK.
MIT DER NATÜRLICHEN POWER VON
KARAMALZ PLUS TAURIN, KOFFEIN UND
5 LEBENSWICHTIGEN VITAMINEN.



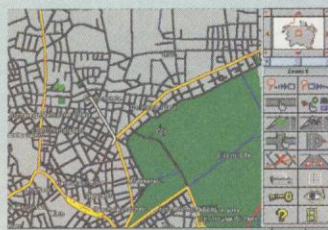
NEU



RTL Samstag Nacht

DIGITALE STADTPLÄNE

Unterwegs in einer fremden Großstadt- Ohne ortskundige Begleitung für manche ein Horror. Im dünn besiedelten Irland sind derlei Probleme zwar weniger verbreitet, dafür hat die dort ansässige Firma "City Maps" die Lösung für die von "patentgefalteten" Wegweisern geplagten Stadtneurotiker anderer Länder parat. Sie bietet Karten in Diskettenform zu allen größeren Ballungszentren Deutschlands an. Alle wichtigen Gebäude und jede noch so unbedeutende Gasse sind darin gespeichert. Seid Ihr beispielsweise gerade umgezogen und wollt einen Freund am anderen Ende der Stadt besuchen, tippt Ihr seine und Eure Adresse einfach ein, und schon errechnet das Programm die kürzeste Fahrtroute, stellt sie grafisch dar und druckt sie auf Wunsch mit genauen Anweisungen aus. Baustellen könnt Ihr im voraus markieren, so daß gesperrte Straßen mit in die Planung einbezogen werden. Die Stadtpläne



sind unter Windows (3.1 oder 95) lauffähig und werden regelmäßig aktualisiert.

us

City Map (Berlin, Hamburg etc.)
Hersteller
City Maps
Preis
50 bis 70 DM

Die Meinungen über RTLs Ripoff der amerikanischen "Saturday Night Live"-Comedy gehen seit der ersten Sendung auseinander. Die einen kringeln sich vor Lachen, für die anderen bringt der Nachwuchskomikertrupp lediglich verkrampte Auswüchse eines seichten Holzhammerhumors hervor. Mir persönlich können die Possenreißer keine Lachkrämpfe entlocken, aber eine derart flache und technisch unsaubere Präsentation wie bei der "Samstag Nacht"-CD-ROM haben selbst sie nicht verdient. Hier zählt mal wieder der auf der Packung prangende Name mehr als der Inhalt. Ihr wandelt in der gerenderten Kopie des Original-Studios umher, klickt hier und da auf einen Hotspot, der daraufhin ein Sketchvideo aus der Sendung abspielt oder einen der Witzbolde über den Schirm zuckeln läßt, und fragt Euch, warum um alles in der Welt Ihr denn einen Fuffziger für diesen Mumpitz aus dem Fenster geworfen habt; Bonsaispielchen à la "Schieße alle Zuschauer ab, die partout nicht lachen wollen"



Auf der Suche nach dem tödlichen Witz: Pausencloowns "multimedial" aufbereitet

sind jedenfalls kein Kaufanreiz. Unerschütterliche Fans sind bei der Fernsehversion besser aufgehoben, da wechseln die Gags wenigstens hin und wieder mal.

us

RTL Samstag Nacht
Hersteller
Magic Media/Software 2000
Preis
50 Mark

Sprachkurs am PC



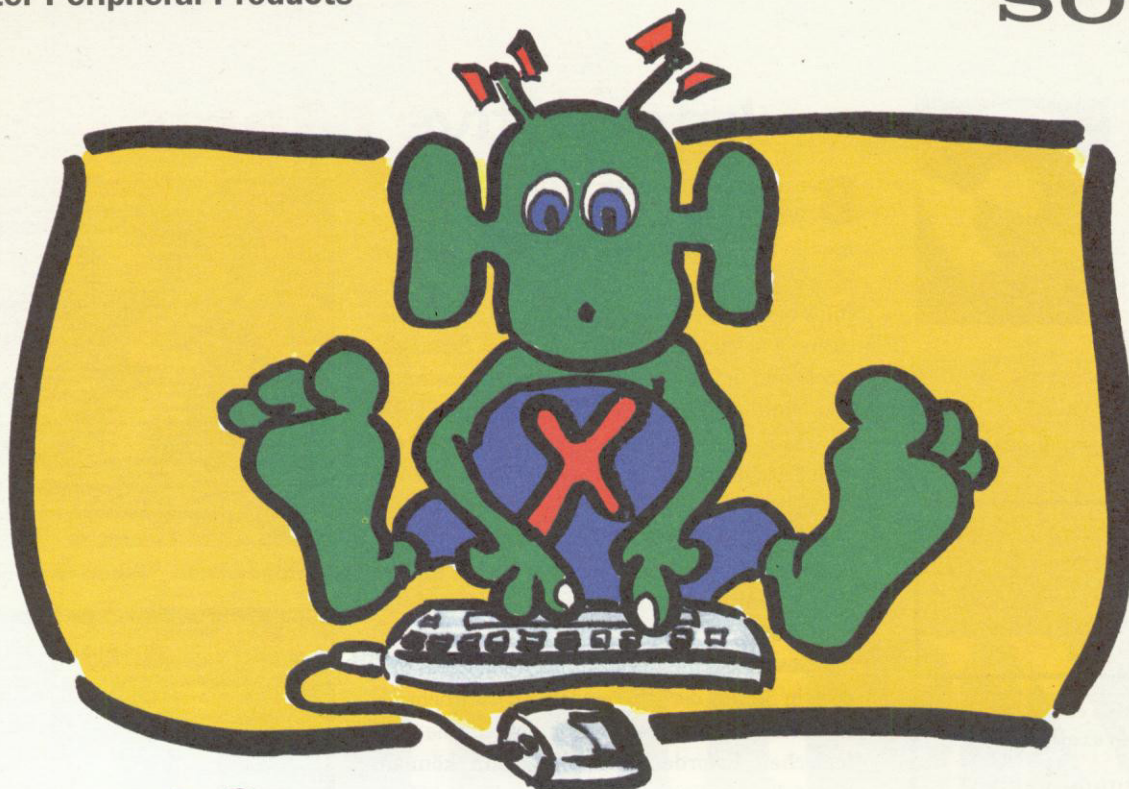
Bei Comicstrips wie diesem, müßt Ihr den Figuren nachsprechen

Fremdsprachen lernen mit Computerunterstützung? Da kann es doch höchstens darum gehen, seine Kenntnisse auf schriftlichem Gebiet zu überprüfen. Weit gefehlt! Infogrames' "Multimedia Sprachen Lernen Plus!" enthält sogar eine Kontrollfunktion zur Aussprache. Dem 130 Mark teuren Paket liegt ein Mikrofon zum Anschluß an die Soundkarte bei. Anhand kurzer Bilder-geschichten könnt Ihr den Akteuren einfache Sätze aus sechs Themenkreisen des alltäglichen Sprachgebrauchs (Einkauf, Restaurant etc.)

nachplappern. Der Computer überprüft dann, ob Ihr den O-Ton annähernd richtig wiedergibt. Auf die Probe gestellt, zeigte sich der vorliegende elektronische Spanischlehrer äußerst tolerant: Er war zur Not auch mit genuscheltem Bayrisch zu überzeugen. Hauptsache, das Klangbild stimmt so halbwegs. Da man nicht ein Wort von dem Gebrabbel wirklich verstehen muß, um sich durchzumogeln, bleibt der erzielte Lerneffekt fraglich. Etwas mehr Sinn macht das ebenfalls integrierte "Vokabelheft"; ein Klick auf das gedruckte Wort, schon spricht der Rechner es aus und bildet den dazugehörigen Gegenstand ab. Das Ganze ist höchstens als Ergänzung zum Unterricht mit menschlichem Lehrer zu verstehen. Ohne grammatische Grundlagen und die direkte Übung am Gegenüber, mutiert nach wie vor niemand zum Sprachgenie. Englische und französische Fassungen des Programms erscheinen zeitgleich mit der spanischen Version.

us

Multimedia Sprachen Lernen Plus!
Hersteller
Infogrames
Preis
130 DM



15s **X**traterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen.

Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- **ESCOM**
- **Media Markt**
- **SATURN**
- **ComTech**

Dort wartet Commander X auf Sie. Noch Fragen?

<http://www.sony-cp.de>

Just call or fax:

Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH

Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln





Decathlon

Hersteller
Interactive Magic
Erscheinung geplant
Juni '96

The American Civil War

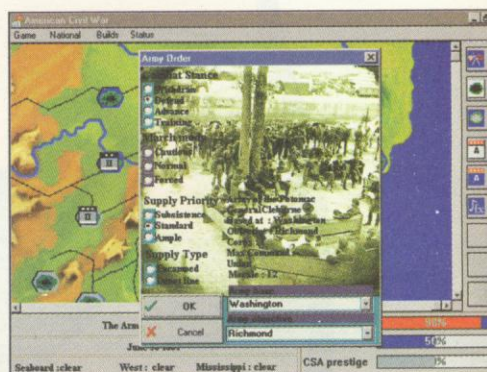
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinung geplant
April '96

Destiny

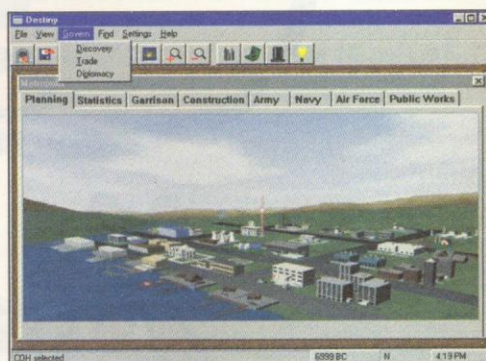
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinung geplant
April/Mai '96

Interactive Magic

Bei unserem Interview in Ausgabe 01/96 hat "Wild" Bill Stealey noch große Geheimnisse um die Zukunftspläne seiner Firma "Interactive Magic" gemacht, jetzt läßt er weitere Bilder und Infos heraus: Schon im April kommt "The American Civil War", ein rundenbasiertes Strategiespiel rund um die erbitterten Gefechte zwischen den Nord- und Südstaaten der heutigen USA. Zwecks Realismussteigerung greift das Spiel auf eine Datenbank mit den Eigenschaften von 125 historisch verbürgten Offizieren zurück. Das Spielterrain erstreckt sich von Mexico City bis Philadelphia und von den Bahamas bis Kansas City. Unmittelbar anschließend erscheint das "Civilization"-Imitat "Destiny". Der Spieler wird das Geschehen nicht wie gewohnt von oben, sondern in 3D aus der Ich-Perspektive wahrnehmen und somit ein besseres Verständnis für die strategischen Erfordernisse entwickeln können. Ebenfalls dreidimensional kämpft Ihr bei "Decathlon" um Leichtathletik-Medaillen. Der mehrfache Olympiateilnehmer Daley Thompson geht



Stahlgewitter: "American Civil War"



Dreidimensionaler "Civ"-Clone: "Destiny"

Euch während des Trainings helfend zur Hand. Mit Sicherheit wird "Decathlon" erst der Brückenkopf einer Armee von Sportspielen sein, die uns zu den diesjährigen Olympischen Sommerspielen in Atlanta erwarten. Man kennt das Prozedere ja schon. Alle drei Titel werden Windows 95 nicht nur unterstützen, sondern sogar zwingend voraussetzen. us



Schweißtreibend: "Decathlon"

COMPUTERCAMP

Daß unsere österreichischen Nachbarn Naturnähe einerseits und kühle Technik andererseits in Einklang zu bringen vermögen, beweist der Veranstalter "Holiday Camp Austria" seit 1984 mit seinen Computer-Camps. 2500 Jugendliche im Alter von zehn bis 18 Jahren haben seitdem einen ein- bis zweiwöchigen Urlaub am Traunsee, in Schloß Liechtenstein in der Steiermark oder in Hohentauern verbracht. Die angebotenen Kurse vermitteln Elementarkenntnisse der DOS- und Windowsprogrammierung (Visual Basic, C++), erläutern die Arbeit mit Standardanwendungen und gewähren in diesem Jahr erstmalig auch Einblicke in die Multimediawelt. Abseits des Bildschirms winken traditionelle Freizeitaktivitäten wie Schwimmen, Tennis, Minigolf und kleine Ausflüge. Die Saison beginnt am 30. Juni und endet am 7. September. Ab 3990 ÖS (knapp 600 Mark) seid Ihr dabei. Weitere Informationen gibt es unter Tel. 0043-03615/3868. us

VERMISCHTES

- Die Lowprice-"Originals" von Sierra werden diesen Monat um "The even more Incredible Machine", "Rüsselsheim" und "Gabriel Knight 1: Sins of the Fathers" erweitert. Alle sind zum Preis von ca. 30 Mark erhältlich.
- Allein und doch zu dritt: Infogrames bietet alle drei "Alone in the Dark"-Teile zusammen als Special Edition in der Sammlerbox an. 100 Mark müßt Ihr dafür berappen.
- Preisverfall im Cyberspace: Zum wiederholten Male senkt Forte den Preis für seinen Datenhelm "VFX 1" auf nun ca. 1500 Mark.
- Condor, das Team, das z. Zt. gemeinsam mit Blizzard an "Diablo" werkelt, wurde von Blizzards Muttergesellschaft Davidson aufgekauft und operiert in Zukunft unter dem Namen

"Blizzard North". Unterdessen hat "Warcraft 2" die Grenze von 500000 weltweit verkauften Einheiten bereits überschritten und seinen Höhenflug noch längst nicht beendet.

- "Das Rätsel des Master Lu" darf ab sofort auf Deutsch geknackt werden. Durch den Einsatz vieler aus Funk und Fernsehen bekannter Sprecher können nun auch nichtenglischsprachige Adventurefans dem Spielgeschehen mühelos folgen.

- Broderbunds zugängliche Render-Knochelei "Myst" liegt jetzt in der limitierten, 100 Mark teuren "Special Edition 2" inklusive offiziellem Strategiehandbuch und einem Interview mit den beiden für die Entwicklung verantwortlichen Brüdern Rand und Robyn Miller vor.

MEDIUM

Your way to flavor.



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)

[PowerPlay Interaktiv]

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 05/96 gibt Euch diese Doppelseite

Spiele-Updates

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es ja die **Updates und Patches** auf unserer CD. Diesen Monat: 11 neue Patches, z. B. für CivNet, Terminator: Future Shock, Wing Commander 4, Angel Devoid, usw.

Videos ?

Diesen Monat haben wir absichtlich auf das Redaktionsvideo und verschiedene PR-Videos zu Gunsten der Spiele-Demos verzichtet. Auf unserer CD befinden sich über 600 MB Demos, und so war kein Platz mehr für speicherfressende Digi-Videos

Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Allied General ¹	0 MB
Der Panzer-General-Nachfolger testbar	
• Bad Mojo ¹	0 MB
Das Titelthema in einer spielbaren Demo	
• Descent 2	10 MB
Die Shareware-Variante des 3D-Knallers	
• Gearheads ¹	2,5 MB
Das lustige Brettspiel von Phillips	
• Mag!	12 MB
Leitet Euer eigenes Computer-Magazin	
• Pandoras Directive	10 MB
Alles über den Killing-Moon-Nachfolger	
• Die Siedler 2	27 MB
Spielt den Siedler-Nachfolger an	
• Seek & Destroy	5 MB
Die Shareware-Version des Ballerspiels	
• Super Stardust 96	0,1 MB
Der Asteroids-Clone zum Testspielen	
• Strikebase	1 MB
Spielbar: Max Designs 3D Shooter	
• Terra Nova	15 MB
Der Action-Hammer von Looking Glass	
• Think X ¹	0,3 MB
Der witzige Puznic-Rip-Off zum Testen	
• Toshinden	6 MB
Jetzt für den PC: Prügelpower in 3D	
• Warcraft 2	22 MB
Blizzards Echtzeit-Strategical spielbar	

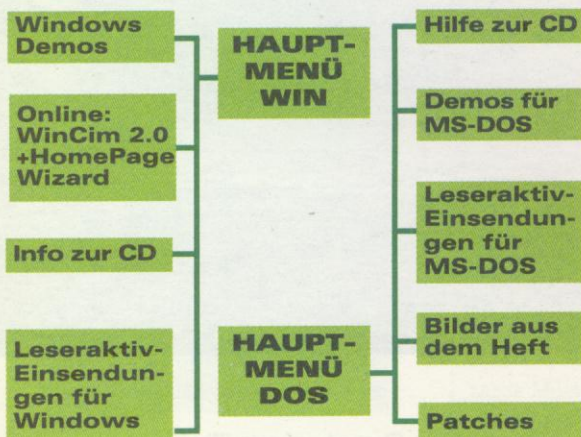
Selfrun-Demos:	Größe*
• Chronicles o. t. Sword	0,2 MB
Erste Eindrücke von Sonys Adventure	
• Deadline	0 MB
Geiselfreierung nach U.F.O.-Art	
• F1 Manager 96	0 MB
Leitet einen Formel 1-Rennstall	
• Ripper	0,1 MB
Der Promo-Film des Take2-Adventures	

* bezeichnet nicht die Demo-Größe, sondern den belegten Platz bei Installation auf Festplatte!
¹ läuft unter Windows 3.1 und Windows 95.

Das Windows Menü

Das DOS Menü

Verzeichnisbaum der CD



Leseraktiv

Hier verewigen wir jegliche von **Lesern eingesandte** Software: Dieses Mal 15 Einsendungen für MS-DOS und Windows. Mit dabei Warcraft 2 Savegames und Levels, der zweite Teil der Dark Trooper Symphony und jede Menge von Lesern programmierte Spiele.

Bilder

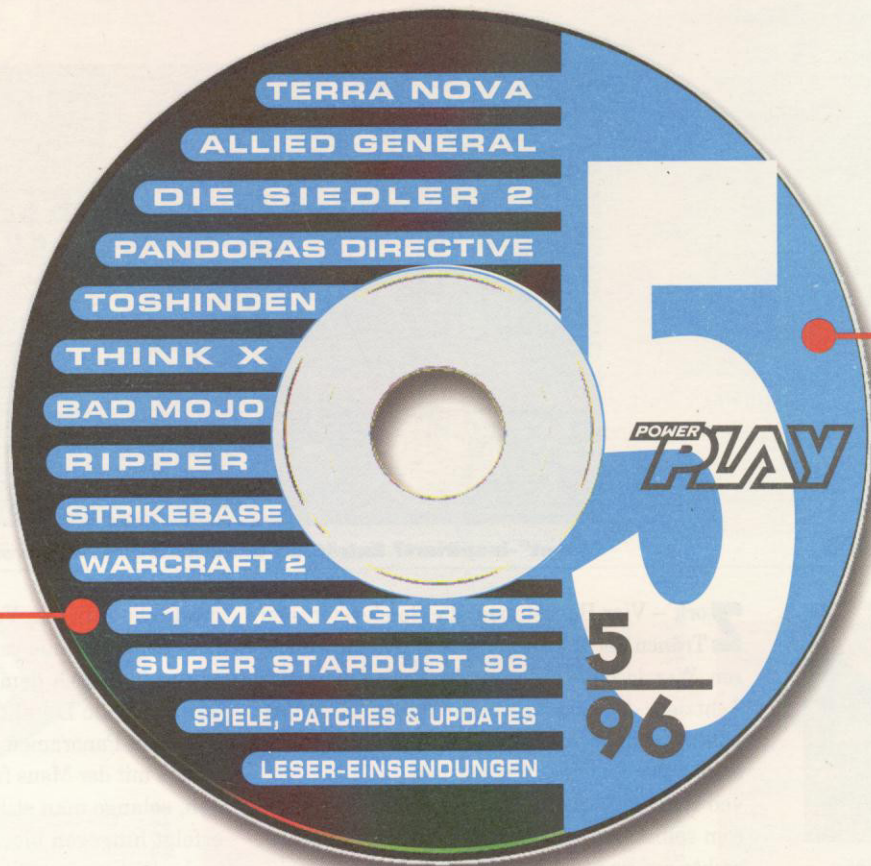
Bilder zu Previews:	Stück
• Blood & Magic	24
• Quake	32
• Time Commando	39

Bilder zu Tests:	Stück
• Blown Away	8
• Civilization 2	11
• D	19
• Descent 2	58
• Fast Attack	42
• Fantasy General	78
• Jonny Bazookatone	5
• Bad Mojo	46
• Red Ghost	22
• Ripper	15
• Spycraft	11
• The War College	21

So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpapt, 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 im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! **Windows:** Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die Ihr im Root-Verzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Der Großteil der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Unsere Batch-Datei erledigt dies für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. (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 die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten, oder Win95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten".

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Dennoch können wir Pannen nicht 100prozentig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!

ZORK Nemesis

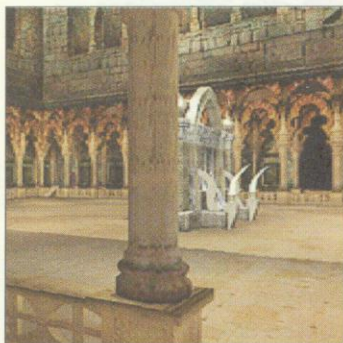
Altehrwürdiger Name, neues Konzept: Das Drei-Millionen-Dollar-Adventure.



"Myst"-inspiriert? Enträtselt geheimnisvolle Apparaturen!



Activisions Rundum-Scrolling-System heißt Z-Vision



Der Brunnen des Innenhofs plätschert in Stereo

Zork Nemesis
Hersteller
Activision
Erscheinung geplant
Mai '96

Zork – Vier Buchstaben, die Spieleveteranen Tränen der Rührung in die Augen treten lassen. War doch die gleichnamige Serie Anfang der Achtziger der Grundstein für Infocom's Textadventure-Imperium. Mit dem Auftauchen der ersten Grafikadventures starben die "Interaktiven Romane", und mit Verzögerung auch Infocom selbst. Activision kaufte die Verwertungsrechte auf und publizierte unter dessen Namen neben Compilations der alten Titel auch neuentwickelte Ableger wie den zweiten Teil zu "Leather Goddesses of Phobos" und "Return to Zork". Reine Textunterhaltung war allerdings nicht mehr gefragt, statt dessen unterwarf man sich dem Diktat der Optik; der Puzzlenährwert blieb auf der Strecke. Mit dem Blender-Image seiner direkten Vorgänger will "Zork Nemesis" nichts zu tun haben. Nicht weniger als 40 Stunden Spielzeit sollen minimal vergehen, bevor der Abspann über den Schirm flimmert.

Vier Alchimisten haben einen der ältesten Träume der Menschheit enträtselt, das ewige Leben. Die Entdeckung der weisen Männer weckt die Gier des diabolischen Magiers Nemesis. Er raubt ihnen ihre Seelen und zwingt sie in gläserne Särge, um seinem Ziel, der Unterwerfung des Volks von Zork, einen Schritt näher zu kommen. Der Spieler muß die gefangenen Alchimisten aufspüren, sie befreien und mit ihrer Unterstützung Nemesis' böse Pläne vereiteln. Auf seiner Reise durch sechs verschiedene Welten wird er in

mystische Intrigen, Verrat und Mord verstrickt. Ein "Aha"-Erlebnis vermittelt die Ich-Perspektivengrafik: Nach dem "Quicktime VR"-Prinzip bestehen alle Lokalitäten aus vorberechneten 360-Grad-Panoramen, d.h., man kann den Blickwinkel mit der Maus frei um die Längsachse drehen, solange man stillsteht. Die Fortbewegung erfolgt hingegen blockweise und läßt nur eine grobe Richtungswahl zu. Dieses System wurde von den Machern "Z-Vision" getauft.

Im Ruhezustand wird die Umgebung in HiColor (>65000 Farben) und SVGA gezeigt. Wer während des Scrollens genau hinsieht, erkennt eine kleine Mogelei: Um Kapazitäten zu sparen, wird die Auflösung kurzzeitig heruntergeschraubt. In der flüssigen Bewegung fällt das aber nicht weiter ins Gewicht. Die 20 Charaktere (davon 14 Hollywood-Darsteller) des Spiels, mit denen auch geredet werden darf, treten als Filmsequenzen in Erscheinung. Alles in allem enthält "Zork Nemesis" 50 Minuten Video. Trotz der namentlichen Hommage an die gute alte Zeit werden die Rätsel mehr in Richtung Denksport tendieren; Gegenstände können schon allein deswegen nicht auf komplexe Art miteinander kombiniert werden, da das notwendige Inventory fehlt. Man hat stets höchstens ein Objekt bei sich. Für den deutschen Markt wird das drei CDs umfassende Spiel übrigens von der Gewaltdarstellung her entschärft; Distributor Bomico strebt eine niedrige USK-Einstufung an. us



Spielen im GLOBAL Dorf

**Online-Dienste
im Vergleich –
wir haben
getestet, welcher
der richtige für
Spieler ist.**



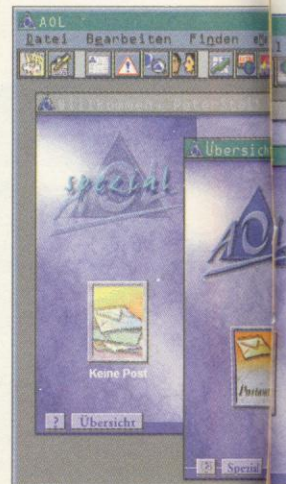
**Onlinespiele auf AOL: Nicht
sehr reichlich, aber gut**

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten und günstigen Telefontarife – Amerika – tobt der Kampf der Onlineanbieter um die liebe Kundenschaft bereits längere Zeit. Doch seit kurzem tut sich auch hierzulande etwas: Lange Jahre war die Telekom mit ihrem Btx-System der einzige Anbieter, vor fünf Jahren gesellte sich dann CompuServe dazu. Der harte Konkurrenzkampf ist also erst in letzter Zeit ausgebrochen. Insbesondere mit dem Auftauchen von AOL dürfte der Kuchen jetzt neu verteilt werden: Den größten Online-Dienst der Welt drängt es mit Macht zu deutschen Usern. Stand lange Zeit der Nutzenaspekt für Firmen und Geschäftsleute im Vordergrund, haben die meisten Onlineanbieter mittlerweile gemerkt, daß sich eine breite Basis von Teilnehmern nur mit einem guten Angebot an Unterhaltung schaffen läßt – und da stehen Computerspiele natürlich ganz im Vordergrund. So haben wir für Euch einmal verglichen, von welchem der drei Onlinedienste Spielernaturen am meisten haben. Wo gibt es die interessantesten Diskussionen, wo sind die Hersteller und helfen bei Problemen einfach und schnell weiter? Wo ist das größte Programmangebot und wie lange dauert es, bis Sharewarespiele, Demos oder andere Dateien auf dem eigenen PC angekommen sind? Und: Wie schnell ist der jeweilige Internet-Zugang? Gerade das Internet bietet für Spieler nahezu unermessliches Material.

AOL

Einer der jüngsten Sprosse der deutschen Online-Szene ist AOL: Erst Ende November 95 ging es nach langem Testbetrieb offiziell los. Weltweit hat der Dienst mittlerweile mehr als fünf Millionen Teilnehmer, vor allem natürlich in den USA. Aber auch hierzulande surfen bereits schätzungsweise 50 000 Mitglieder durch die Leitungen. Ein Großteil davon zum Ortstarif; gleich mit 51 Zugangsknoten ging es an den Start.

AOL ist bunt: Fast alle Möglichkeiten kann der User mit wenigen Mausklicks auf Icons nutzen; sobald ein neuer Bereich erforscht wird, muß AOL meist neue Bilder und Grafiken auf die Festplatte laden. Immerhin steht während dieser Zeit der Gebührenzähler still. Falls der Bereich erneut betreten wird, lädt die Software alle benötigten Daten schnell von der lokalen Platte. Besonderes Highlight von AOL ist momentan die Geschwindigkeit: Bei keinem anderen Onlinedienst flutschen die Bits derart flott durch die Leitungen. Der Download unserer Testdatei, das 1,7 MByte große Spiel "Tyrian", war bereits nach 9:11 Minuten beendet. Wer besonders an Shareware interessiert ist, spart also zumindest Telefonkosten, auch wenn die Online-Gebühren etwas höher sind als die von CompuServe oder T-Online. Auch der Zugriff auf das WorldWideWeb im Internet ist erfreulich fix: Die direkt im AOL-Web-Browser integrierte Kompressionstechnolo-





Die AOL-Software ist vollständig mit der Maus zu bedienen

EN

gie reduziert ganz beträchtlich die Zeit, die Surfer beim Laden von Bildern däumchendrehend vor dem Monitor sitzen, was allerdings die Grafikqualität etwas vermindert. Der integrierte Browser ist nicht kompatibel zum allgemeinen HTML-Standard: Grafisch aufwendige Seiten werden falsch angezeigt. Allerdings kann problemlos auch der Netscape Navigator eingesetzt werden, dann dauert der Seitenaufbau aber wieder etwas länger. AOL ist jetzt schon auf sehr große Kapazitäten ausgelegt, die derzeit aber noch nicht genutzt werden: Ob Datentransfers bei steigenden Mitgliederzahlen immer noch so rasant vonstatten gehen, bleibt abzuwarten. Das Angebot für Spieler auf AOL ist komplett. In der amerikanischen "Industry Connection" sind alle wichtigen Firmen vertreten und stehen hilfesuchenden Spielern zur Seite. Die eigentlichen Spieleabteilungen, das englische "PC Games" sowie das deutschsprachige "Spiele"-Forum, hinterlassen einen etwas zwiespältigen Eindruck: Zwar findet sich alles, was Spieler brauchen, aber die einzelnen Bereiche sind längst nicht so groß wie fünf Millionen Teilnehmer das erwarten lassen, und über Szene-Promis stolpert das AOL-Mitglied eher selten. Das liegt in erster Linie an dem Mailsystem, mit dem die Teilnehmer auf AOL öffentlich diskutieren: Es ist wesentlich weniger komfortabel und übersichtlich als z. B. bei CompuServe. Shareware und sonstige Dateien finden sich in Massen; auch eine Suchfunktion für Programme, bei der nur Name oder Stichworte bekannt sein müssen, ist vorhanden.

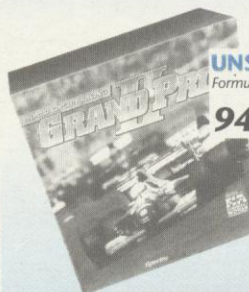
DER BESSERE VERSAND!

DIE TRÄUMFABRIK



Artikel	CD	Artikel	CD	Artikel	CD	Artikel	CD
11th Hour	89,95	ESPN Extreme Games	i.V.	Psychic Detective	89,95	Wing Commander 4 dt	99,95
Advanced Tactical Fighters	99,95	Evil Eye of Balar	i.V.	Radix	79,95	Wing Commander 4 us	99,95
AH-64 Longbow	99,95	Evocation	79,95	Ravenloft II (Stone Prophet)	89,95	Witchaven	89,95
Airbus 2 WIN 95	89,95	Fantasy General us	89,95	Rayman	89,95	Wooden Ships & Iron Men	99,95
Alban	89,95	FIFA Soccer '96	89,95	Rebel Assault 2	89,95	Worms	89,95
Alien Trilogy	99,95	F1 Manager '96	89,95	Red Ghost	89,95	WWF Arcade Game	99,95
Amrit of Dawn	89,95	F1 Pole Position	89,95	Renegade 2	89,95	X-Wing	79,95
Ascendancy	89,95	Formula One GP 2	94,95	Ridge Racer	99,95	Z	89,95
Assault Rigs	i.V.	Front Page Football '96	99,95	Ripper us	109,95	Zark: Nemesis	89,95
Aztec: Empires of Blood	99,95	FS 5.1	99,95	Sensible World of Soccer	89,95		
Battlecruiser 3000 AD	i.V.	FS 5.1 Flight Shop	89,95	Shannara dt.	89,95		
Battle Isle 3	89,95	FS 5.1 Tower	99,95	Silent Hunter	89,95		
Battleground Ardennes	99,95	G-Name	89,95	Silent Thunder us	109,95		
Bazooka Sue	89,95	Gender Wars	89,95	Space Academy	79,95		
Beast Within: Gabriel Knight 2	99,95	Gene Wars	99,95	Spycraft us	109,95		
Bling!	79,95	Grand Prix Manager	99,95	Star Trek - A Final Unity	79,95		
Bundesliga Manager Hattrick	79,95	Harpoon 2 Multimedia	89,95	Star Trek - Collectors Edition	99,95		
Caesar 2	89,95	Harvester	99,95	Star Trek - Interactive Guide	99,95		
Carrier Strike Force	99,95	Heart of Darkness	99,95	Star Trek - Omnimedia	99,95		
Chronicles of the Sword	i.V.	Heroes of Might & Magic	89,95	Steel Panthers dt.	99,95		
Chronomaster dt.	89,95	Hexen: Death Kings a. 1. Dark	39,95	Stonekeep	89,95		
Chronomaster us	99,95	Indy Car Racing 2	99,95	Synergist	99,95		
Cybernet	109,95	Jagged Alliance	99,95	TFX 2000	99,95		
Clockwerk	i.V.	Jefffighter 3	89,95	Teamchief	89,95		
Colony Wars 2492	i.V.	John Madden '96	89,95	Terminator Future Shock dt.	89,95		
Command & Conquer	99,95	Kingdom O' Magic	i.V.	Terra Nova	89,95		
Command & Conq. Mission CD	34,95	Lands of Lore 2	i.V.	Terminator Future Shock us	89,95		
Command Aces of the Deep	99,95	Last Admiral 2	99,95	The 5th Musketeer	89,95		
Conqueror: AD 1086	99,95	Mad TV 2	89,95	The Dark Eye	89,95		
Conquest of the New World	89,95	MAG	89,95	The Dig	79,95		
Crusader: No Remorse dt	99,95	Magic Carpet 2	89,95	The Riddle of Master Lu dt	89,95		
Cybermage	99,95	Magic the Gathering	89,95	The Riddle of Master Lu us	99,95		
D-Day	99,95	MAXX	89,95	Theme Hospital	99,95		
Daggerfall	99,95	Mechwarrior 2	99,95	This Means War dt	99,95		
Damocles	89,95	Mechwarrior 2 Data	49,95	This Means War us	99,95		
Darker	79,95	Metal Lords	89,95	Thunderscape	89,95		
Das Hexagonkartell	i.V.	Miracle	99,95	Tie Fighter	79,95		
Death Gate	89,95	Mission Critical	89,95	Time Gate: Knights Chase	89,95		
Defcon 5	99,95	Mordor: Depths of Dejection	i.V.	Top Gun: Fire at Will	99,95		
Der Druidenzirkel	79,95	Nascar Racing	89,95	Total Distortion	89,95		
Der Totemann	89,95	NBA Jam Tournament Edition	79,95	Turrican 2	89,95		
Descent	89,95	NBA Live '96	89,95	Tyrian	89,95		
Descent 2 us	109,95	Need for Speed	89,95	US Navy Fighter Gold	89,95		
Destruction Derby	99,95	NHL Hockey '96	89,95	Virtual Karts	89,95		
Die Fugger 2	89,95	Panzer General 2 dt.	69,95	Vollgas (Full Throttle)	89,95		
Die Römer (Siedler 2)	89,95	Panzer General 2 us	69,95	Warcraft 2	89,95		
Druid Daemons of the mind	79,95	Pax Imperia 2	99,95	Warhammer	89,95		
Duke Nukem 3D	89,95	Perfect General II	49,95	Warlords 2 Deluxe	99,95		
Dungeon Keeper	99,95	Perfect General II Editor	49,95	Waterworld Action	79,95		
Elsabeth	89,95	PGA Golf '96	79,95	Waterworld Strategy	89,95		
Empire 2	89,95	Phantasmagoria	109,95	Weird War III	89,95		
Entomorph	79,95	Pinnball Wizard 2000	89,95	Westwood Compilation	89,95		
		Police Quest: SWAT	89,95	Wing Commander 3	89,95		

NEU! An Versandkosten berechnen wir ab sofort nur noch 5,- DM. NEU!

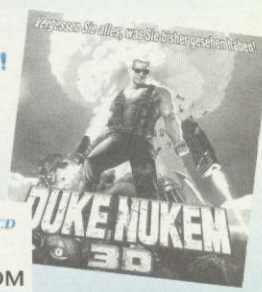


UNSER ANGEBOT!

Formula 1 GP 2 dt. Version
94,95* DM

TOP HIT auf CD

Duke Nukem 3D
89,95* 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. 10.00-18.30 und Sa. 10.00-13.30
Versandzentrale und Softwaretempel

alle Spiele sind auch erhältlich bei Disk 1
Klingsorstraße 14 • 12167 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

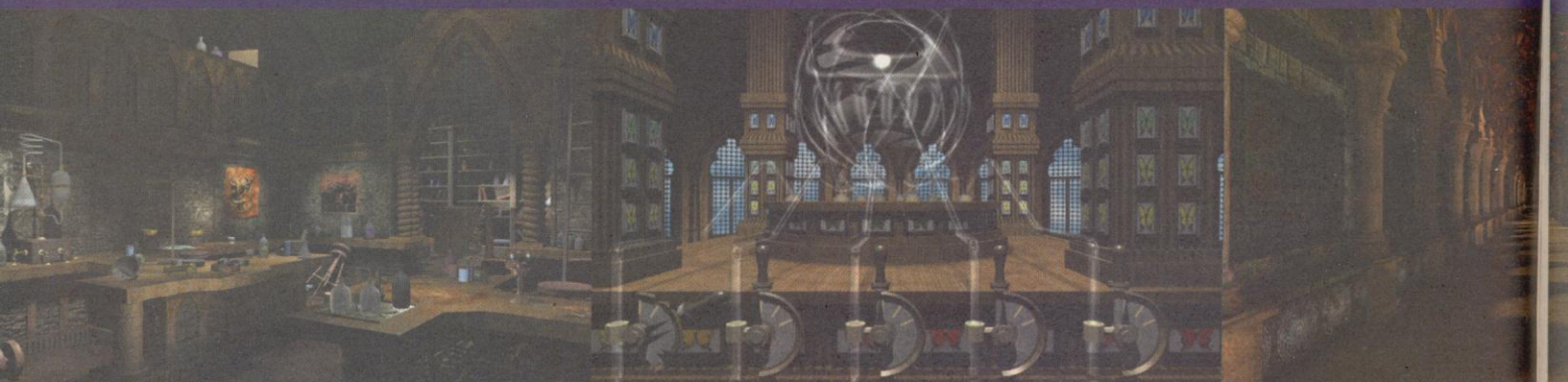
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Der Versand erfolgt nach Wahl entweder mit Post zzgl. 3,- DM NN-Gebühr oder mit UPS zzgl. 6,- DM NN-Gebühr. Post-Express zzgl. 8,- DM, Sicherheitskarton zzgl. 3,- DM. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 14.03.96. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



ZORK NEMESIS™

GEFANGEN IN DER
EWIGKEIT DES
VERBOTENEN LANDES

- 6 riesige Welten voll mystischer Rätsel
- 14 Hollywood-Stars in packenden Videoanimationen



OUT NOW!
AUF CD-ROM
FÜR DOS ODER WIN 95

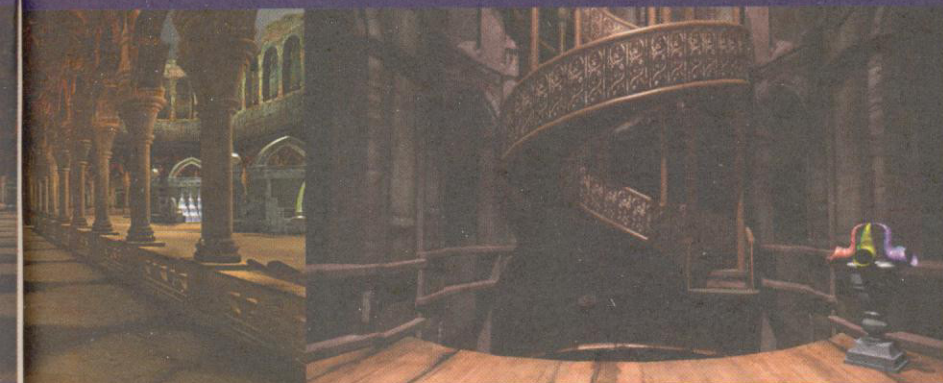
Eine geheimnisvolle Macht zieht Sie in ihren Bann. Mystische Rätsel und unerklärliche Phänomene verlangen nach eindeutigen Lösungen. Doch der Weg dorthin beansprucht all Ihre Sinne aufs äußerste. Skurrile Abenteuer, meisterhaft animiert, fesseln Sie am Bildschirm. Tauchen Sie ein in das unheimliche Reich des NEMESIS.

WELTPREMIERE!

**MIT
SENSATIONELLEM
360°-RUNDUM-
SCROLLING**

DURCH
Z-VISION-SURROUND-
TECHNOLOGY

• Atemberaubende Soundtracks von SOUNDELUX MEDIA LABS



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

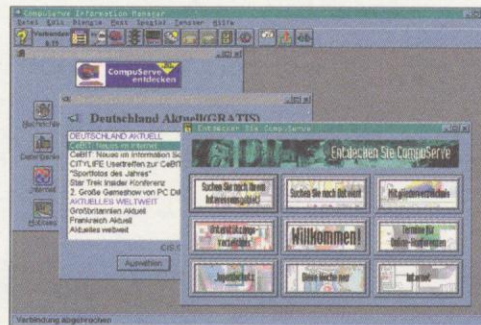
CompuServe

Obwohl ein rein amerikanisches Unternehmen, wagte der "CompuServe Information Service" bereits 1991 den Sprung über den großen Teich und baute in Deutschland erste Zugangsknoten auf. Mittlerweile ist der Dienst auch hier groß geworden und hat stolze 250 000 deutsche Teilnehmer; weltweit sind es insgesamt 4,3 Millionen.

Über noch etwas magere 13 Knoten können User sich in das Netzwerk einloggen; weitere Zugänge werden demnächst eingerichtet. Obwohl CompuServe gerade dabei ist, die letzten Einwahlkno-

mittlerweile eigene Abteilungen eingerichtet, in denen sich ein großer Teil der weltweiten Spielerelite regelmäßig zum Gedankenaustausch trifft. Vor kurzem hat auch unser "Deutsches Computerspieleforum" (GO DEUSPIEL) geöffnet. Nur in CompuServe kann der Surfer gezielt nach Stichworten in den Mail-Headern (kurze Überschriften) suchen; wer schnell Tips zu einem bestimmten Spiel braucht, muß sich nicht durch Hunderte von Mails kämpfen, sondern findet sehr gezielt und schnell das Gesuchte. Der Dateibereich ist parallel zu den Nachrichten aufgebaut; wer will, kann sogar gleichzeitig Shareware laden und nebenher in Mails stöbern.

WinCIM: Mit Menüs geht es durch die CompuServe-Welt, Foren werden mit "Go"-Befehlen angesteuert.



T-Online

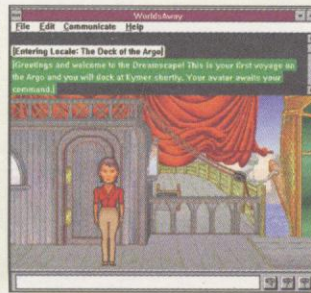
Der Oldtimer unter den Onlinediensten. Vor über zehn Jahren ging das System unter dem Namen Bildschirmtext (Btx) an den Start. Zwischendurch hieß es Dateg-J, mittlerweile firmiert man unter "T-Online". Auch die Mitgliedszahlen stimmen – nicht zuletzt wegen dem Alleinstellungsmerkmal Homebanking. Anfang des Jahres wurde der einmillionste Kunde begrüßt, damit liegt T-Online in Deutschland mit Abstand vorne. Auch technisch hat sich einiges getan: Während Datenhungrige noch vor kurzem mit angezogener Handbremse durch das System krochen, weil die Telekom verpennt hatte, ihre alten 2400er-Modems aufzurüsten, stehen jetzt bundesweit 14.400-bps-Zugänge zum Ortstarif bereit; in neun größeren Städten gibt es auch schnelle 28.8-bps-Knoten.

In anderen Datendiensten bestimmen die Firmen, was wie gemacht wird; die Telekom versteht ihren Auftrag anders und stellt das System

ERSTE SCHRITTE

Wer Mitglied in einem Datendienst werden will, braucht keinen besonders ausgestatteten PC: Ein Standard-486er reicht vollkommen aus. Wichtiger ist ein gutes und schnelles Modem: Mit einem 14.4er-Gerät kann man zwar die meisten Angebote der Onlinedienste problemlos nutzen; aber wer auch durch das WorldWideWeb mit seinen vielen Grafiken surfen möchte, sollte zu einem der wesentlich schnelleren 28.8er-Modelle greifen – was nicht nur für die Telefonrechnung, sondern auch für die Nerven Balsam ist. Markengeräte sind nicht unbedingt wegen der reinen Technik sinnvoll, sondern wegen der besseren Konfiguration und des meist wesentlich besseren Supports durch die Hersteller. Sobald das Modem am Rechner angeschlossen ist, kann es auch schon losgehen: Viele Hersteller legen ihren Geräten die Software für einen oder gar alle Datendienste bei. Wenn nicht, genügt ein Anruf: Die Telefonnummern stehen in unserer Tabelle. Dort kann auch weiteres Informationsmaterial angefordert werden.

Worlds Away: Das zur Zeit wohl interessanteste Onlinespiel überhaupt gibt es auf CompuServe



ten von 14.4 bps auf 28.8 bps aufzurüsten, ist eine der großen Schwächen des Systems die Geschwindigkeit: Es geht oft nur quälend langsam voran. Das fängt beim Öffnen von Textdateien oder eMails an und erreicht seinen traurigen Tiefpunkt im Internet: Wer auf Bilder nicht verzichtet und nur durch ein Text-Web surft, muß auf WWW-Seiten oft minutenlang warten. Unsere große Testseite war erst nach 25:03 Minuten geladen – eindeutig zu lange (siehe Tabelle). CompuServe Deutschland ist ein Opfer des eigenen Erfolgs, denn CIS ist hierzulande deshalb so lahm, weil die "Backbones" (das sind die großen Datenleitungen, die zur Zentrale in Ohio/USA führen) chronisch überlastet sind. Voll überzeugen kann das sehr gute Mailsystem in CompuServe: Wer in erster Linie daran interessiert ist, mit anderen Mitgliedern Erfahrungen auszutauschen, findet in keinem anderen Onlinedienst so kompetente Spieler, Programmierer und sonstige Experten wie in den zahlreichen Foren. Für Flugsimulationen, Sportspiele und Actiontitel wurden wegen der großen Nachfrage

KLEINES GLOSSAR

Forum: Bereich, in dem sich Nachrichten und meist auch Dateien zu einem bestimmten Thema, etwa Computerspiele, finden.

Mail: Nachricht, quasi ein elektronischer Brief innerhalb des Onlinedienstes an eine Person oder an die Allgemeinheit. Innerhalb eines Forums tauschen die Mitglieder öffentliche Mails aus und diskutieren untereinander. Eine Einmischung anderer Teilnehmer ist normalerweise erwünscht.

Internet: Weltweites Datennetz, das mittlerweile auch die Onlinedienste miteinander verbindet. Um in das Internet zu gelangen, kann man sich durch einen Onlinedienst "durchwählen".

WorldWideWeb: Teil des Internet, in dem – wie in einer Zeitschrift – Seiten zusammen mit Bildern dargestellt werden. Weil WWW-Seiten sehr groß sein können, ist zur sinnvollen Nutzung ein schneller Internet-Zugang nötig.



Die Steuersoftware für T-Online von der Telekom ist einfach, aber praktisch

nur Drittanbietern zur Verfügung, die nach eigenem Belieben ihre Bereiche gestalten. Dementsprechend unübersichtlich geht es zu: Eine einheitliche Menüstruktur gibt es nicht, jeder Bereich wird anders bedient, eine Datensuche über das gesamte System vermisst man schmerzlich, und die Kostenstruktur ist ebenfalls kaum überschaubar. T-Online befindet sich momentan in einem Umbruch, was die Bedienung betrifft: Zum einen der überholte CEPT-Standard, der jeweils komplette Seiten lädt, zum anderen der

an grafische Benutzeroberflächen angelehnte KIT-Standard, der relativ komfortabel mit der Maus bedient wird. KIT hat sich allerdings noch nicht durchgesetzt, der Softwaredecoder muß oft umschalten.

Gemischt sind die Eindrücke, die sich beim Testen der Geschwindigkeit ergeben: Der Internet-Zugang ist erstaunlich schnell (und teuer), auch wenn bei weitem nicht die Rasanzen von AOL erreicht wird, während wir beim Download des Sharewarespiels "Tyrian" große Unterschiede zwischen den einzelnen Anbietern (wir luden von verschiedenen Sharewarehändlern) feststellten. Der Spielbereich in T-Online deckt Grundbedürfnisse ab, ohne wirklich zu überzeugen. Die Beteiligung der User ist gut: Wer eine Frage hat, kann auch mit Antworten rechnen. Dafür gibt es keine direkt vertretenen Spielefirmen, und auch Programmierer oder echte Insider sind eher selten. Der Dateibereich ist ausgesprochen mager: Direkt an die Diskussionsforen angeschlossene Programme existieren nicht, wer Sharewarespiele sucht, muß zu einem der entsprechenden Händler und darf teilweise üppige Aufpreise zahlen. Patches, Updates oder Extralevel für aktuelle Spiele konnten wir fast gar nicht finden.

PRIVATE BOX?

Welche Auswirkungen werden die Onlinedienste auf die nach wie vor aktive Mailboxszene haben? In vielen Bereichen können die privaten Betreiber mit den kommerziellen Giganten nicht mehr mithalten – trotz nächtlichem Datenaustausch geraten private Mailboxen zunehmend ins Hintertreffen. Welcher Sysop hat auch nur für einen Bruchteil der Datenmenge Platz auf seiner Festplatte, den z. B. CompuServe täglich verschiebt? Trotzdem bieten private Netze oder einzelne regionale Boxen eine preisgünstige Alternative, der Umgangston ist meist etwas freakiger, die Stimmung aber in der Regel familiärer und persönlicher als in kommerziellen Diensten, User pflegen sehr oft auf regionalen Treffen persönliche Kontakte.

PC Spiele CD ROM

11 th Hour	DA	DM 89,95
Alien	DV	DM 89,95
Apache Longbow	DV	DM 79,95
Archibald Appleprocks	DV	DM 79,95
Bioforge	DV	DM 89,95
Bundesliga Manager Hatrick	DV	DM 79,95
Capitalism	DV	DM 79,95
Command & Conquer	DV	DM 79,95
Das Schwarze Auge 2	DV	DM 79,95
Fifa Soccer 96	DV	DM 79,95
Help 11 Spiele für gute Zwecke	DA	DM 69,95
Hugo 3	DV	DM 79,95
Made in Germany	DV	DM 69,95
Monopoly	DV	DM 69,95
Myst Lim. Edit.	DV	DM 79,95
Rebell Assault 2	DA	DM 69,95
Rebell Assault 2*	DV	DM 79,95
Sid Meiers Classic Colektion	DV	DM 99,95
Space Marines	DA	DM 79,95
Star Ranger	DV	DM 79,95
Star Trek: TNG „A Final Unity“	DV	DM 89,95
Talisman	DV	DM 79,95
Tek War	EV	DM 89,95
The Dig	DA	DM 69,95
The Dig	DV	DM 79,95
Wing Commander 4*	DV	DM 99,95

Lösungshilfe

11 th Hour, Bioforge, Dungeon Master 2, Lost Eden, Myst, Star Trek Next Generation, Vollgas, Jagged Alliance uvm. je DM 17,50

Zubehör

Soundkarte 16 BIT	DM 99,95
80 Watt Aktivboxen	DM 99,95
10 Sony Disketten Formatiert	DM 15,95
Drucker kabel 1,8 Meter	DM 9,95
3,5" Diskettenbox für 100 Disketten	DM 12,95
3,5" Diskettenboch mit 10 Disketten	DM 25,95

Wir liefern auch Amiga, Sega, Super Nintendo, Atari Jaguar, Sony Play Station. uvm.. Fordern Sie unseren Katalog über unser Gesamtes Warensortiment an.

Kein Ladenlokal nur Versand

Nachnahme 8,- DM +NN, Vorkasse 6,50 DM (Nur Eurocheck), im Umkreis von 25 KM direkt Auslieferung frei Haus Anlieferungspauschale von 5,- DM (Liefertermin nach Vereinbarung). Ab 250,- DM Versandkostenfrei.

Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr!

Schnäpchen Markt (PC)

Dawn Patrol	DV	DM 24,95
Dream Web	DV	DM 24,95
Privateer	DA	DM 29,95
Rally Championship	DV	DM 39,95
Rayl Road Tycoon	DA	DM 22,95
Seawolf	DV	DM 29,95
Super Spaß Packet	DV	DM 29,95
System Shock	DV	DM 29,95
The Web Internetsoftware	DV	DM 39,95
WordStar plus UltraFax	DV	DM 29,95

Shareware (CD)

1000 Schriftarten	DM 12,95
Adventure Games	DM 12,95
Jump + Run Games	DM 12,95
Racing Games	DM 12,95

Anwendungssoftware

D Info 2	DM 37,95
Nostradamus	DM 69,95
Visitenkarten Druckerei	DM 27,95
Urkunden Druckerei	DM 27,95
Spaß-Etiketten Druckerei	DM 27,95
Liebesgruß Druckerei	DM 27,95

BIGFOOT'S GAMES 'N MORE

Inh. Markus Munz
Heppstr. 25
72760 Reutlingen
Telefon: 07121 / 346154
Fax: 07121 / 346154
BTX MUNZ #

Wir führen keine Indizierten Spiele !!!!!

DV= Spiel und Anleitung komplett deutsch
DA= Spiel englisch, Anleitung deutsch
EV= Spiel und Anleitung englisch

Öffnungszeiten

Mo - Fr Von 9.30 bis 12.30 Von 14.00 bis 20.30
Sa Von 9.00 bis 14.00

*) Bei Drucklegung noch nicht Lieferbar, vorbestellungen möglich

quadral Power-Sound für Ihren PC. SAM 45



- aktiv – mit eingebautem Netzteil
- magnetisch abgeschirmte Gehäuse
- bedienungsfreundlich
- saubere Klangwiedergabe in allen Bereichen

PCgo!
KAUF TIP
"SPITZENKLASSE"
Heft 12/95

COUPON

Ich möchte mehr über die Produkte von quadral wissen. Bitte senden Sie mir Informationsmaterial über:

- ☐ Multimedia-Lautsprecher ☐ Hifi-Lautsprecher ☐ Surround-Sound-Systems ☐ ELA/PA-Lautsprecher
- Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

quadral GmbH & Co.KG · Postfach 304 · 30003 Hannover
Tel. 05 11/79 04-0 · Fax 05 11/75 35 28

Power Play 4/96

Fazit:

Nur wer sonst keinen anderen Onlineservice zum Ortstarif erreicht, dürfte als Spieler mit T-Online rundum glücklich sein. Immerhin ist der Internetzugang einigermaßen schnell. Dem Dateibereich fehlt eine Suchfunktion, mit der sich gezielt über das ganze System verteilt nach Programmen suchen läßt. Komplettlösungen, Extralevel oder andere User-Beiträge sind leider absolute Mangelware. Wer CompuServe und AOL zum Ortstarif erreicht, muß sich entscheiden: Hauptargument für AOL ist momentan die Geschwindigkeit, besonders, wer viel durchs Internet surft, schätzt den schnellen Seitenaufbau und Datentransfer. Die Grundbedürfnisse von Spielern werden zwar erfüllt und die wichtigsten Firmen sind vertre-

ten, dafür überzeugt aber der öffentliche Gedankenaustausch in den Foren nicht. Trotzdem ist der Dienst eine Empfehlung, gerade der deutsche Bereich dürfte sicherlich mit steigenden Mitgliederzahlen noch besser werden. Im Mailbereich hat CompuServe seine eigentliche Stärke: Kein anderer Dienst bietet mehr Inhalte für Computerspieler – es gibt mehr Firmen als in jedem anderen Onlinedienst (die auf CIS auch etwas aktiver sind) und viele Experten. Der Dateibereich ist gerade für Spieler riesig, es gibt fast schon zu viele Userbeiträge. Das gilt auch für die Diskussionsforen, in denen sich relativ oft auch promiente Programmierer einfinden. Für deutsche Teilnehmer wird mittlerweile auch genug geboten. Leider ist der Internetzugang über CompuServe trotz der neuen 28.8er Zugänge eine Zumutung. ste

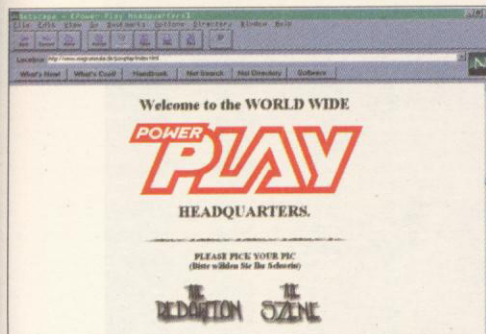
	AOL	CompuServe	T-Online
GEBÜHREN	Beratung Hotline	0180/5 31 31 64	0130/0190
	Grundgebühr/Monat	9,90 inkl. 2 Freistd.	8,-
	jede weitere Stunde	6,-	min. 1,20 Btx plus 5,40 Internet 4,20
TEMPO	Komplettkosten für 10 Std. Online/Monat	57,90	44,70
	Download Datei 1,7MByte	9:11 Minuten	15:18 Minuten
	Internet, große WWW-Seite	9:09 Minuten	25:03 Minuten
SPELLEANGEBOT	Internet, kleine WWW-Seite	1:02 Minuten	1:26 Minuten
	Anzahl Zugangsknoten in D, schnellste Modemverbindung	51, alle 28.8 bps	13, alle 28/8 bps, weitere Zugänge geplant
	Spielefirmen direkt	41	45
FAZIT SPELLEANGEBOT	Onlinespiele	z.B. Kennwort Games	World. Away, Go AWAY
	Deutsche Spiele allgemein	Spiele-Forum, Kennwort SPIELE	Dt Spielef., Go DEUSPIEL
	US Spiele allgemein	Games Forum, Kw. PC GAMES	Gamer, Go GAMER
	Spezialbereich Simulationen	Games Forum, Kw. PC GAMES	Flight Simulation, Go FSFORUM
	Spezialbereich Adventures	Games Forum, Kw. PC GAMES	Gamer, Go GAMER
	Spezialbereich Sportspiele	Games Forum, Kw. PC GAMES	Sports Simulations, Go SPRTSI
	Spezialbereich (Computer-) Rollenspiele	Games Forum, Kw. PC GAMES	Gamer, Go GAMER
	Spezialbereich 3D-Action/allg. Action	Games Forum, Kw. PC GAMES	Action, Go ACTION
	Spezialbereich Strategie	Games Forum, Kw. PC GAMES	Gamer, Go GAMER
	Spezialbereich Spielehardware	-	Flight Simulation, Go FSFORUM
	+ positiv	+ gute Beteiligung + sehr gute Dateibereiche + sehr gute Betreuung + sehr schnell	+ sehr gute Beteiligung + viele Programmierer und Experten + sehr gute Bedienung + sehr gute Dateibereiche + Suchfunktion Stichwörter
	- negativ	- etwas unübersichtlich - mäßige Bedienung	- umständliche Bedienung - keine Updates, Extralevel oder sonstigen Dateien

Anmerkungen zur Tabelle

Kosten: Die Preise für T-Online lassen sich nicht genau berechnen: Wir geben nur die wesentlich günstigeren Abendtarife (ab 18 Uhr) an. Dazu kommen noch zusätzliche Gebühren für Btx plus bzw. den Internetzugang, bei weiteren Unteranbietern wird es noch teurer. **Download:** Um herauszufinden, wie lange der Download von Software dauert, haben wir aus jedem Onlinedienst die Sharewareversion des Actionspiels "Tyrian" (1.730.436 Byte, Datei "tyrsw1.zip") je dreimal zu jeweils verschiedenen Tageszeiten geladen und den Durchschnitt berechnet. **Internet große Seite:** Das gleiche Verfahren haben wir auch im World Wide Web angewendet. So haben wir dreimal die ungewöhnlich große Seite "The Terran Confederation Graphics Archive" geladen (<http://www.mwtech.com:80/dborton/wc4graph.html>), auf der Dutzende von Bildern sind. **Internet kleine Seite:** Gleiches Verfahren, allerdings wurde eine Seite mit nur wenigen Bildern geladen: Origins Homepage (<http://www.ea.com/origin.html>). Alle Angaben wurden auf dem gleichen Pentium 100 mit einem Elsa MicroLink 28.8TQV-Modem gemessen. Die Caches der Internet-Browser wurden jeweils vorher komplett gelöscht. Wir haben die Standard-Software der Anbieter in der aktuellsten deutschen Version benutzt. Alle Messungen fanden über 28.8er-Zugänge statt. **Spielefirmen direkt:** Gezählt wurden nur Firmen, die direkt im jeweiligen Dienst vertreten sind. "Tote" Foren, in denen seit Wochen nichts los war sowie kleinere Spezialanbieter (z.B. Lernspiele für amerikanische Schulen) haben wir weggelassen. Bei den Spezialbereichen nennen wir nur den größten, egal, ob Englisch/Amerikanisch oder Deutsch.

POWER PLAY

erobert das WEB

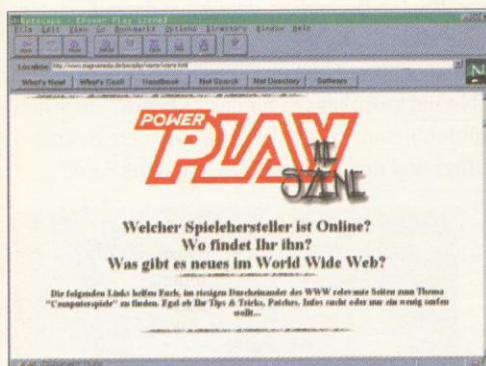


Ein bißchen stolz sind wir schon: Die Power Play hat jetzt eigene Seiten im "WorldWide-Web". Wer Zugang zu dieser Unterabteilung des Internet hat, findet das neu eingerichtete Angebot ab sofort über unsere Leitseite. Von dort aus gibt es verschiedene Abzweigungen, mit denen Ihr unsere Angebote abfragen könnt. An zwei Seiten wird immer noch gebastelt, sie werden aber demnächst fertig sein.

<http://www.magnamedia.de/powplay/>

Von der Leitseite aus geht es zweispurig weiter: Unter "The Szene" finden Netsurfer eine lange Liste mit Links, die alle relevanten Seiten zum Thema "Computerspiele" im Durcheinander des WWW aufführt, egal ob Ihr Tips & Tricks, Patches und Infos sucht, oder nur ein wenig surfen wollt. Direktverbindungen zu Herstellern und von Spiele-Fans eingerichteten unabhängigen WWW-Sites gibt's natürlich auch. Mit weiteren Hyperlinks geht's zu Neuigkeiten, Skurrilem, und was sonst interessant ist im Netz der Netze.

<http://www.magnamedia.de/powplay/szene/szene.html>



Die Verzweigung "The Redaktion" führt direkt zu Power Play selbst: In der Abteilung "Aktuell" veröffentlichen wir jeden Monat unser Interview mit Berühmtheiten aus der Spieleszene, ungekürzt und nicht nur in der übersetzten Fassung aus dem Heft, sondern auch im englischen Original. Den interessantesten Test aus der aktuellen Power Play veröffentlichen wir ebenfalls monatlich auf unseren Internet-Seiten, komplett mit Meinungskästen und den passenden Bildern – wer will, kann sich die Screenshots auf seinen eigenen Computer laden. Eine kleine Auswahl weiterer Bilder gibt es noch dazu und als besonderes Highlight das aktuelle Art-Work unseres Titelcovers im handlichen JPG-Format.

<http://www.magnamedia.de/powplay/redaktion/redakt.html>



Wer sich vor allem für spielbare Demos und Movies interessiert, wird unter dem Stichwort "Power Play-CD" fündig: Denn hier bekommt er eine ganz genaue Auflistung, was es diesen Monat wieder an Schätzen auf unserer CD-ROM zu entdecken gibt

<http://www.magnamedia.de/powplay/redaktion/ppcd/ppcd.html>

Natürlich ist auf den Internet-Seiten der Power Play auch unser Team angemessen vertreten. Wer also schon immer mal wissen wollte, an welchem virtuellen Strand Ulli am Wochenende surft, welchen Spielehersteller Knuts "Netscape Navigator" schon auswendig kennt, wie wichtige Begriffe aus dem Alltagsleben laut Michael korrekt auf Bayerisch geschrieben werden, oder welche Spiele Frank in seiner Freizeit zockt, kann das alles und noch mehr auf der persönlich zusammengestellten Web-Seite jedes Redakteurs nachlesen.

<http://www.magnamedia.de/powplay/redaktion/ppteam/ppteam.html>

Endlich haben auch wir unsere eigenen WWW-Seiten im Internet – mit vielen interessanten Neuigkeiten



MAGNA
MEDIA

Das berühmtest-berühmteste Programmierhaus "id Software" stellt überraschend eine erste Testversion des lange erwarteten 3D-Shooters vor.

id SOFTWARE

Bekannte Spielefirma aus Dallas/Texas, die sich vor allem mit relativ brutalen 3D-Ballerspielen einen Namen gemacht hat. Letzte Veröffentlichung war der Fantasy-Actiontitel "Hexen".

Demo

Wer sich die Demo selbst ansehen möchte, findet sie unter anderem in den Dateibereichen des "Deutschen Spieleforums", Go DEU-SPIEL, im Onlinedienst CompuServe.

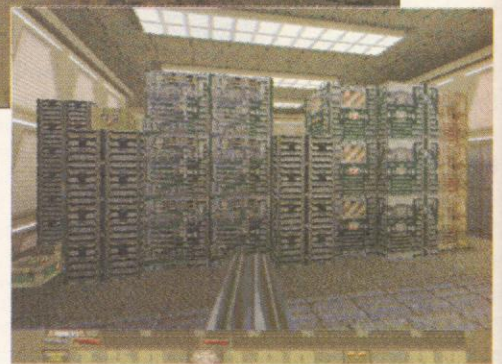
Was uns die Programmierer mit dieser morphenden blauen Gestalt sagen wollen, bleibt vorerst unklar

QUAKE



Der riesige Golem schleudert mit Energieblitzen um sich

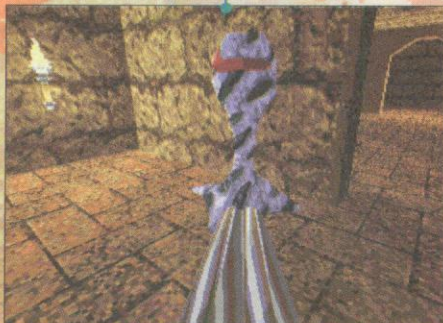
Große Lagerhalle mit sehr realistischen Lichteffekten



Die allgemeine Überraschung war groß, als ohne die sonst üblichen Vorankündigungen eine erste Version des lange ersehnten 3D-Ballerspiels "Quake" von "id Software" mit drei Multiplayer-Leveln im Online-Dienst CompuServe auftauchte. Der 4,3 MByte große Download sei weder Shareware, geschweige denn eine Beta- oder Gammaversion, sondern nur zur allgemeinen Fehlersuche gedacht, hörte man etwas vage von den "ids". Von den jetzt vorgestellten Leveln dürfe man also nicht auf das fertige Spiel schließen, wurde betont.

Anfangs konnte der neugierige Tester nur durch leere, weil monsterfreie Räumlichkeiten marschieren und erstaunt die etwas seltsame Polygon-Munition und die Pixel-Explosionen der

sechs Waffen registrieren (einfache und doppelte Flinte, einfache und doppelte Nailgun, sowie Raketen- und Granatwerfer). Einige Tage später folgte dann der zweite Streich und die fehlenden Ungeheuer wurden nachgeliefert: Ein Ritter, ein schwebender Drachenzauberer mit magischen Kräften und ein mit Hammer und Kettensäge (!) bewaffneter Berserker, dem kurz darauf ein riesiger Golem folgte, der den Spieler mit weiß-blauen Polygonblitzen traktierte. Außerdem robbt ein morphendes blaues "Etwas" über den Höhlenboden, das allerdings keinen Schaden zufügt und dessen Funktion noch unklar ist.





Berserker: Mit allerlei scharfgezagtem Handwerkszeug ist dieser schlechtgelaunte Geselle bewaffnet

Die vorgestellte Version von "Quake" ist bereits voll netzwerkfähig, und mit Hilfe eines speziellen Patches läßt sich auch per (Null-)Modem gegeneinander antreten. Dabei ist besonders aufgefallen, daß sich die Figuren mit relativ natürlicher Geschwindigkeit bewegen und nicht mehr, wie zuletzt bei "Hexen", im Sportwagentempo durch die Level flitzen. Auch wenn's der Wirklichkeit näher kommt: Mehr Spaß macht ein zünftiges "Deathmatch" dadurch nicht unbedingt, aber Parameter dieser Art lassen sich problemlos und schnell ändern.

Die von "id" freigegebene Testversion unterscheidet sich spielerisch sonst gar nicht und grafisch kaum von anderen Programmen ähnlicher Machart. Die maximale Grafikauflösung bietet vergleichsweise magere 360 x 480 Bildpunkte. Immerhin aber hat es der Spieler nicht länger

mit flachen Bitmaps, sondern mit "echten", dreidimensionalen Gegnern zu tun. Dennoch wirken die momentan gebotenen Feinde wenig detailliert und bewegen sich sehr sprunghaft; wenigstens sinken erledigte Ungetüme schön flüssig animiert zu Boden.

Auf den ersten Blick wirkt "Quake" ernüchternd; wie weit die jetzt vorgestellte Testversion tatsächlich schon Rückschlüsse auf das fertige Spiel zuläßt, kann allerdings noch nicht beurteilt werden: Gerade "id" ist sicher noch für die ein oder andere Überraschungen gut. *ste*



Der seltsame fliegende Wurm, lt. Programmierern ein Zauberer, erzeugt Energiekugeln



Der Rittersmann ist einer der harmloseren Gegner und kann leicht besiegt werden

MEINUNG

Wieso veröffentlicht "id Software" zum lange erwarteten "Quake" eine sogenannte Testversion, von der man doch hätte wissen müssen, daß sie die hochgesteckten Erwartungen zumindest leicht enttäuschen würde? Dieses Vorgehen ist in der Spielebranche normalerweise nicht üblich. Ganz im Gegenteil: meist wird streng darauf geachtet, daß vor der offiziellen Veröffentlichung nichts nach draußen gelangt – die Konkurrenz schläft nicht, und bei einem Titel wie "Quake" dürfte die gesamte Spielebranche sofort probegespielt haben. Die wahrscheinlichste Mutmaßung heißt "Duke Nukem 3D" von "3D Realms", das (fast) alles bietet, was sich Computerspieler eigentlich von "Quake" erhofft hatten und was auch sofort für entsprechenden Wirbel in der Szene gesorgt hatte. Wollen die "ids" der Konkurrenz die öffentliche Aufmerksamkeit nicht ganz überlassen und sich so zumindest einen gewissen Anteil an der Diskussion sichern? Oder wird "Quake" so gut, daß man im Wissen um die eigene Stärke ruhig einen Blick hinter die Kulissen gewährt? Zumindest eines steht fest: Das Rennen um das 3D-Spiel des Jahres wird noch spannend.

Quake
Hersteller
id Software
Erscheinung geplant
"Sobald es fertig ist"
Bilder auf

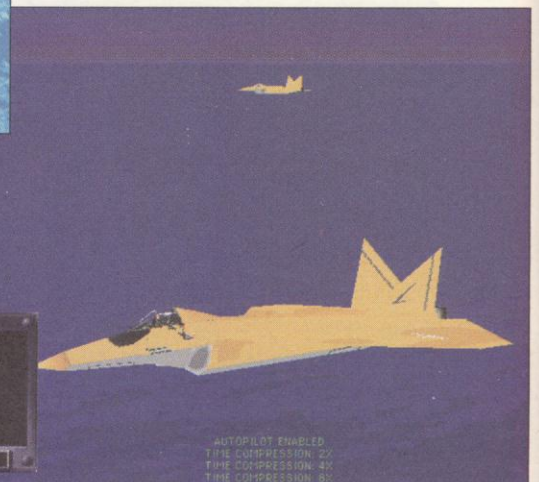


JANE'S ATF

Origin und die Militär-experten von Jane's pflanzen Euch ins Cockpit der "Next Generation Fighters". Ob "US NF" jetzt zum alten Eisen gehört?



Leisetreter: B2 Stealth-Bomber sind für die meisten Radarsysteme unaufspürbar



Von der Infobox bis zu den detailgetreu nachgebildeten Jägern und Bombern erinnert vieles an "USNF"

Nostalgische Flugsimulationen werden selten: Versetzten noch vor wenigen Jahren Perlen wie "SWOTL" oder "Aces over Europe" PC-Piloten in die Gründerzeiten militärischer Aviation, steht der Trend derzeit eindeutig auf Zukunft. Nach dem brillanten "TFX" von DID startet nämlich bald Jane's "Advanced Tactical Fighters" durch. Wie der Name schon erahnen läßt, werden hier Flugzeuge simuliert, von denen die meisten noch in der Entwicklung sind. Einige Modelle jedoch stehen schon in Dienst und haben sich – wie die F 117A Nighthawk im Golfkrieg – bereits militärische Ehren verdient. Auf den ersten Blick wirkt "ATF" wie eine Mission-CD zu "U.S. Navy Fighters": Sämtliche Menüs wurden vom Schwesterprodukt übernommen und mit neuen themenbezogenen Bildern hinterlegt: Wer sich also schon mit EAs Vorzeigesim auskennt, wird sich hier sofort heimisch fühlen. "ATF" wäre jedoch kein Jane's-Produkt ohne eine umfangreiche Datenbank, und die wurde im Vergleich zum "Vorgänger" mächtig aufgebohrt. Zu jedem Flugzeug lassen sich neben einem Foto und einer 3D-Darstellung eine Unmenge anderer Bilder z.B. vom Cockpit oder Triebwerk und eine Fülle an technischen Daten und Beschreibungen abrufen. Ein besonderes Schmankerl sind die Videose-

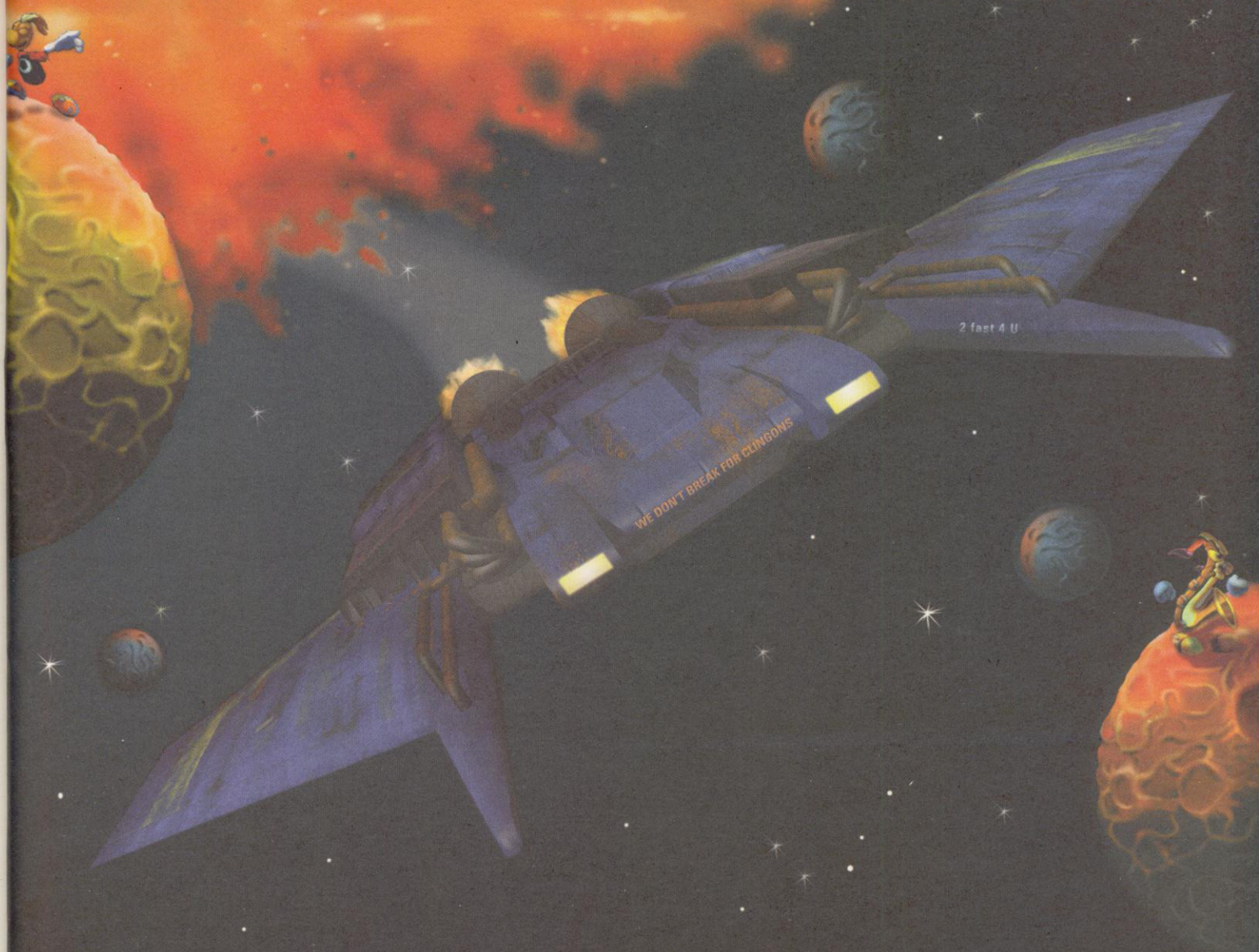
quenzen, in denen Ihr Originalaufnahmen der hochmodernen Vögel genießen werdet. Das Spiel selbst präsentiert sich wiederum in gewohnter "Navy Fighters"-Tradition, wobei jedoch gerade die Engine einige Verbesserungen erhalten hat: So sehen die Flieger dank schmucker Texturen nun besonders schneieke aus, und die Grafik ist auch bei voller Detailfülle auf langsameren Pentiums noch recht flüssig. Neben zahlreichen Einzelmissionen erwarten Euch zwei Campaigns: Ägypten 1998 und Rußland 1999. In Ägypten herrscht Massenarmut und das Land steht kurz vor einem Bürgerkrieg. Ihr fliegt von einem Träger im Mittelmeer Eure Missionen zur Unterstützung der neuen Regierung, die Stabilität und soziale Gerechtigkeit verspricht. In Rußland verbündet Ihr Euch mit dem Bösen Ivan gegen die gelbe Gefahr, die von der Mandschurei aus die Hafenstadt Vladivostok bedroht.

sg



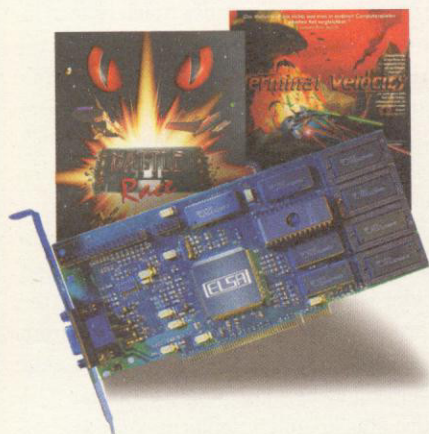
Das französische Eurofighter-Pendant "Rafale" im Visier

Jane's ATF
Hersteller
EA Studios
Erscheinung geplant
2. Quartal '96



VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:

***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>

ELSA

Datenkommunikation

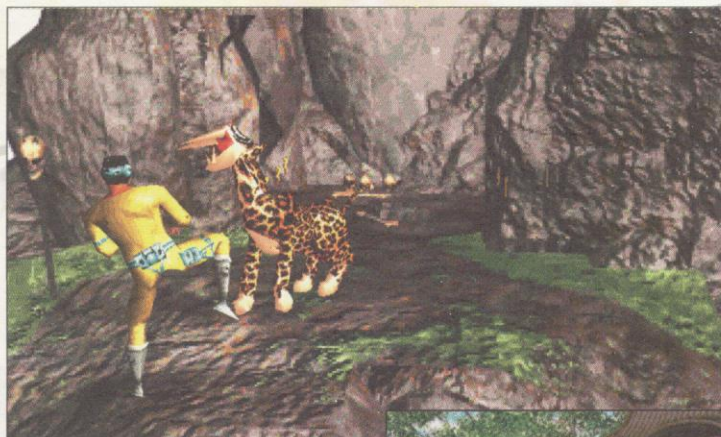
Das Neueste von
den "Little Big
Adventure"-
Programmierern:
Actiongeladene
Zeitreise durch
den Zentral-
Computer.

TIME Commando

ADELINE



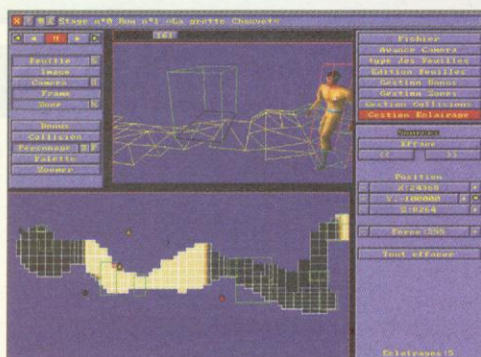
Französische Spielefirma, die Ende 94 das actiongeladene "Little Big Adventure" veröffentlichte, damals eines der ersten Spiele mit durchgehender schneller Super VGA-Grafik.



Stanley auf Katzenjagd im Steinzeit-Szenario



Der Sumo-Ringer ist nicht sehr flink, aber dafür aber umso kräftiger



Direkt aus dem Computer der Programmierer: Leveldesign interaktiv

Time Commando
Hersteller
Adeline/EA
Erscheinung geplant
Ende Juni '96

Bilder auf



Die Module spiel'n verrückt... Leider wird auf dem durchgedrehten Rechnersystem in "Time Commando" nicht PacMan gezoxt, sondern die Zeit kontrolliert. Nur so kann irgendwann in der Zukunft die "XYZ Corp." die Lichtgeschwindigkeit als Grenze der steigenden Leistungsfähigkeit von Mikroprozessoren überschreiten. Wie der Zufall so spielt, sind wir im Umkreis von 1000 Meilen der einzige Experte für derlei Probleme und müssen durch Raum und Zeit bis zum Kern des Computers vordringen: Irgend jemand muß den verdammten Rechner abschalten, bevor noch Schlimmeres passiert – diese Rolle übernimmt Stanley, der Held. Um in "Time Commando" von **Adeline** gegen den riesigen Rechner selbst anzutreten, muß er in zehn verschiedenen Szenarien Agenten besiegen, die im Auftrag des Supercomputers die jeweilige Zeitzone bewachen. So darf Stanley gleich in der ersten Welt über Steinzeit-Wege marschieren und Neandertaler oder Säbelzahn tiger verprügeln, um schließlich dem Agenten die Zugriffsrechte über diesen Abschnitt der Zeitgeschichte entziehen zu können. Die anderen Missionen spielen immer näher am "Jetzt" und reichen dann auch in die Zukunft hinein: So vergnügen wir uns z.B. im Saloon einer amerikanischen Westernstadt, bekommen

in Japan Ärger mit Samurais und Sumo-Ringern, reisen durch ein mittelalterliches Europa oder wandeln – gegen Spielende – in beeindruckenden Weltraumschiffen umher. Bei diesen Reisen finden sich immer durchschlagkräftigere Waffen: Während sich Stanley in der Steinzeit notgedrungen nur mit Händen, Füßen und herumliegenden Steinen verteidigt, wird das Waffenarsenal später um Raketenwerfer und Lasergewehr erweitert. Die Figur des Spielers sieht Ihr von der Seite und könnt sie vor simultan scrollendem Hintergrund frei bewegen. Der Held sowie alle Feinde und Gegenstände sind voll bewegliche und mit Texturen belegte 3D-Objekte, die in Echtzeit animiert werden. Die Hintergründe wurden bereits vorher auf SGI-Workstations berechnet.

"Time Commando" erinnert stark an "Bioforge" von Origin, ist aber deutlich actionorientierter; nur gelegentlich gibt es kleinere Rätsel. Bereits gegen Ende Juni soll das Spiel erhältlich sein; neben der englischen Fassung ist auf der CD-ROM auch eine komplett deutsche Version. ste

Hier kommt die Zukunft:
Mit 20 x 20.000,- Kapital.
Also: gleich mitmachen!



„Zukunft jetzt!“ – die Allianz Aktion bietet jede Menge Chancen:
20 x 20.000,- DM Zukunftskapital oder Praktika, die es nicht alle
Tage gibt. Gleich Karte abschicken, und die Zukunft kann kommen!

Die Mischung macht's: Die Entdeckung der neuen Welt mit einem Cocktail aus "Civilization" und "Die Siedler".

CONQUEST of the New World



Schlagabtausch: Rundenweise zieht Ihr Eure Mannen über die Felder und greift gegnerische Einheiten per Mausclick an

QUICKSILVER

Wer mehr über die "Conquest of the New World"-Macher wissen möchte, begibt sich mal wieder ins Internet:

<http://www.quicksilver.com>

Es scheint zum guten Ton in der Branche zu gehören: Die großen Softwarehäuser lassen sich einfach keine genialen Spielideen mehr einfallen – sei es, weil die besten Leute bis auf die Synapsen ausgesaugt wurden, oder sei es auch nur reine Vertriebspolitik. Fakt ist, daß zunehmend neue Spielideen oder grandiose Konzepte von winzigen Firmen kommen, die im Schoß von Entertainment-Riesen wie EA, Virgin oder Interplay ein neues Zuhause gefunden haben – und einen gewissen finanziellen Segen. Beste Beispiele sind Interplays "Descent", Virgins "Command & Conquer" (ja, auch Westwood war einmal ganz klein), EAs "Little Big Adventure" oder Sir Techs "Jagged Alliance".

Interplay hat nun die kleine Firma **Quicksilver** unter die Fittiche genommen, die wohl niemandem ein Begriff sein dürfte, da dort seit 1982 vor allem SCSI-Treiber, firmenspezifische Utilities oder sonstige Mini-Software für kleine Firmen geschrieben geschrieben und produziert wurden. Dieser Tage erscheint nun Quicksilvers erstes Spiel, und es könnte wirklich zu den besten des Jahres gehören.

Schon der Name "Conquest of the New World" deutet an, worum es geht. In der Rolle des Abgesandten eines europäischen Königreiches gilt es

die neue Welt, sprich Amerika, zu entdecken, zu besiedeln und natürlich den Claim für die jeweilige Nation klar abzustecken. Ihr kommt mit einem Schiff an, schickt Ranger, Soldaten und Siedler los, um auf der isometrisch dargestellten, scrollenden Landkarte noch schwarze Flecken zu erforschen. Verschoben werden Eure Einheiten zugewise, wobei jede "Person" nur ein bestimmtes Maß an Bewegungspunkten besitzt. Mit den Siedlern baut Ihr am passenden Flecken eine kleine Stadt und kümmert Euch ab sofort um Gebäude, Populationsentwicklung und den Han-



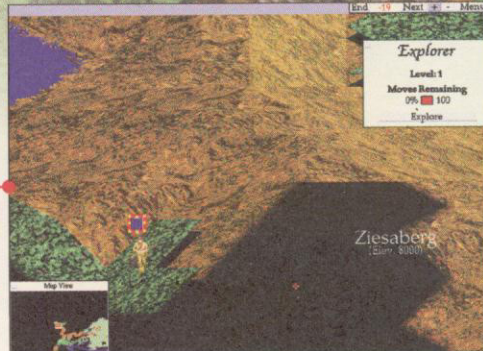
Wichtige Messages werden während des Spiels eingeblendet

QUEST World

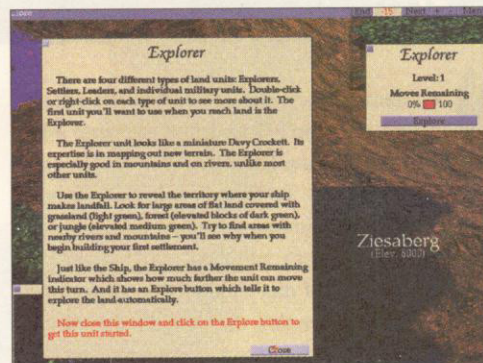
del mit verbündeten Mächten oder Indianerstämmen. Natürlich muß sich jede Siedlung selbst versorgen. Aus diesem Grund werden Sägewerke und Bergwerke zur Baustoffgewinnung und Farmen zur Versorgung von Küchen, Kneipen, Kirchen, Häusern, Kasernen und Häfen gebaut. Damit Ihr Euch die besiedelte Welt ganz genau betrachten könnt, gibt es **Zoom-Stufen**, die Euch entweder einen extra-übersichtlichen oder besonders detaillierten Rundblick ermöglichen.

Kaum ein Spiel kommt heutzutage ohne eine Prise Gewalt aus. Und so wird natürlich auch in "Conquest of the New World" gekämpft. Dies geschieht auf einem Extra-Screen, ebenfalls im Zug-um-Zug-Verfahren in einem Areal, das in insgesamt drei mal vier Felder unterteilt ist. Auf diesen Feldern verschiebt Ihr Eure Einheiten und klickt bei Bedarf auf das Feld, auf dem der Feind steht und das attackiert werden soll. Das Beste an "Conquest of the New World" wird jedoch der Netzwerk-Modus sein, in dem bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten und Amerika um die Wette besiedeln können.

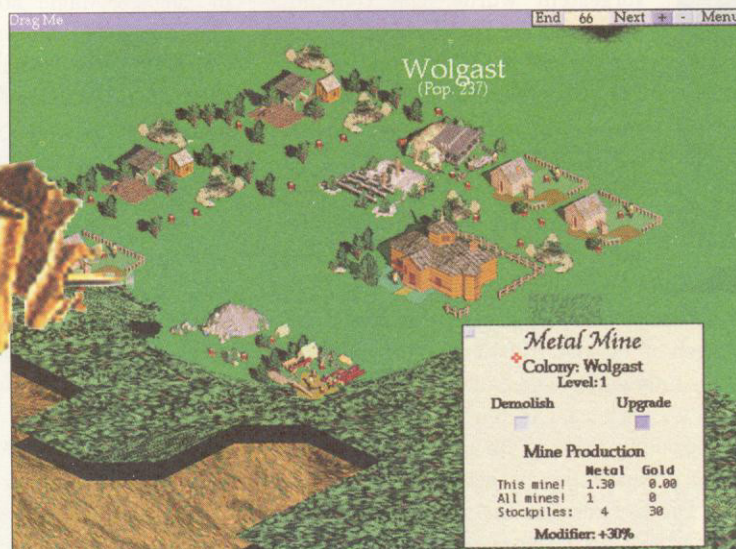
Zwar sollte das Spiel schon zu Weihnachten fertig sein, aber Kolumbus dachte ja auch, daß er es in zwei Wochen bis nach Indochina schafft. Gedauert hat es dann Monate... kn



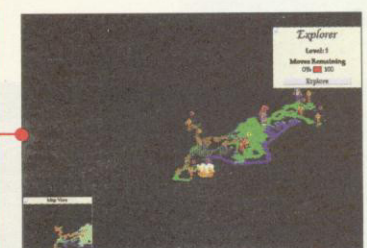
Entweder übersichtlich, detailliert oder irgendwo dazwischen. Rechts eine Auswahl an Zoom-Stufen.



Ein Rechtsklick auf die Figur ruft die Online-Hilfe mit nützlichen Infos auf



Unser Städtchen wächst und wächst und wächst...



Conquest of the New World
Hersteller
Quicksilver/Interplay
Erscheinung geplant
Mai '96

BLOOD & MAGIC

Rasante und packende Echtzeit-Strategie in TSRs beliebtem "Forgotten Realms"-Szenario



Legt Euren ganz persönlichen Charakter an



In der Menüleiste verwandelt sich der Golem zum Krieger



Der strategisch wichtige Transformationstempel auf der Insel wird heftigst gegen den Feind verteidigt. Links unten seht Ihr das Porträt der gerade angewählten Figur.

Nach dem Erwerb der TSR-Lizenzen scheint Interplay in den kommenden Monaten allerdahing aus dem neuen Deal zu machen. "Dragon Dice" und "Descent To Undermountain" werden in diesem Zusammenhang zu den Highlights der kommenden Monate gehören. Doch zunächst dürfen wir uns auf das Echtzeit-Strategiespiel "Blood & Magic" freuen, das vom Programmiererteam Tachyon Studios verwirklicht wurde. Wer sich im Szenario gut auskennt wird feststellen,

daß "Blood & Magic" in einem Teil der Landschaft stattfindet, der nie zuvor vorgestellt wurde. Die Handlung nimmt vor der Zeit der großen Unruhen ihren Lauf. Östlich der großen See erschaffen mächtige Anführer ganze Armeen von Golems, um sich mit ihren Rivalen zu bekriegen. Die Golems werden mit Hilfe der Bloodforge, eines mysteriösen Artefaktes, auf die Welt geholt, um ihren Herren

bedingungslos zu dienen. Im Laufe des Spiels werdet Ihr mehrere dieser Herrscher verkörpern, Intrigen aufdecken, Aufstände niederschlagen, wahnsinnig gewordene Zauberer bändigen und Rivalitäten mit den anderen Fürsten des Landes austragen. Auf einer Karte ist Euer Missionsziel immer genau entgegengesetzt dem Eures Gegners. Die Golems, die Ihr mit der Bloodforge generiert, sorgen für die Beschaffung von Mana, mit dem Ihr durchschlagkräftigere Kämpfer und

Magier ausbilden könnt. Sie werden in für ihre Zunft speziell errichteten Gebäuden aus zuvor einfachen Golems geformt. Die neuen, verbesserten Einheiten können nicht nur ihre eigenen Spells und Sondereigenschaften einsetzen, sondern auch in der Landschaft aufgefundene Schriftrollen und Sprüche für den Sieg verwenden. Schlagen sich Eure Mannen gut, bekommt Ihr Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Mit genügend Erfahrungspunkten lassen sich wiederum neue Truppenteile erforschen in die Ihr Eure Golems **transformieren** könnt. Beim Einstieg in "Blood & Magic" stehen Euch verschiedene Spielzweige zur Auswahl. Die Campaign führt Euch durch alle Szenarien, während das Lösen der fünf "Geschichten" sich auf eine mehr oder weniger umfassende Problematik mit variierendem Schwierigkeitsgrad beschränkt.

Einsteiger, denen das Spielprinzip zu komplex erscheint, werden in einem Schritt für Schritt spielbaren Tutorial behutsam in die Materie eingeführt. Erfahrene Strategen, die einen 486er mit 33 MHz haben, werden sich in "Blood & Magic" mit der Herrscherkonkurrenz messen können, wir empfehlen allerdings einen 486er mit 66 MHz, auf dem das Spiel beginnt, flüssig spielbar zu werden. Wer sagt, daß nicht auch einer Eurer Freunde zum Feind werden kann? Via Modem, Nullmodem oder Netzwerk tretet ihr gegen Eure ehemaligen Kameraden aus Fleisch und Blut an.

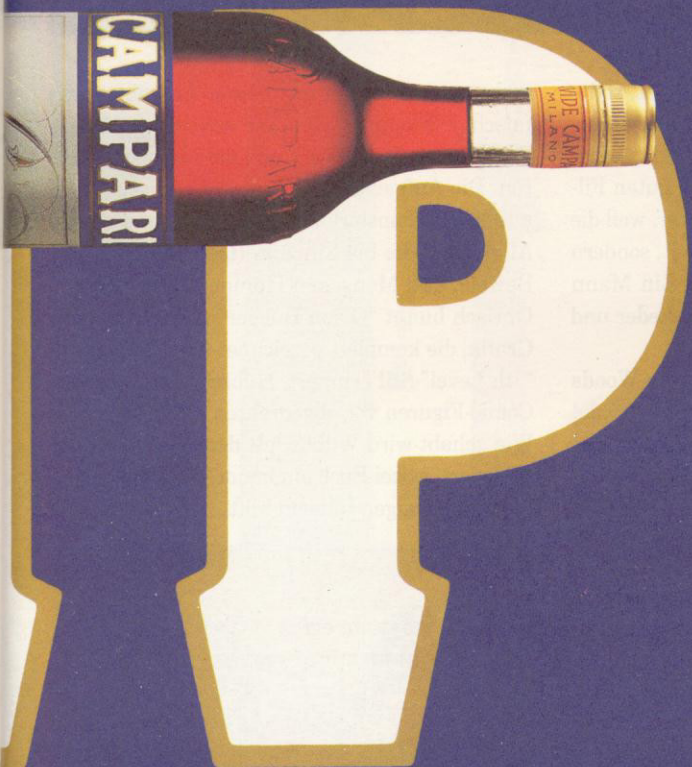
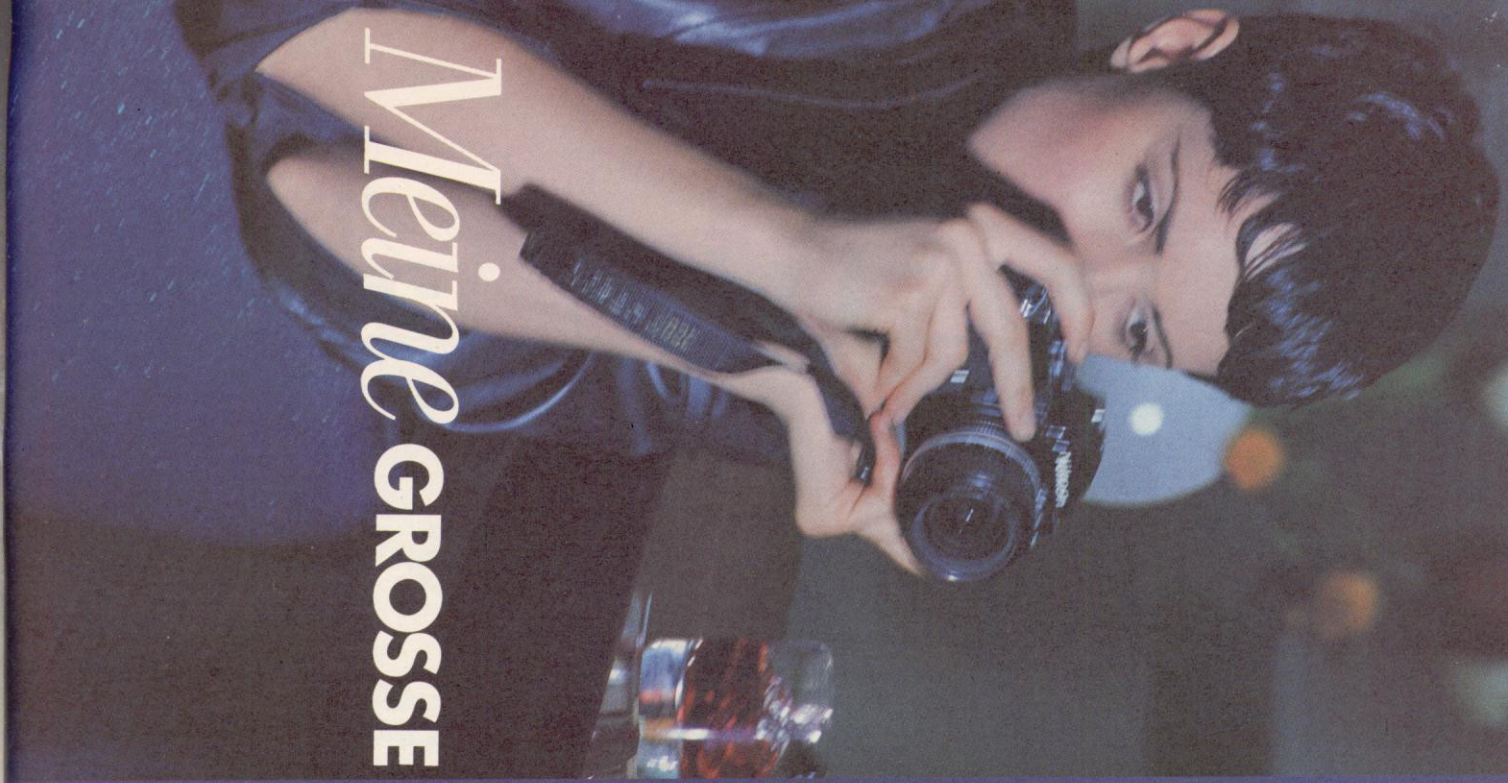
fh

Blood & Magic
Hersteller
Interplay/Acclaim
Erscheinung geplant
April '96

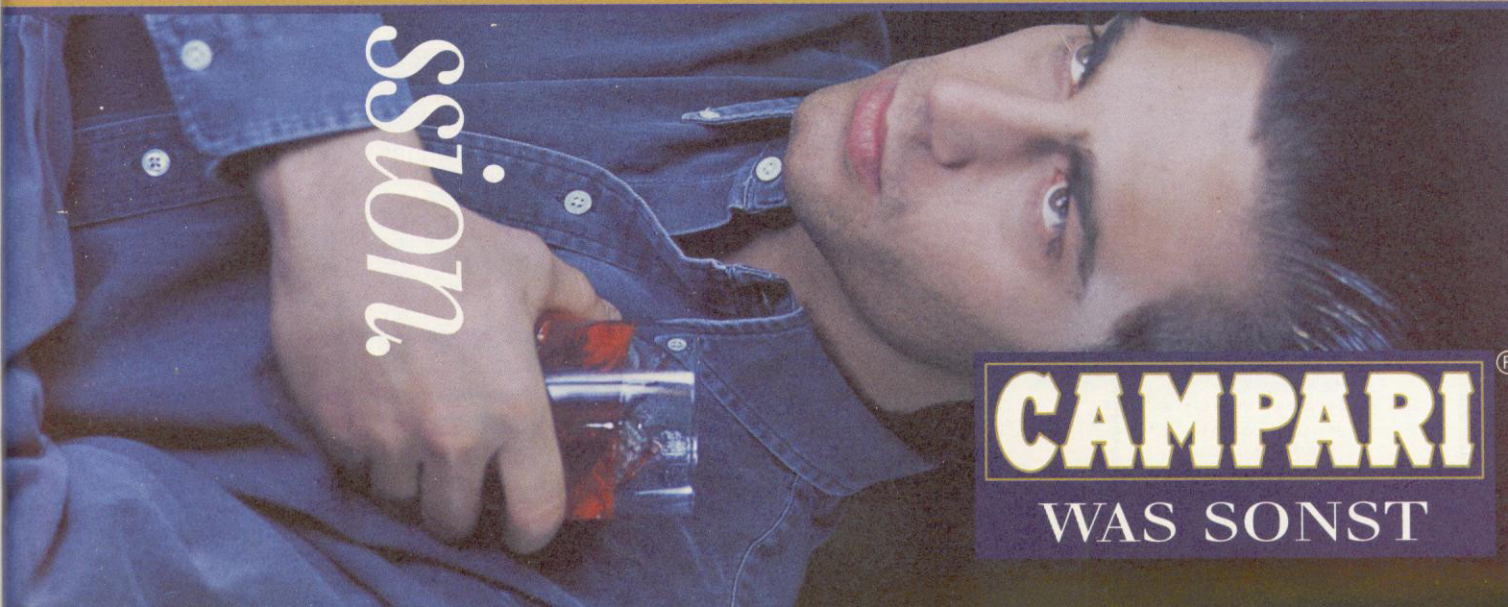
Bilder auf



Meine GROSSE



SSION.



CAMPARI®
WAS SONST



Sanctuary Woods Comic-Adventure mit Witz, intergalaktischem Fastfood und einer Prise "Murmeltiertag".

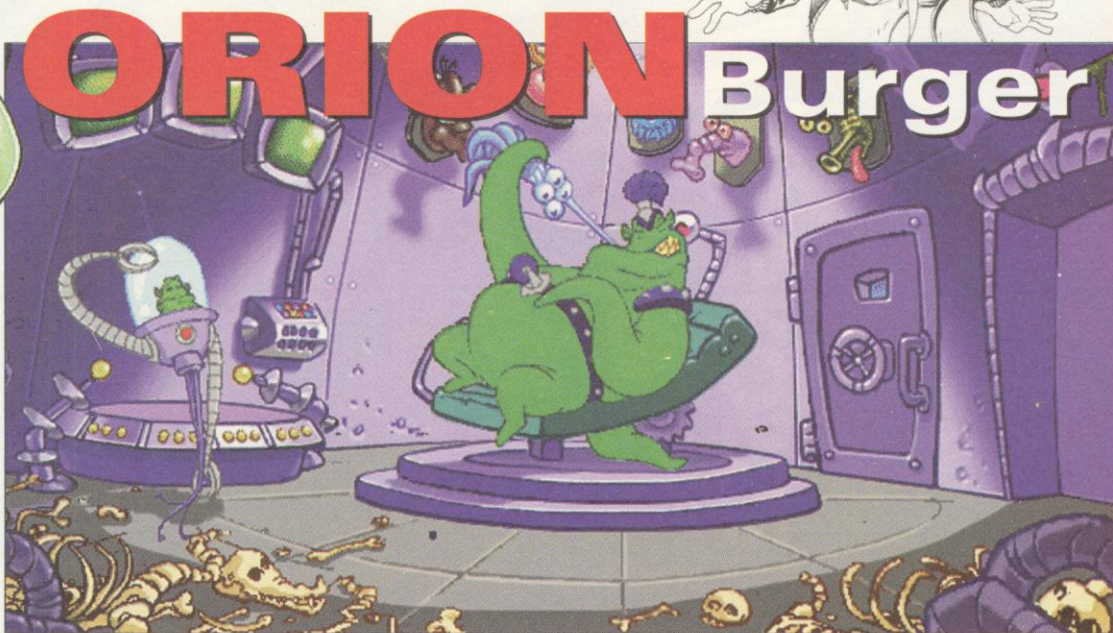
GROUNDHOG DAY



Punxsutawney Phil hat auch dieses Jahr am 2. Februar wieder seinen Schatten gesehen und sechs Wochen weiteren Winter versprochen. Wer mehr über den seit 1887 jährlich abgehaltenen Murmeltiertag wissen will, sollte sich einloggen:

<http://www.groundhog.org/>
<http://www.penn.com/~mweimer/>
<http://dubois.key-net.net/gday/>

Orion Burger
 Hersteller
Sanctuary Woods
 Erscheinung geplant
Mai '96

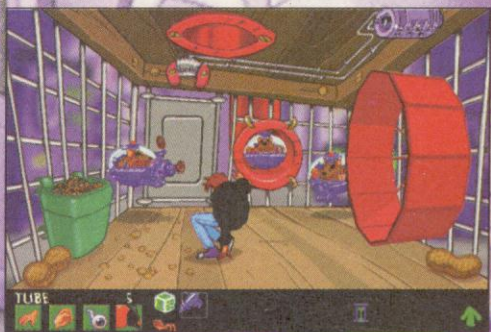
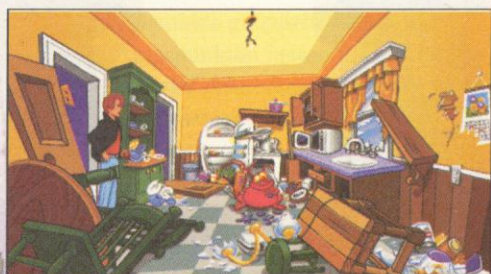


Wer den Film noch nicht gesehen hat, sollte dies nachholen: Bill Murray und der Murmeltiertag in "Groundhog Day" (Und täglich grüßt das Murmeltier) gehört zu den guten Filmen der letzten Jahre und das nicht nur, weil die traumhafte Andie MacDowell mitspielt, sondern weil das Thema so interessant ist. Ein Mann erlebt ein und denselben Tag immer wieder und kann anstellen, was er will.

Genau dies passiert auch in Sanctuary Woods Adventure "Orion Burger". Zwar hat das Spiel nichts mit einem Murmeltier zu tun, doch geht es Held Wilbur nicht anders als Bill Murray. Er wird von Aliens gefangen und in fünf großen Rätseln auf womöglich vorhandene Intelligenz getestet. Die interstellare Fastfood-Kette "Orion Burger" benutzt unintelligente Lebensformen nämlich als Fleischeinwaage (Formfleisch, versteht sich!), und Wilbur muß die Intelligenz des Menschenstammes beweisen, um ihn vor der Friteuse

zu bewahren. Macht er in einer Aufgabe etwas falsch – Plopp! – steht er schon wieder am Beginn desselben Tages und darf es neu probieren. Die Aufgaben reichen dabei vom Ausbruch aus einem Hamsterkäfig über das Erlernen einer Alien-Sprache bis hin zum (fast unmöglichen) Beweis, daß Menschen Humor haben können. Optisch bietet "Orion Burger" hochauflösende Grafik, die komplett gezeichnet wird und an den "7th Level"-Stil erinnert: Hübsch bunte, witzige Comic-Figuren vor abgedrehten Hintergründen. Wie gehabt wird Wilbur mit dem kleinen Nager gesteuert, wobei Euch ein handelsübliches Inventory bei etwaigen Rätseln hilft.

kn



Für Menschen unlösbar: Wie kommt Ihr aus dem Hamsterkäfig heraus?

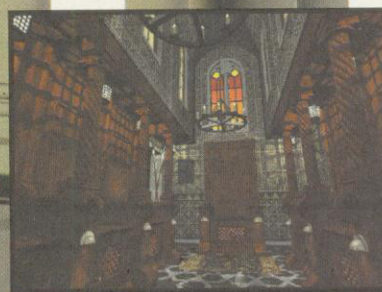
EVOCATION

Zwischen Traum und
Wirklichkeit

Ausgezeichnet



mit dem
EMMA Award
1995



CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an (verfügbar ab März '96 für Mac + PC)

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von Evocation. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitives Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um das Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt Evocation eine Ausnahmeseite unter den Adventure Games dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.



Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax 089/324 66 204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

AUFRÜSTEN UND ABFAHREN!

Dachtet Ihr etwa es

Dann zieht Euch jetzt warm an!

WORMS REINFORCEMENTS

ist da und wird Euch von den Socken hauen.

Das bombige Aufbaupaket zu WORMS verschafft Euch noch mehr Spaß, Action und Nervenkitzel. Jetzt könnt Ihr Euch

übers **NETZWERK*** zu sechzehnt! ordentlich einschenken.

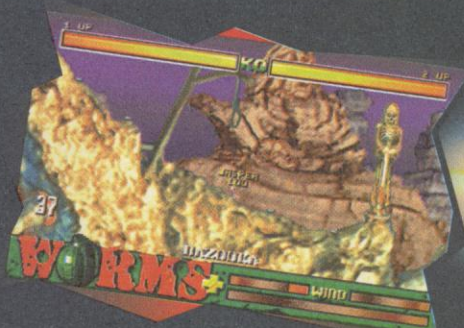
NEUE FEATURES:

- 4 zusätzliche Sprachpacks
- Sound-Editor für eigene Sprachaufnahmen
- Mehr als 15 neue Spieloptionen
z.B. Rückzugsoption, Blindgänger...
- 25 wählbare Landschaften und die Option eigene zu entwerfen
- Neue und noch bessere Waffen
z.B. zielgerichtetes Kamikaze, Dynamit...
- Alles auch per Modem

*IPX-NETZWERK

WORMS REINFORCEMENTS

ist die ultimative Aufrüstung mit explosiver Durchschlagskraft. Aber VORSICHT: Einmal geladen gibt's kein Zurück.



Zum Spielen von WORMS REINFORCEMENTS benötigt man die Original-Worms-CD!

sei schon vorbei?

WORMS

REINFORCEMENTS



COMING SOON
DEUTSCHE SPRACHAUSGABE
FÜR PC CD-ROM

ocean

TEAM 17™

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spiele-spaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT!
SCHROTT

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

Kids
only

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

So werten wir!

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 aus Aktualitätsgründen die englische Version.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

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

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, 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-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso 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 **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 Laufzeit des Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugestehet, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!

SUPER



Knut Gollert
kn



Sascha Gliss
sg



Ulrich Smidt
us



Hartmut Ulrich
hu



Frank Heukemes
fh



Michael Galuschka
mg



Peter Steinlechner
ste

NORMALITY



ERFORSCHEN SIE DIE RIESENSTADT NEUTROPOLIS IN EINER ECHTEN 3D ANSICHT- UND LÖSEN SIE DAS RÄTSEL DER NATIONALEN APATHIE!

UNTERSTÜTZT DURCH DAS EINZIGARTIGE VOODOO-PUPPEN-INTERFACE ERLEBEN SIE ÜBERZEUGENDE MOTION-CAPTURE SEQUENZEN, WÄHREND SIE HINWEISE SAMMELN UND RÄTSEL LÖSEN. LACHEN SIE ÜBER DIE BIZZARE HANDLUNG UND VERZWEIFELN SIE BEIM VERSUCH RÄTSEL ZU LÖSEN, DIE KOMPLEXER SIND ALS DIE SUMME IHRER TEILASPEKTE.



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Voralberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

© 1996 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



BAD

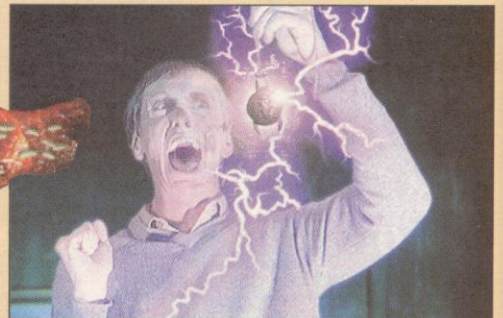
über der Spelunke, ist unser Antiheld den Objekten seiner Forschung näher, als ihm lieb sein kann. Doch er sieht einen Ausweg aus seiner Misere: Das veruntreute Budget für sein Lebenswerk soll ihm den Weg in die Freiheit ebnen, sprich ins paradiesische Mexiko. Endlich würde er fernab von Mietforderungen des verbitterten alten Barbesitzers Eddie, fernab vom Leistungsdruck der Universität, fernab von einer Gesellschaft, die kein Verständnis für ihn aufbringt, in der Mittagssonne liegen und Margueritas schlürfen können, ohne daß ihn jemand behelligt.

Quasi schon auf gepackten Koffern sitzend, ereilt den Flüchtigen jedoch ein Schicksal, wie er es sich in seinen schlimmsten Alpträumen nicht ausgemalt hätte. Das mysteriöse Amulett, das angeblich ein Erbstück seiner Mutter ist, belegt Roger mit einem kafkaesken Fluch: Sein lebloser Körper taumelt zu Boden, während seine Seele in den Chitinpanzer eines seiner kleinen Erzfeinde wandert. Kann Roger diesen Horror jemals wieder rückgängig machen? Er kommt

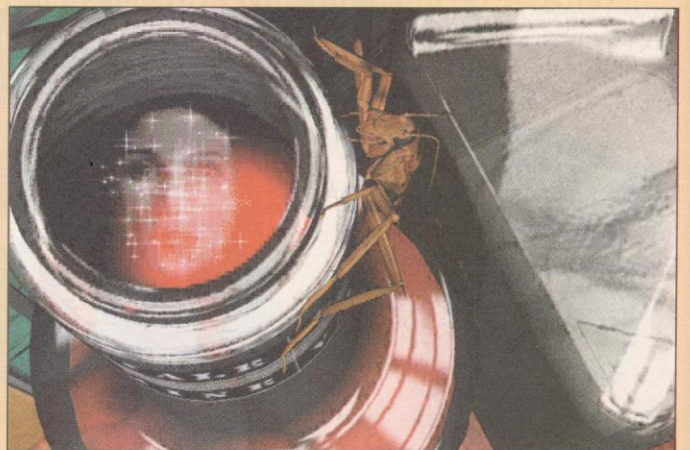
Fragt Ihr Euch auch manchmal, wie es wohl in der seit Jahren ungeputzten Ecke hinter dem alten Schrank im Keller aussehen mag? Szene-Neuling Pulse weiß Bescheid und sorgt damit für grüne Gesichter.

Roger Samms hatte nie viel Spaß am Leben. Aufgewachsen in einem Waisenhaus, von seinen Zeitgenossen gehänselt und verspottet, wandelt er sich schon im Kindesalter zum verschrobene Außenseiter. In guter Gesellschaft fühlt er sich nur bei Kreaturen, die reinlichen Hausfrauen das Blut in den Adern gefrieren lassen: Kakerlaken. Seit jeher weckten diese Tiere seinen Entdeckungstrieb, und so ist es nicht verwunderlich, daß Roger schließlich Entomologie (Insektenkunde) studiert. Mehr und mehr steigert der introvertierte, weltfremde junge Mann sich in einen Wahn, die anfängliche Neugier schlägt letztlich in puren Haß gegen alle Küchenschaben um. Samms, mittlerweile zum Doktor promoviert, ruft ein wissenschaftliches Projekt ins Leben, dessen Ziel die Ausrottung der Insektenspezies ist. Zu seiner Gesinnungsänderung beigetragen haben Rogers persönliche Lebensumstände. Am Fuße der Golden Gate Bridge in San Francisco steht eine schäbige kleine Bar. Als Mieter des ebenso schäbigen Apartments

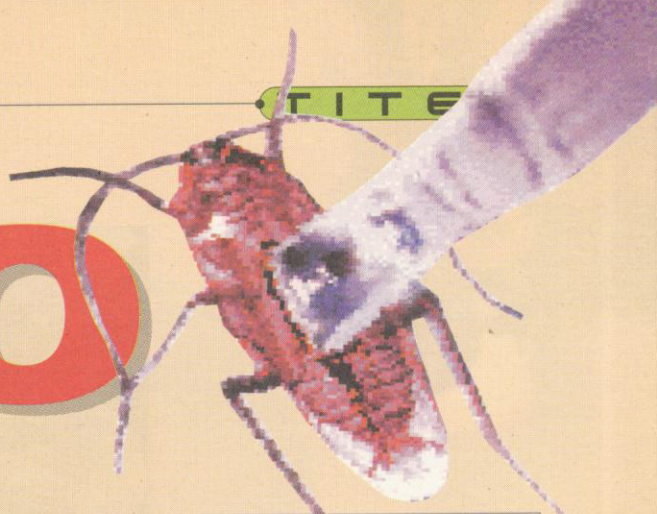
In vino veritas: Die Likörflasche in der Bar orakelt Euch etwas



Als Roger das alte Amulett seiner Mutter berührt, wird er von einem Fluch erfaßt



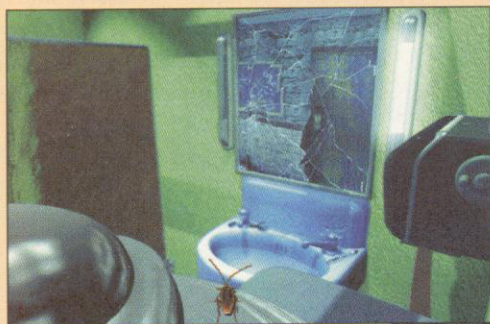
MOJO



daumengroß im Keller des Gebäudes zu sich. Die Herausforderung an den Spieler besteht nun darin, dem bemitleidenswerten Geschöpf wieder zu seiner menschlichen Hülle zu verhelfen. Verbunden sind die sechs Räume des Hauses durch das Abflusssystem. Erst, wenn ein gewisses Schlüsselrätsel in einem Zimmer geknackt ist, öffnet sich das Rohr zur nächsten Location. Navigiert wird die Kakerlake ausschließlich mit den Cursortasten. Meist blickt Ihr in der direkten Draufsicht auf das Insekt und seine momentane Umgebung. Erreicht die Schabe den Bildschirmrand, wird zum nächsten Scre-



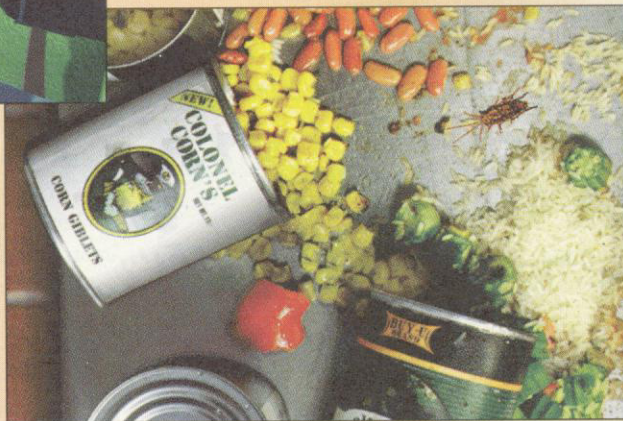
en "umgeklappt". Im Laufe seines Abenteuers muß sich Roger an die physischen Grenzen, die sein neues Dasein mit sich bringt, gewöhnen. Sein Aktionsspielraum beschränkt sich auf bloßes Herumkrabbeln, Gegenstände einzustecken oder gar Gespräche mit Artgenossen zu führen, ist nicht möglich. Hört sich etwas mehr als karg an, in Zusammenspiel mit anderen Faktoren ergeben sich jedoch einige interessante Puzzles. So ist es eine der ersten Aufgaben, Eddie in Morpheus' Arme gleiten zu lassen, indem Ihr zunächst mit dem eigenen Leib den Wackelkontakt an seinem Radio überbrückt. Angelockt vom Klang desselben, betritt das Opfer den Raum und stellt seine Bierdose neben den Apparat. Die darauf liegende Schlaf-tablette wird durch gezieltes Stubsen und Schieben in die Dose bugsiert, Eddie nimmt einen kräftigen Schluck und endet abgeschlafft auf dem Bett. Diejenigen, bei denen der Spielfluß ins



In diesem Haus ist inklusive Bad einfach alles desolat



Der Fisch in der Küche wird zum hilfreichen Dichter



Nichts bleibt an seinem Platz: Daß Dosen als Behälter taugen, scheint dem Haushälter entgangen zu sein.

DAVID LYNCH



Nicht nur Kafka, auch der Filmregisseur David Lynch (geb. 1946 in Montana) stand vermutlich Pate bei "Bad Mojo". Seine vom "Film noir" beeinflussten Avantgarde-Filme sind durch die Bank ein wenig makaber-skuril. Zu Lynchs bekanntesten Filmen gehören "Dune" (1984), "Blue Velvet" (1986), die Fernsehserie "Twin Peaks" (1992) sowie "Wild at Heart" (1993).



SUPER

Wie bitte? Ein Adventure ohne Konversationen, ohne Verbenleiste, Inventory und intelligenten Cursor? Richtig gelesen – in "Bad Mojo" seid Ihr mit Haut und Panzer Kakerlake, mit Reden oder Mitnehmen is' nix. Trotzdem gelingt es den Machern anhand von Videoeinspielungen, während des Spiels auftauchenden schriftlichen Dokumenten, atmosphärisch düsterer Musik und eklig optischen Eindrücken, eine beklemmend dichte Geschichte zu erzählen. Auch ohne Gegenstände bleiben die Rätsel recht chitinhaltig, Anfänger werden sich die Kauwerkzeuge ausbeißern. Bis Ihr die Punkte gefunden habt, die letztendlich die handlungsrelevanten Videos auslösen, lauft Ihr Euch alle sechs Füße wund. Ein unkonventionelles, innovatives Adventure, an dem lediglich die Tatsache, daß man tagelang über einem Problem brüten muß, (angenehm) an frühere Abenteuerzeiten erinnert.



FRANZ KAFKA



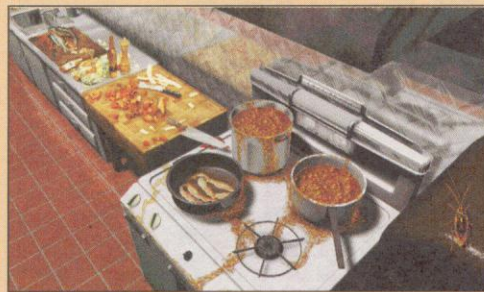
Unübersehbar die Parallelen zum Werk des österr. Schriftstellers Franz Kafka (1883-1924). Kafkas Erzählungen spiegeln eine alptraumhafte Machtlosigkeit gegenüber der Absurdität des Seins wider. "Bad Mojo" erzeugt exakt die gleiche erschreckend-düstere Atmosphäre wie Kafkas Werke. "Bad Mojo" ist ein Wort aus dem Voodoo-Kult und bedeutet soviel wie "unter schlechtem Stern stehend". Wie bei Kafka zappeln die Akteure ungewollt in Schwierigkeiten – wie Käfer auf dem Rücken. "Die Verwandlung" (1912) schildert das Schicksal Gregor Samsas, der sich eines Morgens in einen Käfer verwandelt. Der Protagonist in "Bad Mojo" heißt Roger Samms und mutiert zur Kakerlake. Dessen Todfeind, die Katze, heißt Franz – Nomen est Omen. hu



Eine Szene im Keller: Krabbelnd lernt Ihr Eddies Vergangenheit kennen

Abstoßende Anblicke sind nicht selten, deshalb braucht Ihr einen starken Magen

Stocken gerät, sollten die Augen nach einem immer wiederkehrenden Symbol offenhalten. Bei Berührung gibt Euch dieses Hinweise durch mit Gedichten unterlegten Kurzfilmen. Das schräge Ambiente von "Bad Mojo" könnte glatt aus der Feder des Kultregisseurs David Lynch stammen. Aus der Sicht eines Käfers stellt sich die heruntergekommene Kneipe als wahrhaft bizarre Landschaft dar. Nicht nur, daß die Hauskatze es auf uns abgesehen hat, dieses Haus scheint zudem seit Jahrzehnten eine fürsorglich pflegende Hand zu vermissen. Da laufen Kaskaden von Chili die Herdkante hinunter bis zum Boden, Spinnweben



Klebriger Hindernisparcours in der Küche



machen sich in den Ecken breit, jede verfügbare Flüssigkeit, sei es nun Farbe im Hobbykeller, das Blut einer zerquetschten Ratte oder Spirituosen auf der Theke in der Bar, hat offenbar eigenmächtig ihren Behälter verlassen und blockiert in breiten Spuren den Weg. Das knapp 800 Bildschirme große Areal kombiniert Rendergrafiken, Blue-screen-Videos und digitalisierte Fotos auf so geschickte Art und Weise, daß es oft schwer ist, zu erkennen, wie eine bestimmte Grafik aufgebaut wurde. Ausgenommene Fische, weggeworfene Lottoscheine, das vergammelte Fertigménü auf der Tischkante – alles wirkt absolut fotorealistisch. Unter den rein zweidimensional erscheinenden Standbildern verbirgt sich zudem eine dreidimensionale Topographie, gewissermaßen eine Art Skelett, das dem Programm Informationen über die räumliche Beschaffenheit eines Gegenstandes zuspielt. Das Alter Ego folgt z.B. der Wölbung einer Flasche, wenn es darüber läuft, statt wie bei einer Ebene mit unveränderter Lage im Raum zu "schweben". Zusammen mit Lichteffekten ergibt sich so eine glaubhafte Integration des Sprites in die Kulisse. us



GUT

Pulse Entertainments Erstling steht atmosphärisch weit über dem gewöhnlichen Computerspiele-Niveau. Das Intro gibt so gut wie nichts über die Story preis, erst nach und nach erschließen sich die Biographien der Hauptakteure – allerdings nicht durch plumpe Erklärungen, sondern durch all die scheinbar nebensächlichen Dinge, die es zu entdecken gibt: Zeitungsartikel, Eddies unbezahlte Gasrechnung, sein "Purple Heart"-Orden im Koffer unter dem Bett. Am Ende meint man, ihn seit seiner Jugend zu kennen. So innovativ Handlung und Spielkonzept auch sein mögen, das ein oder andere Rätsel mehr hätte es schon sein dürfen. Die Phasen ziellosen Umherstreifens auf der Suche nach Details abgerechnet, ist die Chose binnen relativ kurzer Zeit durchgespielt. "Bad Mojo" ist eine Kreuzung aus unverwechselbarem Spielgefühl und einer einzigartig grotesken Bilderflut mit künstlerischem Anspruch.

Name	Bad Mojo			System	Windows 3.1 oder '95
Genre	Pulse			Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Adventure			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1				
	Deutsch	Englisch			
Spiel	geplant	✓		Grafik	85%
Anleitung	geplant	✓		Sound	76%
Prozessor	386	486	Pentium	Spielspaß	
minimal		66			
empfohlen		66			
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio		
	✓				



● **Das „Wenig Geld – viele Chancen“-Set:**

Geldmanagement für Schüler und Berufsanfänger.

Fragen Sie uns einfach direkt.

Wenn's um Geld geht – Sparkasse S

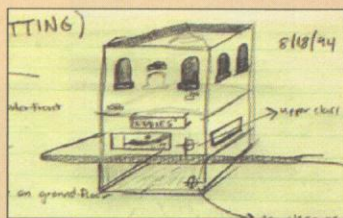
**SIE HABEN BESSERES ZU TUN,
ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.**



INTERVIEW

mit Vinny Carrella

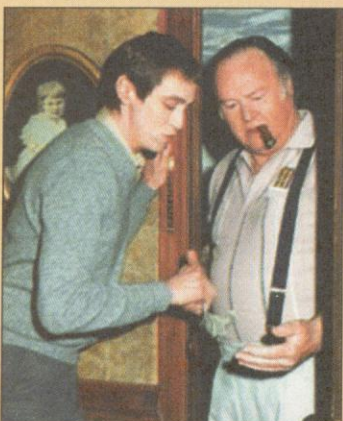
Vinny Carrella war kreativer Leiter der 20köpfigen "Bad Mojo"-Crew. Als eines der Gründungsmitglieder von Drew Pictures war er außerdem maßgeblich an der Entwicklung des Weltraumadventures "Iron Helix" beteiligt. Er stand uns Rede und Antwort zu seinen Spielen und zur Zukunft von Pulse Entertainment.



Ein frühes Scribble zeigt Eddie's Bar in Außenansicht



Drehtermin: Der junge Mann hinten links ist unser Interviewpartner Vinny Carrella



Die Darsteller von Roger und Eddie besprechen eine Szene aus dem Intro

PP: Vinny, wie bist du eigentlich zu Deinem Job gekommen?

Vinny: Ich bin indirekt in die Branche hineingeschliddert. Als ich bei der Hardwarefirma "Jasmine" arbeitete, verliebte ich mich in den Apple Macintosh. Ich wollte unbedingt etwas mit Grafik und Multimedia zu tun haben, also bewarb ich mich bei Paracomp, einem Hersteller von 3D-Tools. Bill Woodward, der jetzige

CEO von Pulse, gab mir die Stelle. Dort traf ich auch Drew Huffman, der mir einen Job bei Drew Pictures anbot. Ursprünglich war ich bei einer Produktionsfirma für Werbespots in New York angestellt.

PP: Bei "Iron Helix" bemängelten viele Leute, daß die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt sei. "Bad Mojo" geht da einen anderen Weg.

Vinny: Genau. Bei "Iron Helix" war die Grafik komplett vorberechnet. Es

sollte flüssige Animationen und reichlich optischen Realismus bieten. Wir benutzten die Ich-Perspektive, in "Bad Mojo" betrachtet man sich von außen. Das Sprite erlaubt dem Spieler, direkter zu entscheiden, wohin er gehen will. Außerdem ist eine herumkriechende Kakerlake interessanter anzusehen als vorbeiscrollende Wände. Wir wollten ein Spiel, das ganz anders aussieht als "Iron Helix".

PP: Erzähl doch mal, wie die Biographien von Eddie und Roger entstanden sind.

Vinny: Das Design der Charaktere war ein evolutionärer Prozeß, der sich über viele Wochen und Monate hinzog. Die meisten ihrer Merkmale haben wir von Leuten übernommen, die Phill Simon (Produzent und Spieldesigner) und ich während unseres Lebens kennengelernt haben, irgendwie haben sie aber auch ein bißchen von uns selbst. Ich weiß, daß in Roger Samms ein Teil von mir steckt und das machte es leichter, ihn lebendig werden zu lassen.

PP: In den Credits sind zwei Entomologen aufgeführt. Was haben sie zum Programm beigetragen?

Vinny: Tom Turpin und Byron Reid hatten zwar keinen direkten Einfluß auf das Gameplay, sie halfen uns aber, die Kakerlake zu verstehen. Sie trieben meinen Enthusiasmus an. Je mehr du über deine Thematik weißt, desto detaillierter kannst du dein Projekt ausschmücken. Du beginnst, wie das Tier zu denken, du begreifst zunehmend die Zusammenhänge mit seiner Umwelt, und daraus resultiert mehr Realismus. Diese beiden Männer waren für "Mojo" sehr wichtig.

PP: Jetzt eine technische Frage: Wie funktioniert die 3D-Topographie unter den zweidimensionalen Oberflächen?

Vinny: Grundsätzlich hat jedes Bild im Spiel drei Schichten: Die oberste ist das sichtbare Element, darunter liegen jedoch noch zwei weitere Schichten, die das Verhalten des Kakerlakensprites beeinflussen. Die "Topo-Schicht" ist ein Graustufen-Bitmap, das die Höhenwerte der Gegenstände auf dem Bildschirm definiert. Dadurch folgt die Schabe den Wölbungen der Objekte. Darunter liegt die "BTC"-Maske. Sie enthält Koordinaten, bei deren Berührung bestimmte

Animationen oder Soundeffekte ausgelöst werden. Zusätzlich gibt sie Aufschluß über die Lichtverteilung im Bild, so daß der Käfer immer korrekt ausgeleuchtet ist.

PP: Viele Szenen in "Bad Mojo" sind ziemlich eklig. Hattet ihr selbst manchmal Probleme, das Mittagessen drin zu behalten?

Vinny: Nun, wenn Leuten regelrecht schlecht wird, während sie "Bad Mojo" spielen, mache ich Luftsprünge vor Begeisterung. Ja, es gab einige Anlässe, bei denen uns selbst die Galle kam. Als Dann Tarmy (Grafiker) und ich z.B. eine Szene mit einer Mülltonne fotografierten, stieg mir der Gestank zu Kopf und ich hätte mich beinahe übergeben. Die toten Tiere hatten wir übrigens aus Tierhandlungen, von Kammerjägern und aus Phill Simons Privatkeller.

PP: Was kannst du uns über die zukünftigen Pulse-Produkte verraten?

Vinny: Jedes Pulse-Spiel wird seine eigene Persönlichkeit besitzen. Wir haben unverbrauchte Konzepte in der Schublade. Man wird Charaktere mit Verhaltensweisen und Bewegungen sehen, die realistischer sind als alles, was jemals am Computer entstanden ist.



Antwort - Postkarte

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München



**Diese
Karte
ist
Dein**

10 Vorteile, die Ihnen nur CompuServe bietet!

- 1 Sie erhalten 10 Online-Freistunden im ersten Monat. Ab dem zweiten Monat bezahlen Sie nur 19,95 DM Mitgliedsbeitrag im Monat. Dafür bekommen Sie monatlich 5 Online-Stunden. Jede weitere Online-Minute kostet Sie nur ca. 8 Pfennige*.
- 2 Sie schreiben und versenden Ihre elektronische Post rund die Welt – sekundenschnell, für weniger als eine Briefmarke.
- 3 Sie entscheiden sich für den vollen, komfortablen und einfachen Internet-Zugang und gestalten Ihre eigene Seite im World Wide Web, mit CompuServe's Homepage-Wizard (nur für Windows).
- 4 Neu: Die lebende Stadt WorldsAway. Eine virtuelle Stadt online bei CompuServe. Die Software gibt es von CompuServe (GO AWAY).
- 5 Sie lesen in führenden nationalen und internationalen Magazinen und Zeitungen und erhalten die Schlagzeilen des Weltgeschehens, von den wichtigsten Ticks der Welt – brandaktuell.
- 6 Sie haben Zugriff auf über eine halbe Million Dateien, auf über 3.500 Datendienste und zu technischen Mitarbeiter der 800 namhaftesten Soft- und Hardware-Anbietern.
- 7 Sie planen Ihre Reise an jeden Ort der Erde, mit der Fahrplanauskunft der Deutschen Bahn AG, mit den Flugplänen der Lufthansa und anderen internationalen Fluggesellschaften und mit den führenden Mietwagenanbietern.
- 8 Sie bekommen gratis innerhalb weniger Tage nach Ihrer Anmeldung das Magazin „CompuServe entdecken“, mit dem Gesamtüberblick der wichtigsten CompuServe Dienste. Hier finden Sie viele Anregungen sowie Tips und Tricks für die Nutzung von CompuServe.
- 9 Sie lernen Menschen aus aller Welt kennen und treffen weltbekannte Persönlichkeiten wie Fußballweltmeister Lothar Matthäus, Popstar Michael Jackson, Ministerpräsident Clement und viele andere.
- 10 Sie gehen kein Risiko ein. Ihre CompuServe Mitgliedschaft können Sie jederzeit zum Monatsende kündigen.



CompuServe
Die ganze Welt per Tastendruck

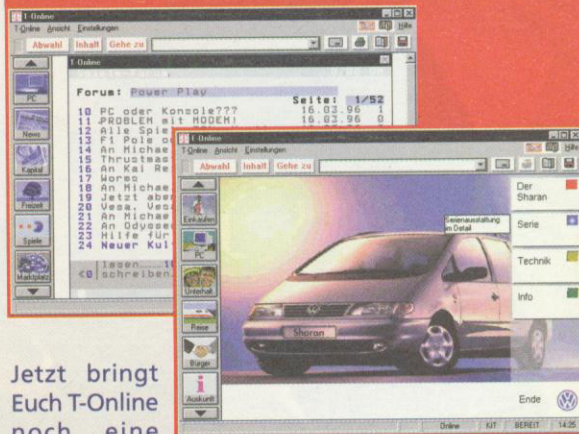
* das entspricht 4,95 DM pro Online-Stunde.
Preisänderungen vorbehalten

Eine Aktion von Power Play mit TKR:

Fertigmachen zum grenzenlosen T-Online Spaß

Ticket to ride

Btx und KIT



Jetzt bringt
Euch T-Online
noch eine

ganze Menge mehr als Homebanking, Einkaufen, Surfen unter Btx. Denn jetzt ist T-Online KIT-fähig! Alles was Ihr dazu braucht, ist ein Modem, ein T-Online-Zugang und ein Software-Dekoder, der die T-Online-Angebote auf dem Bildschirm optimal darstellt.

Das ist der KIT-Dekoder - und der ist bei der Anforderung des kostenlosen T-Online-Zugangs über Power Play gratis enthalten!

Neben Btx - oder Datex-J - nutzt Ihr damit jetzt auch die multimedialen Möglichkeiten des neuen KIT-Standards mit Grafik, Sound und Animation.

Holt Euch jetzt Euer „Ticket to ride“!

BESTELLUNG

Ticket Ride
Eine Aktion von Power Play mit TKR.

Ja, ich will die vielen Möglichkeiten von T-Online mit Btx, Bx plus und Internet nutzen - und 50 Mark sparen! (Angebot gültig bis 31.06.96)

☐ Ich beauftrage TKR, mich mit den nebenstehenden Angaben bei der Telekom als T-Online-Teilnehmer anzumelden.

Die Anmeldung ist kostenlos.

Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preistipps der Deutschen Telekom AG. Danach kostet der Zugang monatlich 8,- DM zuzugl. Verbindungsentgelt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom AG kündigen.

Von TKR erhalte ich neben der kostenlosen Zugangssoftware für T-Online und Internet ebenfalls kostenlos: Die DFÜ-CD mit zusätzlicher Zugangs-Software für AOL und CompuServe.

Außerdem erhalte ich **kostenlos** die Vollversion von "Fax-Office"!

Modems:

Ich brauche auch ein Modem und bestelle

☐ Das TKR SpeedStar für nur 178,- DM oder

☐ Das TKR TriStar für nur 358,- DM.

Mit dem Modem erhalte ich **kostenlos** die DFÜ-CD mit Fax- und Terminal-Software für meinen Computer.

Den Gesamtbetrag zahle ich

☐ versandkostenfrei mit dem beigefügten Scheck

☐ per Nachnahme (plus Versandkosten)

Name / Vorname

Firma

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon

Für die T-Online-Anmeldung muß der Auftraggeber Inhaber des hier eingetragenen Telefonanschlusses sein.

Datum, Unterschrift

Titel-CD einlegen,
Software laden,
Mitglied werden.

So werden Sie Mitglied bei CompuServe:

- 1 Bitte beiliegende Titel-CD einlegen. Den neuen WinCIM 2.0D mit dem integrierten Web Browser für das World Wide Web können Sie mit SETUP.EXE im Verzeichnis Ihres CD-Romlaufwerkes (D:\) unter CSERVICE aufrufen. Den Homepage Wizard können Sie nach Ihrer Anmeldung im Verzeichnis D:\CSERVE\HOMEPAGE mit SERTUP.EXE aufrufen.
 - 2 Die Installation erfolgt menügesteuert. Während Ihrer Anmeldung werden Sie nach der Vertrags- und Seriennummer gefragt.
- Vertragsnummer: GRMPOWERPL**
Seriennummer: 231164
- 3 Bitte halten Sie zur Anmeldung auch Ihre Kreditkarte oder Bankverbindung bereit.
 - 4 Nach Ihrer Anmeldung erscheint Ihre persönliche User-ID und Ihr Paßwort. Bitte sofort notieren und aus Sicherheitsgründen getrennt aufbewahren.

Anmeldeberatung in Deutschland unter ☎ 0130/11 46 78



☎ 0130/86 46 43
FAX 089/66 57 80 08



☎ 155 31 79
FAX 00 49/89/66 57 80 08



☎ 0660/87 50
FAX 00 49/89/66 57 80 08



CompuServe®

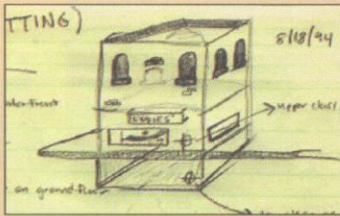
Die ganze Welt per Tastendruck
CompuServe GmbH • Postfach 11 69 • D-82001 Unterhaching

(06/94)6.53

TITEL

INTRO mit Vinny

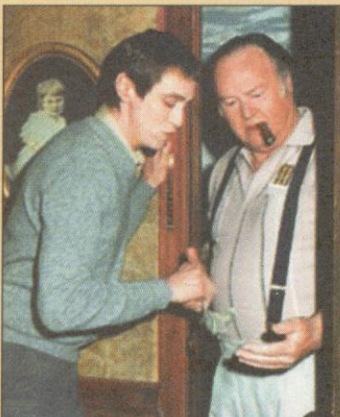
Vinny Carrella war Mitglied von Drew's Bad Mojo-Crew maßgeblich an der Produktion der Hifi-Adventures "Iron Horse" und Antwort auf die Zukunft von Pulse E



Ein frühes Scribble zeigt
Eddies Bar in Außenansicht



Drehtermin: Der junge Mann
hinten links ist unser Interviewpartner Vinny Carrella



Die Darsteller von Roger
und Eddie besprechen eine
Szene aus dem Intro

PP: Vinny, wie bist du zu diesem Job gekommen?

Vinny: Ich bin indirekt zu diesem Job gekommen. Als ich bei "Jasmine" arbeitete, wurde ich von Apple Macintosh. Ich habe etwas mit Grafik und Design zu tun haben, also bekam ich eine Paracom, einem Hifi-Tools. Bill Woodw

CEO von Stelle. Drew H... einen Job anbot. Und bei einer bespots in PP: Bei den vielen Aufnahmungen fr... sei. "Ba... anderen... Vinny: G... die Grafik

sollte flüssige Animationen Realismus bieten. In Perspektive, in "Back of the Head" von außen. Das Spiel ist direkter zu entscheiden. Außerdem ist eine h... interessanter anzusehen. Wände. Wir wollten es aussieht als "Iron Horse".

PP: Erzähl doch mal von Eddie und Roger.

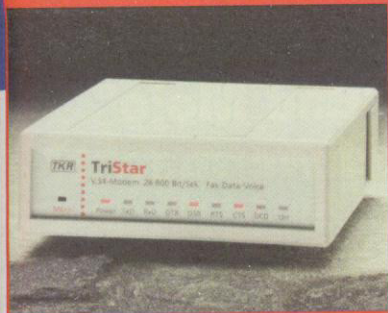
Vinny: Das Design ist ein revolutionärer Prozeß, der über Monate hinweg. Wir haben wir von Leute Simon (Produzent) während unseres Lebens. Irigendwie haben sie uns selbst. Ich weiß, Teil von mir steckt in ihm lebendig werden.

Fertigmachen zum grenzenlosen T-Online Spaß

Hier kommt Dein

Ticket to ride

Online



Power Play und TKR bieten Euch zwei Spitzen-Modems zum Super-Surf-Preis.

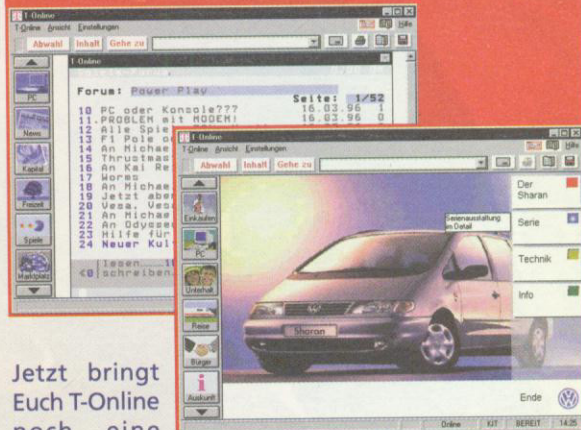
Ideal für den Einsteiger: Das TKR „SpeedStar“ mit 14400 bps Übertragungsgeschwindigkeit für nur 178,- DM. Wollt Ihr mehr Leistung, um zum Beispiel auch die schnellen T-Online-Zugänge voll nutzen zu können, braucht Ihr das TKR „TriStar“ mit 28800 bps für 358,- DM. Dazu bekommt Ihr kostenlos: Umfangreiche Zugangs-Software, Fax- und Terminal-Programme, die neuesten Treiber, und, und, und...

Internet



Surfspaß im Internet über T-Online zum Citytarif - und ganz ohne zusätzliche Zugangsgebühren. Macht Euch auf die Online-Reise rund um den Globus. Durchstöbert die Vielfalt und die unglaublichen Möglichkeiten im Netz der Netze mit seinen ca. 30 Millionen Teilnehmern: Surfen im „World-Wide-Web“, z.B. ein Trip zur brandneuen Homepage von Power Play, Spiele, Updates, Patches. Oder eine heiße Diskussion in einem der unzähligen Foren? Und die Software für all das gibts gratis - bei Anforderung des kostenlosen Zugangs zu T-Online!

Btx und KIT



Jetzt bringt Euch T-Online noch eine ganze Menge mehr als Homebanking, Einkaufen, Surfen unter Btx. Denn jetzt ist T-Online KIT-fähig! Alles was Ihr dazu braucht, ist ein Modem, ein T-Online-Zugang und ein Software-Dekoder, der die T-Online-Angebote auf dem Bildschirm optimal darstellt.

Das ist der KIT-Dekoder - und der ist bei der Anforderung des kostenlosen T-Online-Zugangs über Power Play gratis enthalten! Neben Btx - oder Datex-J - nutzt Ihr damit jetzt auch die multimedialen Möglichkeiten des neuen KIT-Standards mit Grafik, Sound und Animation. Holt Euch jetzt Euer „Ticket to ride“!



Eine Woche USA für zwei Personen

PowerTours fliegt wohl bald rund um die Uhr: Auch in dieser Ausgabe könnt Ihr einen Trip nach L.A., in die Hochburg der Spielentwickler gewinnen.

Nach unserer großen E3-Aktion in der vorigen Ausgabe, geht es für einen weiteren glücklichen Leser samt Begleitung nach Los Angeles ins sonnige Kalifornien. Im Zusammenhang mit der Veröffentlichung von "Bad Mojo" verlosen wir in Kooperation

mit Acclaim eine einwöchige Urlaubsreise (5 Tage Aufenthalt, 6 Übernachtungen im Hotel, 2 Tage An- und Abreise) für 2 Personen (mind. eine davon über 18). Die Gewinner werden nicht nur den "Magic Mountain" Freizeitpark besuchen, sondern auch den Entwicklern von **Pulse Entertainment** bei der Arbeit zusehen können.

Los geht's im Sommer 96, der genaue Reisetermin wird noch abgesprochen. Für die Teilnahme an der Verlosung müßt Ihr uns lediglich eine Frage beantworten:

Wie heißt Eddies Katze, die Euch in "Bad Mojo" das Leben schwermacht?

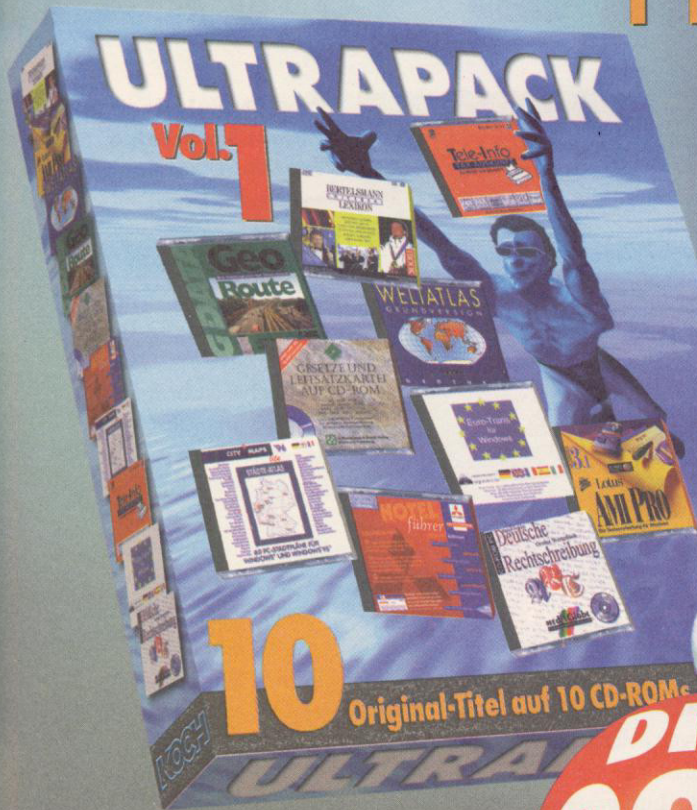


Wenn Ihr unseren Testbericht sorgfältig durchgelesen habt, dürfte Euch die Antwort nicht allzu schwerfallen. Einsendeschluß ist der 05. Mai 1996. Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG und deren Angehörige dürfen nicht an der Aktion teilnehmen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte mit der richtigen Lösung schickt Ihr bitte wie immer an:

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort "Bad Mojo"
Postfach 1304
85531 Haar

Das gab's noch nie!

10 Original-Bestseller zum Preis von Einem!



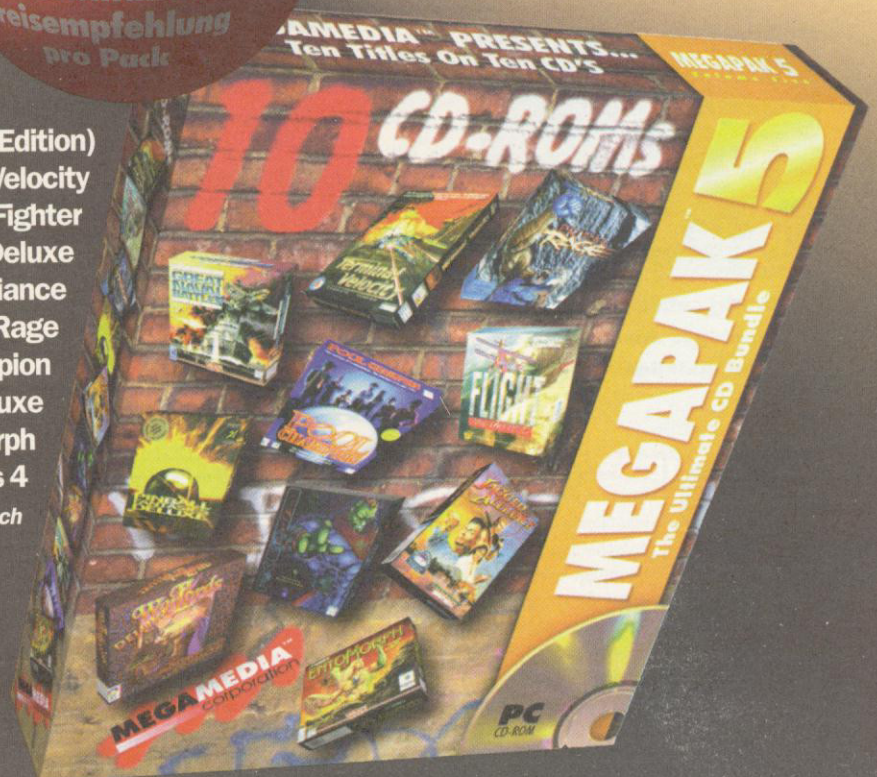
- Universallexikon '95** (Bertelsmann)
- GeoRoute** Routenplaner für Deutschland (GData)
- Tele-Info Fax-Auskunft** Über 1 Mio dt. Fax-Nummern (TeleInfo Verlag)
- PCsl 60 Stadtpläne** 60 Städte gleichzeitig! (City Maps)
- Ami Pro 3.1** Textverarbeitung – Vollversion + Word Pro in 30-Tage-Version (Lotus)
- Großes Wörterbuch der Dt. Rechtschreibung** (Media Globe)
- Gesetze und Leitsatzkartei**
Deutsche Gesetze mit Urteilen und Kommentaren (Rheinbaben & Busch)
- Geothek Weltatlas** Grundversion (Hölzel Verlag)
- Euro-Trans** Wörterbuch D/E/F/Sp/I – 280.000 mögl. Übersetzungen · Quell- und Zielsprache beliebig wählbar (Abstraction Systems)
- Mitsubishi Hotelführer '96**
10.000 Hotels und Restaurants (KOCH Media GmbH)

DM 99⁹⁵
unverbindliche
Preiseempfehlung
pro Pack

**Erhältlich im
guten Fachhandel**

- absolut bester Flugsimulator **Flight Unlimited (Special Edition)**
- schwindeelerregende 3D-Action **Terminal Velocity**
- hochwertiges 3D-Kampfspiel **FX Fighter**
- Top-Flipper-Simulation **Pinball Fantasies Deluxe**
- 3D Strategie Knüller **Jagged Alliance**
- Knallhartes 3D Kampfspiel **Primal Rage**
- Brandneue Billardsimulation **Pool Champion**
- Neuausgabe des Strategie-Klassikers **Warlords 2 Deluxe**
- Echtzeit-Rollenspiel **Entomorph**
- Brandaktuelles Marine-Strategie-Spiel **Great Naval Battles 4**
inkl. deutsches Handbuch

Im **Vertrieb** von
KOCH Media

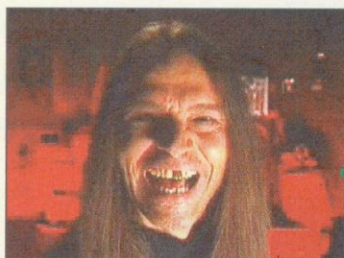


Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

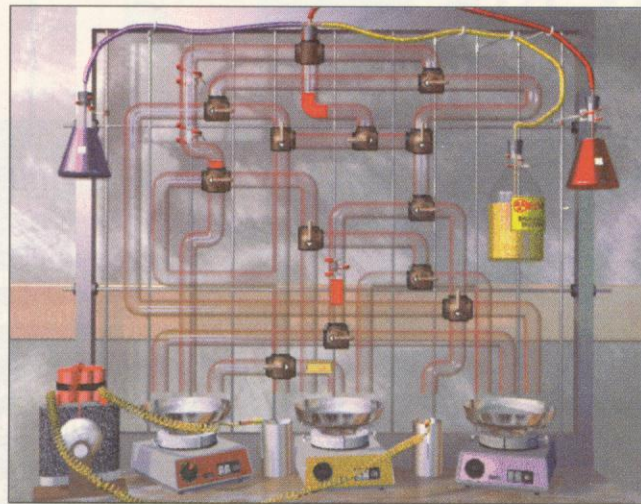
KOCH

BLOWN AWAY

Das gleiche wie "Panic in the Park" – nur wesentlich explosiver.



So richtig schön fies: Bombenleger Justus läßt sich viel einfallen



Bomben sind seine große Leidenschaft. Sein Name ist James Dove (er ist *kein* Seifenhersteller), und früher hieß er Liam, war bei der IRA und hat dort das Bombenlegen gelernt. Jetzt ist er bei der Boston Bomb Squad, hat vor einiger Zeit Bösewicht Gaerity in die Luft gesprengt und steckt nun in großen Schwierigkeiten: Der irische Terrorist **Justus** ist stinksauer, denn der Dahingeschiedene war sein geliebter Mentor. So entführt Justus Eure Freundin, Eure Tochter, Euren Mentor sowie Euren besten Kumpel und beklebt seine Geiseln mit Sprengstoff. Eure Aufgabe ist es nun, die von Justus gestellten Rätsel- und Knobel-Aufgaben zu lösen, um die Geiseln wieder zu befreien, bevor sie in die Luft gehen. Das Spiel an sich, hat nicht die Bohne mit dem eher mäßigen Kinofilm zu tun, denn weder Jeff Bridges noch Tommy Lee Jones spielen mit. Nur die Story ist vergleichbar, denn wie im Film geht's auch im Spiel um sehr viel Sprengstoff. Konzeptionell erinnert es an "Panic in the Park" – stammt ja schließlich auch vom selben Entwicklerteam (Imagination Pilots).

Pipe-Mania! Die richtigen Farben ins richtige Töpfchen, um die Bombe zu entschärfen

Doves Apartment dient als Schaltzentrale: Hier wird an einem einarmigen Banditen ausgesucht, welche Geisel als nächstes befreit werden soll. Danach müssen im Apartment zu der ausgewählten Person relevante Mini-Rätsel gelöst werden. Und schon findet Ihr Euch an der Location wieder, wo Justus den jeweiligen Angehörigen versteckt hat. Hier erwarten Euch wieder

mehrere Spiele, die an "Panic in the Park" erinnern, nur, daß sie nicht mit Rummelplätzen, sondern mit Sprengstoff zu tun haben. Ein Spiel verlieren könnt Ihr nicht, sondern entweder gewinnen oder gesprengt werden. Die Mehrzahl der Aufgaben erfordern einen kühlen Kopf und verlangen viel Geschicklichkeit. Natürlich läßt sich der Spielstand jederzeit speichern. *kn*



Die Sicherungen müssen richtig eingesetzt werden, sonst macht es Boom



GUT

Boom! Endlich mal wieder ein Spiel, in dem die Fetzen fliegen! Doch eigentlich ist "Blown Away" die gleiche Spiele-Sammlung wie "Panic in the Park". Allerdings machen einige Feinheiten den entscheidenden Unterschied aus. Erstens ist da der genial böse Hauptdarsteller Justus, der sich in seiner gezielten boshafte-zynischen Art durchaus mit Dennis Hopper aus "Speed" oder "Blue Velvet" vergleichen läßt. Zweitens motiviert das Getöse mit den explosiven Stoffen wesentlich mehr als die Rettung eines geschlossenen Rummelplatzes. Die Sub-Spielchen sind teils wirklich genial, teils aber auch unmenschlich schwer und doch zu sehr mit denen aus "Panic in the Park" vergleichbar. Wer auf Rätselspiele steht, kommt an diesem technisch passablen und schönen Multimedia-Explosivgeschloß nicht vorbei. Außerdem: Wo bekommt man schon die Sprengung der eigenen Freundin zu sehen?

Name **Blown Away**
Genre Geschicklichkeit/Adv.
Hersteller Imag. Pilots/Magellan
Niveau mittel
Preis ca. 90 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		DX2
empfohlen		DX4
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

System Windows
Festplatte belegt 25 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras kommt komplett in Deutsch

Grafik 67%
Sound 56%
Spielepaß

68%
Bilder auf

Du hast sechs Beine, zwei Fühler
und ein großes Problem...

bad mojo

DAS KAKERLAKEN-KULT-SPIEL.

Wenn Kronkorken zum unentbehrlichen Hinweis und Zigarettensstummel zur lebensrettenden Waffe werden, befindest Du Dich mitten im Kult-Spiel des Jahres. Du bist nichts weiter als eine gewöhnliche Kakerlake - ständig auf der Suche nach einem Weg zurück zu Deiner menschlichen Gestalt. Geniale 3D-Computer-Animationen mit über 800 Bildern gemischt mit digitalen Filmsequenzen, brillanten Soundeffects und einem einzigartigen, packenden Spielverlauf saugen Dich förmlich auf in diese mysteriöse Welt. Was Du auf Deinem Weg durch schmierige Bars und verstaubte Appartments entdeckst mag Dich schockieren. Was Du nicht entdeckst mag Dich sogar töten.

Doch ganz gleich wie es ausgeht, Du wirst nie mehr der alte sein...

AB APRIL ERHÄLTlich FÜR PC CD-ROM, DEMNÄCHST AUCH FÜR MAC.



Empfohlene Systemvoraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX2 66 MHz, 8MB RAM, 20MB Festplatte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, SVGA Grafikkarte (256 Farben). Windows 3.1 oder höher.

PULSE ENTERTAINMENT, THE PULSE ENTERTAINMENT LOGO AND BAD MOJO ARE EITHER A REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF PULSE ENTERTAINMENT INC. IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THOSE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



Die PC-Umsetzung des 3DO-Grusel- adventures "D" eignet sich besten- falls für Einsteiger

Richter Harris (mit "Richter" ist hier der etwas ungewöhnliche amerikanische Vorname gemeint) ist ein über die Staatsgrenzen von Kalifornien hinaus bekannter Mediziner. Seine Arbeit ist in aller Munde, doch plötzlich macht er auf ganz andere Art und Weise von sich reden. Über Nacht dreht der Gute komplett durch, verbarrikadiert sich im National Hospital von L.A. mit zahlreichen Geiseln, die er nach und nach auf brutalste Weise abschachtet. Keiner weiß warum, am wenigsten seine Tochter **Laura**, die in ihrem College von der schrecklichen Nachricht hört. Sofort setzt sie sich in ihren Sportwagen und braust nach L.A., um den wildgewordenen Vater zu retten. Denn ihm droht die Erschießung durch eine Polizei-Übermacht, die das Hospital bereits umstellt hat. Wundersamerweise läßt man Laura bedenkenlos in das Krankenhaus und somit in die Fänge des Madman. In den von Leichen übersäten Gängen erblickt Laura schließlich eine wabernde, quecksilberartige Masse, der von "The Abyss" nicht ganz unähn-

lich. Ehe sie sich's versieht, wird sie von dem Blob in eine Parallelwelt gesogen. Die kühle Atmosphäre des Hospitals ist nun einer antiken Einrichtung gewichen, in die die japanischen Programmierer so ziemlich alles gepackt haben, was ihnen europäisch und „alt“ erschien: Von der mittelalterlichen Ritterrüstung über Biedermeier-Stühle, barocke Gemälde bis hin zur klassizistischen Büste, existiert hier alles in trauter Gemeinschaft. In diesem Inventar, entlang an graugemauerten "Dungeon"-Wänden, steuert Ihr das herzerleidendste aussehende Renderblondchen Laura von Mickerpuzzle zu Gruselsequenz. Gesteuert wird dabei nur mit der Tastatur. Die Richtungspfeile des Keyboards legen den Weg fest, auf dem Ihr Euch mittels vorberechneter Bahnen durch das interlacete Grafikambiente bewegt. Die Leertaste löst alle möglichen Aktionen aus, die Laura ausführen kann. Einige Gegenstände wandern ins Inventar, um zum gegebenen Zeitpunkt zur Lösung eines Rätsels verwendet zu werden. Dabei müßt Ihr recht hurtig vorgehen, denn ein Zeitlimit von zwei Stunden begrenzt Eure Zeit zum Nüsseknacken. Um den dadurch entstehenden Druck so richtig wirken zu lassen, haben die Programmierer auf eine Speicherfunktion verzichtet.

fh



Gore an allen Ecken und Enden: Der Psychopath hat ganze Arbeit geleistet



Ab und an findet sich im grauen Pixelbrei ein mäßig unterhaltsames Rätsel



NA JA

Abstoßende Gruselszenen, gepaart mit einer Portion Rätselnüssen – ein Menü, das sich grundsätzlich zwar nicht schlecht anhört, das mir allerdings schon bei "The 7th Guest/11th Hour" und "Phantasmagoria" nicht so recht schmecken wollte. Wenn dann auch noch wie bei "D" gewaltige Abstriche bei Grafik und Sound zu machen sind, hört selbst bei Gore-Freaks der Spaß auf. Einzige Motivation hier weiterzuspielen, ist neben der Herausforderung durch das Timelimit die fehlende Speicher-Funktion und der Trash-Faktor. Er läßt die geduldige menschliche Natur immer wieder schlechte Bücher, Filme und Spiele zu Ende konsumieren, mit der Erwartung: "Irgendetwas muß doch noch kommen". Seid gewiß: Es kommt nichts mehr. "D" ist nur für Leute interessant, denen "Phantasmagoria" zwar gefiel, jedoch aufgrund des angehobenen Schwierigkeitsgrades verschlossen blieb.

Name	D			System	DOS
Genre	Adventure			Festplatte belegt	4 MByte
Hersteller	Warp/Acclaim			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	leicht			Steuerung	Tastatur
Preis	ca. 100 Mark			Extras	2 CDs
Spieler	1				

Deutsch Englisch

Spiel ✓

Anleitung ✓

Prozessor 386 486 Pentium

minimal 66

empfohlen ✓

Grafik VGA MidRes SVGA

Sound S'Blast GMidi CD-A.

✓

Grafik 38%

Sound 12%

Spielspaß

37%

Bilder auf

CD-ROM

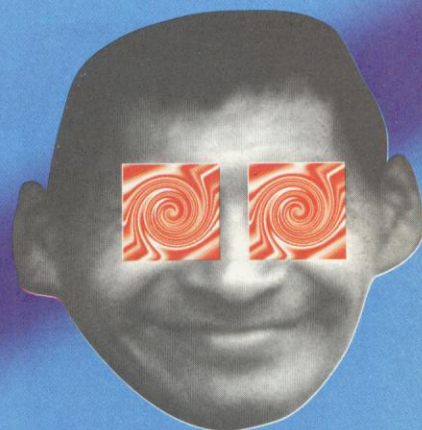
POWER

586

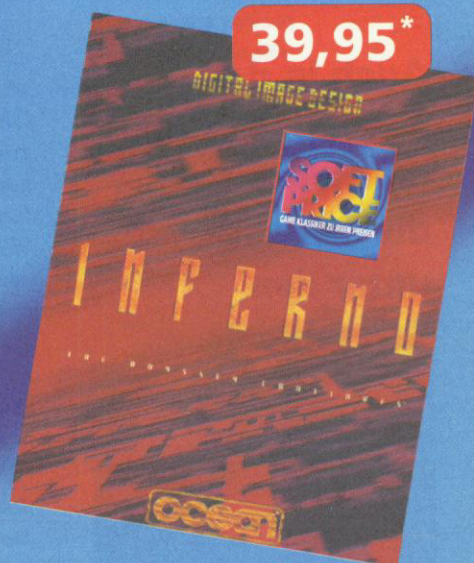
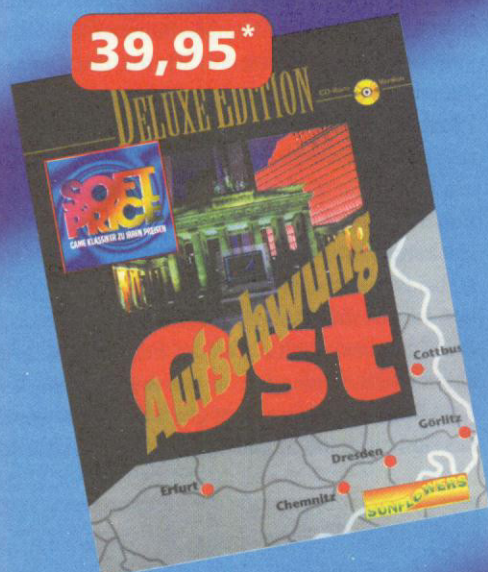
EINE RUNDE SACHE
AUF CD-ROM ...



...BIS DIE AUGEN
ECKIG WERDEN.



ZU PREISEN: DA SPRINGT
IHR IM DREIECK!



AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION
Macht es besser als
die Politiker!

INFERNO
Die Odyssee geht weiter!

UND NOCH MEHR
KLASSIKER:

39,95*
**Lothar Matthäus
SUPER SOCCER**

19,95*
**Take your
BEST SHOT**

19,95*
SOCCER KID

39,95*
RETURN TO ZORK

39,95*
DUNE II

29,95*
JURASSIC PARK

39,95*
TFX

39,95*
SIMON I



*Unverbindliche Preisempfehlung

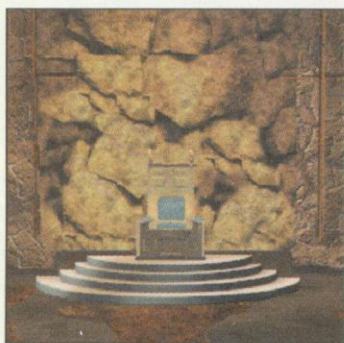
Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

CIVILIZATION 2



Auch in der zweiten Auflage ist Civilization die S-Klasse unter den Strategicals.

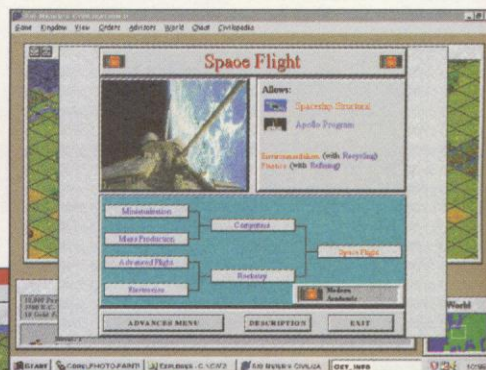


Das Cheatmenü bietet eine Fülle an Manipulationsmöglichkeiten

Eines der wenigen Programme, das selbst nach über vierjährigem Bestehen sein Verfallsdatum noch nicht überschritten hat, ist Sid Meiers Meisterwerk "Civilization". Die unvergleichliche Komplexität in Verbindung mit der schon im Erscheinungsjahr 1991 nur durchschnittlichen Grafik sorgt dafür, daß dieses rundenbasierte Strategie-Epos noch heute auf vielen Festplatten zu finden ist. Nach einer Windows-Version und der Mehrspielervariante "CivNet", veröffentlicht Microprose jetzt den offiziellen Nachfolger mit dem einfallsreichen Namen "Civilization 2".

Der Grundgedanke blieb dabei gleich. Auch diesmal gilt es, im Jahre 4000 v. Chr. eine einsame Siedlereinheit zu einem fortschrittlichen und mächtigen Volk bis ins Raumflugalter zu führen. Wie dieses Ziel erreicht wird, ob durch ständiges Forschen, Handeln und Bauen oder mehr auf kriegerischem Wege, ist dem Spieler völlig freigestellt und macht heute genauso wie vor knapp fünf Jahren den Hauptreiz des Spiels aus. Während sich das erfolgreiche Konzept kaum gewandelt hat, ist die grafische Präsentation einer der größten Unterschiede im Vergleich zum Vorgänger. Während man damals noch von oben auf die Weltkarte gesehen hatte, erfolgt die Darstellung bei Civ 2 in der zur Zeit recht beliebten isometrischen 3D-Ansicht. Eventuellen Schwierigkeiten bei der Umstellung begegnet das Programm mit einem zuschaltbaren **Gitter**, durch das jedes einzelne Feld samt Bodenbeschaffenheit deutlich auszumachen ist. Zusätzlich zur Übersichtlichkeit tragen die zahlreichen Zoomstufen bei, die von groß angelegten Schlachten bis zur Begutachtung einzelner Objekte jedem Zweck gerecht werden. Auch die zahlreichen Ein-

heiten mußten sich einer grafischen Verjüngungskur unterziehen. Sie sind jetzt deutlich detaillierter und einfallsreicher gezeichnet. Steuerungstechnisch machte "Civilization 2" ebenfalls einen großen Schritt nach vorn. So ist es möglich, einer Einheit einen Zielpunkt vorzugeben, den sie, gegebenenfalls auch über mehrere Runden hinweg, selbständig aufsucht. Einer der wenigen größeren Kritikpunkte am Urprogramm waren die nach Meinung vieler Spieler zu einfach gestrickten Kämpfe. Siegen oder Sterben hieß das Motto, wobei es wegen der zwar nachvollziehbaren, aber nicht immer ausgefeilten Berechnungsformeln auch durchaus vorkommen konnte, daß ein kampferfahrener Streitwagen einen Kreuzer in den Fluten des Ozeans versenkte. Sid Meier nahm sich die Schelte zu Herzen und präsentiert ein komplett überarbeitetes Kampfsystem. So sind ab sofort alle Einheiten durch die beiden Werte Lebenspunkte und Feuerkraft gekennzeichnet. Die Lebenspunkte reichen von 10 für ungepanzerter Infanterie bis 40 bei Schlachtschiffen. Die Feuerkraft hingegen bezeichnet die Fähigkeit einer Kampfsgattung, wieviel Lebenspunkte sie dem Feind pro Angriff abziehen vermag. Das ganze System hat natürlich nur dann einen größeren Sinn, wenn die Einheiten die Möglichkeit haben, Verletzung-



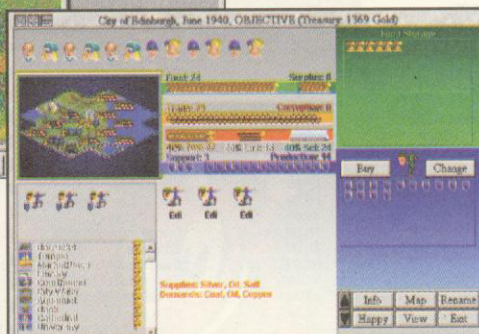
Die Entwicklung der Raumfahrt ist ein wichtiges Spielziel

Im WK2-Szenario kommt das neue Kampfsystem schön zur Geltung



Nach einem Atomschlag ist die betroffene Gegend dauerhaft verseucht

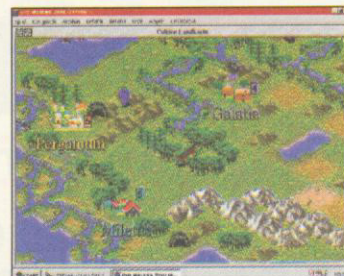
Der Stadtbildschirm wurde kaum verändert



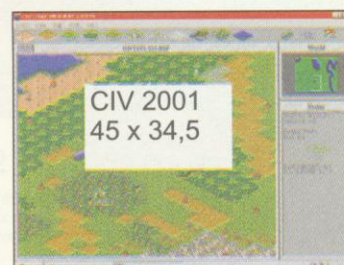
gen auszukurieren, d.h. verlorene Lebenspunkte wiederzuerlangen. Dies geschieht – recht langsam – indem die betreffende Einheit für eine Runde komplett aussetzt; etwas schneller funktioniert dieser Vorgang in einer Stadt. Dies führte so ganz nebenbei zu zwei neuen Gebäudetypen: Ein Flughafen ist für die Versorgung der Luftfahrzeuge zuständig; ein Hafen steigert das Wohlergehen bei angeschlagenen Schiffen.

Um alle Neuerungen bzw. Verbesserungen von "Civilization 2" aufzuzählen, bräuchte unser Test mindestens fünf Seiten mehr. Deshalb hier nur ein paar auffällige Features: Zum Beispiel sind jetzt mit der Römerzeit und dem zweiten Weltkrieg auch zwei Szenarien eingebaut; gerade letzteres verlangt sogar dem Civilization-Profi alles ab. Wer dagegen mehr auf eigene Welten steht, kann sie mit dem mitgelieferten Editor komfortabel selbst gestalten. Ein eher zweischneidiges Schwert ist das umfangreiche Cheat-Menü, das von vornherein zur Verfügung steht. Die Verlockung ist einfach zu groß, mal eben schnell eine Einheit zu produzieren, die es eigentlich noch gar nicht gibt. Dem Spielspaß ist dies letztendlich nicht unbedingt förderlich. Nicht vergessen sollte man jedoch, daß Civ 2 bei

all dem strahlenden Glanz auch ein paar Schattenseiten aufzuweisen hat. So ist auch dieses Produkt ein Opfer des momentanen Windows-Wahns bei Microprose, was zu einer nicht gerade flüssigen Bedienung führt. Scrolling gibt es überhaupt keines, stattdessen zentriert man die Karte umständlich mit der linken Maustaste, allerdings auch nur dann, wenn das angeklickte Feld frei ist. Ansonsten wird nämlich die darauf befindliche Einheit bzw. Stadt aktiviert. Des weiteren verzichtete Microprose entgegen den Ankündigungen auf einen Mehrspielermodus. Hier wollte man wohl dem auch erst seit ein paar Monaten auf dem Markt befindlichen "CivNet" keine Konkurrenz machen. Über einen entsprechenden Zusatz wird allerdings nachgedacht. "Civilization 2" erscheint zwar komplett in Deutsch, die (in Amerika fabrizierte) Übersetzung ist aber fast noch schlechter als die des ersten Teils. Wenig tröstlich, daß sich auf der CD auch die englische Originalversion befindet. mg



In der höchsten Zoomstufe (oben) sind auch Details gut zu erkennen, während die niedrigste einen Überblick über die gesamte Welt verschafft



Mit dem Editor lassen sich zwar eigene Karten, aber leider keine kompletten Szenarien designen



SUPER

Erste Befürchtungen. Civ 2 sei nichts weiter als ein erneuter Aufguß in "Gold"- oder "Deluxe"-Tradition, erwiesen sich bald als nichtig. Sei es der Karteneditor, die (zu wenigen) Szenarien oder die runderneuerte Grafik, der Kauf lohnt sich auch für Besitzer des Vorgängers. Alleine die Renovierung des Kampfsystems sorgt auch bei der zweiten Auflage für monatelangen Spielspaß. Daß die sowie sehr reichliche Anzahl an Erfindungen, Weltwundern, Bauwerken, Stämmen, Ressourcen und Einheiten erneut gewachsen ist, mag zwar auf Anhieb gar nicht auffallen, verfeinert aber die ohnehin unvergleichliche Vielschichtigkeit von "Civilization 2". Man merkt dem Programm einfach an, daß es bis ins kleinste Detail ausgeklügelt ist. Das einzige größere Manko ist der Bedienkomfort, bei dem Civilization 2 nicht ganz mit der vergleichbaren Konkurrenz mithalten kann.

Name **Civilization 2**
Genre Strategie
Hersteller MicroProse
Niveau einstellbar
Preis ca. 130 Mark
Spieler 1

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

System Windows 3.1/95
Festplatte belegt 9-36 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **54%**
Sound **61%**
Spielspaß

88%
Bilder auf



PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99*	
Adams Family Pinball	69,99*	69,99*
AH-64D Longbow (dt.)	69,99*	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Trilogy	89,99*	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99*	
Arcade Amerika	79,99*	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99*	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99*	
Bad Mojo	79,99*	
Baldies (dt.)	69,99*	
Batman Forever	89,99	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	89,99*	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Battle Race	89,99*	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Bermuda Triangle (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99*	
Blind! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß - Screamer	59,99	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99*	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99*	
Chewy - Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99*	
Chronomaster (dt.)	79,99	
Civilization 2 (dt.)	99,99*	
CivNet (dt.)	99,99	
Colony Wars 2492 (dt.)	89,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Command & Conquer Level Editor	29,99	
Congo	79,99	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	89,99*	
Corps Killer	79,99*	
Crusader - No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99*	
Cyber Judas	79,99*	
Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99*	
Daggerfall (dt.)	99,99*	
Death Gate	79,99*	
Deathkeep AD&D	79,99*	
Defcon 5	79,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99*	
Descent 2	79,99*	
Destruction Derby	99,95	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99*	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99*	
Die Siedler 2 (dt.)	69,99*	
Discworld (dt.)	89,95	
Doppelkopf (Windows, dt.)	99,99	
Duke Nukem 3D	79,99*	
Dungeon Keeper (dt.)	89,99*	
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99*	
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99*	
Eco the Dolphin	59,99*	
Elisabeth I. (dt.)	99,99*	
ESPN Extreme Games	59,99*	
Evocation (dt.)	79,99	
Extreme Pinball	59,99	
F1 Manager '96 (dt.)	79,99*	
Fantasy General	69,99*	
Fast Attack (dt.)	69,99*	

PC-Spiele	CD	Disk
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,95	
Fightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99*	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Front Page Sports: Football 96	69,99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99*	
Gender Wars (dt.)	79,99*	
Gene Wars (dt.)	89,99*	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99*	
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99*	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99*	
Lode Runner Online (dt.)	79,99	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99*	
Mag! (dt.)	79,99*	79,99*
Magic the Gathering (dt.)	99,99*	
Manic Karts	39,99	
Master of Orion 2 (dt.)	79,99*	
Maximum Surge	79,99*	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99*	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Normality Inc. (dt.)	79,99*	
Panzer General 2 - Allied General	69,99	
Per Oxyd	49,95	
PGA European Tour Golf	89,99*	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pinball Wizard 2000	69,99	
Pitfall (Win 95)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99*	89,99
Project Paradise	89,99*	
Pro Pinball - The Web	49,99	
Pro Trainer 2 (dt.)	79,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99*	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99*	
Ridge Racer	59,99*	
Ripper (dt.)	79,99*	
Rise 2: The Resurrection	89,99*	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99*	
Schiebelfahrt (dt.)	89,99*	
Sensible World of Soccer	79,99*	79,99
Shannara (dt.)	79,99*	
Shell Shock	79,99*	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr. Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	79,99*	
Silent Thunder (Win 95)	89,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,99	79,95
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Bucks (dt.)	69,99*	
Space Hulk - The Blood Angels	89,99*	
Star Trek: Deep Space Nine	79,99*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99*	
Stonekeep (dt.)	85,00	
S.T.O.R.M.	89,99*	
Super Star Wars (dt.)	69,99*	
Syndicate Wars (dt.)	89,99*	
Teamchef (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99*	
This Means War! (dt.)	89,99*	
Thunderhawk 2	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.)	99,99*	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Touché - 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Track Attack (dt.)	89,99*	
Trophy Bass	79,99	

PC-Spiele	CD	Disk
Twisted Metal	69,99*	
Unnecessary Roughness '96	89,99	
Urban Runner (dt.)	89,99*	
Virtual Snooker	79,99*	
Vollgas - Full Throttle (dt.)	89,95	
War College (UMS 3, dt.)	79,99*	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99*	
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,95	
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	
Z	69,99*	
Zork Nemesis	79,99*	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 - Pacific Air War Gold	39,95	
1944 - Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Aliens	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99*	
Aufschwung Ost (dt.)	29,99*	
Battle Bugs	19,99*	19,95
Beneath A Steel Sky	19,95	
Betrayal at Krondor	19,99*	
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99*	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.d.A.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou incl. Profidisk (dt.)	29,95	
Desert & Jungle Strike	komplett 19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Die total verdrückte Rallye (dt.)	19,99	
Dune 2 (CD+dt./Disk+engl.)	39,95	29,95
Dungeon Master 2 (dt.)	39,99	
Ecstasia	39,99	
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Fade to Black (dt.)	29,99	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
FIFA Soccer (dt.)	29,99*	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hexen	AKTIONSPREIS 49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	29,99*	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99*	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
Little Big Adventure (dt.)	29,99*	
Lode Runner (dt.)	19,99	19,99
Lollypop (dt.)	19,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	49,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99*	
North & South	9,95	
Novastorm	39,99	
Oldtimer (dt.)	19,99	
Perfect Sports: Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99*	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Prisoner of Ice (dt.)	39,99	
Privateer	29,95	
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Quest 4	19,99	
Space Quest 5	19,99*	
Star Trek: Final Unity Limited Ed.	59,99	
Star Trek: Judgement Rites	29,99*	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	9,99	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	29,99*	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 Classic Compilation	29,95	
Ultima Underworld 1+2	komplett 29,95	
Virtua Chess	19,99	
Virtuoso (dt.)	9,99	
WarCraft: Orks & Humans (e.)	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
X-COM Terror from the Deep (dt.)	29,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Bieler - Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
MTV Unplugged	49,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Pegasus 3.0 (Doppel-CD)	29,99	
Quest for Fame - Aerosmith	89,99	
RTL Samstag Nacht	49,99*	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI	
James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek - Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95
Zubehör	
CD-ROM 6fach-Speed IDE	239,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	299,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks	
CH F16 Combat Stick	169,99
CH Flightstick Pro	129,95
Competition Pro 3DEE Joystick	189,99
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog	SONDERAKTION 35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	169,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Alien Trilogy *	89,99
Discworld (dt.)	89,99
Gex *	89,99
Mickey's Wild Adventure *	89,99
Road Rash	89,99
Shockwave Assault	89,99
Total NBA '96	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering	
Starter Pack 4. Edition	60 Karten dt. 16,99
Booster Pack 4. Edition	15 Karten dt. 5,49
Starter Pack Eiszeit	60 Karten dt. 16,99
Booster Pack Eiszeit	15 Karten dt. 5,49
Chronicles	12 Karten engl. 4,99
Renaissance	8 Karten dt. 3,49
Heimatländer	8 Karten dt. 3,99
Homelands	8 Karten engl. 2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point	Media Point
Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Berlin - Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh. Tram 20, 21 Bersarinplatz	Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 133, 125, 222	Hamburg - Harvestehude Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbrücke Bus 35, 102

AUSGEBRÜTET!

Fast geschenkt!

Flight Unlimited
Terminal Velocity
FX Fighter
Pinball Fantasies
Jagged Alliance
Primal Rage
Pool Champion
Warlords 2 Deluxe
Entomorph
Great Naval Battles 4

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Command & Conquer Level Editor

incl. 200 fertige Levels!

CD-ROM

29,99

Fade to Black

kompl. dt., CD-ROM

29,99

Unser Tip des Monats:

Die Siedler 2

Veni, vidi, vici

Der lang ersehnte Nachfolger zu Blue Byte's genialer Wirtschaftssimulation – voraussichtlich ab 19.4.96 –

CD-ROM *

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Descent 2

Tauchen Sie ein in eine fantastische 3D-Action-Höhlenwelt, in der nicht nur ein schneller Finger am Abzug, sondern auch Köpfchen gefragt ist.

CD-ROM *

79,99

Earthsiege 2

Dynamix setzt mit Earthsiege 2: Skyforce endlich die Metaltech-Reihe fort! Ein Muß für Fans von aufwendigen Roboter-Schlachten!

CD-ROM *

79,99

Die neuen EA Classics!

Fifa Soccer
CD-ROM *

Little Big Adventure
CD-ROM *

NHL Hockey 95
CD-ROM *

Theme Park
CD-ROM *

je **29,99**

* voraussichtlicher Liefertermin: 19.4.96



Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Anstoss
Anstoss World Cup
Jack Nicklaus Golf

CD-ROM

komplett **29,99**

Die Fugger 2

Lassen Sie in der mittelalterlichen Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen!

CD-ROM * **79,99**

Civilization 2

kompl. dt., CD-ROM *

99,99

Ab
03.05.96
endlich
auch in
Koblenz

Media Point

Koblenz

Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

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

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

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

Kreditkarten ...

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



W
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 MM35 und MM45 (Testsieger „HiFi Vision“ 11/95) gibt's im Fachhandel, per Coupon oder über Internet (101326.2362@COMPUSERVE.COM) und Compuserve (101326,2362).

SOUND · MIT · BIS ·

Magnat®

SUPP **5** 96 PORT

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



[Erste Hilfe]

- 100 Entscheidung**
Welcher Pentium, welche Grafikkarte?
- 100 Knatternde Soundkarte**
Probleme mit der Soundausgabe
- 101 EF2000**
Arbeitsspeicher reicht nicht
- 102 Speicher und Nullmodem**
Systemoptimierung ohne Erfolg
- 102 Versteckter Speicher?**
Cluster-Verschwendung
- 102 Pfeifender Monitor**
Bildwiederholfrequenz wechseln
- 102 Totale HEXerei**
Die beste „Frisier“-Methode

[Hexerei]

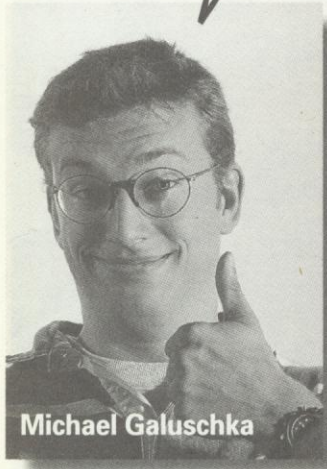
- 098 Stonekeep, Mechwarrior 2, Sensible World of Soccer**
- 099 Caesar II**
Destruction Derby

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

[tips & tricks]

- 066 Warcraft II**
Tips direkt von den Programmierern
- 080 Earthworm Jim (Win 95) III**
Ein Dutzend Cheats zum Austoben
- 080 Fury**
Hilfreiche Cheatcodes
- 088 Terminator: Future Shock**
Detailliertes Kartenmaterial
- 095 Terminator: Fututre Shock**
Tips für zünftigen Blechsalat
- 095 Duke Nukem 3D**
Die besten Cheats für den 3D-Shooter
- 096 WWF Wrestlemania**
Supercombos gegen die Gegner
- 096 Crusader - No Remorse**
Weitere Cheats
- 097 Destruction Derby**
Kurztip gegen Beulen und Blamagen
- 097 Police Quest SWAT**
Cheats für Dauermunition
- 097 Mechwarrior 2**
Ausrüstung ohne Gewichtszunahme
- 097 Wing Commander 4**
Kleiner Tip für Zusatzfunktionen

HILFE



Michael Galuschka

**Kommen Tips
direkt von den
Programmieren,
so darf man auf
etwas Besonderes
gespannt sein.
Und in der Tat:
Jeder, der sich
für Warcraft II
interessiert (also
fast alle) findet
hier auf zehn
Seiten nützliche
Ratschläge in
Hülle und Fülle.**

Warcraft II

Tips von den Programmierern

WARCRAFT-WAFFENKUNDE

Durch den mitgelieferten Level-Editor legt Blizzard schon außergewöhnlich viel vom Warcraft-II-Innenleben offen. Wir sind noch einen Schritt weiter gegangen und haben für Euch viele Facts organisiert, die weder dem Handbuch noch dem Editor zu entnehmen sind. Für alle, die's ganz genau wissen wollen!

Gerade bei Strategiespielen hilft es unheimlich, die Funktionsweise des Programms zu verstehen. Wie stark sind die einzelnen Einheiten wirklich? Wie errechnet sich der Schaden, den sich Einheiten zufügen? Wie genau funktionieren die 18 Zaubersprüche? Im ersten Teil befassen wir uns mit den Grundlagen sowie den Land-, See- und Lufteinheiten, im zweiten mit den Zaubersprüchen der Menschen (Paladine/ Magier) und im dritten schließlich mit der schwarzen Magie der Orcs (Oger-Magier/ Todesritter). Mit diesem Wissensvorsprung könnt Ihr dann Eure Gegner, ob Menschen oder Computer, bestens in Schach halten!

Gut und Böse

Vielleicht ist es Euch schon aufgefallen, wenn Ihr abwechselnd die Orcs oder die Menschen befiehlt: Zu jeder Einheit und jedem Gebäude der einen Seite, gibt es ein Äquivalent auf der anderen. Alle Eigenschaften dieser Pendants (Baukosten, Kampfkraft, Geschwindigkeit etc.) sind identisch, mit Ausnahme von Grafik und Sound und – nicht zu vergessen – den Zaubersprüchen. Ein Magier hat für die Allianz zwar dieselbe Bedeutung wie ein Todesritter für die Orcs (bzw. Paladin/ Oger-Magier), doch die magischen Fähigkeiten der beiden verfeindeten Lager sind andere.

In diesem Beitrag weisen wir nicht mehr in jedem Fall explizit darauf hin, daß mit der Bezeichnung "Ritter" natürlich auch der orki-

sche "Oger" oder mit den "Randalier-Kobolden" auch die "Demolier-Zwerge" gemeint sind. In Schadenstärke, Panzerung, Geschwindigkeit usw. besteht da überhaupt kein Unterschied.

Tempo-Tabellen

Der subjektive Eindruck, den man beim Spielen von der Geschwindigkeit einer Einheit bekommt, täuscht manchmal. Die Zahlen, die jeweils links am Bildschirm unter "Geschwindigkeit" angezeigt werden, bringen die Wahrheit ans Licht. Den übergewichtigen Ogers möchte man es nicht zutrauen, aber sie gehören zu den Sprintern in Warcraft II. Und die Drachen sind, wenn sie einmal in Bewegung sind, fast so schnell wie die Zepeline, nur daß sie bei der Steuerung nicht so rasch auf eine Richtungsänderung ansprechen. Ist der Vorsprung einer fliehenden Einheit nicht zu groß, wird sie von den Drachen allemal erwischt. Die Geschwindigkeits-Zahlen sind exakt zu nehmen. Eine Einheit mit Geschwindigkeit 10 ist doppelt so schnell, wie eine mit dem Wert 5. Ein Soldat kann einen Katapult selbst auf relativ große Entfernungen noch einholen.

Sehr wichtig: Die teuren Magier bzw. Todesritter (je 1200 Gold!) sind nicht auf den ersten Blick als langsam zu erkennen, aber trotzdem in puncto Geschwindigkeit allen



**Eine Orc-Siedlung geht in Flammen
auf – trotz der fleißigen Reparierer**

anderen Einheiten außer den Skeletten und Katapulten unterlegen. Wenn Ihr sie also im Kampf einsetzt, müßt Ihr sie in einem sicheren Abstand von der feindlichen Frontlinie halten und möglichst schnell, wenn sie einen Zauberspruch ausgelöst haben, die Flucht ergreifen – den Vorsprung brauchen sie. Die Demolier-Zwerge sind einen Tick schneller als die Soldaten und Bogenschützen, so daß sie zumindest diesen noch gerade so entweichen können. Aufgrund ihrer schlechten Eigenschaften im Nahkampf können sie sich ohnehin auf kein Duell einlassen, ohne den Kürzeren zu ziehen.

Zu Wasser können die unbewaffneten Tanker und Fähren zumindest immer den Abstand zu den feindlichen Kriegsschiffen halten, auch wenn sie von ihnen verfolgt werden. Gelingt die Flucht in die Nähe eigener Schlachtschiffe oder zum eigenen, mit Türmen und/ oder Katapulten abgesicherten Hafen, kann dies schon die Rettung bedeuten. Werden Zerstörer, Fähren oder Tanker von Unterwasserbooten der Menschen bzw. Riesenkröten der Orcs angegriffen, können sie diesen sogar problemlos entfliehen, denn sie sind fast 50% schneller. Bei diesem Vor-

teil macht es auch wenig aus, daß man die U-Boote, die einen dann ein Stück weit verfolgen, nicht sehen kann. Nur die Schlachtschiffe beziehungsweise Kampfpötte müssen sich Hilfe holen, am besten durch schnelles Herbeirufen einer Lufteinheit, so daß man die Unterwassereinheiten sehen und zerstören kann.

Kampfkraft und Panzerung

Wenn eine Warcraft-Einheit eine andere attackiert, gehen mit jedem Treffer die "Treffer-Punkte" der angegriffenen Einheit ein wenig zurück; jede Einheit fängt mit 30 (Arbeiter) bis 150 (Schlachtschiff) an, Gebäude mit 100 (Kontrollturm) bis 1600 (Schloß/ Festung). Optisch erkennt man den sich verschlechternden Zustand einer Einheit zuerst am Balken, der immer kürzer und von grün über gelb schließlich rot wird, bevor die Einheit stirbt. Bei Gebäuden wird ein immer größeres Feuer entfacht. Hinter diesem Zufügen von Schaden steht ein Berechnungsverfahren, das die Kampfstärke des Angreifers, die Panzerung des Angegriffenen und auch einen Zufallsfaktor berücksichtigt. Der Algorithmus ist nicht übermäßig kompliziert, aber doch ziemlich ausgeklügelt – mehr, als man aufgrund der Anzeige des Wertes "Kampfkraft"

Die "Kampfkraft" ist eine Zahl mit hoher Schwankungsbreite, sie hängt vom jeweiligen Gegner ebenso ab wie vom Einfluß des Zufalls



Der grün markierte Grunzer ist vom Kampf schon etwas angeschlagen...

am Bildschirm vermuten würde. Denn er gibt für jede Kampfeinheit nur einen ungefähren Mittelwert an. So aber funktioniert es wirklich:

Jede Einheit hat zwei Komponenten für die Kampfkraft – den Höchst- und den Mindestschaden. Diese beiden Zahlen kann man auch im Szenario-Editor einsehen (Menüpunkt "Einheiten-Eigenschaften"). Der "Höchstschaden" wird durch die Panzerung der angegriffenen Einheit gemindert, manchmal sogar vollständig abgeblockt. Der "Mindestschaden", im Editor als "Grund-Schaden" bezeichnet, vermag dagegen jede Rüstung zu durchdringen, er ist von der Panzerung des Gegners völlig unabhängig. Bei einem Kampf werden immer beide Schadentypen ausgerechnet, dann zusammengezählt (!), und schließlich spielt dann auch noch der Zufall mit. Am Beispiel wird es deutlich. Lassen wir einen normalen (nicht aufgewerteten) Grunzer auf einen Soldaten, sein Pendant auf Menschenseite, los. Der Grunzer hat einen Höchstschaten von 6, der Soldat eine Panzerung von 2. Der Höchstschaten des Angreifers übersteigt die Panzerung des Angegriffenen also um eine Differenz von 4. Diesen



Tabelle 1: Schnelligkeit der Landeinheiten

Rang	Einheit (Humans)	Einheit (Orcs)	Tempo
1.	Paladin	Oger-Magier	13
	Ritter	Oger	13
2.	Demolier-Zwerge	Randalier-Kobolde	11
3.	Soldat	Grunzer	10
	Arbeiter	Peon	10
	Elfen-Ranger	Berserker-Troll	10
	Bogenschütze	Axtwerfer	10
4.	Magier	Todesritter	8
		Skelett	8
5.	Ballista	Katapult	5

Tabelle 2: Schnelligkeit der Schiffe

Rang	Einheit (Humans)	Tempo
1.	Zerstörer	10
	Fähre	10
	Tanker	10
2.	U-Boot (Orcs: Riesenkröte)	7
3.	Schlachtschiff (Orcs: Kampfpott)	6

Tabelle 3: Schnelligkeit der Lufteinheiten

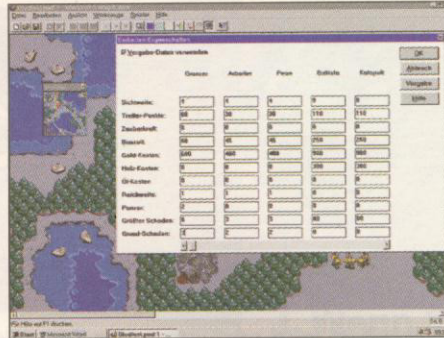
Rang	Einheit (Humans)	Einheit (Orcs)	Tempo
1.	Flugapparat	Zeppelin	17
2.	Greifenreiter	Drache	14*

*jedoch langsame Reaktion auf Richtungsänderung

Überschuß von 4 zählen wir mit dem Mindestschaden des Angreifers (in diesem Fall 3) zusammen, was 7 ergibt – 7 ist also der kombinierte Schaden. Damit noch nicht genug. Diese Zahl 7 wird halbiert und bei Bedarf – wie in diesem Fall – aufgerundet, also auf 4. Das ist sozusagen der aufgerundete Mittelwert aus beiden Komponenten.

Bei einem Schlag wird diese Zahl 4 schon einmal mindestens von den "Treffer-Punkten" des Angegriffenen abgezogen. Zusätzlich wird noch einmal eine Zufallskomponente berechnet, wodurch sich die Zahl maximal verdoppeln kann. Der letzte Schaden pro Treffer liegt folglich zwischen 4 und 8, im Durchschnitt bei den am Bildschirm angezeigten 6. Der angegriffene Soldat hat 60 Treffer-Punkte, wird also im Durchschnitt nur 9-10 Hiebe von einem Grunzer einstecken können, wenn er bei bester Gesundheit (ohne "Vorschaden") in den Kampf zieht. Natürlich kann er sich wehren – Angriff ist die beste Verteidigung.

Ein anderes Beispiel ist, wenn derselbe Grunzer auf ein Gebäude einhaut, zum Beispiel auf einen Hof. Jedes Gebäude hat eine Panzerung von 20. Der Höchstschaten des



Im Editor können die Werte aller Einheiten für Höchst- und Mindestschaden eingesehen und bei eigenen Levels auch verändert werden. Und eine Bauzeit-Einheit, wie hier angezeigt, entspricht 12 Programmzyklen.

Grunzers (6) kommt dagegen aber nicht an, weshalb sich hier ein Wert 0 (darunter geht's nicht) ergibt. Also zählt hier einzig und alleine der Mindestschaden von 3. 3 und 0 ist 3, die Hälfte ist 1,5, aufgerundet also 2, und nun kommt die Zufallskomponente, so daß der Grunzer das Gebäude mit jedem Schlag um 2, 3 oder 4 Treffer-Punkte erleichtert. Im Durchschnitt sind das dann 3, und selbst ein

Bauernhof hat 400 Treffer-Punkte aufzubieten; also sind mehr als 130 Schläge erforderlich, bis der Hof niedergebrannt ist. Schneller geht's da schon mit mehreren Grunzern oder deutlich kampfstärkeren Einheiten wie den Katapulten...

Die interne Warcraft-Uhr

Warcraft mißt die Zeit nicht in Minuten und Sekunden, sondern in "Programm-Zyklen". Wie lange diese genau dauern, hängt stark von der Rechengeschwindigkeit des verwendeten Systems und den Voreinstellungen ab. Auf einem Pentium 133 MHz entspricht 1 Sekunde knapp 40 Programm-Zyklen, auf weniger schnellen Rechnern können natürlich in derselben Zeit nur weniger Zyklen stattfinden. Der Unterschied ist jedoch nicht groß; auch auf einem 486er sollten allemal mehr als 30 Zyklen berechnet werden, denn das Programm hat gewissermaßen "Leistungsreserven" – Leerlaufzeiten, die auf schnelleren Systemen bewußt zur Verzögerung eingesetzt und auf langsameren übersprungen werden. Auch im Zusammenhang mit der Kampfkraft von Einheiten kommt diesem internen Timing eine Bedeutung zu.

Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)

Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel

0281-25922 & 0281-24985

Fax: 0281-23493

**software
house**
PC-CDROM

Albion	DV 79,95
Alien Trilogy	DA x84,95
Arcade America	EV x79,95
Bad Mojo	x i.V.
Batman Forever	DA 84,95
Big Red Racing	DV 69,95
Blüing	DV 59,95
Bleifuss - Screamer	DV 54,95
Blood & Magic	DV x i.V.
Braindead 13	DV 67,95
Broken Sword	DV x i.V.
Bundesliga Man. Hattrick	DV 59,95
Burning Steel 4	DV x69,95
Caesar 2	DV 79,95
Chewy - ESC from F5	DV 69,95
Civilization 2	DV x i.V.
CivNet	DV 89,95
Colony Wars	DV 89,95 DM
Command&Conquer	DV 89,95
Command&Conquer Data	DV 25,95
Conqueror A.D. 1086	DV 79,95
Crusader - No Remorse	DV 79,95
Cyberia 2	DV x74,95

Cybermage	DV 79,95
Daggerfall	DV 79,95
Der Druidenzirkel	DV 59,95
Der Planer 2	DV 74,95
Der Seelenturm	DV 59,95
Descent 2	DA 84,95 DM
Diablo	x i.V.
Die Fugger 2	DV 79,95 DM
Discworld	DV 74,95
Die Siedler 2	DV x74,95 DM
DSA 3 - Schatten über Riva	DV i.V.
Dungeon Keeper	DV x79,95
Earth Siege 2 - Skyforce	DV x79,95
Earthworm Jim (Win'95)	DV 64,95
Earthworm Jim 2	DV 64,95
Ecco the dolphin	DV 54,95
Evocation	DV 69,95
Extreme Pinball	DV 54,95
Formula One GP 2	DV 97,95 DM
Formula T2 Lenkrad	von Thrustmaster
	239,95 DM
F1 Manager '96	DV x74,95

Fantasy General	DA 69,95
Fifa Soccer '96	DV 79,95
Frankenstein	DV 84,95
Gabriel Knight 2	DV 84,95
Gender Wars	DV x69,95
Grand Prix Manager	DV 84,95
Hardball 5	DA 74,95
Hi-Octane	DV 39,95
Hugo	DV 59,95
Indy Car Racing 2	DV 74,95
Kingdom o' Magic	DV 69,95 DM
King's Quest 7	DV 49,95
Mag!	DV 69,95
Manic Karts	DV 34,95
Mechwarrior 2 Ltd. Edt.	DV 79,95
Monopoly	DV 69,95
Myst Special Edt. 2	DV 69,95
Master of Orion 2	DV x84,95 DM
NBA Live '96	DV 79,95
NHL Hockey '96	DV 79,95
Panzer General 2	DA 69,95
PC-Games Cheat CD	DV 29,95
Phantasmagoria	DV 84,95
Pinball Wizard 2000	DV 64,95
Pole Position	DV 79,95
Police Quest - SWAT	DV 74,95
Pro Pinball - The Web	DA 54,95

Ran Trainer 2	DV 69,95
Rayman	DV 69,95
Rebel Assault 2	DA 69,95
Riddle of Master LU	DV 89,95
Ripper	DV 79,95
Shannara	DV 74,95
Silent Hunter	DV x69,95
Silent Thunder	DV x84,95 DM
Simon 2 Special Edition	DV 69,95
Steel Panthers	DV 69,95
Stonekeep	DV 89,95
Syndicate - WARS	DV x79,95
Talisman	DV 69,95
Teamchef	DV 84,95
Terminator Future Shock	DV 74,95
Terra Nova	DA 74,95 DM
TFX Eurofighter 2000	DV 89,95
The Dig	DA 64,95
The Need for Speed	DV 79,95
This means War	DV x89,95
Thunderhawk 2	DV 74,95
Tilt	DV 54,95
TimeGate: Knight's Chase	DV 84,95
Top Gun - Fire at will	EV 84,95
Torin's Passage	DV 89,95
Touché - 5th musceteer	DV 69,95
Transport Tycoon Del.	DV 84,95
Urban Runner	DV x84,95
Warcraft 2	DV 79,95
Warhammer Schatten ...	DV x69,95
Wing Commander 4	DV 99,95
Worms	DV 69,95
Zork: Nemesis	DV x i.V.

Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste an !!!

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Battle Isle 1	DV 9,99
Indiana Jones 3	DV 9,99
Indiana Jones 4	DV 9,99
Might & Magic 3	DV 9,99
Might & Magic 4	DV 9,99
Monkey Island 1	DV 9,99
Monkey Island 2	DV 9,99
Claris Works	DV 9,99
DBase 4	DV 9,99
Lotus Organizer 1.1	DV 19,80
Picture Publisher 4	DV 19,80
Press Intern. DTP	DV 9,99

ALLES VOLLVERSIONEN !!!

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
• AMIGA-SOFTWARE
• SONY PLAYSTATION !!!
• LÖSUNGSBÜCHER
• PC-HARDWARE
• JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!

IHR SOFTWAREHOUSE-TEAM

Händleranfragen erwünscht!

AUCH IM LADENLOKAL GILT: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)

Ab 250,- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr

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 !

Denn manche Waffen können in kurzer Zeit viele Schüsse abgeben oder Schläge austeilen (z.B. die Ritter bzw. die Grunzer auf seiten der Orks), andere weniger (z.B. die Drachen, die zwischen ihren Feuerstößen immer erst ziemlich lange Luft holen müssen).

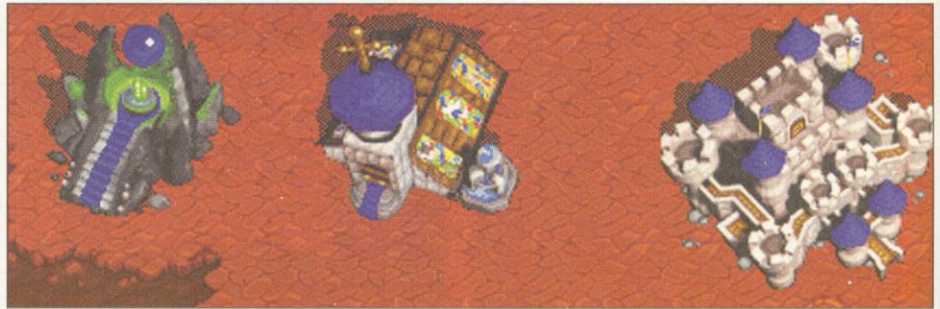
Übrigens: Die Ausbildungszeiten für Einheiten bzw. Bauzeiten für Gebäude, wie sie im Szenario-Editor und am Bildschirm angezeigt werden, sind nicht identisch mit den hier genannten Programmzyklen. Vielmehr müssen die Bauzeiten mit 12 multipliziert werden, um die tatsächliche Zahl von Programmzyklen zu erhalten. Die längste Bauzeit hat das Rathaus (bzw. bei den Orks das Haupthaus) mit 255 Bauzeit-Einheiten; das sind $255 \times 12 = 3.060$ Programmzyklen, also ca. 80 Sekunden.

MAGISCHE MENSCHEN

Wer bei Warcraft II gewinnen will, sei es gegen den Computer oder gegen andere Mitspieler, kommt ohne die Zaubersprüche nicht sehr weit. Im Handbuch sind diese nur sehr vage beschrieben, doch die Blizzard-Programmierer haben uns alle Details verraten. Warcraft spielt in einer Fantasy-Welt im tiefsten Mittelalter, wo noch mit herkömmlichen Waffen wie Schwert, Pfeil und Bogen gekämpft wird. Doch dank der 18 Zaubersprüche, stehen auch sehr fortschrittliche "Waffentechnologien" zur Verfügung. Einige Zaubersprüche erfüllen etwa die gleiche Funktion wie Minen oder Flächenbombardements in anderen Strategiespielen, nur daß sie bei Warcraft etwas phantasievollere Namen tragen. Manche bieten auch gänzlich neue strategische Varianten, zum Beispiel daß man Einheiten vorübergehend unsichtbar oder unverwundbar machen kann. In diesem Teil stellen wir zuerst die 9 Zaubersprüche der Paladine und Magier von Azeroth vor. Im nächsten und abschließenden Teil folgen die 9 Bannsprüche der Oger-Magier und Todesritter.

Verfügbarkeit der Zaubersprüche

Es gibt einige Voraussetzungen, damit ein Zauberspruch verwendet werden kann. Man braucht die jeweilige Einheit, die in der Lage ist, ihn auszusprechen (bei den Menschen: Paladin oder Magier), was bestimmte Gebäude erfordert. Alle Ritter können als Upgrade (Kirche anklicken und auswählen) zu Paladinen werden; im "Turm der Magier" werden die Zauberer ausgebildet. Diese Gebäude lassen sich nur errichten, wenn man ein Schloß hat, also erst im fortgeschrittenen Spiel.



Gezaubert wird erst, wenn der Turm der Magier (links) und/oder die Kirche (Mitte) steht. Für beide braucht man erst ein Schloß (rechts).

Jede magische Einheit bekommt einen Zauberspruch von Anfang an – die Paladine den "heiligen Blick", die Magier den "Feuerball". Die Magier verfügen auch vom Start weg über den "Blitz", wobei der kein Zauberspruch ist, sondern nur ein anderer Name für die normale Nahkampf-Funktion dieser Einheit. Alle Zaubersprüche darüber hinaus müssen durch einen Befehl an die Kirche oder den Turm der Magier erforscht werden, was jeweils Zeit und Gold kostet.

Und zudem verbraucht man, wie in Rollenspielen, bei jedem Zauberspruch ein wenig magische Energie. Die Zauberkraft erhöht sich pro 40 Zyklen (ca. 1 Sekunde) um 1, also benötigt ein "entladener" Zauberer oder Paladin über vier Minuten Erholung, um wieder auf den Höchstwert von 255 zu kommen.

Es gibt drei Zaubersprüche für die Paladine und sechs für die Magier. Das Erlernen der Zaubersprüche ist je nach Level begrenzt, wenn man gegen den Computer spielt. Erst in den jeweils höchsten zwei Levels (13 und 14) sowie bei Mehrspieler-Schlachten oder eigenen Szenarien, können alle Zaubersprüche erlernt werden.

Mit dem Cheat-Code "every little thing she does" werden alle Zaubersprüche (soweit im Level vorhanden) aktiviert und auch die magische Kraft auf den maximalen Wert gesetzt. Wie alle Cheat-Codes wird er im Nachrichten-Bereich (erst Eingabetaste drücken, dann eingeben, dann nochmal Eingabetaste) eingegeben.



Heiliger Blick

Einheit:	Paladine
Erforschung:	Ritter in Paladine upgraden (1.000 Gold)
Tastenkürzel:	K
Magie-Verbrauch:	70

Die taktische Tiefe von Warcraft II hängt zu einem guten Teil vom Schlachtnebel-Konzept ab: Man sieht nur, was in Sichtweite der eigenen Einheiten ist; wo man schon einmal war, aber sich entfernt hat, bleiben nur noch das Gelände und die Gebäude in Erinnerung. Und das, was sich dort in der Zwischenzeit eventuell ändert, bekommt man erst mit, wenn man wieder "vor Ort" ist.

Als heilige Männer von Azeroth haben die Paladine hier ein Privileg: Sie dürfen ihren Blick beliebig weit schweifen lassen, aber nur sehr kurz. Klickt Ihr einen Paladin an, dann das Symbol für "Heiliger Blick" (oder drücken Sie die Taste K), und dann eine Stelle irgendwo auf der Karte auswählen, die Ihr sehen möchtet. Für eine kurze Zeit (40 Programmzyklen, etwa 1 Sekunde) wird ein Gebiet rund um die markierte Stelle aufgedeckt, und Ihr könnt sehen, welche gegnerischen Einheiten sich dort befinden. Nach diesem kurzen Augenblick seht Ihr nur noch das Gelände im Schlachtnebel.

Um diese kurze Zeit der freien Sicht optimal zu nutzen, geht Ihr wie folgt vor: Paladin auswählen, Zauberspruch aussprechen und dann die Zielposition auf der Minikarte (links oben) doppelklicken. Der erste Klick führt den Zauberspruch aus, der zweite macht auf der Großdarstellung rechts sofort den entsprechenden Teil der Karte sichtbar. Das aufgedeckte Gebiet beim Heiligen Blick ist relativ groß. Vom angeklickten Punkt aus entspricht es einer Sichtweite von 17 (zum Vergleich: selbst Wachtürme und Ballistas kommen nur auf einen Wert von 9).

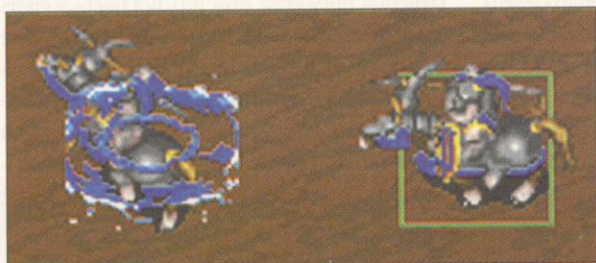
Prägt Euch gut das Geräusch ein, das beim Ausführen dieses und anderer Zaubersprüche erklingt. Wenn Ihr im Spiel gegen den Computer oder Mitspieler dieses Geräusch hört, ohne selbst gerade zu zaubern, dann könnt Ihr davon ausgehen, daß gerade ein Feind den Heiligen Blick auf Euer Gebiet wirft. Und wenn er so weit ist, besitzt er folglich schon ein Schloß und dürfte ziemlich aufgerüstet haben.



Heilung

Einheit: Paladine
Erforschung: Kirche, 1.000 Gold
Tastenkürzel: L
Magie-Verbrauch: 6 - 240

Die Krieger von Azeroth lassen ihre Wunden von den Paladinen heilen und damit ihre "Treffer-Punkte" erhöhen, so daß sie gleich wieder zu Feld ziehen und weitere Attacken verkraften können. Dazu selektiert Ihr einen Paladin, dann den Heilspruch und wählt schließlich den Patienten aus. Der wird daraufhin mit Weihwasser überschüttet, und zwar bis auf eine Entfernung von 6 Feldern – das ist 50% weiter als ein normaler Bogen-schütze schießt!



Die Paladine heilen nicht durch Hand-auflegen, sondern mit einer kräftigen Ladung Weihwasser

Paladine können alle Einheiten "aus Fleisch und Blut" heilen, aber keine aus Holz, wie Katapulte (im Gegensatz zu Warcraft II), Zeppeline oder Schiffe. Wenn Ihr versehentlich an die falsche Stelle klickt, könnt Ihr irrtümlich auch Eure Gegner verarzten. Das ist zwar sehr humanitär aber bringt einen dem Sieg nicht gerade näher. Ein Paladin kann sich nicht selbst heilen aber ein Paladin den anderen. Enorm wirkungsvoll sind also Stoßtrupps aus 2, 3 oder mehr Paladinen, die sich im Eifer des Gefechts gleich noch gegenseitig heilen. Auch der Computer setzt solche Paladin-Gruppen ein, wobei er noch den unfairen Vorteil hat, den Heilspruch viel schneller aussprechen zu können als ein menschlicher Spieler mit Maus und Tastatur. Ganz gut könnt Ihr das schon ab Orc-Level 8 beobachten, wenn Ihr auf der Insel bei Caer Darrow landet, um den Runenstein zu entwenden. Diese Variante, daß Paladine gleichzeitig kämpfen und heilen, war in Warcraft I noch kein gangbarer Weg. Denn die "Kleriker"

Playstation(us/jp/dt)•Saturn(us/jp/dt)•CDI•
MD•GameBoy•SNES•NES•Ultra64•PC
Händleranfragen
erwünscht!
Franchise-Partner
gesucht!

alle Preise in DM
incl. 16% MwSt.



Ladengeschäft Trago's Gameshop
Oberer Metzgerbach 25-27
73728 Esslingen

Bestelltelefon: 0711-3508138
Fax 0711-352824
Versandkosten DM 9,- plus NN
ab DM 300,- Versandkostenfrei!
Annahmeverweigerung DM 25,-

**Wenn Sie lieber
unfair beraten
werden wollen,
dann rufen Sie
nicht an!**

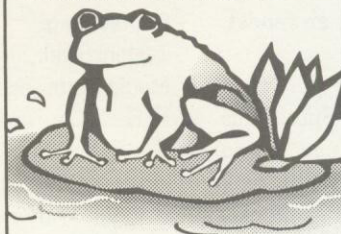
Shannara
CD-ROM
DM 69,-

*Der Spielespezialist
in Esslingen*

...taucht ein...

ARTEN-REICH GARTEN- TEICH

Ein Gartenteich bietet wasser-abhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus".



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)
Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Natur-schutz ums Haus" haben. 5,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____



NABU
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn



**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

CD ROM

**SONY
PSX**

MPEG

Wir liefern auch:

**CD-ROM-
Laufwerke
Controller
CPU's
Drucker
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Monitore
Motherboards
Netzwerk-
zubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten
Simm's
Tastaturen**

**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

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

waren doch etwas zu schwach auf der Brust, um sich im Nahkampf zu behaupten. Rechnerisch funktioniert die Heilung wie folgt: Für jeweils sechs Einheiten Zauberkraft wird der geheilten Einheit ein Treffer-Punkt hinzugefügt. Der Paladin verbraucht soviel Zauberkraft wie nötig, um die Einheit zu heilen, jedoch maximal 240 (Heilung um 40 verlorene Treffer-Punkte). Maximal kann die Einheit sogar alle Trefferpunkte zurückerhalten, wenn die Zauberkraft des Paladins reicht. Mehrere Heilungen hintereinander (zum Beispiel durch verschiedene Paladine) sind ebenfalls möglich.



Exorzismus

Einheit: Paladine
Erforschung: Kirche, 2.000 Gold
Tastenkürzel: E
Magie-Verbrauch: 4 - 252

Die Story von Warcraft besagt, daß sich die Orcs mit allen Mächten der Unterwelt gegen die Menschen verbünden. Der Hexenmeister Guldan erweckt einige gefallene Ritter von Azeroth wieder zum Leben, macht sie sich durch Beschwörung gefügig und stattet sie mit Zauberkraften aus. Zu allem Überdruß können diese "untoten" Einheiten auch noch andere nach ihrem Tod in Skelette verwandeln, die dann eine Zeit lang ihr Unwesen treiben. Angesichts solch böser Geister holen sich die Menschen göttlichen Beistand, um diese dämonischen Mächte austreiben zu können. Dazu lernen sie den Exorzismus-Zauberspruch, der eine enorm mächtige Waffe ist, wenn Ihr ihn richtig anwendet.

Und so geht's:

Sprecht einfach den Exorzismus-Spruch aus und wählt auf eine weite Entfernung (bis zu 10 Felder, also sogar einen Tick weiter als die Sichtweite der Türme) einen Zielpunkt. Es ist noch nicht mal wichtig, ob sich dort eine gegnerische Einheit befindet oder nicht. Im Umkreis von 6 Feldern um den Zielpunkt werden alle "untoten" Gegner (Todesritter und Skelette) geortet. Eine untote Einheit wird nach dem Zufallsprinzip herausgegriffen und pro 4 Einheiten Zauberkraft, die der Paladin verwendet, wird ihr 1 Treffer-Punkt abgezogen. Dies wird automatisch so oft wiederholt, bis der Paladin keine Zauberkraft mehr hat. Wird die erste ausgewählte Ein-

heit vernichtet, aber es ist noch Zauberkraft übrig und ein Todesritter oder Skelett in der Nähe, geht es von selbst mit dem nächsten "Opfer" weiter. Ein voll "aufgeladener" Paladin (mit seinen 255 Magie-Punkten) kann einen gesunden Todesritter (60 Treffer-Punkte) töten und hat dann sogar noch 15 Magie-Punkte übrig. Von diesen werden weitere Viererpacks sofort eingesetzt, um anderen untoten Gegnern im Umkreis den Garaus zu machen.

Klingt komplizierter als es ist. Am besten, Ihr probiert diesen Zauberspruch einfach mal aus. Besonders wichtig ist er bei den Human-Levels 13 und 14, wo die orkischen Todesritter ihr Unwesen treiben.

Neben dem Schaden, den der Exorzismus-Spruch dem Gegner unmittelbar zufügt, hat er noch einen anderen Nebeneffekt: Eine dadurch angegriffene Einheit läßt sofort alle Order (außer "Stellung halten") außer acht und greift den jeweiligen Paladin an. Damit ist es ein leichtes, die gegnerischen Todesritter und Skelette auch aus einer noch so sicheren Festung zu locken und dann im Nahkampf unschädlich zu machen.

Noch ein wichtiger Tip: Da der Exorzismus-Spruch nur auf Todesritter (einschließlich der Spezialfigur Guldan) und Skelette wirkt, ist er völlig nutzlos, wenn Ihr gegen andere Humans kämpft ("Verräter"-Missionen oder Mehrspieler-Schlachten). Die 2000 Einheiten Gold für seine Erforschung sind dann reine Verschwendung.



Feuerball

Einheit: Magier
Erforschung: nicht nötig
Tastenkürzel: F
Magie-Verbrauch: 100

Der Feuerball ist eine der vernichtungstärksten Waffen der Menschen und zählt optisch zum Besten, was Warcraft II dem Spieler zu bieten hat. Er kann in einem Abstand von bis zu 10 Feldern (!) vom Magier, der ihn ausspricht, losgelassen werden und fliegt dann ein ganzes Stück weiter. Während des Fluges finden mehrere Explosionen statt, bei denen der Feuerball besonders groß zu sehen ist. An den Stellen ist seine Wirkung am größten, die Schadensstärke beträgt dort konstant 40 (unabhängig von Panzerung der Gegner und Einflüssen



Der Feuerball wirkt an jeder Stelle unterschiedlich stark

des Zufalls) und 20 an den angrenzenden Feldern "in Flugrichtung" links und rechts. Zwischen den großen Explosionen ist die Schadensstärke immerhin noch 20 (daneben dann jeweils 10). Der Feuerball trifft sowohl Boden- und See- als auch Lufteinheiten. Die Feuerbälle sind eine starke Waffe gegen die Drachen, wobei man gegen einen gesunden Drachen entweder drei gut platzierte Feuerbälle braucht oder nur 1-2 Feuerbälle, aber dazu noch ein paar andere Treffer, zum Beispiel von Bogenschützen.

Am besten eignen sich die Feuerbälle in Situationen, in denen man mehrere gegnerische Einheiten/ Gebäude auf einer geraden Linie vorfindet. Die Wirkung des Feuerballes ist unabhängig davon, ob er ins Leere fliegt oder gleich mehrere Ziele trifft – es gibt immer vier, in ihren Auswirkungen gleichbleibende Explosionen.



Hemmschuh

Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier
Tastenkürzel: H
Magie-Verbrauch: 50

Der Hemmschuh-Zauberspruch verlangsamt alle Aktionen einer gegnerischen Einheit für 1000 Programmzyklen (ca. 25 Sekunden). Sowohl die Fortbewegung als auch die Angriffs-Schnelligkeit (Schläge beziehungsweise Schüsse pro Zeit) wird auf etwa die Hälfte des Normalmaßes reduziert. Damit kann man entweder besser fliehen oder die Einheit leichter stellen und besiegen.

Für 50 Einheiten Zauberkraft wird ein Gegner gehemmt. Die Wirkung des Zauberspruches sieht man an der Skelett-Hand neben der Figur:



Der Ritter und die zwei Bogenschützen sind "gehemmt", wie die knöchernen Hand neben ihnen zeigt

Ihr könnt mehrere Einheiten gleichzeitig hemmen, aber das zweimalige Anwenden hintereinander auf dieselbe Einheit verdoppelt nicht die Wirkungszeit. Diese wird damit lediglich wieder auf 1000 Zyklen (25 Sekunden) zurückgesetzt, aber auf keinen höheren Wert gestellt.

Der Hemmschuh-Spruch hat eine Reichweite von maximal 10 Feldern (25% weiter als vergleichsweise das Katapult!) und wirkt sich auf sämtliche Einheiten aus, nicht nur auf die Lebewesen.



Flammenschild

Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 1.000
Tastenkürzel: I
Magie-Verbrauch: 80

Selbst harmlose Einheiten wie die Arbeiter, können mit einem Flammenschild vorübergehend zu einer gewaltigen Waffe werden. Ein Flammenschild hält etwa 15 Sekunden und besteht aus fünf Flammen, die kreisförmig um die verzauberte Einheit rotieren. Jede Flamme fügt dreimal pro Sekunde einen Schaden von einem Treffer-Punkt zu, wogegen auch eine Rüstung nichts hilft. Eine Einheit, die sich unter oder direkt neben dem Flammenschild befindet, verliert also einen Punkt nach dem anderen und sollte besser fliehen. Wenn der Effekt des Flammenschildes nach seiner kurzen Wirkungszeit aufhört, ist die zuvor so gefährliche Einheit relativ schutzlos und kann sich nur in den sel-

tensten Fällen retten. Der Flammenschild ist also eine Kamikaze-Variante. Vor allem eignet sich der Flammenschild dann, wenn man in der Endphase einer Schlacht nach einer sinnvollen Verwendung für seine Arbeiter sucht, diese aber nicht mehr zum Abbauen von Ressourcen brauchen kann. Eine ganz raffinierte Variante ist, den Flammenschild einer gegnerischen Einheit zu verleihen. Auch das geht! Steht die betroffene Einheit genau in der Mitte anderer eigener Einheiten (oder bewegt sich auf diese zu), könnt Ihr damit einigen Schaden anrichten, ohne einen eigenen Kämpfer an die Front zu schicken.



Der Flammenschild schützt nicht nur, sondern verletzt auch noch alle herumstehenden Angreifer



Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



... Ansgar-15 die rohstoffreichste Kolonie zurück und ...



... schaffen Sie den Frieden, den Ihr Volk braucht. Bauen Sie ...

Colony Wars

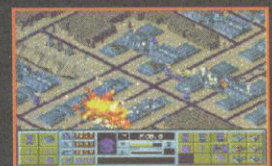
2492



... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt.

Für Händler exklusiv bei:
LEISURES
GROUP

Tel.: 02383 / 690

Black Legend
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Echtzeitstrategiespiel in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • Intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußangeln, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Ansgar-15 Komplott" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. dem Song: "The Sun is rising..."

Eine Digital X-citement Produktion.

Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66

DIGITAL X-CITEMENT

Der Flammenschild ist nur auf "organische" Lebewesen anwendbar, nicht dagegen auf Zeppeline oder Ballistas. Die Demolier-Zwerge sind zwar gegen manch anderen Zauberspruch empfindlich, aber den Flammenschild vertragen sie.



Unsichtbarkeit

Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 2.500
Tastenkürzel: U
Magie-Verbrauch: 200

Unerkannt die feindlichen Frontlinien durchbrechen und dann dahinter gezielt angreifen – das ist mit Hilfe des teuersten Zauberspruches (2500 Gold) möglich. Für eine Zeitdauer von maximal 2000 Programmzyklen (ca. 50 Sekunden) kann jede bewegliche Einheit unsichtbar gemacht werden. Ein Auge neben der Figur symbolisiert, daß Ihr sie zwar noch sehen könnt, aber der Gegner nicht mehr. Sobald eine unsichtbare Einheit eine andere zu attackieren beginnt, hört die Wirkung des Zauberspruches auf. Noch eine Einschränkung: Die Demolier-Zwerge zerplatzen bei der Anwendung dieses Zauberspruches. Denn wenn Ihr diese Einheiten mit der größten Kampfkraft (400!) unsichtbar machen könntet, wäre das wirklich eine zu starke Kombination.



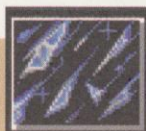
Der Ritter ist jetzt für die Feinde unsichtbar, bis er jemanden angreift oder die Wirkungsdauer von 50 Sekunden abgelaufen ist



Verwandlung

Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 2.000
Tastenkürzel: V
Magie-Verbrauch: 200

Der Zauberspruch "Verwandlung" ist die schnellste und sicherste Methode, eine generische Einheit (sofern sie ein Lebewesen ist) unschädlich zu machen – man verwandelt sie einfach in ein Schaf bzw. auf den Winter-Landschaften in eine Robbe. Als solche kann sie zwar noch weiter existieren, aber sie hat keine Chance mehr, jemals wieder am Kampfgeschehen teilzunehmen. Ihr könnt das harmlose Tier dann noch abschlachten, müßt dies aber nicht tun (selbst wenn Euer Auftrag lautet, alle Gegner zu vernichten). Die Reichweite des Zauberspruches beträgt 10 Felder, so daß Ihr die Verwandlung aus sicherer Entfernung durchführen könnt. Die verwandelte Einheit ist danach ohnehin nicht mehr in der Lage, sich irgendwie zu verwehren, und auch die herumstehenden Gegner greifen den Zauberer nur an, wenn er den Fehler macht, in Sichtweite zu kommen. Wenn Ihr schlecht zielt, könnt Ihr versehentlich eigene Einheiten verwandeln. Es gibt keine Möglichkeit, einen solchen Fehler rückgängig zu machen.



Blizzard

Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 2.000 Gold
Tastenkürzel: Z
Magie-Verbrauch: 25-250

Für den Zauberspruch, der den Namen des Warcraft-Herstellers trägt, haben sich die Programmierer etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Sie lösen damit ein Unwetter an einer Stelle aus, die bis zu 12 Felder (50% mehr als die Reichweite der Katapulte!) entfernt sein kann. Jedes Gewitter kostet 25 Magie-Punkte, und der Magier wiederholt den Zauberspruch an derselben Stelle, bis er keine magische Kraft mehr hat oder Ihr ihm ein anderes Kommando erteilt.

Jeder einzelne Blizzard besteht aus 50 "Hagelkörnern", also umgerechnet 2 pro Magie-Punkt (wahrlich keine schlechte Relation). Es treffen jeweils 10 Hagelkörner hintereinander auf 5 Zielpunkte, die rund um die Stelle gruppiert sind, die Ihr als Ziel für den Blizzard gewählt habt. Jedes einzelne Hagelkorn verursacht beim Auftreffen auf den Boden einen Schaden von konstant 10 Punkten.

Eine kleine Feinheit: Die 5 einzelnen Zielpunkte, auf die der Hagel prasselt, werden bei der automatischen Wiederholung des Zauberspruches nach dem Zufallsprinzip neu ausgewählt. Ihr befindet Euch aber zumindest immer in unmittelbarer Nähe zu dem Punkt, den Ihr bestimmt habt. Gebäude sind so groß, daß sie zwangsläufig (fast) jeden Treffer abbekommen; bewegliche Einheiten tun gut daran, vor einem Blizzard zu fliehen.



Das Schloß steht unter Beschuß – Flächen-Bombardement durch einen Hagelsturm

Beim großen Showdown des Human-Feldzuges in Level 14 wird das Große Portal übrigens am besten mit dem Blizzard zerstört. Ihr könnt es auch mit Katapult-Schüssen versuchen, aber Ihr braucht davon ungefähr 70, bis das Portal niedergebrannt ist. Schickt einfach ein paar Magier herüber und laßt eine Blizzard-Salve nach der anderen ab; damit geht's schneller. Auch die Einheiten, die das Portal bewachen, sind mit dem Blizzard auf unkomplizierte Art zu beseitigen. Mehr noch als die Katapulte sind auch die Blizzards aufgrund ihrer großen Reichweite (weiter als jede Einheit) geeignet, die gefährlichen Wach- und Kanonentürme dem Erdboden gleichzumachen. Die nebenstehenden Einheiten des Gegners greifen aber dann sofort an, weshalb Ihr den Magier bei seiner Zauberei auch mit ein paar Bodentruppen

schützen solltet. Die reine Weltuntergangs-Stimmung kommt bei Eurem Gegner übrigens dann auf, wenn Ihr mehrere Magier gleichzeitig Blizzards auslösen laßt. Diese schlagen nebeneinander und zeitlich leicht versetzt ein – ein Unwetter sondergleichen kommt dann vom Himmel herab. Das sieht und hört man auch.

HEXEREI DER HORDE

Wenn die orkische Horde mobilmacht, müssen selbst die Toten an die Front! Im zweiten Teil der Beschreibung aller Warcraft-II-Zaubersprüche stellen wir die Bannsprüche der Oger-Magier und Todesritter im Detail vor. Die Blizzard-Programmierer haben uns wieder mit vielen Insider-Tips geholfen. Es gibt Vermutungen, wonach die meisten Warcraft-Spieler am liebsten den Part eines Orc-Häuptlings übernehmen. Ob das stimmt, können wir nicht nachprüfen. Aber wenn Ihr auch zu dieser vermeintlichen Mehrheit zählt, dann wird es jetzt spannend: Ihr erfahrt alles über die bösartigen Zaubersprüche, mit denen Ihr Lordaeron zu Fall bringt und Euch als orkischer Kriegsheld feiern laßt. Doch auch als Feldherr der Allianz solltet Ihr genau wissen, welche dämonischen Mächte Euch übel mitspielen, wenn Ihr die Menschheit tapfer gegen die Orcs verteidigen müßt.

Mächte der Finsternis

Die rundlichen Oger-Magier können zwar kaum bis Drei zählen, aber sie beherrschen drei (von neun) Orc-Zaubersprüchen. Es ist witzig anzusehen, wie die doppelköpfigen Fettwänste mit ihren grazilen Fingern schnippen, wenn sie einen Zauberspruch aussprechen. Damit sie dazu befähigt sind, müßt Ihr einen "Altar der Stürme" errichten und dort für 1000 Einheiten Gold die herkömmlichen Ogers zu Oger-Magiern aufwerten lassen. Der Altar der Stürme kann erst gebaut werden, wenn Ihr das Haupthaus zweimal aufgewertet habt (erst zur Hochburg, dann zur Festung). Die Festung ist auch erforderlich, um den Tempel der Verdammten zu errichten, der die Todesritter hervorbringt. Die Todesritter sind für die restlichen sechs Orc-Zaubersprüche zuständig. Diese sind, wie wir gleich sehen werden, tendenziell sogar noch mächtiger als die der Menschen. Allerdings "leben" die Todesritter dafür auch gefährlicher: Der Exorzismus-Spruch der Paladine macht ihnen den Garaus, ohne daß sie sich richtig dagegen wehren können. Im ersten Teil (Zaubersprüche der Menschen) wurde dieser bereits erläutert.



Die Festung (unten) braucht Ihr für den Altar der Stürme (links) und den Tempel der Verdammten (rechts), um die Oger zu Oger-Magiern zu machen (links oben) und die Todesritter (oben rechts) auszubilden

Jeder Oger-Magier bekommt von Anfang an den Zauberspruch "Auge von Kilrogg", jeder Todesritter beherrscht schon einmal den "Todesmantel". Der "Hauch des Todes" dagegen ist kein Zauberspruch, sondern nur die normale Angriffsfunktion des Todesritters (ähnlich dem "Blitz" der Magier). Wie die menschlichen Gegenüber brauchen auch die Hexenmeister der orkischen Horde Zeit, um ihre Zauberkraft wieder aufzuladen. Maximal sind 255 Magie-Einheiten aufnehmbar, ca. 1 Sekunde (40 Programmzyklen) pro Einheit, also im Extremfall bis zu vier Minuten von 0 auf 255.

Auch bei den Orcs funktioniert der Cheat-Code "every little thing she does". Dieser macht alle Zaubersprüche verfügbar und setzt die Magie-Werte aller Zauber-Einheiten konstant auf 255. Wird der Cheat-Code nochmal eingegeben, wird die Magie-Kraft wieder zu einem begrenzten Gut, aber alle Zaubersprüche bleiben genauso verfügbar, wie wenn sie "regulär" erlernt worden wären.



Auge von Kilrogg

Einheit:	Oger-Magier
Erforschung:	Oger in Oger-Magier upgraden (1.000 Gold)
Tastenkürzel:	U
Magie-Verbrauch:	70

entdecken

Der Weitblick der Paladine wird durch göttliche Eingebung ermöglicht. Die Oger-Magier können auch das feindliche Gelände erkunden, mit freundlicher Unterstützung eines lange verstorbenen Hexenmeisters namens Kilrogg, nach dem dieser Zauberspruch benannt ist.

Das Auge von Kilrogg ist, sobald der Zauberspruch ausgesprochen ist, eine "Luftinheit" und wird als solche gesteuert. Es können auch mehrere Kilrogg-Augen gleichzeitig herbeigezaubert werden.



Das Auge von Kilrogg ist diagonal über das Spielfeld ins feindliche Lager geflogen, um es genauestens auszuspionieren...

Jedes Auge von Kilrogg hat eine begrenzte Lebensdauer. Wenn es nicht vorher abgeschossen wird (von Wachtürmen und den Pfeilen der Bogenschützen), hält es 765 Programmzyklen, also ca. 20 Sekunden. Spätestens dann verschwindet es genauso schnell, wie es gekommen ist.

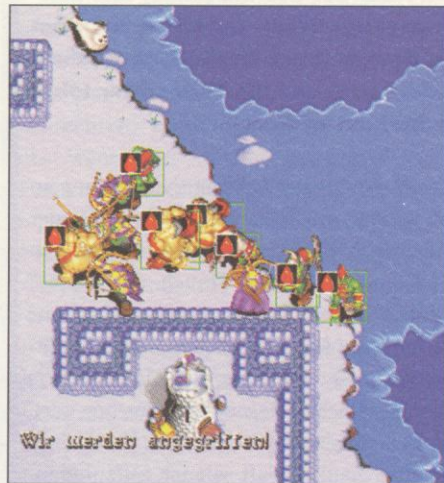
20 Sekunden scheint eine recht kurze Zeit zu sein. Da das Auge von Kilrogg jedoch die schnellste aller Einheiten in WarCraft II ist (immerhin zweieinhalbmal so schnell wie der "zweitplatzierte" Zeppelin!), kann es in dieser Zeit schon einiges erkunden und ohne Probleme, wie zum Beispiel im oberen Bild, die gesamte Spielfeld-Diagonale überqueren. Achtet aber darauf, daß Ihr das große Sichtfenster rechts immer mit dem Auge von Kilrogg mitbewegt, damit Ihr wirklich alles beobachten könnt.



Kampfbrauch

Einheit: Oger-Magier
Erforschung: Altar der Stürme
1.000 Gold
Tastenkürzel: K
Magie-Verbrauch: 50

Mit Schaum vor dem Mund kämpft sich's besser – zumindest als Orc in WarCraft II. Für 50 Magie-Punkte kann eine Einheit in den Kampfbrauch versetzt werden und sieht dann rot. Erkennbar ist das am Blutstropfen-Symbol neben der Figur; auch könnt Ihr deutlich hören, wie die betroffene Einheit ausrastet. Wenn Ihr schlecht zielt, könnt Ihr damit übrigens auch unnötig den Gegner stärken. Auf nicht-organische Einheiten (z.B. Katapulte oder Schiffe) dagegen ist der Spruch niemals anwendbar, sondern nur auf Lebewesen. Ein Oger-Magier kann sich nicht selbst in den Kampfbrauch zaubern, aber einen Artgenossen. Mehrere Oger-Magier sind also in der Lage, sich gegenseitig in tobende Monster zu verwandeln.



Eine Horde wildgewordener Orcs steigert sich in einen Kampfbrauch

Der Kampfbrauch kann auf eine Einheit in einer Entfernung von bis zu 6 Feldern (3/4 der Strecke eines Katapult-Schusses) ausgeführt werden. Er bewirkt, daß sich die Kampfkraft einer Einheit für 1000 Programmzyklen (ca. 25 Sekunden) mehr als verdoppelt. Rechnerisch gilt das Schema aus Teil 1 ("Waffenkunde"), aber mit jeweils doppeltem Wert für Höchst- und Mindestschaden. Das bringt unter dem Strich mehr als eine Verdoppelung, wie das Beispiel zeigt: Laßt Ihr einen Grunzer im Kampfbrauch gegen einen Soldaten antreten, dann verdoppelt sich der Höchstschaden von 6 auf 12 und der Mindestschaden von 3 auf 6. Berechnet wird der effektive Schaden wie sonst auch: Vom Höchstschaden wird die Panzerung des Angegriffenen (hier 2) abgezogen, was nun 10 ergibt (statt 6-2=4!). Dazu wird der Mindestschaden (jetzt 6 statt 3) addiert. Die Summe aus beidem ist 16, halbiert 8. Der Angegriffene verliert bei jedem Schlag also zwischen 8 und 16 Treffer-Punkte (ansonsten

zwischen 4 und 8), solange der Kampfbrauch des Angreifers anhält. Die Geschwindigkeit und die Angriffs-Geschwindigkeit (Häufigkeit von Schlägen bzw. Schüssen) erhöht sich im Kampfbrauch nicht, auch wenn das veränderte Geräusch vielleicht den Eindruck erweckt. In der englischen Version heißt der Zauberspruch übrigens "bloodlust", aber soviel Gewaltverherrlichung wollte man dem deutschen Publikum dann schließlich doch nicht zumuten...



Runen

Einheit: Oger-Magier
Erforschung: Altar der Stürme
1.000 Gold
Tastenkürzel: R
Magie-Verbrauch: 200

Das Wort "Runen" klingt nicht nur ähnlich wie "Minen" (im Englischen: "runes"/"mines"), sondern ist auch in der Funktion des Zauberspruches so zu verstehen. Zaubert ein Oger-Magier mit diesem Zauberspruch fünf Runen in den Boden, gehen diese hoch, sobald eine Einheit (eigene oder feindliche) hineinflaut. Das Gemeine daran: Die Runen blinken nur ganz selten (Bild 26) rot auf. Außerdem kann man sie auf relativ große Entfernung (10 Felder, sogar weiter als die Sichtweite der Wachtürme) vom Oger-Magier platzieren.



Die Runen sind nur von Zeit zu Zeit sichtbar

Eine explodierende Rune fügt der unachtsamen Einheit, die auf sie tritt, einen Schaden von 50 Treffer-Punkten zu. Dieser ist unabhängig von Panzerung und Zufall. Einigen Landeinheiten (zumal denen, die schon verletzt sind) bereitet bereits eine Rune das



Der eigene Axtwerfer hat nicht aufgepaßt und ist in eine Rune getreten

Ende, spätestens bei zwei ist es für fast alle aus. Im Eifer des Gefechts, wenn man an mehreren Fronten kämpft, kann man nicht immer schnell genug reagieren und nach Explosion der ersten Rune die betroffene Einheit retten, bevor sie schon die nächste auslöst. Die fünf Runen sind immer im gleichen Muster angeordnet. Jede Rune für sich hat die genannte Schadensstärke von 50, kann aber nur einmal explodieren. Nach 2048 Programmzyklen (ca. 50 Sekunden) verschwinden die Runen wieder, auch wenn sie noch nicht hochgegangen sind. Neben den Tretminen an Land gibt es auch Wassermine. Lediglich die Luftenheiten sind durch die Runen nicht gefährdet.



Tanker, aufgepaßt! Auch im Wasser können Runen verborgen sein...

Im Kampf gegen den Computer sind die Runen durchaus nützlich, aber am meisten Spaß bringen sie, wenn man in Mehrspieler-Schlachten die menschlichen Gegner damit ärgert. Einige Falschmeldungen über die Runen wurden (und werden immer noch) im Internet verbreitet. Z. B. war da die Rede von Cheat-Codes, die die Wirkung der Runen aufheben, und dann welchen, die dafür wieder als Gegenmittel dienen. Nichts davon ist wahr, so zumindest die klare Auskunft von Blizzard. Und die müßten es eigentlich wissen...



Todesmantel

Einheit:	Todesritter
Erforschung:	Tempel der Verdammten errichten
Tastenkürzel:	M
Magie-Verbrauch:	100

Des Todesmantel-Spruch ist nicht nur eine kampfstärke Waffe, sondern hat darüber hinaus eine "Blutsauger"-Funktion: Der Todesritter, der ihn ausspricht, läßt seine eigene Lebensenergie (Treffer-Punkte) auf Kosten des Opfers auf. Am Bildschirm wird der Todesmantel durch einen gelb gefärbten Sog dargestellt. Die Reichweite des Zauberspruches beträgt bis zu 10 Felder (1/4 weiter als ein Katapult!).



Der Ritter wird vom Todesmantel eingehüllt, ohne Chance auf ein Entkommen

Der Todesmantel wirkt ausschließlich auf Lebewesen, aber nicht nur auf solche an Land, sondern auch auf die Greifenreiter. Der Schaden, der dem Angegriffenen pro Todesmantel entsteht, beträgt 50 Treffer-Punkte. Mit zwei Todesmänteln holt man also jeden Greifenreiter, auch einen völlig unversehrten (100 Treffer-Punkte), vom Himmel.

Jeden Treffer-Punkt, der einem Gegner durch den Todesmantel entzogen wird, bekommt der angreifende Todesritter zugeschrieben. Er gesundet also sozusagen auf Kosten der feindlichen Einheit. Bei geschicktem Einsatz des Todesmantels aus sicherer Entfernung kann man also einen Todesritter nach gegnerischen Angriffen wieder auf eine ausreichende, vielleicht sogar die volle Gesundheit (alle Treffer-Punkte) bringen. Ist der Todesritter voll genesen, werden ab da die gegnerischen



erobieren



Einheiten weiter verletzt, aber der Todesritter erhält keine weiteren Treffer-Punkte mehr gutgeschrieben.

Der Todesmantel optimiert auf intelligente Weise seine Wirkung, vergleichbar mit dem Exorzismus-Spruch der Paladine, aber noch gezielter. Ihr klickt bei der Ausführung des Zauberspruches einen Zielpunkt an. Um ihn herum werden im Umkreis von 5x5 Feldern alle gegnerischen Lebewesen untersucht. Die gesamte Schadensstärke von 50 (unabhängig von Rüstung und Zufall) wird dann so verteilt, daß zuerst die Einheit mit dem schlechtesten Gesundheitszustand getötet wird. Ist dann noch Schadensstärke übrig, geht es mit der nächsten Einheit weiter – theoretisch könnten sogar 25 Einheiten mit jeweils 2 übrigen Treffer-Punkten durch einen einzigen Todesmantel erledigt werden!

Am Bildschirm entsteht manchmal der Anschein, eine rasch fliehende Einheit könnte dem Todesmantel entkommen. Dies ist aber nur eine Täuschung, da der Todesmantel sein Ziel immer findet, gleich wie schnell es sich bewegt.



Hast

Einheit: Todesritter
Erforschung: Tempel der Verdammten (500 Gold)
Tastenkürzel: H
Magie-Verbrauch: 50

Dieser Zauberspruch hat in etwa die umgekehrte Wirkung wie der Magier-Spruch "Hemmschuh": Jede verzauberte Einheit bewegt sich 1000 Programmzyklen (25 Sekunden) lang wie ein geölter Blitz – genau das Symbol sieht man dann auch neben der Einheit. Man hätte diesen Doping-Spruch genauso gut nach einem Sprint-"Weltrekordler" benennen können.



Blitzschnelle Orcs: Aufputschmittel für eine halbe Minute

Das Ausmaß der Beschleunigung hängt von der jeweiligen Einheit ab. Bei den meisten Einheiten bedeutet dies eine Verdopplung. Bei Einheiten, die schon von Natur aus schnell sind (z.B. Oger), ist die Geschwindigkeitszunahme verhältnismäßig gering. Der Zauberspruch wirkt auf alle beweglichen Einheiten, Katapulte und Schiffe eingeschlossen. Was er nicht beeinflusst, ist die Angriffsgeschwindigkeit (Häufigkeit von Schüssen).

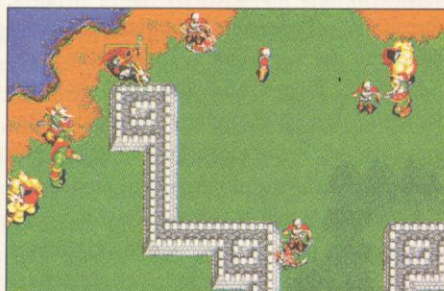
Die Reichweite beträgt 6 Felder (die Mitte zwischen Reichweiten von Bogenschützen und Katapulten). Auch hier besteht ein Unterschied zum "Hemmschuh" der Magier, da der "Hast"-Spruch auf eigene und nicht auf feindliche Einheiten angewendet wird. Den eigenen Leuten müßt Ihr schon etwas näher treten, wenn Ihr sie durch diesen Zauberspruch stärken wollt.



Tote erwecken

Einheit: Todesritter
Erforschung: Tempel der Verdammten (1500 Gold)
Tastenkürzel: T
Magie-Verbrauch: 50 pro Skelett

Die Todesritter sind nicht nur selbst "untote" Wesen, sondern können auch die Geister anderer Verstorbener beschwören. Dieser Zauberspruch ist aus Warcraft I bekannt und bietet enorme Möglichkeiten, seine Armee um die Einheit "Skelett" zu erweitern. Er ist in jeder Spielphase nützlich, vor allem aber in dem, was Schachspieler als "Endspiel" bezeichnen würden – wenn sich nur noch wenige Einheiten beider Seiten im endgültigen Showdown gegenüberstehen. Dann kann das Beschwören von ein, zwei oder mehr Kriegsgefallenen genau den Ausschlag über Sieg oder Niederlage geben.



Gerade erst gefallen, doch gleich wieder in der Schlacht

In der Anwendung dieses mächtigen Zauberspruches gibt es vieles zu beachten, weshalb wir darauf besonders ausführlich eingehen müssen. Die Reichweite des Tote-erwecken-Spruches beträgt 6 Felder. Soweit die Zauberkraft reicht (50 pro Anwendung), werden automatisch ein oder mehrere in Verwesung begriffene Leichen an der angeklickten Stelle und im nächsten Umkreis "auferweckt". Das heißt, ihre Geister stehen fortan als Einheit "Skelett" zur Verfügung.

Ein Skelett wird gesteuert wie jede andere Landeinheit. Es verursacht außer den 50 Magie-Punkten keine weiteren Kosten (Holz oder Gold) und verbraucht auch keine Nahrung. Wenn es nicht vorher im Kampf vernichtet wird, läuft sein "Leben" nach 25 000 Programmzyklen (gut 10 Minuten) ab. Es zerplatzt dann so, wie wenn es vom Exorzismus-Spruch der gegnerischen Paladine getötet würde – gegen die ist es nämlich extrem verwundbar. Davon aber abgesehen, sind die Kampfeigenschaften der Skelette nicht zu unterschätzen. Sie haben soviel Treffer-Punkte (Schaden, den sie einstecken können) wie der normale Axtwerfer, der noch nicht zum Berserker aufgewertet wurde, sowie exakt dieselbe Angriffsstärke wie ein Grunzer (Höchstschaten 6, Mindestschaden 3, Reichweite 1). Die weniger ungepanzten Gegner (Magier, Kobolde, Arbeiter und Axtwerfer) können sie im direkten Duell meist besiegen, allen anderen zumindest sehr zusetzen. Ihre Sichtweite ist auf 3 begrenzt, also noch um 1 niedriger als die Grunzer und Arbeiter. Auch verfügen sie über keine Panzerung und sind mit ihrer Geschwindigkeit von 8 niedriger als alle anderen Landeinheiten mit Ausnahme der Katapulte (5). Gerade bei Kamikaze-Einsätzen gegen anrückende Katapulte solltet Ihr die Skelette lieber als andere Einheiten einsetzen. Die absoluten Warcraft-Experten wenden einen oder gleichzeitig mehrere Zaubersprüche (vor allem "Kampfrausch" "Hast", "Unheiliger Panzer") auf die Skelette an, wodurch diese dann für eine kurze Zeit zum Elitekämpfer mutieren. Prinzipiell kann jede tote Einheit, die in Verwesung begriffen ist, zu einem Skelett werden – die Kriegsoffer Eurer Seite ebenso wie die ehemaligen Gegner, die Euch dann aufs Wort folgen. Die Todesursache (Kampf oder Zauberspruch) ist ebenfalls nicht entscheidend. Ein und derselbe Todesritter kann erst einen Gegner mit dem "Todesmantel" killen und dann kurze Zeit später in ein Skelett verwandeln – ein klassischer Doppelschlag. Nur Land-Lebewesen hinterlassen eine verwesende Leiche, die

wieder auferweckt werden kann, jedoch keine See- oder Lufteinheiten, Katapulte oder Einheiten, die schon "untot" sind (Skelette und Todesritter). Da die Magier auf Menschen-Seite den orkischen Todesrittern gleichgestellt sind, lösen auch sie sich in Luft auf und sind nicht im Sinne des Toterwecken-Spruches recycelbar.

Es kann auch nicht jede vermeintliche Leiche auferweckt werden! Manche liegen noch im Sterben und können nicht zum Skelett werden. In diesem Fall müßt Ihr also die ersten 3 oder mehr Sekunden abwarten. Danach verbleiben aber noch 1000 Programmzyklen (etwa 25 Sekunden), in denen er anwendbar ist. Das untere Bild zeigt am Beispiel eines toten Ogers die Phasen seiner Verwesung, in denen er noch mit dem Tode ringt und folglich nicht auferweckt werden kann. Das Bild darunter gilt für den Oger wie für alle anderen Lebewesen und zeigt die Phasen der Verwesung, in denen das Toterwecken funktioniert. Danach verschwindet die Leiche vollständig und es ist zum Erwecken zu spät.



Oger ist tot, aber nicht in ein Skelett verwandelbar



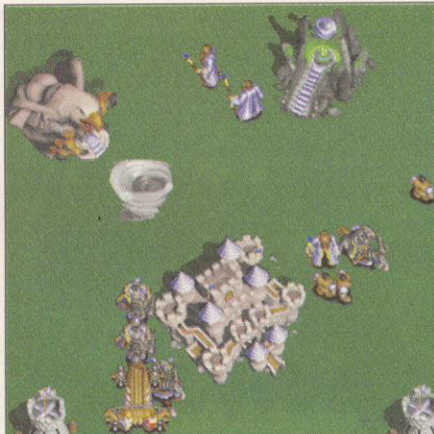
Einheiten in diesen "Zuständen" können zu Skeletten werden



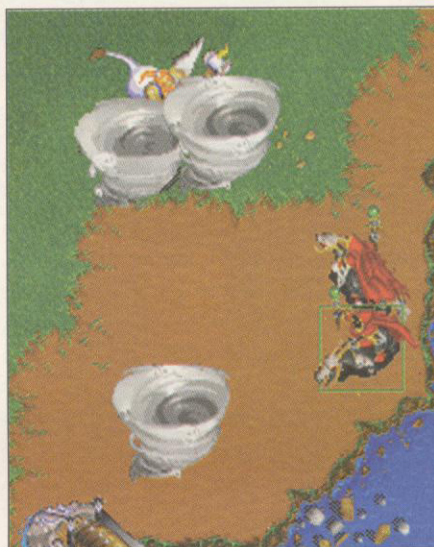
Wirbelwind

Einheit: Todesritter
Erforschung: Tempel der Verdammten (1500 Gold)
Tastenkürzel: W
Magie-Verbrauch: 100 pro Wirbelwind

Die orkischen Todesritter sind in der Lage, eine wahre Naturkatastrophe auszulösen: die Wirbelwinde. Sie ruft Ihr bei Bedarf auch in einer sehr weiten Entfernung hervor – bis über 12 Felder hinweg, also dreimal so weit, wie ein Peon zu sehen vermag. Das reicht auf vielen Karten von einem Ufer einer Bucht oder eines Flusses bis ans andere.



Ein Wirbelwind bringt das Menschenlager in Panik



Der Greifenreiter durchfliegt ein Schlechtwettergebiet

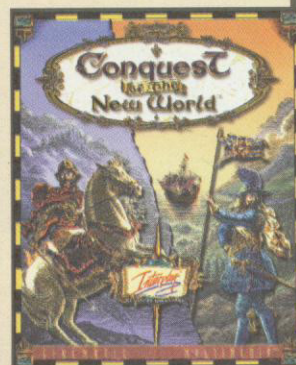
Die Wirbelwinde wirken auf alle gegnerischen Einheiten (Land, Wasser, Unterwasser, Luft), die sie berühren. Sie bewegen sich in rein zufälliger Weise; sie werden von eigenen oder gegnerischen Einheiten weder angezogen, noch weichen sie aus. Jeder Wirbelwind hält 800 Programmzyklen (gut 20 Sekunden lang) an. In dieser Zeit kann er eine Menge Schaden anrichten. Alle 4 Zyklen (also etwa jede Zehntelsekunde) verliert eine Einheit, die in seiner Mitte steht, 4 Treffer-Punkte. Lange steht Ihr im Zentrum des Unwetters aber nicht, da sich erstens der Wirbelwind ständig bewegt und zweitens ein Entkommen für bewegliche Einheiten ein Leichtes ist. Die meisten Einheiten, die ein Wirbelwind erfaßt, stehen auch gar nicht in seiner Mitte, wo der maximale Schaden entsteht, sondern werden nur peripher berührt – das kostet lediglich einen Treffer-Punkt pro Zehntelsekunde.

Conquest of the New World

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.



Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert – können Sie es schaffen?

Conquest of the New World
das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für
PC CD-ROM.

Interplay™

DISTRIBUTED BY
AKKlaim
Entertainment GmbH

Die Sie es machen bleibt Ihnen überlassen



Unheiliger Panzer

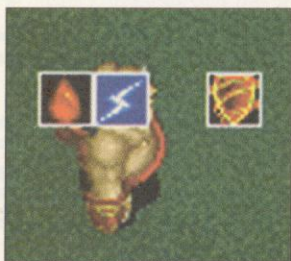
Einheit: Todesritter
Erforschung: Tempel der Verdammten (2500 Gold)
Tastenkürzel: U
Magie-Verbrauch: 100 pro Panzer

Beim teuersten Zauberspruch auf Orc-Seite geht es mit dem Teufel zu. Deshalb heißt er "Unheiliger Panzer". Eine so verzauberte Einheit ist für 500 Programmzyklen (ca. 13 Sekunden) völlig unverletzlich.



Einige Einheiten stehen unter dem Schutz des rotgelben Schutzschildes

Der Spruch ist, wie das Bild zeigt, auf alle beweglichen Einheiten einschließlich der Schiffe und Flugeinheiten anwendbar. Die Randalier-Kobolde allerdings zerplatzen unter dem großen Druck dieses Zauberspruches. Die Angriffskraft oder Schnelligkeit von Einheiten wird durch den Unheiligen Panzer nicht erhöht. Der Zauberspruch kann jedoch mit anderen kombiniert werden.



Soviel Magie auf einmal nimmt die Sicht



Sofortiger Tod

Einheit: Todesritter
Erforschung: Tempel der Verdammten (2000 Gold)
Tastenkürzel: O
Magie-Verbrauch: 25 - 250

Dieser Zauberspruch ist in Anwendung und Funktion mit dem "Blizzard" der menschlichen Magier identisch, tritt jedoch optisch und akustisch anders in Erscheinung: als Schwelbrand.



Ein Flächenbrand sengt Gebäude und Einheiten ohne Vorwarnung an

Aufgrund seiner grafischen Darstellung löst der "sofortige Tod" sobald Ihr ihn seht, Schaden aus. Bei einem Blizzard verbleibt Euch dagegen wenigstens ein kurzer Augenblick, bevor die Hagelkörner einschlagen; die Flucht wird zwar kaum vollständig gelingen, zumindest aber bleibt Euch etwas Zeit zum reagieren.

Werdet Ihr selbst vom "sofortigen Tod" angegriffen, ist der Exorzismus-Spruch die beste Abhilfe. Er wirkt zwar nicht gegen den Zauber als solchen, doch macht er dem schuldigen Todesritter schnell und aus sicherer Entfernung den Garaus.

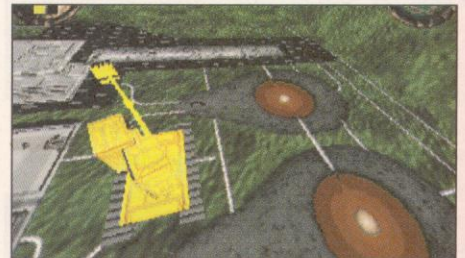
Fury 3

Auch bei Microsoft darf gemogelt werden. Markus Ganz aus Ludwigsburg schickte uns jedenfalls eine ganze Latte an Cheatcodes, die den Umgang mit der Win95-Version von Terminal Velocity deutlich erträglicher gestalten. Die Cheats einfach während des Fluges eingeben.

TRYMEON: Unbesiegbarkeit
GIVITUP: Alle Waffen
URDUSTD: Afterburner
JUMPNT: Sprung in die nächste Ebene
WORMIT?: Sprung in eine bestimmte Ebene (? = 1-8)

Munition wird aufgefüllt durch:

Packin1	Servo Laser
Packin2	Isokentic Laser
Packin3	Rapid Laser
Packin4	Dom
Packin5	Viper
Packin6	Baryon
Packin7	Superbomb



Earthworm Jim (Win95)III

Andreas Rohr aus Rielasingen hat ein Herz für verspielte Regenwürmer. Mit diesem guten Dutzend Cheats kann sich Jim so richtig austoben. Alle Codes einfach während des Spiels eingeben:

framerate:	Zeigt die Framerate an
iddqd	Die Macher von Earthworm Jim
idkfa	noch mehr von Shiny
hatman	Aus Jim wird ein Strichmännchen
pulsating	Jim mit überdimensionaler Brille
bloated	Afro!
festering	Jimmy in Rot
sweaty	Gib Küßchen!
pusfilled	Weltraum-Faschings-Dekoration
malformed	Jim leicht verunstaltet
slugforabutt	Affenstark
itsawonderful	Extraleben
onandonandon	maximale Anzahl an Continues
popquizzhotshot	wieder 1000 Schuß
slaughterhouse	Die ersten 5 Level sind anwählbar



Neueste Deutsche Welle!



**PREIS-
HAMMER**
DM 399,-*

miroSOUND – RDS-Radio & Wavetable am PC!

miro

* empfohlener Verkaufspreis inkl. MwSt.



miroSOUND PCM12
„PC Professional“
Deutschland, 12/95



miroSOUND PCM20 radio
„PC Magazine“
Frankreich, 2/96

miroSOUND PCM12
miroSOUND PCM20 radio
MEGA-SOUND!



Wavetable-Sound pur: **miroSOUND PCM12** schon für **DM 299,-***

All-in-One: HiFi-Center & Musik-Workstation!

Hochwertiger Stereo-Sound für Musik-Fans,
Radiohörer, Komponisten und Entertainer.

- Yamaha OPL 4 Wavetable-Power
- RDS-Stereotuner onboard (miroSOUND PCM20 radio)
- Profisoftware mit Stereorack & MIDI-Studio inkl.
- General MIDI unter DOS und Windows
- CD-ROM-Interface für Enhanced IDE
- Plug & Play

miro D (05 31) 2113-100 - miro A (1) 701 55 - miro CH (01) 741 05 15 - <http://www.miro.com>

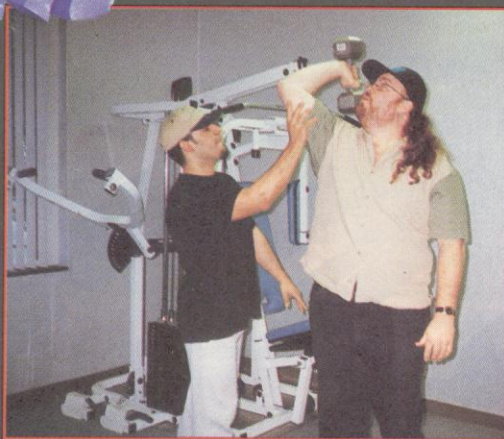
Dein Name in nächstem



BLIZZARD™

Das gab's noch nie!
Der Gewinner unserer Leserumfrage
wird seinen Namen in "Diablo",
dem vielversprechenden Action-
Rollenspiel-Mix von Blizzard
Entertainment, verewigt finden!

Blizzards Designer Bill Roper (rechts) legt sich sichtbar ins Zeug, damit Dein Name in "Diablo" erscheint



In Zusammenarbeit mit unserer Amerika-Korrespondentin Brenda Garno konnten wir für Euch eine Aktion an Land ziehen, die es in dieser Form bislang weltweit noch nicht gab. In unregelmäßigen Abständen werden wir Preisausschreiben veranstalten, deren Hauptgewinner jeweils in einem Spiel namentlich erwähnt wird. Selbstredend werdet Ihr Euren Namen nicht in einem schönen Handbuch oder im Abspann finden, sondern im Programm selbst. Wir wollen hier nur einige der Möglichkeiten aufzählen: Ihr könnt Euch im Spiel selbst die Hand schüttern, führt ein Schwert, das Euren Namen trägt oder findet einen nach Euch benannten Zauberstab.

Den Anfang macht Blizzards "Diablo", ein Programm, auf das nicht nur Rollenspiel- und Action-Fans bereits sehnsüchtig warten. Mit "Warcraft 2" zog das Programmiererteam um Bill Roper alle Blicke auf sich, so daß in "Diablo" (wir berichteten über eine erste Fassung in Power Play 4/96) bereits hohe Erwartungen gesetzt werden. Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird. Schließlich soll Euer Name nicht in

Blizzards

Hit Diablo!



Die Screenshots und eine erste, bereits spielbare Version zeigen schon jetzt, daß Blizzards "Diablo" in der vordersten Riege der anspruchsvollen Actionspiele einen festen Platz haben wird



irgendeinem Programm erscheinen. Daher haben wir nur Spiele vom Feinsten für diese Aktion vorgesehen. Laßt Euch überraschen, was noch so alles auf Euch wartet!

❑ Was sind die Teilnahmebedingungen?

Ihr müßt nichts weiter tun, als unsere Leserumfrage komplett ausgefüllt zurückzuschicken – die Anschrift steht im Fragebogen.

Der Gewinner wird von uns gezogen, der Inhalt der Fragebögen ist dabei natürlich nicht von Bedeutung.

❑ Wer am Wettbewerb teilnehmen kann?

Jeder unserer Leser/-innen, ausgenommen Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

❑ Wann das Ganze hier sein muß?

Einsendeschluß ist der 3. Mai 1996, entscheidend ist das Datum des Poststempels.



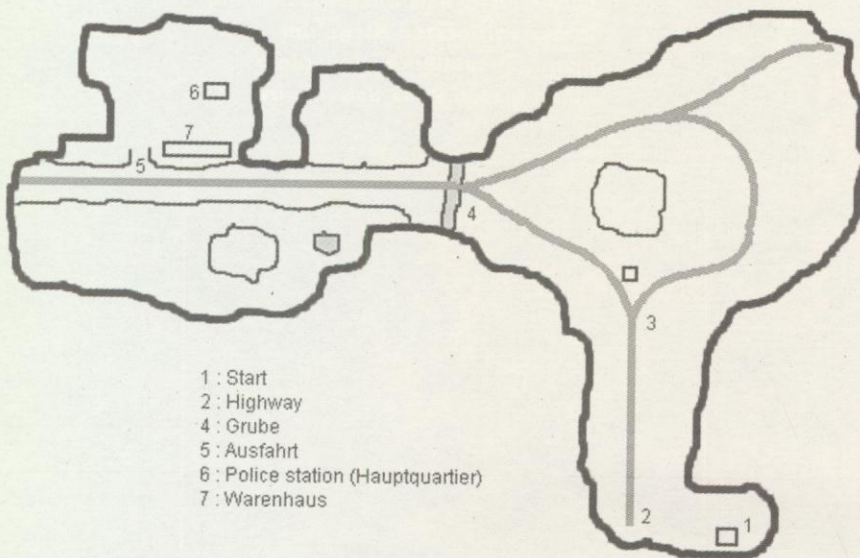
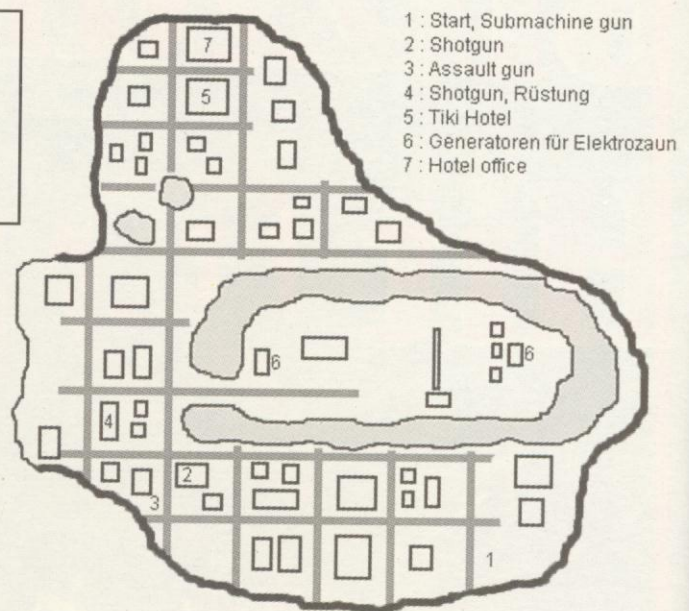
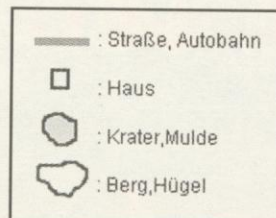
The Terminator: Future Shock

Stefan Schmidt aus München versetzte dem SkyNet den Todesstoß und bedient uns mit detailliertem Kartenmaterial.

Mission 1:

Aufgaben: Finde das Tiki-Hotel und flüchte mit dem Auto von Sergeant Roberts zum Rebellenhauptquartier.

Zunächst holt Ihr Euch an den auf der Karte verzeichneten Stellen die Submachine Gun (1), die Assault Gun (3) und die Shotgun (2). Nun entweder gleich zum Hotel (5) weitergehen oder einen der beiden Generatoren (6) des Elektrozaunes sprengen, um somit ins Gefangenenerlager zu gelangen. Dort ist in den Häusern zusätzliche Munition und ähnliches zu finden. Im Hotel durch die zwei Treppenhäuser im Norden und Süden aufs Dach steigen. Über den Balken im Norden weiter zum Office Building. Dort sollten zunächst vom obersten Stockwerk sämtliche Seekers und Raptors abgeschossen werden. Dann durch das Treppenhaus im Südwesten zurück ins Erdgeschoß und durch die Doppeltür im Norden das Haus in Richtung Straße verlassen.



Mission 2:

Aufgaben: Fahre zum Rebellenhauptquartier.

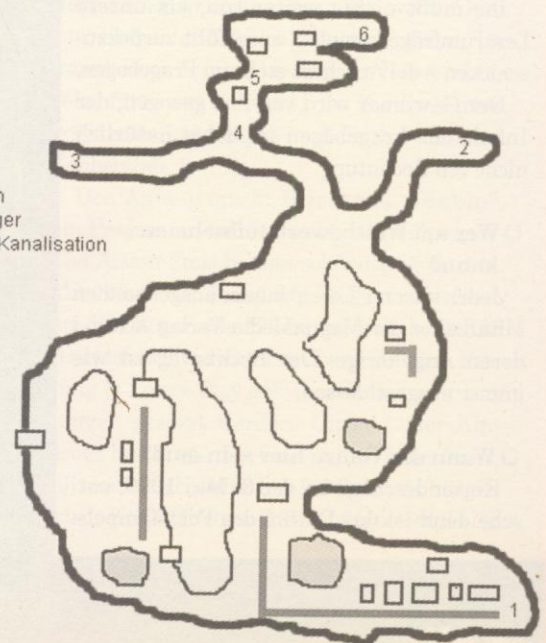
Vom Hotel (1) aus nach Westen zur Autobahn fahren (2) und dieser bis zum Punkt 3 nach Norden folgen. Dort die linke Abzweigung nehmen und mit voller Geschwindigkeit über die Grube (4) sausen. Von dort aus nach Westen, bis auf der rechten Seite bei (5) die Ausfahrt nach Norden genommen wird. Weiter Richtung Nordosten, bis das Hauptquartier in der Police Station (6) erreicht ist. Nahe der anderen Rebellenfahrzeuge an der nordöstlichen Ecke parken.

Mission 3:

Aufgaben: Finde das Todeslager, durchsuche die Baracken nach Überlebenden und flüchte durch die Kanalisation.

Vom Startpunkt (1) aus geht es zunächst nach Westen bis zum Krater, von dort aus nach Norden durch die Hügel bis zum Elektrozaun (4) vor dem Eingang zum Lager. Falls einem die Rüstung ausgehen sollte, kann sie bei (2) oder (3) wieder erneuert werden. Den Zaun nun mit der Satchel Charge außer Kraft setzen, das Tor bei (5) mit dem Schalter daneben öffnen (über den Hügel auf das Metallgerüst springen). Im Lager der Reihe nach die drei Gebäude betreten, wobei sich im Gefangeneneraum des westlichen die Phased Plasma Pistol, im nördlichen Gang des südöstlichen der Grenade Launcher finden läßt. Die Flucht durch die Kanalisation (6) gestaltet sich recht einfach, da es wenig Abzweigungen gibt. Auf jeden Fall anfangs links halten und in dem großen Raum nach oben gehen. Von dort aus im nördlichen Teil nach Osten und schon ist der Ausgang erreicht.

- 1 : Start
 2 : Rüstung
 3 : Rüstung
 4 : Energiezaun
 5 : Tor zum Lager
 6 : Eingang zu Kanalisation

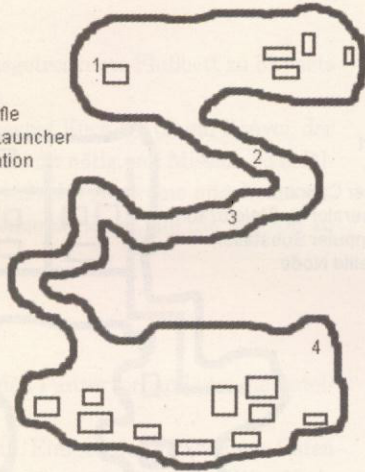


Mission 4:

Aufgaben: Finde den H/K im Krater.

Im Südosten die Berge über einen schmalen Weg durchqueren. Bei (2) ist übrigens die Laser Rifle und bei (3) der Rocket Launcher zu finden. Nachdem Ihr im Süden der Berge angekommen seid, kann der Krater, in dem der H/K liegt, über die Kanalisationsröhre bei (4)

- 1: Start
- 2: Laser Rifle
- 3: Rocket Launcher
- 4: Kanalisation



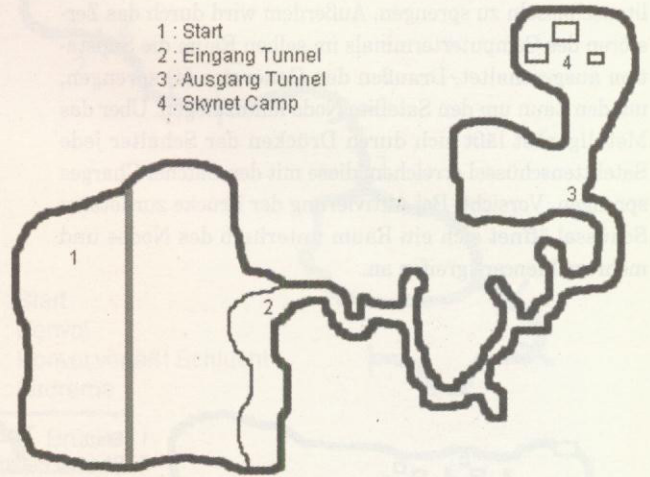
erreicht werden. Ein Stück westlich vom Röhrenaussgang befindet sich der abgestürzte H/K, der durch Drücken des offenen Panels an der Seite mit der Fernsteuerung versehen wird. Auf dem Weg dorthin das einzelne Röhrenstück als Deckung gegen angreifende H/Ks benutzen. Nach der Aktivierung des H/K durch die nördliche Röhre in die Kanalisation flüchten. Sie zu durchqueren, sollte wiederum nicht allzu schwer sein, da fast keine Verzweigungen vorhanden sind. In den horizontalen Röhren auf den Plattformen nach oben bzw. unten springen, im großen Stauraum die Maschine sprengen, um den Wasserspiegel zu senken und so zum Ausgang zu gelangen.

Mission 5:

Aufgaben: Mit H/K durch den Tunnel zum Skynet Camp fliegen und es zerstören.

Vom Startpunkt aus (1) am besten nach Osten bis zu den Bergen fliegen und von dort aus weiter zum Tunneleingang (2) nach Süden. Nun den Tunnel durch (3) verlassen und nach Norden zum Camp. Dort sämtliche Feinde und Wachtürme zerstören, und die Mission ist geschafft.

- 1: Start
- 2: Eingang Tunnel
- 3: Ausgang Tunnel
- 4: Skynet Camp



Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

3D Ultra Pinball	da	69,95
Aliens	dt	79,95
Batman Forever	dt	99,95
Battle Cruiser 3000 AD*	da	69,95
Bling!	dt	79,95
Caesar II	dt	89,95
Champ. Manager 2	dt	99,95
Chrono Master*	da	79,95
Command: Ace of Deep	da	99,95
Command & Conquer	dt	89,95
Destruction Derby	dt	79,95



Duke Nukem 3D* (Vollvers.)	dt	89,95
Dungeon Master II	dt	79,95
Earth Siege 2*	da	69,95
Empire 2	da	99,95
F1 Grand Prix 2	dt	79,95
FIFA Soccer '96	dt	89,95
Frankenstein	dt	79,95
Klick & Play GamePack	dt	89,95
Kings Quest 7	dt	89,95
Last Dynasty	dt	89,95
Mechwarrior 2 + MissionCD*	dt	79,95
Myst Spez.Edt 2*	dt	79,95
NBA Live '96	dt	89,95
Need for Speed	da	69,95
Panzer General 2	dt	89,95
Phantasmagoria	dt	79,95
Pole Position	dt	79,95
Police SWAT kompl.deutsch*	dt	69,95
Powerhouse	dt	79,95
Rayman*	dt	79,95
Rebel Assault II* kompl.deutsch	da	79,95
Riddle of Master Lu*	da	59,95
Ridge Racer*	da	99,95
Rise 2 - The Resurrection	dt	39,95
Sam + Max	dt	69,95
Shell Shock*	da	79,95
Shannara*	da	89,95
Space Quest 6	dt	89,95
Spycraft*	e	89,95



39,95

Comm.&Conquer MissDisk	dt	29,95
Daggerfall*	dt	89,95
Discworld kompl.dt		99,95
Gabriel Knight 2 da		79,95
Silent Thunder*		89,95
Terra Nova	e	69,95
The Dig* kompl.deutsch		79,95
Warcraft 2	dt	89,95
Wing Commander IV		99,95

Steel Panthers	dt	69,95
Stonekeep	dt	89,95
Team Chief	dt	99,95
TFX EF 2000	dt	79,95
Thunderscape	da	69,95
Tie Fighter* kompl.deutsch	e	79,95
Top Gun	dt	89,95
Touche ... 5.Musketier	dt	89,95
US Navy+MarineFighters	dt	69,95
Wing Commander III	dt	69,95

...und viele andere Titel auf Anfrage, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

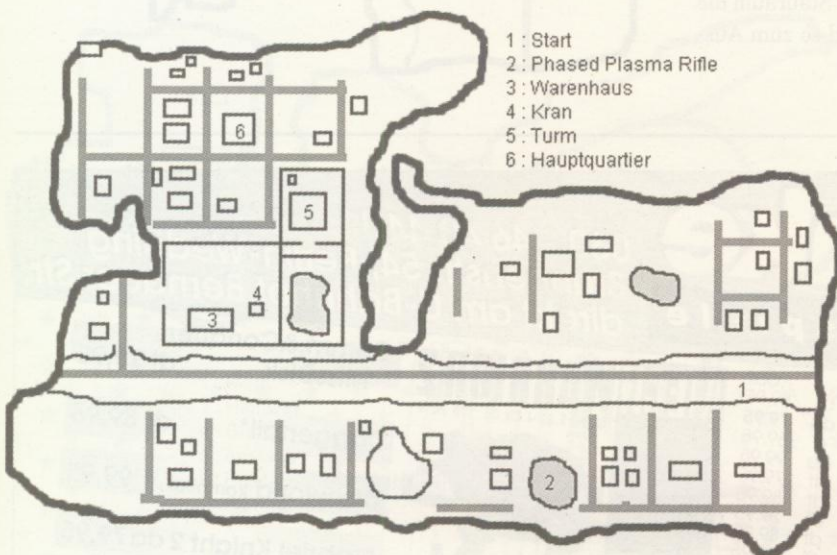
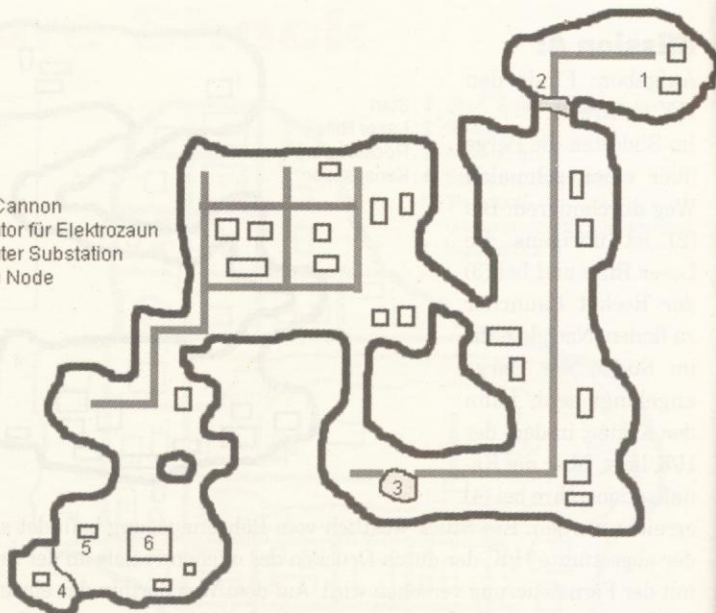
030-627 09 154 **Terminator** **79,95**
Future Shock
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

Mission 6:

Aufgaben: Finde Satchel Charges von Corporal Willis, zerstöre die Computer Substation, Satellite Node und sämtliche Wachen.

Zunächst der Autobahn zu (2) folgen, dort auf den Block vor dem Bus schießen, wodurch dieser ein Stück von der Fahrbahn rutscht. Nun ist die Schlucht leicht zu überspringen. Bei (3) im Krater eine Laser Cannon aufheben. In der Substation (5) findet Ihr im südöstlichen Raum bei der Leiche von Corporal Willis die drei Satchel Charges, um die Satellitenschüsseln zu sprengen. Außerdem wird durch das Zerstören des Computerterminals im selben Raum die Substation ausgeschaltet. Draußen den Generator (4) sprengen, um den Zaun um den Satellite Node lahmzulegen. Über das Metallgerüst läßt sich durch Drücken der Schalter jede Satellitenschüssel erreichen; diese mit den Satchel Charges sprengen. Vorsicht: Bei Aktivierung der Brücke zur letzten Schüssel öffnet sich ein Raum unterhalb des Nodes und mehrere Flencers greifen an.

- 1 : Start
- 2 : Bus
- 3 : Laser Cannon
- 4 : Generator für Elektrozaun
- 5 : Computer Substation
- 6 : Satellite Node



- 1 : Start
- 2 : Phased Plasma Rifle
- 3 : Warenhaus
- 4 : Kran
- 5 : Turm
- 6 : Hauptquartier

Mission 7:

Aufgaben: Kehre zur Basis zurück und vernichte alle Angreifer.

Auf dem Weg zurück zur Basis befindet sich im Krater (2) die Phased Plasma Rifle. Im Warenhaus (3) angekommen über die Kisten im Nordosten auf den erhöhten Rundgang springen, von dort über den mittleren erhöhten Bereich nach Südwesten und über die Balken im westlichen Teil aufs Dach. Am Nordosten-ende erreicht Ihr den Kran (4), der durch Ziehen des Hebels bewegt wird. Dort in den Krater hinter den Zaun fallen lassen und ins turmähnliche Gebäude (5) gehen. Im obersten Stockwerk die bewegliche Plattform mit dem Hebel zur Nordwand fahren, wo sie durch einen Sprung leicht zu erreichen ist. Durch das Loch in der Nordwand rauf aufs Dach, dort über das Silo im Nordwesten und den Laster daneben zum Zaun des Hauptquartiers. Bevor dieses betretbar ist, müssen sämtliche Terminatoren und der Goliath zerstört werden.

Mission 8:

Aufgaben: Fahre mit den Verwundeten zum neuen Hauptquartier in Santa Monica.

Im Süden des Startpunktes (1) der Autobahn nach Westen bis zur Kreuzung folgen und bei (2) den Bus sprengen, wodurch der Zugang nach Westen frei wird. Dort weiter auf der Autobahn (3) in die Berge bis zum Ende (4), nach Norden abbiegen und im Nordosten das neue Hauptquartier in der Kirche aufsuchen.



- 1 : Start
- 2 : Bus
- 3 : Autobahn
- 4 : Santa Monica
- 5 : Kirche

Mission 9:

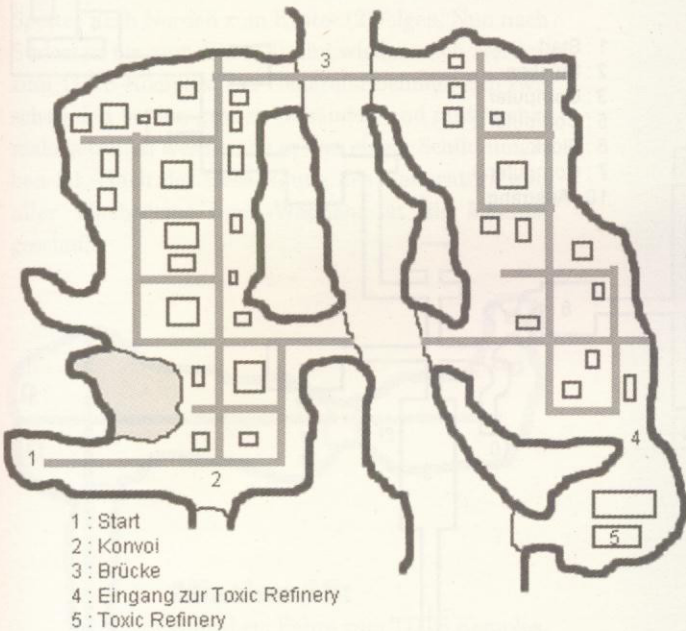
Aufgaben: Fliege H/K durch das ausgetrocknete Flußbett zu Skynets Luftstützpunkt und zerstöre diesen.

Auf dem Weg zum Airdrome (4) begegnet Euch bei (2) ein Konvoi, der sich bis zu Punkt (3) zerstören läßt (nicht nötig, um Mission zu erfüllen!), da er dann das Flußbett verläßt. Im Airdrome angekommen, sämtliche Türme und sonstige Wachen zerlegen, um die Mission zu beenden.

Mission 10:

Aufgaben: Vernichte den angreifenden Panzerverband und die Satellitenschüsseln im Osten.

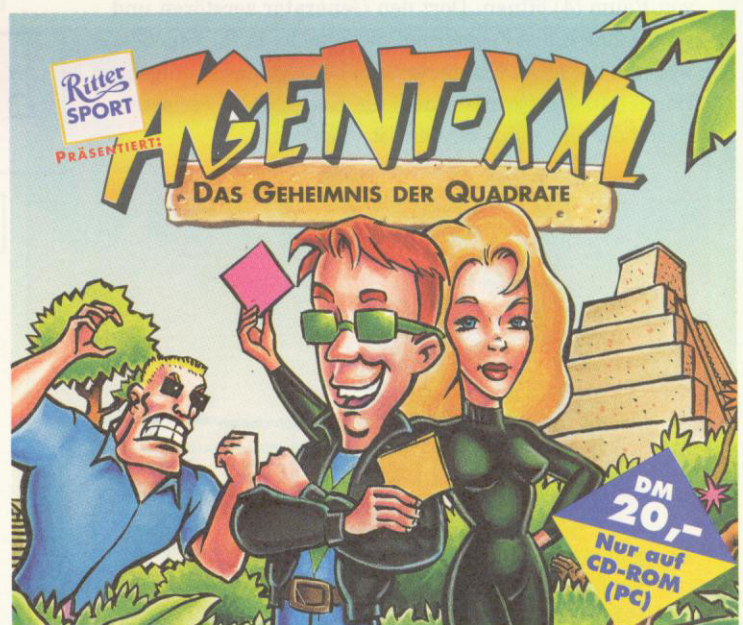
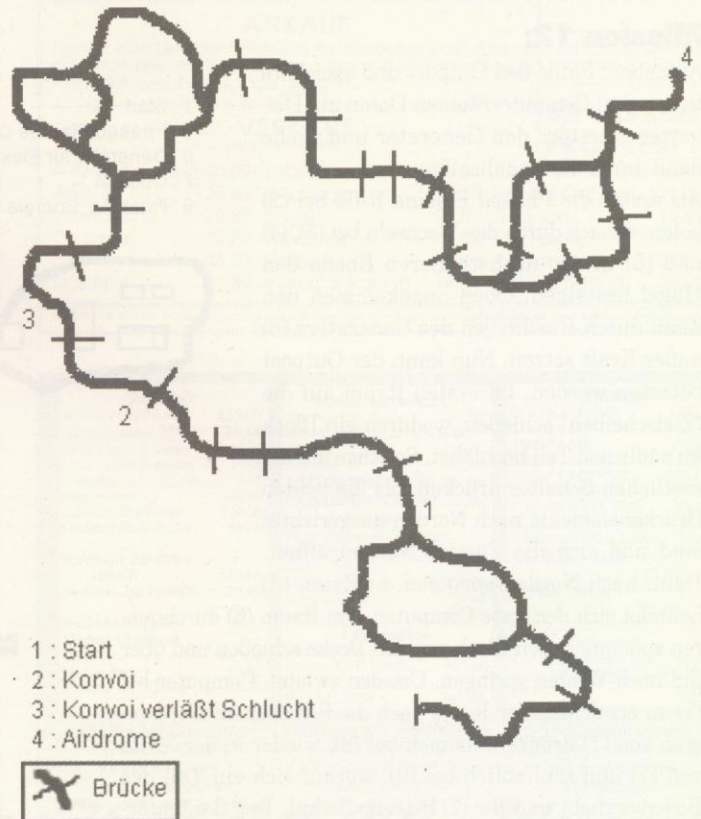
Zu dieser Mission gibt es keine Karte. Einfach der Straße nach Osten folgen und dabei sämtliche Panzer zerstören. Beim Satellite Node angekommen, zuerst die Lasertürme außer Kraft setzen und dann der Reihe nach die 6 Satellitenschüsseln sprengen.



Mission 11:

Aufgaben: Halte den Konvoi auf, bevor er die Fabrik erreicht, sprengt die Brücke und schalte die Fabrik aus.

Zu Beginn sofort nach Osten (2) rennen und die vier Trucks des Konvois abschießen (am besten mit dem Raketenwerfer). Dann am Metallgerüst unter der Brücke (3) bis zur Mitte entlangklettern und dort ein Satchel Charge benutzen. Nachdem die Brücke zerstört ist (und wir uns hoffentlich auf der östlichen Seite befinden) bei (4) den Zaun durch Abschießen des Generators außer Kraft setzen. Im südlichen Gebäude (5) befindet sich die Fabrik. Dort zuerst den Schalter im Südwesten drücken, woraufhin sich die Tür im Südosten (untere Ebene) öffnet. Durch Drücken des Schalters die Tür zum Generator im Norden öffnen, der über die Laufstege erreichbar ist. Dort den zweiten Satchel Charge benutzen, um den Generator zu sprengen. Wenn Ihr den Raptor unter dem Laufsteg im Norden abschießt, müßt Ihr das letzte Stück zum Generatorraum springen, also den Raptor von dort weglocken und dann erst vernichten.



DAS GIGANTISCHE ADVENTURE VON RITTER SPORT.

Komm mit Gunter Bunt in die Welt der Top-Secret-Agenten. Spannende Abenteuer, knifflige Rätsel und super Effekte erwarten Dich auf der Jagd nach den bunten Quadraten.

- ◆ Hochauflösende, aufwendig animierte Super-VGA-Grafik
- ◆ knifflige, abgedrehte Rätsel
- ◆ 20 Schauplätze und über 15 Darsteller
- ◆ Soundtrack und Effekte in CD-Qualität
- ◆ Digitale Sprachausgabe

Zu bestellen mit ec-Scheck über DM 20,- bei westa Kommunikation, Deutz-Mühlheimer Str. 165, 51063 Köln

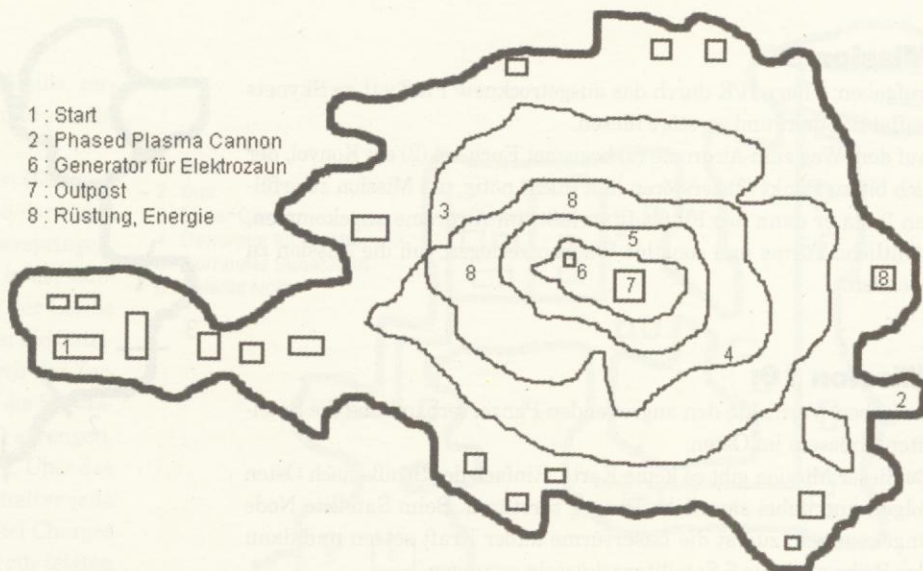
Internet: <http://www.Ritter-Sport.de>

Mission 12:

Aufgaben: Finde den Outpost und speichere in den drei Computerräumen Daten auf Disketten, zerstöre den Generator und fliehe dann durch die Kanalisation.

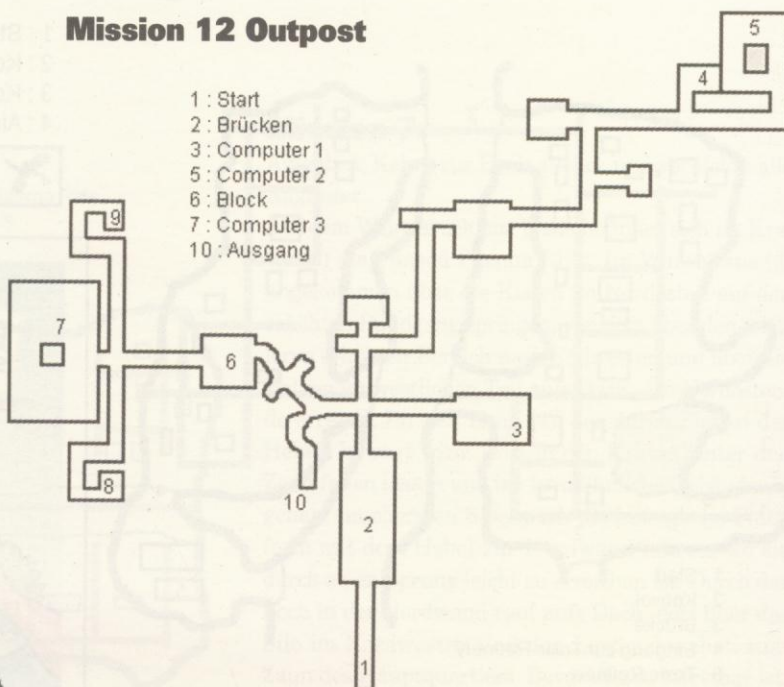
Als erstes die Phased Plasma Rifle bei (2) holen, danach durch das Wechseln bei (3), (4) und (5) in der nächsthöheren Ebene den Hügel besteigen. Oben angekommen den Zaun durch Beschießen des Generators (6) außer Kraft setzen. Nun kann der Outpost betreten werden. Im ersten Raum auf die "Zielscheiben" schießen, wodurch ein Block im südlichen Teil hochfährt. So lange auf die restlichen Schalter drücken, bis die beiden Brückenelemente nach Norden ausgerichtet sind und sich die Tür im Norden öffnet. Dann nach Norden springen, in Raum (3) befindet sich der erste Computer. Um Raum (6) durchqueren zu können, den Block von den Decke schießen und über ihn nach Westen springen. Um den zweiten Computer bei (7) zu erreichen, der Reihe nach die Schalter im Nordwesten von (7) drücken, danach bei (8), wieder in der Mitte von (7) und schließlich bei (9), worauf sich ein Teil des Bodens erhebt und Ihr (7) betreten könnt. Der Generatorraum (5) durch Schießen auf die Scheibe an der Westwand von Raum (4) öffnen. Dort den Generator zerstören und wieder durch das Fenster auf die Scheibe in (4) schießen, wodurch der letzte Computerraum nördlich davon aufgeht. Durch (10) den Outpost durch die Kanalisation verlassen, sobald der Generator zerstört ist.

- 1 : Start
- 2 : Phased Plasma Cannon
- 6 : Generator für Elektrozaun
- 7 : Outpost
- 8 : Rüstung, Energie



Mission 12 Outpost

- 1 : Start
- 2 : Brücken
- 3 : Computer 1
- 5 : Computer 2
- 6 : Block
- 7 : Computer 3
- 10 : Ausgang

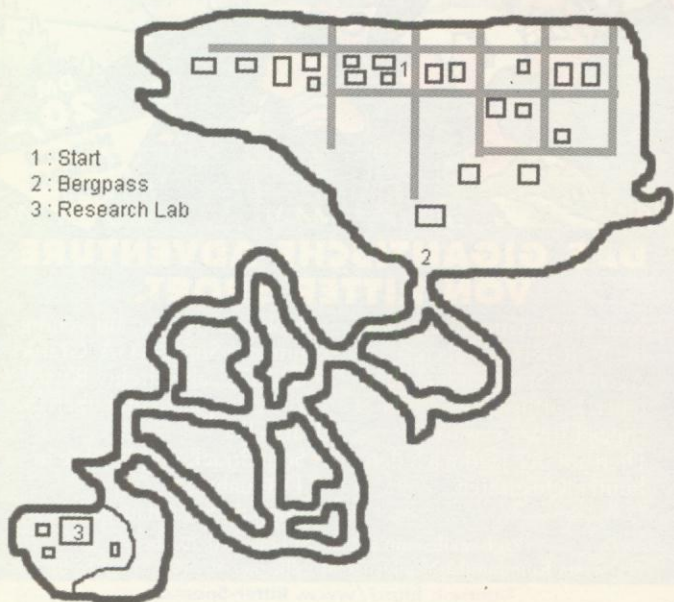


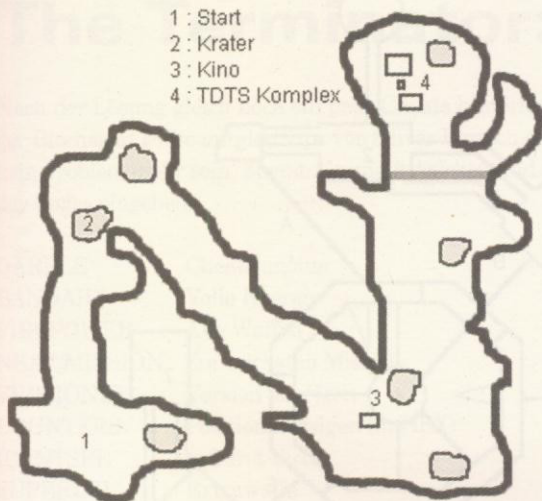
Mission 13:

Aufgaben: Finde das Forschungslabor und töte Bishop.

Im Süden existiert ein Durchgang durch die Berge (2), dem Ihr bis zum Forschungslabor (3) folgt. In den beiden Gebäuden links und rechts sowie hinter dem Hauptgebäude, sind Munition und Rüstung zu finden. Im Labor mit dem Lift im ersten Raum nach unten fahren und dort einen lila, im Raum südwestlich vom Eingang einen weiteren Schalter drücken. Dadurch öffnet sich der Durchgang nach Nordwesten, wo sich vier Lifte befinden. Zuerst den im SO benutzen, unten den Schalter betätigen, worauf sich die Tür unter dem NO-Lift öffnet. Dort ist in dem Raum mit den Cyborgs ein Hebel, der den vertikalen Schacht durch den Raum öffnet. Zum Raum mit den vier Liften zurückkehren und den Schalter unter dem SW-Lift drücken, dann den im NW nehmen, und Ihr erreicht so wieder den vertikalen Schacht. Diesen springt Ihr nun bis zum Raum mit Bishop hinunter, erschießt ihn und verläßt das Labor.

- 1 : Start
- 2 : Bergpass
- 3 : Research Lab

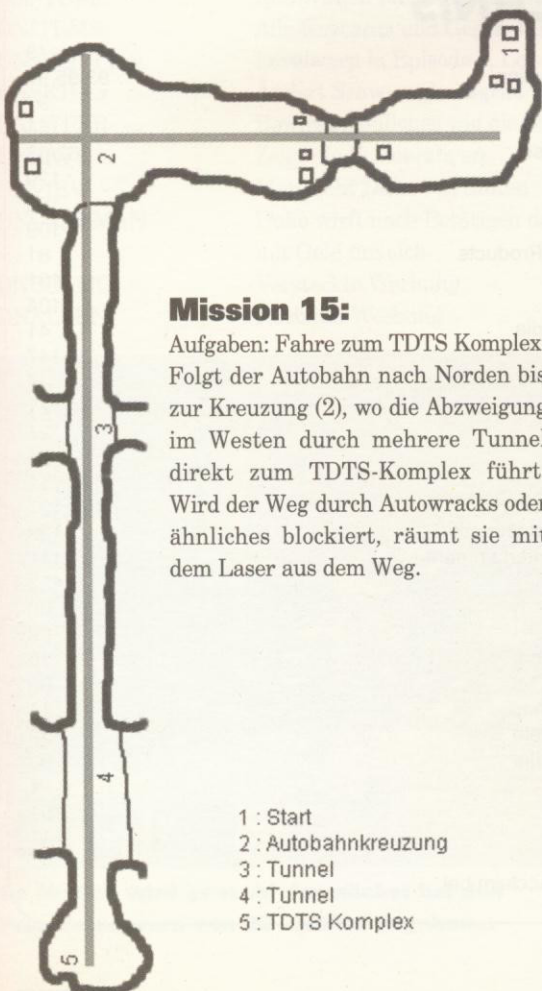




Mission 14:

Aufgaben: Vernichte den Zaun um den TDTs-Komplex und sämtliche Wachen.

Vom Startpunkt (1) aus den Leuchtmarkierungen der Spotter nach Norden zum Krater (2) folgen. Nun nach Südosten bis zum Kino (3) und wieder nach Norden zum TDTs-Komplex. Der Generator befindet sich zwischen den beiden großen Gebäuden und muß mehrmals getroffen werden, da er von einem Schild umgeben ist. Nach der Beseitigung des Generators und aller Wachtürme bzw. Wachen, ist die Mission geschafft.



Mission 15:

Aufgaben: Fahre zum TDTs Komplex. Folgt der Autobahn nach Norden bis zur Kreuzung (2), wo die Abzweigung im Westen durch mehrere Tunnel direkt zum TDTs-Komplex führt. Wird der Weg durch Autowracks oder ähnliches blockiert, räumt sie mit dem Laser aus dem Weg.

FRONTLINE

Tel. 030/844 07 37
Fax 030/844 07 38

Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin

NEUE SOFT
ZU TEUER ?

ANKAUF

Nehmt eine Liste der Spiele die Ihr verkaufen wollt, faxt oder schickt sie uns zu, oder ruft uns an. Wir bewerten dann Eure Software und machen Euch ein Angebot, welches 14 Tage gültig ist.

VERKAUF

geprüft neuwertig z.B.

BEI UNS KEIN
PROBLEM !

A-IV-Networks	46,89	DASA 2	35,89		
Anstoss	28,89	Die Siedler	22,89	Panzer General	21,89
Comanche	23,89	Siege	21,89	Reunion	14,89
Crusade	42,89	Frontlines	19,89	Stonekeep	48,89
Cyberia	46,89	Hattrick !	44,89	Ultima 8	21,89
Das Amt	51,89	Indy Car Racing	14,89	X-Wing Edition	44,89

Versandbedingungen: Bei Nachnahme DM 10,50 + DM 3,00 NN Gebühr, bei Vorkasse DM 7,50, pro Paket ab DM 250,00 portofrei. Alle Preise in DM. Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Zubehör

ACTION REPLAY	155,00
Aktivboxen 25W	59,00
CPU Lüfter f. 486er	14,99
CPU Lüfter Pentium	19,90
Disketten 3,5" format.	4,99
Floppy LW 3,5"	46,00
Gehäuse BigTower	155,00
Gehäuse MiniTower	99,00

IOMEGA Zip Drive 100MB	335,00
Medium Zip 100MB	29,00

Null-Modemkabel	16,50
Modem 14400 ext.	
BZT	155,00
Mouse ser.	12,50
Tastatur für WIN95	32,00

Mainboards-CPU

486 PCI 256 Cache	195,00
486 PCI 256 Cache 2*EIDE, 2*SER, 1*PAR	219,00
Pentium	289,00
AMD80486DX2/80	99,00
Cyrix80486DX2/80	75,00

5 Volt

Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board	48,00
Copro 387/40	39,00
a80486 DX4/100	155,00
a80486 DX4/120	185,00
AMD 133	169,00

Festplatten

Conner CFS 850A	335,00
Conner CFP 1080S	575,00
DECATL. ST 5850	345,00
WD AC 2850	345,00

Speicher

EDO RAM 4MB	189,00
SIMM 1 MB	55,90
SIMM 4 MB	155,00
SIMM 4 MB PS/2	135,00
SIMM 8 MB PS/2	255,00
SIMM 16 MB PS/2	499,00
CACHE-SATZ 256k	85,00
Pipeline Burst Cache	79,00
SIMM - PS/2 Adapter	29,00

CD-Kid 4-fach

CD-Kid 6-fach	125,00
Caddy für CD-ROM	185,00
Caddy für CD-ROM	9,80

Netzwerk

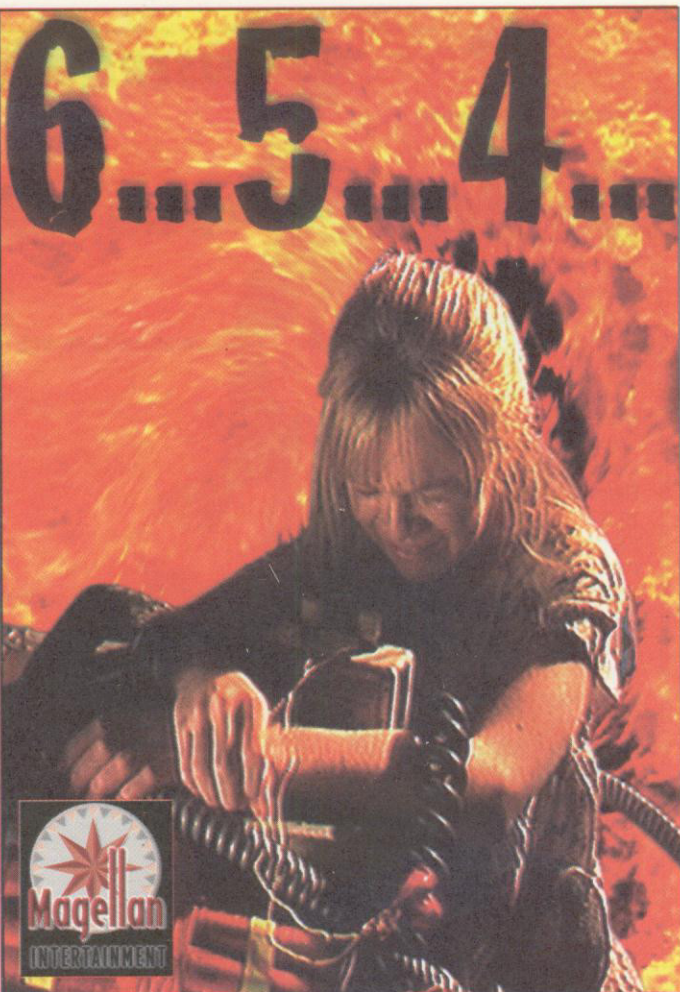
Karte NE2000 ko. BNC	49,00
Karte NE2000 BNC und UTP für PCI	65,00

TSUNAMI Computer
Woldegk GmbH
17348 Woldegk
Mühlendamm 1

Lieferung per Nachnahme
Post oder UPS
Preis nach Gewicht
min. 12,80 DM

Preise freibleibend,
Zwischenverkauf, Irrtum
und Änderungen
vorbehalten

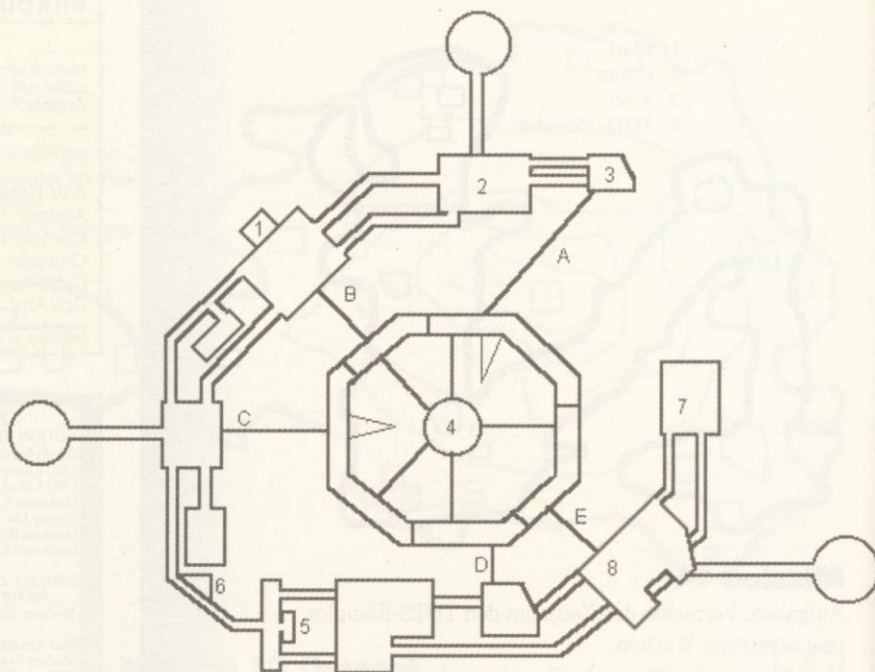
TSUNAMI Woldegk



Mission 16:

Aufgaben: Betrete den TDTS-Komplex und installiere den Virus in fünf Computerterminals.

Im Gebäude neben dem Komplex läßt sich mit dem Schalter an der Wand das Dach öffnen und schließen. Ins Innere, wo Munition und Rüstung zu finden sind, gelangt Ihr mit dem Lift an der Südseite. Der Komplex selbst wird an der Nordwestseite durch ein Energiegitter geschützt, das mit einer Ladung Satchel Charge aber kein Problem ist. Das Innere des Komplexes ist in drei Teile gegliedert: Die innere Schale mit den 5 Computerterminals, die äußere Schale (auf der Ihr Euch zu Beginn befindet) und die Türme, in denen eine Menge Munition, Med Packs usw. lagern. Die Übergänge von der inneren zur äußeren Schale sind auf der Karte mit Großbuchstaben gekennzeichnet (da das Ganze dreidimensional schlecht zu zeichnen ist, zeigt die Karte nur den schematischen Aufbau, aber mit ihr lebt es sich ganz gut). Der Reihe nach zu den gekennzeichneten Übergängen begeben (z.B. A) und versuchen, über die Brücken den Computerkern mit dem Terminal zu erreichen, um dort den Virus zu installieren. Von jedem Übergang aus ist nur ein Terminal erreichbar! In Raum (3) öffnet der Schalter im Osten die westliche Tür, so daß Übergang (A) zugänglich ist. Im Raum (2) ist der Zugang zu (B) hinter den Compu-



terkonsolen versteckt, die weggesprengt werden. Schalter (5) öffnet den Geheimraum bei (6), der dortige Hebel wiederum die Gänge nördlich und südlich von (5). Die Übergänge (C) und (D) lassen sich somit erreichen. Um in Raum (8) zu gelangen, muß der Umweg über (7) genommen werden, wo über die Aufgänge die höhere Ebene erreichbar ist. Sind alle Computer mit dem Virus infiziert, ist das Spiel glücklich gelöst.

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	57,75,77,79	Leisure-Soft	73
AHA CD-ROM-Spiel	99	Magellan Consulting	93,95,97
Allianz AG	35	Magic Line	97
Althoff	95	Magnat Audio	64
Arctic-Soft	137	Media Point Rose	62/63
Softwareversand Bachler	153	Metropolis	129
BIGFOOT Games + More	27	Microboss	163
Blue Byte Software	157	Microprose	109
BMG Interactive Entertainment	167	miro Computer Products	81
Bomico	2/3,24/25,42/43,59,112/113	Multimedia Soft	101
Call & Play Geratz	149	Mystic Rings	104
CAMPARI Deutschland	39	Navigo Multimedia	41
Decos	99	Okay Soft	147
Deutsche Sparkasse	49	Philip Morris	17
Discount Versand	111	Playcom	21
Electronic Arts	103	Quadral	27
ELSA	33	Alfred Ritter	91
Fantasy Productions	145	Sega	11
FRONTLINE	93	Sierra Coktel Vision	107,127
FUNSOFT	45,125	Sky Media Entertainment	139
G&G Comp Company	97	Soft & Sound Entertainment	147
Game Express	121	Softsale	133
Groß Electronic	71	Software Company	69
Henninger-Bräu	13	Softwarehouse	69
Hint Shop	99	Sony Deutschland	15
Infogrames Entertainment	143	Test'n'Take	89
Jet & Stream	137	Trago's Gameshop	71
Jöllenbeck	9	Traumfabrik Spiele	29
Karsoft	101	Tsunami Computer	93
Klasing	151	Versand 99	4
Koch Media Vertriebsgesellschaft	55	Video & Game	104
Krombacher Brauerei	168	WIAL Versand	141

Dieser Ausgabe liegt eine Sonderbeilage von Acclaim bei.

The Terminator: FS

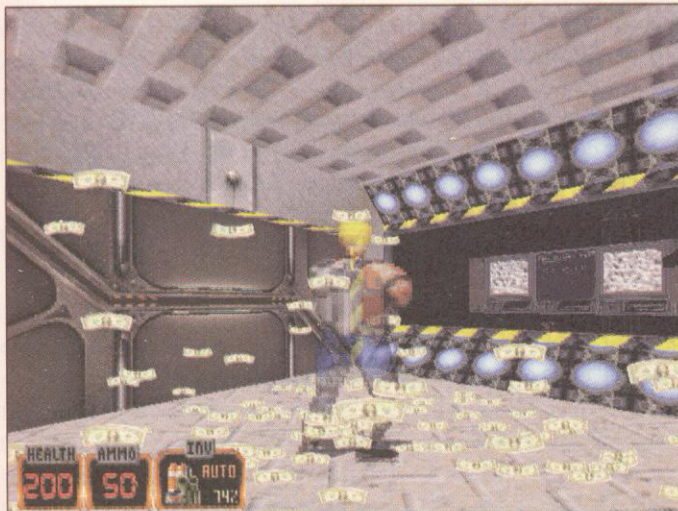
Nach der Lösung gleich noch ein paar Cheats hinterher. Ein zünftiger Blechsalat sollte mit den Tips von Oliver Bartsch aus Düsseldorf kein Problem mehr sein. Zuerst Alt und # drücken und danach einen der Codes eingeben.

GARBLE	Cheats an/aus
BANDAID	Volle Energie
FIREPOWER	Alle Waffen
NEXT MISSION	Zur nächsten Mission
VERSIONID	Version anzeigen
COUNTERS	Position anzeigen (in HEX)
ICANTSEE	Infrarot-Sicht
SUPERUZI	Extrawaffe
WHOAMI	Spielernamen anzeigen
TURBO	Spiel beschleunigen

Duke Nukem 3D

Auch der beste 3D-Shooter kommt heutzutage nicht mehr ohne die übliche Cheatlawine aus. Hannes Appell aus Erlangen fand nach tagelangem "editieren" (ich dachte immer, das heißt "surfen") das folgende Dutzend heraus:

DNCORNHOLIO	Aktiviert den God-Mode
DNKROZ	Ebenfalls God-Mode
DNSTUFF	Alle Waffen plus volle Munition
DNITEMS	Alle Keycards und Gegenstände
DNSCOTTYxy	Levelwarp in Episode x, Level y
DNSKILLx	Ändert Schwierigkeitsgrad von 1-5
DNHYPER	Bewirkt Ähnliches wie die Steroids
DNRATE	Zeigt die Framerate an
DNVIEW	Man sieht Duke von hinten
DNCASHMAN	Duke wirft nach Betätigen der Leertaste mit Geld um sich
DNCOSMO	Versteckte Werbung
DNALLEN	Nochmal Werbung



So ähnlich wird es wohl demnächst bei den Programmierern von 3D-Realms zugehen...

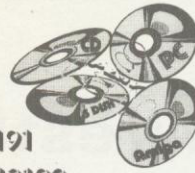
Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton



PC-Spiele Diskette:

Das Dschungelbuch	H 49,90
Dime City	D 79,90
Dungeon Master 2	D 79,90
Hugo	D 59,90
Pole Position	D 79,90
Simon the Sorcerer 2	D 78,90
Worms	D 66,90

PC-Spiele CD - Rom:

3D Lemmings	H 69,90
Albion	D 82,90
Angel Devoid	E 63,90
Baldies*	D 64,90
Battle Isle 3	D 72,90
Bernhard Langer Golf*	D 64,90
Big Red Racing*	D 72,90
Bing!	D 59,90
Bleifuß	D 56,90
Braindead 13	D 66,90
Burning Steel 4*	D 69,90
Caesar II	D 76,90
Chewy - Esc. von F5	D 62,90
Civilisation 2*	D 88,90
Comic Zone*	D 56,90
Command & Conquer	D 88,90
C+Conq. MissionDisk	D 32,90
Conqueror a.d.1086	D 76,90
Conqu.o.l.new World*	D 84,90
Congo*	H 73,90
Crusader- no remorse	D 79,90
Cybermage Darkl.Aw.	D 79,90
Cyberia 2*	D 74,90
Cyrl Cyberpunk	H 49,90
Daggerfall*	D 81,90
Der Planer 2*	D 69,90
Descent 2*	H 84,90
Descent 2 Mission B.*	H 39,90
Destruction Derby	H 88,90
Die Fugger 2*	D 79,-
Die Siedler 2*	D 72,90
Discworld	D 76,90
DSA 3: Schatten ü.R.*	D 76,90

Duke Nukem 3D*	H Anfr.
Dungeon Master 2	D 84,90
Earthsiege2:Skyforce*	H 79,-
Earthw. Jim - Win95	D 66,90
Earthworm Jim 1+2*	D 65,90
Ecco the Dolphin*	D 56,90
F1 Grand Prix 2*	D 97,90
F1 Manager 96*	D 73,90
Fast Attack	D 64,90
FIFA Soccer 96	D 79,90
Frankenstein	D 79,90
Gabriel Knight 2	D 84,-
Grand Prix Manager	D 82,90
Hexen	E 59,90
Hugo 3	D 72,90
Indy Car Racing 2	D 76,90
Lode Runner On-Line	D 76,90
Mad TV 2*	D 69,90
Mag	D 71,90
Manic Karts	D 36,90
Master of Antares*	D 84,90
Mechwarrior 2 Sp.Ed.	D 79,-
Mechw. 2 Exp.Pack*	D 41,90
Monopoly	D 69,90
Myst Special Edition 2	D 67,90
NBA Jam T.E.	H 84,90
NBA Live 96	D 79,90
Need for Speed	D 79,90
NHL Hockey 96	D 79,90
Panzer General 2	H 69,90
PGA European Tour	D 79,90
PGA 96 Data CD	H 39,90
Phantasmagoria	D 84,90
Pinball Wizard 2000	D 67,90
Pitfall: D.Maya-Abent.	D 78,90
Pole Position	D 84,90
Police Quest SWAT*	D 79,-
Pro Pinball: The Web	D 56,90
RAN Trainer 2	D 69,90
Rayman	D 59,90
Realms of Chaos	H 45,90
Rebel Assault 2*	D 79,90

Red Ghost	D 79,-
Riddle of Master Lu*	D 85,90
Ridge Racer*	H 56,90
Ripper*	D 79,90
Rise o.t. Robots 2*	H 84,90
Shannara*	D 78,90
Shellshock*	D 78,90
Shivers	D 76,90
Shockwave	D 79,90
Silent Hunter*	D 69,90
Silent Thunder*	H 84,-
Simon 1+2 Spec. Ed.	D 88,90
Simon 2 mit T-Shirt	D 67,90
Space Bucks	D 64,90
Spycraft	E 79,-
Star Trek: A final unity	D 72,90
Star Trek: D.Space 9*	H 73,90
Steel Panthers	D 69,90
Superfun Level - CD	H 39,90
(für Warcraft 1+2, C+Conquer, Sun City 2000)	
Super Star Wars*	H 59,90
Teamchef	D 83,90
Terra Nova	H 73,90
Terminator Fut.Shock	D 76,90
TFX: Eurofighter 2000	D 82,90
The Dig*	D 79,90
This means War!*	D 84,90
Thunderhawk 2	D 76,90
Timegate 1: Knight Ch.	D 81,90
Tilt	D 56,90
Top Gun-Fire at Will	E 84,90
Torins Passage	D 82,90
Total Distortion*	D 69,90
Touche - 5th Musket.	D 72,90
Track Attack*	D 84,90
Trivial Pursuit	D 76,90
Tyrian*	H Anfr.
Warcraft 2	D 73,90
Warcraft 2 Exp.Disk*	D 25,90
Warhammer*	D 69,90
Wing Commander 4	D 97,90
Witchaven	H 71,90
Worms	D 66,90
WWF Wrestlemania	D 84,90
Z*	D 75,90
Zork Nemesis*	E 79,-

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

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version
Nachnahme + 10,90 +3.-Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden
Annahmeverweigerung: 15.- Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten



WWF Wrestlemania

Habt Ihr Euch auch schon gefragt, wie man die in der Anleitung erwähnten Supercombos hinkriegen soll? Björn Tintelott aus Lünen hat derer Zwei pro Wrestler herausgefunden – jeder Supercombo zieht dem Gegner ungefähr die Hälfte seiner Energie ab.

Wenn die "Combo"-Anzeige leuchtet, den Kontrahenten in den Schwitzkasten nehmen und danach die unten aufgeführten Kombinationen ausprobieren.

Die Tabelle ist folgendermaßen aufgebaut: Links steht die Aktion, die Euer Kämpfer ausführt, daneben die Aktion, die Ihr daraufhin machen müßt.

Razor Ramon

24-Hit-Combo: Vor, Vor, Superschlag	
Schlagen	Schlag
Treten	Kick
Schlagen	Superkick
Teppichklopper	Superschlag
23-Hit-Combo: Vor, Vor, Kick	
Treten	Schlag
Head-Butt	Kick
Schlagen	Superkick
Teppichklopper	Superschlag

BamBam Bigelow

19-Hit-Kombo: Vor, Vor, Schlag	
Schlagen	Superschlag
Treten	Kick
Head-Butt	Superkick
17-Hit-Combo: Vor, Vor, Superschlag	
Treten	Schlag
Schlagen	Kick
Head-Butt	Superkick

Doink

19-Hit-Combo: Vor, Vor, Superschlag	
Schlagen	SK
Head-Butt	S
Schlagen	SK
Face-Slam	K
19-Hit-Combo: Vor, Vor, Superkick	
Treten	SS
Treten	S
Schlagen	SK
Face-Slam	K

Undertaker

21-Hit-Combo: Vor, Vor, Superkick	
Schlagen	Kick
Head-Butt	Schlag
Treten	Superkick
Choke-Slam	Superschlag
19-Hit-Combo: Vor, Vor, Kick	

Treten
Schlagen
Treten
Choke-Slam

Yokozuna

14-Hit-Combo: Vor, Vor, Superschlag	
Schlagen	Schlag
Treten	Kick
Bauch einsetzen	Superkick
Salz werfen	Superschlag
Leg-Drop	Schlag
13-Hit-Combo: Vor, Vor, Schlag	
Treten	Superschlag
Head-Butten	Kick
Bauch einsetzen	Superkick
Salz werfen	Superschlag
Leg-Drop	Schlag

Shawn Michaels

16-Hit-Combo: Vor, Vor, Kick	
Schlagen	Superkick
Treten	Superschlag
Bodyslam	Schlag
13-Hit-Combo: Vor, Vor, Schlag	
Treten	Superschlag
Head-Butt	Superkick
Leg-Trip	Kick

Superkick
Schlag
Superschlag
Superkick

Bret "The Hitman" Hart

16-Hit-Combo: Vor, Vor, Superkick	
Treten	Superschlag
Head-Butt	Schlag
Armdrag	K, nach dem dritten Armdrag SK
Shoulder-Breaker	Superschlag
11-Hit-Combo: Vor, Vor, Schlag	
Schlagen	Superschlag
Augenkratzer	Superkick
Kinnhaken	Kick

Lex Luger

19-Hit-Combo: Vor, Vor, Superkick	
Schlagen	Kick
Head-Butt	Schlag
Hip-Toss	SS nach dem dritten Hip-Toss SK
Sliding Elbow	Kick
17-Hit-Combo: Vor, Vor, Kick	
Treten	Superkick
Sliding Elbow	SS
Rebel-Rack	S, nach drei Rebel-Racks K

Schlußanmerkung: Nicht alle Moves funktionieren bei allen Gegnern – vor allem Lex Luger ist sehr "Combo-Abweisend".

Crusader – No Remorse

Zusätzlich zu denen aus der PP 1/96 gibt es nach der Eingabe von JASSICA16 im Spiel noch einige weitere Cheats:

Strg+L:	Zeigt die aktuelle Position
Strg+v:	Version und Speicherkonfiguration
F, F7 und Strg+F7:	Zeigen, wie die Level aufgebaut sind
H:	Hack Mover an/ aus
Strg+Q:	CD-Transferdisplay an/ aus

Noch ein Hinweis zu dem Patch für CRUSADER – No Remorse von der PP-CD 03/96: Der Patch funktioniert auch mit der deutschen Version von CRUSADER. Dazu muß man die Datei CRUSADER.EXE in einen Hex-Editor laden und folgende Zeilen suchen:

000E3760:	XX	XX	XX.....	GAME COMPILE=1.V
000E3770:	XX	XX	XX.....	IOLENCE=0.V1.07.
000E3780:	XX	XX	XX.....	?.-u.-debug.-se

Dann wird V1.07 in V1.01 geändert, so daß die Zeilen wie folgt aussehen:

000E3760:	XX	XX	XX.....	GAME COMPILE=1.V
000E3770:	XX	XX	XX.....	IOLENCE=0.V1.01.
000E3780:	XX	XX	XX.....	?.-u.-debug.-se

Anschließend startet man den Patch und CRUSADER wird auf die Version 1.21 upgedated.



Bei der Namenseingabe auf keinen Fall die beiden Ausrufezeichen vor und hinter Damage vergessen

Destruction Derby

Geisterfahrer hergehört: !DAMAGE! als Spielernamen eingeben (wird mit der Rückmeldung "Cheat!" quittiert) und vorbei ist die Zeit der Beulen und Blamagen. Dieser ebenso kurze wie wirksame Tip kommt von Patrick Natanzon aus Rosbach.

Police Quest SWAT

Und gleich nochmal Patrick. Auch dem besten Scharfschützen kann in Sierras Eliteeinheit einmal die Munition ausgehen. Um es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, während des Spiels einfach "PQV" eingeben, Gewehrfutter ist dann reichlich vorhanden. Ach, wenn doch cheaten immer so einfach wäre!

Mechwarrior 2

Ein gewichtiger Tip kommt aus Viernheim von Eric Bonkowski. Etwas eleganter als in der recht ähnlichen Hexerei umgeht man damit das leidige (Über-) Gewichtproblem der Stahlkolosse. Klickt zuerst auf "Customize" um den Mech individuell zu gestalten, entfernt alle Heat Sinks und fügt mindestens vier neue Single hinzu. Jetzt speichern, abermals auf "Customize" klicken und nach Lust und Laune weitere (an sich gar nicht mehr vorhandene) Heat Sinks entfernen. Jetzt ist es möglich, seinen Mech bis hin zur Unterkante Oberlippe mit allen erdenklichen Waffensystemen auszurüsten, ohne auf das Gewicht achtgeben zu müssen.

Wing Commander 4

Obwohl der vierte Teil nicht gerade unüberwindbare Hindernisse für erfahrene Raumpiloten bereithält, kommt der Tip von Markus Saito aus Nürnberg allen Freizeitjägern sicher dennoch recht gelegen. Das Spiel in der Befehlszeile einfach mit dem Kommando "WC4 - Chicken" starten, wodurch ein paar zusätzliche Funktionen im Spiel bereitstehen:

Strg+F: Zeigt die Framerate der Flugsequenzen an
Strg+W: Das anvisierte Ziel wird eliminiert
Alt+Strg+W: Alle Feinde auf dem Bildschirm werden zerstört

G & G Comp. Company GbR

Postanschrift: Elisabethstr. 46, 80796 München

Tel. 089/272 26 64 Fax: 089/601 79 31

persönliche Beratung tgl. 18-21h; Anrufbeantworter tgl. 24 h



IBM-PC CD-ROM			
5th Musketeer	DA	65,95	Ecco the Dolphin DV 53,95
AH-64D Longbow	DV	83,95	ESPN Extreme Games DA 54,95
Alien Trilogy	DA	83,95	Lion DA 68,95
Angel Devoid	DA	62,95	Maniac Karts DA 33,95
Arcade Amerika	DV	74,95	NBA Live 96 DA 79,95
Baldie	DV	63,95	Radix DA 50,95
Braindead 13	DV	66,95	Sea Legends DV 77,95
Clayfighter 2	DA	77,95	Seelenturm DV 66,95
Comix Zone	DV	53,95	Sensible Golf DV 60,95
Congo - Descent into Zinj	DA	74,95	Shannara DV 74,95
Cyberia 2	DV	86,95	Tomcat Alley DA 53,95
Cyberspeed (Win95)	DV	64,95	Top Gun - Fire at Will DV 93,95
Descent 2	DA	77,95	Unnecessary Roughness 96 DV 71,95
Die Siedler 2	DV	69,95	Wing Commander 4 DV 93,95
Earth Worm Jim (Win95)	EV	66,95	Zone Raider DA 57,95

Versandkosten: 8,- + NN, Vorkasse 8,-, Ausland nur Vorkasse 15,-; Wir liefern ausschließlich zu unseren AGB. Irrtümer vorbehalten. Wir führen über 100.000 Spiele für: IBM-PC, SNES, Sega MD, Pice, und 32X, Game Boy, Ultra 64, CDI, MAC, Amiga, Jaguar, GG, 3DO.

HINT-BOOKS Probleme bei Rollenspielen ? HINT Books

! Schnuppermonat !

In diesem Monat bieten wir Ihnen unsere Lösungshefte zum sensationellen Kennenlernpreis von nur **9.95DM** an (statt bisher 15DM)

Sie erhalten bei uns Lösungen zu weit über 200 Spielen, die einen detaillierten Lösungsweg geben, ebenfalls mit Karten beinhalten. Die Hefte sind sehr umfangreich beschrieben und beinhalten mitunter mehrere Lösungen. Unsere Lösungen erscheinen spätestens 1 Woche nach Erscheinen des jeweiligen Spiels, wodurch jeden Tag Neuerscheinungen möglich sind. Sind Sie an einer Lösung zu einem aktuellen Spiel interessiert, rufen Sie uns doch einfach an!

Sie erhalten unter anderem Lösungen zu: Albion, Alien Virus & Burn Cycle, Anvil of Dawn, Chronomaster, Endomorph, 11th Hour, 7th Quest, Frankenstein, Imperium Romanum, Knights Chase (Time Gate), Shanara, Shivers, Stonekeep, Touche, Command & Conquer, Cybermage, Futurock, SWAT, Warcraft 2, Maniac Mansion 1&2, Eye of the Beholder 1-3, Lands of Lore

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Bestellen Sie unsere Gesamtdisk zum Preis von 1 DM. Preis für eine Lösung jetzt nur noch **9.95 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.

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

Internet Adr.: http://ourworld.compuserve.com:80/homepages/stefan_kempf/homepage.htm

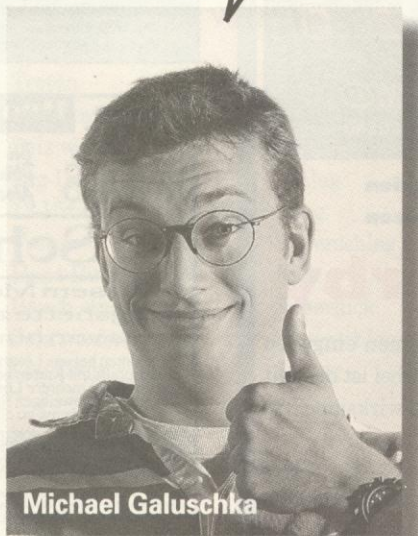
Magellan ENTERTAINMENT

Telefon: 089-61450614
Telefax: 089-61450610
Händleranfragen erwünscht

Magellan Entertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH i.G.

Hexerei

Frühjahrsputz im Hexer-Kabinett: Die Cheats und Kurztips wurden in den Hauptteil gefegt, auf diesen Seiten heißt es ab sofort „Bytes pur“!



Michael Galuschka

Stonekeep

Dennis Bühring aus Celle verbesserte die Stonekeep-Hexerei aus der Ausgabe 2/96. Da es recht lästig ist, wenn Drake ziemlich viel aushält, seine Gefährten aber ständig

das Zeitliche segnen, tüftelte Dennis deren Hexstellen für die Lebenspunkte aus. Editiert dazu die Datei GAMEINFO.SAV aus dem Savegameverzeichnis.

```
00000150: xx xx xx xx 20 03 20 03 xx xx xx xx xx xx (Pos. 1: Drake)
00000620: xx xx xx 20 03 20 03 xx xx xx xx xx xx xx xx (Pos. 2: links von Drake)
00000AF0: xx xx 20 03 20 03 xx xx xx xx xx xx xx xx xx (Pos. 3: rechts von Drake)
00000FC0: xx 20 03 20 03 xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx (Pos. 4: ganz rechts von Drake)
```

Die erste 20 03 (entspricht der Dezimalzahl 800) stellt die momentanen Lebenspunkte des Charakters dar, die zweite 20 03 steht

für die maximalen Lebenspunkte. Die Positionen der Personen können im magischen Spiegel begutachtet werden.

Sensible World of Soccer

Um selbst die größten Luschen noch gewinnbringend loszuwerden, ladet einen Spielstand (C:\sws*.car) in einen Editor

und ändert, sobald der Name des gewünschten Spielers zum ersten Mal auftaucht, fünf Bytepaare wie folgt:

```
00015730: xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx 4a 49 4d 20 YYYYYYYY YYYYY Jim
00015740: 4c 4f 4e 45 59 xx xx xx xx xx xx xx xx LoneyYYY YYYYYYYY
00015750: xx xx xx xx xx 0b 00 b0 10 07 xx xx xx xx xx xx YYYYYXXX XYYYYYYY
```

Das Unterstrichene z.B. gegen 07 ff 7f 6f 30 austauschen, und schon ist der vormalige Bankdrücker viele Millionen wert, taugt

aber genauso wenig wie vorher. Umso lohnender ist dafür ein Verkauf oder der Tausch gegen einen richtigen Star.

Mechwarrior 2

Dieser Hex-Cheat von Andreas Wagner aus Zusmaltsheim ist besonders bei der Missions-CD "Ghost Bears Legacy" sehr nützlich, da die Original-Cheats hier nicht funktionieren. Mit Hilfe dieser Hexerei ist es möglich, aus einem selbstkonfigurierten Mech eine waffenstarrende, unüberwindliche Kampfmaschine zu bauen. Geht dazu ins MechLab und führt insgesamt elf Schritte aus.

1. Beliebigen Mech auswählen.
2. Eine neue "Spieler Variante" erstellen.
3. Abspeichern, ins DOS wechseln.
4. Im Unterverzeichnis "mek" befindet sich die Datei des soeben modifizierten Mechs, im Zweifelsfall ist es die neueste.
5. Byte 00 beschreibt die Tonnage des ausgewählten Mechs, diesen um ca. 80 Tonnen erhöhen.
6. Die Bytes 3C, 154, 12C geben die zur Verfügung stehenden Zeilen in Kopf und Beinen an. Diese Bytes von 06 auf 0C ändern.
7. Mechwarrior 2 starten, ins MechLab gehen, die eigene Variante auswählen und erneut modifizieren.
8. Mech mit Standardreaktor, Standardpanzerung und Standardchassis ausrüsten, Sprungdüsen ausbauen, nachträglich eingebaute Wärmetauscher ausbauen, den Rest von "doppelt" auf "einfach" umbauen. Dadurch werden möglichst viele Zeilen freigemacht.
9. Waffen ohne Ende einbauen (bevorzugt Energiewaffen, ohne Rücksicht auf Wärmeentwicklung).
10. Abspeichern, beenden, Hex-Editor starten, im mek-Verzeichnis Datei des modifizierten Mechs laden.
11. Die genannten Bytes entsprechen hier folgenden Mechdaten:
00: Mechtonnage (auf 40 t heruntersetzen, damit Mech in allen Missionen verfügbar ist)
04: Reaktorleistung, um ca. 10-15 erhöhen, die dabei erreichte Geschwindigkeit reicht für alle Zwecke aus.
08: Anzahl der Sprungdüsen, beliebigen Wert bis FF einsetzen.
0C: Anzahl der Wärmetauscher, Wert bis FF einsetzen.

18: Kopfpfanzierung, Wert bis FF einsetzen
40/44: Front-/ Rückenpanz. rechter Torso
68/6C: Front-/ Rückenpanz. mittlerer Torso
90/94: Front-/ Rückenpanzierung linker Torso
B8/E0: Rechte/ linke Armpfanzierung
108/130: Rechte/ linke Beinpanzierung.
Dieser Mech kann nun zwar bis zu 600 Tonnen wiegen, darf aber trotzdem in allen Missionen benutzt werden, da bei der Mechauswahl nur das Nominalgewicht (Byte 00) relevant ist.

Caesar II

Mit diesem Hex-Cheat ist es möglich, in passenden Momenten zwischen den fünf Schwierigkeitsgraden zu wechseln. So kann man z.B. die ersten fünf Provinzen unter "Novize" spielen, um Erfahrung zu sammeln und kurz vor dem Abspann auf "Normal" stellen. Die Beförderung zum Consul sollte damit kein Problem mehr sein. Einen Spielstand in den Hex-Editor laden und bei Adresse 329BF die ersten beiden Bytes verändern. Möglich sind: 00 Novice, 01 Easy, 02 Normal, 03 Hard, 04 Impossible. Der Rest bleibt unverändert.

Destruction Derby

Schrotthändler statt Meisterpokal. Wie man dieses Destruction-Derby-typische Autoschicksal verhindern kann, zeigen Michael Wolff und Len Piltz aus Lilienthal mit ihrem Hex-Tip. Dazu bedarf es lediglich zweier kleiner Manipulationen eines Savegames.

Das türkisch unterlegte Bytepaar zeigt die Meisterschaftspunkte an. Eine Änderung in FF (= 256 Punkte) müßte für den ersten Platz reichen. Das Zahlenpärchen auf dem rosafarbenen Grund steht für die Division (Liga). Hier kann man von 00, entspricht der vierten Liga, bis hin zu 03, was die höchste Liga bedeutet, alles eintragen. Zu beachten ist nur, daß die Manipulation möglichst früh in der Saison stattfinden sollte.

```

00000000: 44 49 56 20 32 20 32 38 - 00 00 00 00 1C 00 01 00 DIV 2 28...0.
00000010: 00 00 00 02 50 6C 61 79 - 65 72 20 31 00 00 00 00 ...0Player 1...
00000020: 00 00 00 00 0E 00 00 00 - 00 00 00 02 42 61 72 6D ...00Barn
00000030: 79 20 41 72 6D 79 00 00 - 00 00 00 00 06 00 00 00 y Army...0.
00000040: 00 00 00 02 54 68 65 20 - 42 6F 75 6E 63 65 72 00 ...0The Bouncer.
00000050: 00 00 00 00 04 00 00 00 - 00 00 00 02 54 72 61 73 ...00Tras
00000060: 68 6D 61 6E 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 hman...0.
00000070: 00 00 00 02 54 68 65 20 - 47 65 6E 65 72 61 6C 00 ...0The General.
00000080: 00 00 00 00 0C 00 01 00 - 00 00 00 02 54 68 65 20 ...0.0...0The
00000090: 42 65 61 73 74 00 00 00 - 00 00 00 00 0A 00 01 00 Beast...0.0.
000000A0: 00 00 00 02 50 61 73 73 - 69 6F 6E 20 57 67 6E 2E ...0Passion Wgn.
000000B0: 00 00 00 00 04 00 02 00 - 00 00 00 02 54 68 65 20 ...0.0...0The
000000C0: 47 6F 64 64 65 73 73 00 - 00 00 00 00 04 00 03 00 Goddess...0.0.
000000D0: 00 00 00 02 54 68 65 20 - 53 68 75 6D 00 00 00 00 ...0The Skum...
000000E0: 00 00 00 00 14 00 02 00 - 00 00 00 02 55 6E 64 65 ...0.0...0Unde
000000F0: 72 74 61 68 65 72 00 00 - 00 00 00 00 0C 00 01 00 rtaker...0.0.
00000100: 00 00 00 02 4C 2E 44 72 - 69 76 65 72 00 00 00 00 ...0L.Driver...
00000110: 00 00 00 00 00 02 00 00 - 00 00 00 02 50 73 79 63 ...0.0...0Psysc
00000120: 68 6F 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 22 00 03 00 ho...0.0.
00000130: 00 00 00 02 43 72 75 6E - 63 68 20 42 75 6E 63 68 ...0Crunch Bunch

```

Nach dem Verändern der vier farbigen Bytes sind die Konkurrenten nur noch Statisten

Hint Shop

Codes, Tips & Tricks,
Lagepläne und Lösungshilfen
für viele Spiele

Inh.: Christian von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service,
Versandkosten und 24 Std. Service.

Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

7th Guest / 11th Hour
Al'Qadim / Alien Logic
Alone i. t. Dark 1 bis 3 (je)
Albion / Alien Odyssey
Aliens / Amberstar
Anvil of Dawn
Archibald App. Adventure
Bermuda Syndrom
Big Red Adventure
Bioforge
Bloodnet / Bureau 13
Chewy - Esc von F5
Codes und Hexadressen
Command & Conquer 1
Congo / Creature Shock
Crusader - No Remorse
Cyberia / Cybermage

Daedalus Encounter
Dark Sun 1 + 2 (je)
Death Gate / Dig. The
Discworld / Dragon Lore 1
Dragonsphere / Dreamweb
Druidenzirkel
Dungeon Master 1 + 2 (je)
Ecstasia / Erben der Erde
Elder Scrolls: Arena
Fade to Black
Flight o.t. Amazon Queen
Frankenstein
Gabriel Knight 1 + 2 (je)
Guilty / Heimdall 1 + 2
Hell-A Cyberpunk Thriller
Höhlenwelt Saga Teil 1
Imperium Romanum

Indiana Jones 3 + 4
Jagged Alliance
Jewels of Oracle
Journeyman Project 1+2
King's Quest 1 bis 7 (je)
Knights of Xentar
Kyandia 1 bis 3 (je)
Lands of Lore 1
Last Dynasty, The
Little Big Adventure
Lost Eden/Menzoberranzan
Mission Critical
Monkey Island 1 + 2
Myst, Noctropolis
Orion Conspiracy
Phantasmagoria
Police Quest: SWAT

Prisoner of Ice
Ravenloft 1 und 2 (je)
Rebel Assault 1+2+Privater
Riddle of Master Lu
Sam & Max / Shannara
Simon the Sorcerer 1+2 (je)
Space Quest 1 bis 6 (je)
Star Trek - T.N.G. "A.F.U."
Stonekeep / System Shock
Talisman / Thunderscape
Time Gate:Knights Chase
Touché-5. Muskettier
Torin's Passage / Ultima 8
Ultima Underworld 1+2(je)
Vollgas (Full Throttle)
Wizardry 6 und 7 (je)
Woodruff und t. Schnibble

Sammelhefte:
Alone in the Dark 1 bis 3
Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Goblins 1-3 / Ishar 1-3
King's Quest 1 bis 6
Kyandia 1-3 / Larry 1-6
LucasArts Classic Adv.
(Indy 3, Monkey 1, Loom, etc.)
LucasArts Top Adventures
(Indy 4, Monkey 2, Maniac 1+2)
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Quest for Glory 1 bis 4
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 1 und 2
Ultima 7-Teil 1+2 + Forge
Ultima Underworld 1 + 2

Wir führen über

250 Komplettlösungen.

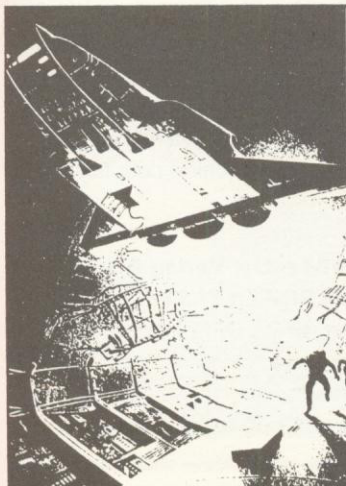
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Distributor für Österreich

Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

Distributor für die Schweiz

AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001



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 UNGEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte! 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)

AHA der Schweizer-Versand für preiswerte CD-ROM-Spiele (DOS/WIN) und Lösungshefte

- Über 500 qualitativ beste Spiele - wenn möglich **deutsche Version**.
- Beschaffung (fast) jedes CD-ROM-Spieles - auch ältere Titel.
- Tiefe CD-ROM Preise: **Fr. 19.95 bis Fr. 99.95!**
- Wir geben jede Preisreduktion sofort weiter. Tagespreise erfragen.

Neu Neu Spezialist für **Lösungshäfte**! Pro Lösungsheft Fr. 19.95!

Bei Bestellung Lösungsheft plus CD-ROM = Preisreduktion der CD!

Über 300 Lösungshäfte im Angebot!

Wöchentlich erscheinen neue Lösungshäfte!

(Für Lösungshäfte: Händleranfragen erwünscht)

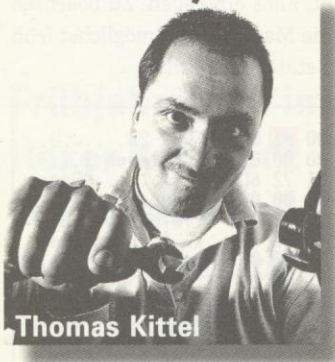
Detaillierte Angaben und Unterlagen bei:

AHA CD-ROM-Spiele und Lösungshäfte, Postfach, CH-3662 Seftigen
Tel. 033 45 70 01 (Mi-Fr 10.00-11.30/15.00-18.30 Uhr und Sa 09.00-12.30 Uhr
Fax 033 45 70 01 Ausserhalb dieser Zeiten ist unser Tel.-Beantworter oder Fax da)

* BRD: Hint Shop, Am Hollerbroch 36, D-51503 Rösrath, Tel. 0220 5910313 Fax 14
* A: Kornfeld OEG, Oberlaaerstrasse 16, 1100 Wien, Tel./Fax 0222 8174439

Dein Partner für preiswerte CD-ROM-Spiele und Lösungshäfte

ERSTE HILFE



Thomas Kittel

Nichts ist ärgerlicher als teure Hardware, die den Dienst verweigert – vor allem Sonntag nachmittags, wenn die Hotlines schweigen und die Läden geschlossen bleiben. Power Play-Sani Thomas Kittel lindert die Not mit trostreichen Worten...

Entscheidung

Ich plane, mir einen neuen Pentium P-133, 8 MByte EDO-RAM und einer 1 MByte VGA-Karte oder einen Pentium P-100 mit 24 MByte EDO-RAM und 2 MByte VGA-Karte zu kaufen. Welchen würdet Ihr empfehlen, vor allem für anspruchsvolle Programme in SVGA? Kann ich z.B. Bleifuß mit nur 8 MByte RAM in SVGA spielen, und um wieviel werden die Spiele auf einem P-100 langsamer als auf einem P-133? Außerdem interessiert mich, was 2 MByte oder mehr auf einer VGA-Karte bringen.

MANUEL STEINER, WELS

Erfahrungsgemäß ist es teurer, einen langsamen Rechner schneller zu machen, als einen schnellen Rechner mit mehr Speicher aufzurüsten. Wer einen HighEnd-PC will, benötigt sicherlich eher einen 133er Pentium als einen 100er. Nur – 8 MByte sind recht knapp. Also heißt es für Dich, mit Kompromissen möglichst optimal zur Traummaschine zu kommen. Kurz gerechnet: Ein 133er Pentium kostet etwa 300 Mark mehr als ein 100er. 24 MByte EDO-RAM kosten etwa 700 Mark mehr als 8 MByte. Bei den Grafikkarten liegt der Unterschied bei etwa 150 Mark zwischen 1 und 2 MByte. Fazit: Der 100er Pentium würde Dich teurer kommen als der 133er. Besser wäre der 133er mit 16 MByte RAM und schneller 1-MByte-Grafikkarte. Wenn das Geld nicht reicht, solltest Du den 133er mit 8 MByte kaufen und später Speicher nachrüsten. Für SVGA-Spiele reicht normalerweise eine 1-MByte-Grafikkarte. Hier ist eher wichtig, welche Leistung

sie unter DOS bringt. Karten mit 2 MByte oder mehr sind für Zeichen- und Malprogramme interessant, für den normalen Spielecomputer aber eigentlich Geldverschwendung.

Bleifuß, das Rennspiel von Grafitti, läuft auch mit 8 MByte noch angenehm schnell



Knatternde Soundkarte

Ich habe eine Soundkarte von Aztech, nämlich die Sound Galaxy NX Pro. Fast immer, wenn ich Windows 3.11 starte, wird diese Meldung angezeigt: "Es gab ein Problem. Rekonfigurieren Sie die Sound Galaxy Treiber in der Systemsteuerung." Immer wenn die Meldung angezeigt wird, steht mir meine Soundkarte nicht mehr zur Verfügung, und mir machen die Spiele (und auch viele andere Programme) nur noch halb soviel Spaß. Und manchmal, wenn mein Computer viel zu rechnen hat oder ich etwas ausdrücke, kommt immer so ein Knattern aus den Lautsprechern, das sehr nervt. Und zwar auch, nachdem die oben genannte Meldung angezeigt wurde und die Karte nicht funktioniert.

TOBIAS MEYER, RÖMERBERG

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 Butterbrot Papier 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 Gejammer! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt oder faxt Eure Fragen an:

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

Die Einstellung der Soundkarte harmonisiert nicht mit der restlichen Hardware. Ein sicheres Zeichen dafür ist das Knattern beim Drucken. Weil der Druckerport LPT1 normalerweise Interrupt 7 (wie Deine Soundkarte auch) belegt, gibt es einen Konflikt. Versuche, den Interrupt der Soundkarte auf 5 zu legen. Dazu mußt Du die Soundkarte selbst umkonfigurieren, die Einstellung "set blaster" in der autoexec.bat aktualisieren und die Windows-Konfiguration für die Soundkarte ändern. Bei manchen Spielen müssen ebenfalls die Einstellungen für die Soundkarte neu eingestellt werden. Oft läßt es sich nicht umgehen, verschiedene Einstellungen zu testen, je nachdem, welche Hardwareerweiterungen zusätzlich im Rechner stecken.

EF2000

Seit Januar besitze ich einen Pentium 75 mit dem Betriebssystem Windows 95. Da ich ein begeisterter "Flieger" bin, habe ich mir natürlich gleich den EF2000 gekauft. Nach der Installation auf der Festplatte bekam ich nach dem Starten folgende Meldung: "Stellen Sie noch 17.399.616 Bytes RAM oder Festplattenspeicher frei". Nachdem ich unter Windows in "Eigenschaften für EF2000" den Wert für den Arbeitsspeicher (DPMI) von Automatisch auf 65535 (höchster Wert) gestellt habe, bekomme ich wieder die gleiche Meldung. Nur diesmal verlangt er nur noch 5.295.936 Byte.

Auf der Festplatte habe ich noch 240 MByte frei! Die Hilfe unter Windows konnte mir auch nicht weiterhelfen und schon gar nicht das etwas schwach ausgefallene Büchlein von Windows. Ich habe schon mit FDISK herumprobiert und es auch schon mit einer Bootdisk versucht. Ich scheitere leider an der autoexec.bat und der config.sys, da ich keine Ahnung habe, wie ich hier die CD- und Maustreiber eingeben soll.

NORBERT MADERTHANER, St. Veit/GLAN



Der EF2000 läuft problemlos unter Windows 95

KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM

AH 64 Longbow, komplett deutsch	+ 89,90
Airbus 2 WIN 95, komplett deutsch	74,90
Alien Virus, komplett deutsch	85,90
Apache Longbow, komplett deutsch	79,50
Ascendancy, komplett deutsch	84,50
Assault Rigs, Anleitung deutsch	74,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	+ 89,90
ATP-Scenery Germany, komplett deutsch	+ 74,50
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version	+ 69,90
Big Red Racing, komplett deutsch	78,50
Burning Steel IV, komplett deutsch	76,50
Caesar II, komplett deutsch	84,50
Chronomaster, deutsche Anleitung	79,95
Civilisation 2, komplett deutsch	94,90
Command & Conquer, komplett deutsch	89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.	29,95
Conquerer AD 1086, komplett deutsch	85,50
Conquest of the New World, kpl. deutsch	89,90
Cyberia 2, deutsche Version	+ 79,90
Daggerfall, deutsche Version	88,90
Das Schwarze Auge III "Schatten über Riva", dt.	+ a.A.
Deep Space Nine, Handbuch deutsch	79,90
Der Planer 2, komplett deutsch	76,50
Descent 2, deutsches Handbuch	89,90
Die Fugger II, komplett deutsch	84,50
Die Siedler II, komplett deutsch	+ 79,90
Discworld, komplett deutsch	79,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+ 89,90
Earthsiege 2, komplett deutsch	+ 86,50
Earthworm Jim 1 u. 2, komplett deutsch	69,90
Ecco The Dolphin, deutsche Version	61,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch	89,50
Fantasy General, deutsche Version	79,50
Fast Attack, komplett deutsch	86,50
Flight 5.1 Scenery "Europe 1", Anl. deutsch	62,50
FS 5.1, Apollo-Collection 1 u.2 (neue Flugz.) je	57,90
Flight Shop, Anleitung deutsch	82,90
Aircraft Collection 1, f. FS 5.X, f. Flightshop	57,90
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch	+ 99,95
F 1 Manager 96, komplett deutsch	+ 79,50
Gabriel Knight II - The Beast Within, kpl. dt.	89,90
Gender Wars, komplett deutsch	75,90
Harpoon II De Luxe incl. Editor u. Missions	84,50
Kings Quest 7, komplett deutsch	42,50
MAD - TV 2, komplett deutsch	+ 75,90
MAG, Wirtschaftssimulation, kpl. deutsch	75,90
Master of Antares, komplett deutsch	89,90
M. Warrior II - Ghost Bears Legacy (Data-CD) kpl. dt.	45,90
Mech Warrior II - Special Edition, kpl. deutsch	86,50
Myst-Special Ed. II m. Strategiebuch, kpl. dt. (limit.)	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
Pole Position, komplett deutsch	89,90
Police Quest - SWAT, komplett deutsch	89,90
Rayman, deutsche Version	78,50
Rebel Assault 2, komplett deutsch	86,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch	79,90
Shannara, deutsche Version	79,90
Shellshock, deutsche Version	79,90
Sid Meiers Classics (Civilis./Colonisat. u.a.) dt.	89,90
Silent Hunter, Handbuch deutsch	79,50
Silent Thunder, Handbuch deutsch	89,90
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch	92,50
Simon The Sorcerer 2 incl. T-Shirt, kompl. dt.	73,50
Space Bucks, komplett deutsch	74,50
Space Quest 6, komplett deutsch	86,50
Star Trek: Final Unity, deutsche Version	99,90
Star Trek: Generations, komplett deutsch	+ a.A.
Star Trek - Klingon	+ a.A.
Star Trek - Deep Space Nine, Handb. deutsch	79,50
Sukhoi SU 27, komplett deutsch	79,50
Super Starwars, komplett deutsch	65,50
Terminator Future Shock, deutsche Version	79,95
Terra Nova - Strike Force Centauri, Anlgt. dt.	79,90
The Dick, komplett deutsch	79,90
This Means War, deutsche Version	93,50
Tie Fighter, komplett deutsch	79,50
Top Gun, deutsche Version	105,50
Torin's Passage, komplett deutsch	89,90
Tower, Anleitung deutsch	93,50
Urban Runner - Lost in Town, dt. Version	+ 89,90
Vollgas, komplett deutsch	85,50
Warcraft 2, komplett deutsch	84,50
Warcraft 2 Expansions-CD, kpl. deutsch	+ 29,95
Warhammer, Anleitung deutsch	79,50
Wing Commander III, komplett deutsch	89,90
Wing Commander IV, deutsche Version	99,95
"Z", deutsche Version	+ 79,95
Zork Nemesis	+ 86,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je	189,50
Sony Playstation:	
FIFA Soccer 96, Anleitung deutsch	89,90
Magic Carpet, komplett deutsch	89,90
NBA Live 96 (Multilingual)	89,90
Need for Speed, komplett deutsch	89,90
Road Rash (Multilingual)	89,90
Wing Commander III, Handbuch deutsch	94,90
Worms, deutsche Version	99,95

Vorkasse DM 6,90, Post-Nachnahme DM 9,90
UPS-Nachnahme DM 17,00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25,00

KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden

Telefon 02103/3 10 41

Liste kostenlos!

Abholung möglich:

Hilden, Gerresheimer Str. 172

MultiMedia



Soft

Computerspiele

Online - Cafe & Spielbibliothek

Spiele 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 Spielbibliothek 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

15890 EISENHÜTTENSTADT,
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595

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

35066 FRANKENBERG,
Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-26056

39112 MAGDEBURG,
Heidestraße 5 Tel. 0172-39033146

41236 MÖNCHENGLADBACH,
Limietenstraße 152 Tel. 02166-43951

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

48151 MÜNSTER,
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

66386 St. Ingbert,
Alte Bahnhofstr. 1

70567 Stuttgart,
Holdermannstr. 2 Tel. 0711-7170838

81475 MÜNCHEN,
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

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

49078 OSNABRÜCK,
Martinstraße 82 Tel. 0541-434792

96052 BAMBERG,
Untere Königsstraße 10

GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621666

MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100

Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Die Lösung ist einfach: In den Eigenschaften unter "Programm, Erweitert" muß "MS-DOS-Modus" mit dem "Verwenden der aktuellen MS-DOS-Konfiguration" eingestellt werden. Windows 95 wird dann zwar verlassen, der EF2000 fliegt aber. Die autoexec.bat und config.sys (die auch von Windows 95 gestartet werden) müssen natürlich die Einträge von CD-Laufwerk und Maus enthalten. Normalerweise gibt es zu Deinem CD-Laufwerk ein Installationsprogramm, das die Einträge automatisch vornimmt. Vom Maustreiber mußt Du nur wissen, wo er steht und den Aufruf dafür dann in die autoexec.bat eintragen. Glücklicherweise ist der EF2000 im MS-DOS-Modus von den Speicheranforderungen her im Gegensatz zu anderen Spielen vollkommen unkritisch.

Speicher und Nullmodem

Nach langen Versuchen habe ich es geschafft, in meinem konventionellen Arbeitsspeicher 589 KByte freizumachen. Wenn ich meinen Rechner hochboote, ändert sich der konventionelle Arbeitsspeicher immer auf viel niedrigere Werte.

Und noch eine Frage: Ich habe viele Spiele, die man über ein Nullmodem-Kabel spielen kann. Was ist ein Nullmodem-Kabel überhaupt? Was für eine externe Schnittstelle braucht es und was kostet es?

SEBASTIAN FITZ, BROMBACHTAL

Offensichtlich spielt Dir "memmaker" von Microsoft einen Streich: nach der Optimierung des Systems gibt er 589 KByte Speicher an, bei einem Neustart stehen die jedoch nicht mehr zur Verfügung. Entferne in der config.sys und autoexec.bat die Speicherbelegungsadressen hinter "lh" und "devicehigh", also beispielsweise die Angabe "/L:0;1,45968/s" zwischen "lh" und "c:\windows\smartdrv.exe". Jetzt sucht sich DOS beim Laden der einzelnen Programme selbst freie Speicherbereiche. Das klappt nicht immer, ausprobieren kostet aber nichts. Ansonsten kannst Du verschiedene Programmaufrufe für Spiele unter DOS auch weglassen (setze einfach REM davor). Dazu gehören: setver.exe, display.sys, ifshlp.sys (wird von Windows benötigt) und notfalls auch noch smartdrv.exe, keyboard.sys und manchmal auch mouse.com. Hier mußt Du je nach Anforderung überlegen, was notwendig ist. Ein Nullmodem Kabel ist die einfachste Verbindung zwischen zwei Rechnern. Über die seriellen Schnittstellen werden die Computer

zusammengesteckt, die Programmierung für die Datenübertragung ist sehr einfach. Man benötigt lediglich ein dreiadriges Kabel und zwei serielle Stecker, dementsprechend kostet das Ganze auch nur ein paar Mark, schon fertig zusammengelötet. Mit diesem Kabel kannst Du auch ein Mini-Netzwerk aufbauen und so Daten übertragen. Dazu brauchst Du lediglich die Programme Interlnk und intersrv, die MS-DOS ab der fünften Version ohnehin enthält. Es gibt auch andere spezialisierte Kommunikationsprogramme, wie etwa LapLink oder FastLynx.

Versteckter Speicher?

Die Festplatte meines Rechners hat nach Angaben des Herstellers 1,2 GByte Kapazität. Als ich das kürzlich nachprüfen wollte, bin ich auf folgendes Phänomen gestoßen: Nach Angaben von Windows 95 ("Eigenschaften von Laufwerk C:") sind 850 MByte belegt, demzufolge etwa 350 MByte frei. Wenn ich aber den belegten Speicher aller Dateien auf der Festplatte zusammenzähle, kommt etwas ganz anderes heraus, nämlich, daß eigentlich nur etwa 650 MByte belegt sind. Was läuft da falsch?

MARCUS SEIFFERT, BREMEN

Jede Festplatte ist in sogenannte Cluster (dt. Zuordnungseinheiten) unterteilt. Diese Cluster haben je nach Gesamtkapazität eine bestimmte Größe, bei Deiner Platte 32 KByte. Jede Datei belegt immer mindestens einen kompletten Cluster. Deine autoexec.bat benötigt also – auch wenn Sie nur wenige 100 Byte groß ist – ebenfalls 32 KByte. Betrachtet man alle Dateien, die auf einer Festplatte gespeichert sind, wird im Durchschnitt ein halber Cluster pro Datei ver-

schwendet. Das liegt daran, daß einige Dateien nur die ersten paar Byte eines Clusters belegen, andere den Cluster jedoch fast vollständig füllen. Kleine Rechenaufgabe: Man nehme die Anzahl der Dateien auf der Festplatte und multipliziere sie mit 16, heraus kommt in etwa der "verschwendete" Platz in KByte. Wer mit dieser Verschwendung Probleme hat, muß die Platte in kleinere Teile partitionieren. Dadurch kann die Größe der Cluster auf 16 oder auch 8 KByte sinken, dafür hängt aber der freie Speicher nicht mehr zusammen.

Pfeifender Monitor

Mein Monitor gibt unter DOS und manchmal unter Windows leise, sehr hohe Töne von sich, die auf Dauer sehr stören. Woran kann das liegen? DANIEL GOLLUB, LANDBERGEN

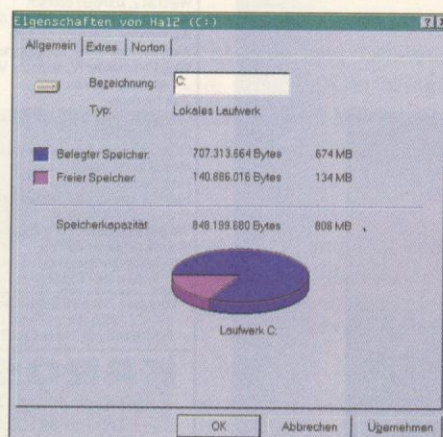
Jeder Monitor funktioniert nach dem Prinzip der Braun'schen Röhre: Elektronen werden beschleunigt, abgelenkt und treffen dann auf eine Schicht, die aufleuchtet. Dafür benötigt man sowohl sehr hohe Spannungen (mehrere 1000 Volt) als auch sehr hohe Frequenzen (MHz-Bereich). Durch die relativ energiereichen Schwingungen entstehen elektromagnetische Wellen, die von modernen Monitoren zwar abgeschirmt werden, manchmal jedoch Bauteile zum Schwingen anregen, die wir dann als dieses unangenehme Pfeifen hören. Wenn die Grafikkarte dazu fähig ist, sollte ein Wechsel der Bildwiederholfrequenz Abhilfe schaffen.

Totale HEXerei

Was ist ein HEX-Editor? Von verschiedenen Spielen gab es von Euch schon Tips für einen solchen Editor. Aber was ist das, wie funktioniert es, und was bringt es?

EIKE WALTER, OBRIGHEIM

Mit einem "normalen" Editor lassen sich nur Texte richtig darstellen und verändern. Anders sieht es bei Programmen aus: Alle Daten sind innerhalb eines Bytes in 8 Bit codiert. Dabei ist es egal, wieviel Bit breit (8, 16, 32 oder 64 Bit) die Rechnerarchitektur ist. Programmierer stellen ein Byte hexadezimal dar, was bei 8 Bit von 00 bis FF reicht (dezimal: 0 bis 255). Um solche Daten zu ändern, muß man einen geeigneten Editor für hexadezimale Darstellung verwenden. Dadurch kann man die Anzahl der Leben verändern oder den Highscore "frisieren".



Die Windows-Systemsteuerung zeigt den belegten Speicher der Festplatte an

Klungeon KEEPER



Das Böse wird siegen.
Teuflich gut auf PC CD.

BULLFROG

<http://www.ea.com/bullfrog.html>

EA, Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Marken der Electronic Arts Inc. in den USA und in anderen Ländern. Klungeon ist eine eingetragene Marke der Electronic Arts Inc. in den USA und in anderen Ländern.



VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Coole Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

PC-CD ROM		Saturn		PSX	
Alien Virus	Dt 79	Alone in the Dark 2	US 119	Alien Trilogy	Dt 95
Albion	Dt 89	Cyberia	US 119	Braindead 13	US 119
Assault Rigs	Dt 79	Hang On GP 95	Dt 99	Chaos Control	Dt 95
Bad Mojo	US 109	Magic Carpet	US 119	Cyberia	US 119
Batman Forever	Dt 89	Military Commander 2	Jp 119	Darkstalkers (endlich!)	Jp 149
Battle Cruiser 3000	Dt 79	NBA JAM TE	Dt 99	Lenkrad + Gas + Bremse	US 149
Braindead 13	Dt 79	Virtua Fighter 2	Dt 109	Panzer General	Dt 99
Chronomaster	Dt 79	Primal Rage	Dt 99	Poed	Dt 94
Cyberia 2	Dt 89	Panzer Dragon 2	US 119	Primal Rage	Dt 99
Crusader no Remorse	U/D 94	Panzer General	Dt 99	Project Overkill	Jp 139
Command & Conquer	Dt 89	Sim City 2000	Dt 99	Ran Soccer	DT 94
C & C Data Disk	DT 29	SEGA Rally	Dt 99	Resident Evil	Jp 139
Civilization 2	Dt 89	Streetfighter Alpha	US 119	Ridge Racer Revolution	Jp 139
Cesar 2	Dt 89	Theme Park	Dt 99	Road Rash	Dt 99
Discworld	Dt 79	Thunderhawk II	Dt 99	Shell Shock	Dt 89
D	Dt 89	Toshinden	Jp 129	Streetfighter Alpha	US 119
Daggerfall	Dt 79	Vampire Hunter	Jp 119	Tekken 2	Jp 139
		Viewpoint	Dt 99	Toshinden 2	Jp 139
		Wing Arms	Dt 99	Thunderhawk 2	Dt 99
		Action Replay m. Backup	Dt 99	Wing Commander 3	US 119
		Infrarot Controller - 2mal	US 109	RGB Kabel	39
		gebr. Saturn Geräte	ab 579	Universal Umbau-alles spielt	39

Alle US-Titel ungekürzt bei uns erhältlich!!!
Low Budget Titel erfragen!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28.

Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Marzahner Promenade 47

Fragt nach unserem neuen Laden in Spandau!



Die Siedler 2 VENI, VIDI, VICI
CD 79,90 DM



FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



Warcraft 2 EXP. DISK
CD 24,90 DM

TITEL	VER. VKCD	TITEL	VER. VKCD	TITEL	VER. VKCD	TITEL	VER. VKCD
Angel Devoid	DA 69,90 DM	Dime City	DV 79,90 DM	Mechwarrior 2 Spezial Edition*	DV 79,90 DM	Star Trek: 25th Anniversary	TT 69,90 DM
Abuse*	DV 79,90 DM	Discworld	DV 86,90 DM	* Battletech-Citytech II dt.	TT 69,90 DM	* Star Wars - Angriff auf Hoth	TT 49,90 DM
AH-64 Longbow*	DV 89,90 DM	DSA III: Schatten über Riva*	DV 79,90 DM	* Battletech Record Sheets (Mechbögen)	ZUB 39,90 DM	* Star Wars Rollenspiel (dt.+engl.)	REG 59,90 DM
Albion	DV 89,90 DM	* DSA I + DSA II Musik-CD	je Mus 29,90 DM	Megatrippack	DA 39,90 DM	Starball (Advantage Point)	DA 29,90 DM
Alone in the Dark 1	DV 29,90 DM	* Fürsten, Händler, Intriganten	QUE 44,90 DM	(Thunderscape+Ticonderoga+Cyclem.)		Stargate*	?? 77,90 DM
Archibald Applebrook	DV 79,90 DM	Dungeon Keeper*	DV 88,90 DM	Metal Marines (Win*)	E 69,90 DM	Strike Base*	DV 69,90 DM
Assault Rigs*	DA 73,90 DM	* Domain (Brettspiel)	TT 64,90 DM	NBA Live'96	DV 79,90 DM	Syndicate Wars*	DV 79,90 DM
ATF Advanced Tactical Fighter*	DV 89,90 DM	Earthsiege 2 - Skyforce (Win95)*	DV 79,90 DM	NHL Hockey'96	DV 77,90 DM	System Shock	DV 29,90 DM
Battle Race*	DA 79,90 DM	Evolution (Adv. Point)*	DA 29,90 DM	Offensive*	DV 79,90 DM	Terminator Future Shock	DV 79,90 DM
Battles in Time	DA 79,90 DM	F1 Grand Prix 2*	DV 99,90 DM	Phantasmagoria (Win)	DV 85,90 DM	T.F.X.	DV 39,90 DM
Beavis & Butthead	DA 79,90 DM	Fade to Black	DV 39,90 DM	Pinball Wizard 2000*	DV 79,90 DM	This means War! (Win)*	DV 87,90 DM
Beneath a Steel Sky	DV 29,90 DM	Fantasy General*	?? a.a.	Police Quest - Swat	DA 79,90 DM	Thunder in Paradise	?? 69,90 DM
Bermuda Syndrome	DA 86,90 DM	Fast Attack*	DV 73,90 DM	Red Ghost	DA 79,90 DM	Thungr - Fire At Will	E 99,90 DM
Big Red Racing*	DV 73,90 DM	Fighter Duell	DA 73,90 DM	Riddle of Master Lu (DV*)	DV 79,90 DM	Torins Passage	DV 89,90 DM
Braindead 13	DV 69,90 DM	Frankenstein	DV 99,90 DM	Ridge Rocar*	?? 69,90 DM	Total Distortion (Win*)	DV 69,90 DM
Burn Cycle	DV 73,90 DM	Gabriel Knight 1	E 29,90 DM	Ring der Nibelungen	DA 63,90 DM	Touch - Die Abenteuer d. Musketeiers	DV 23,90 DM
Chronicles of the Sword*	?? 79,90 DM	Gabriel Knight 2	DA 83,90 DM	* Met im Tonkrug	12,90 DM	Ultima VII Comp.	DV 23,90 DM
Chronomaster	DA 78,90 DM	* Werwolf - Die Apokalypse dt.	REG 69,90 DM	Rivers of Dawn*	?? 73,90 DM	Unnecessary Roughness'96	DA 79,90 DM
Command & Conquer Mission Disk	DV 29,90 DM	* Werwolf - Sichtschild	ZUB 20,00 DM	Road Warrior	59,90 DM	Urban Runner*	DV 89,90 DM
Complete Carriers at War	E 79,90 DM	* Vampire - Die Maskerade dt.	REG 65,00 DM	Rsselsheim	DV 29,90 DM	Warcraft 2 (Win)	DV 79,90 DM
Creature Shock	DV 29,90 DM	* Vampire - Milwauke bei Nacht dt.	ROL 65,00 DM	Science Fiction Encyclopdie	DV 29,90 DM	Warcraft 2 Exp. Disk*	DV 24,90 DM
Cyberia 2*	DV 83,90 DM	Gene Wars*	DV 78,90 DM	Shadow of the Comet	DV 29,90 DM	* Demonworld Basiskasten	TT 59,90 DM
Cyrl Cyberpunk	DA 49,90 DM	Grand Prix Manager (Win)	DA 29,90 DM	Shannara	DV 79,90 DM	* Demonworld Örk - Armeenbuch	QUE 24,90 DM
Daggerfall	DV 79,90 DM	Hole in One	?? 29,90 DM	Shellschok*	DA 78,90 DM	* Demonworld Imperium - Armeenbuch	QUE 24,90 DM
Deadline*	DV 69,90 DM	Incredible Machine	DV 29,90 DM	Sim Isle (Win95)*	DV 79,90 DM	Warhammer - Dark Crusad* (DV*)	E 73,90 DM
Death Gate*	?? 79,90 DM	Indy Car 2 Enhanced	DA 79,90 DM	Simon the Sorcerer 2 (Win95)	DV 79,90 DM	Warhammer - Im Schatten d. (DV*)	E 73,90 DM
Deathkeep AD&D (Win95)*	E 73,90 DM	Iron Angel*	DV a.a.	Space Hulk - The Blood Angels*	E 79,90 DM	* Blood Bowl Deathzone (Erweiterung)	TT 69,90 DM
* Planescape (AD&D) dt.	REG 89,90 DM	Jurassic Park	DV 29,90 DM	Space Hulk Classic	DV 29,90 DM	* Tyranniden Armeenbox (Miniaturesort)	ZUB 39,90 DM
* Fires of dis (AD&D) engl.	ADV 27,90 DM	Kyranidia 3 - Malcolm's Rev.	DV 29,90 DM	Space Hulk Brettspiel (dt.)	TT 79,90 DM	Wing Armada	DA 29,90 DM
* Well of Worlds (Abent.-Compagne) engl.	ADV 35,00 DM	Labyrinth of Time	DV 23,90 DM	Space Quest 6 (Win)	DV 79,90 DM	Wing Commander 4	DV 99,90 DM
Defcon 5	DV 79,90 DM	Lands of Lore: Throne of Chaos	DV 39,90 DM	Space Quest 7 (Win)	DV 79,90 DM	* Wing Commander Mousepads	ZUB 14,90 DM
Der Druidenzirkel	MUS 33,00 DM	Lands of Lore 2*	DV 89,90 DM	* Doomtrooper Starter (Display)	TCG 178,20 DM	* Silent Death (Raumkaufsim.) engl.	TT 88,00 DM
* Druids (Fantasymusic-CD)	DV 39,90 DM	Last Dynasty (Win)	DV 44,90 DM	Doomtrooper Mortificator Booster (Displ.)	TCG 210,60 DM	Zork Nemesis	E 79,90 DM
Diablo	DV 79,90 DM	* Lion*	DV 73,90 DM	Star Trek Judgement Rites	DV 29,90 DM	... und jede Menge Lösungsbücher	ab 19,95 DM
Die Fugger 2*	DV 39,90 DM	Lost Admiral 2*	DA 79,90 DM	Star Trek 25th Anniversary	DV 29,90 DM	(aktuelle Titel bitte anfragen!)	
Die Sage von Nietom	DV 39,90 DM	Magic the Gathering (Win95)*	DV 99,90 DM	* Star Trek - Das Rollenspiel	REG 59,90 DM		
Die Siedler	DV 79,90 DM	Mechwarrior 2 (Win95) (DV*)	E 79,90 DM	* Klingonische Musik-CD	MUS 12,90 DM		
Die Siedler 2 - Veni, vidi, vici	TT 99,80 DM	Mechwarrior 2 Mission Disk 1	DV 49,90 DM	* Star Trek Mousepads	ZUB 29,90 DM		
* Civilization Deluxe (Brettspiel)	TT 99,80 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: Neu! ONLINE Mail-Box 0 22 48 / 39 03

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

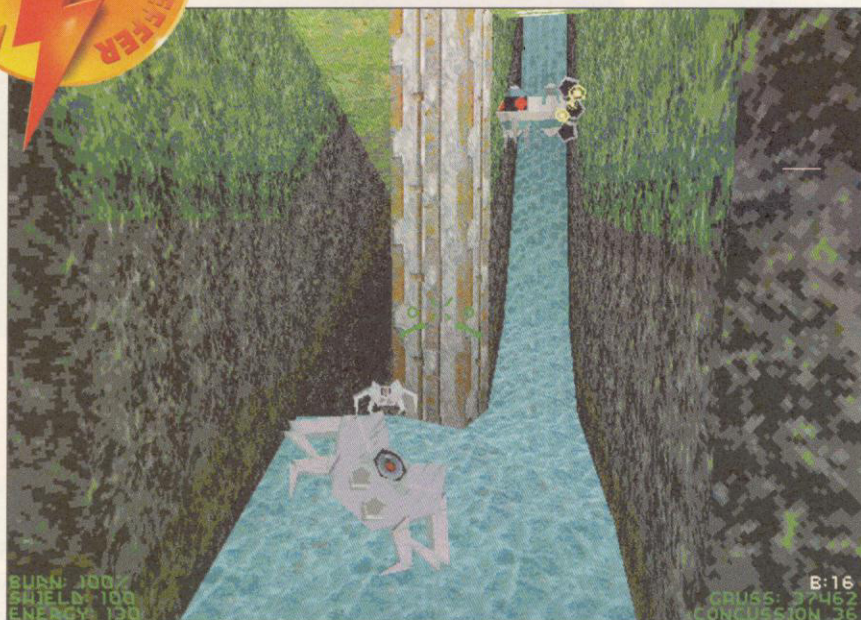
PERSÖNLICHE ANNAHME: MO 10.00 - 22.00 UHR • DI - FR 10.00 - 18.00 UHR

* = bei Drucklegung noch nicht erschienen. Veni = Vorbestellung möglich. DV = Deutsche Version. DA = Deutsche Anleitung. E = komplett Englisch. ?? = noch nicht bekannt.
 Lit = Literatur. TCG = Tradingcardgame. TT = Brettspiel. ROL = Rollenspiel. QUE = Quellenbuch. VID = Video. REG = Regelwerk.
 Versandkosten: Vorkasse DM 6,90 - Kreditkarte DM 8,90 - Nachnahme DM 9,90 + DM 3,- Post-N-N-Gebühr. ab DM 220,- Bestellwert versandkostenfrei. Ausland nur gegen
 Vorlage zgl. DM 18,- (Vorkasse nur per Eurocheck). Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung solange Vorrat bzw. Nachfrage! nicht. Es gelten unsere allg.
 Geschäftsbedingungen. Mit erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorangegangenen Preise ihre Gültigkeit. Jequiem per Kreditkarte zahlen. Wir akzeptieren Eurocard, Visa,
 American Express, Electron, Diners Club, MasterCard • Mystic Rings, Bettina Reichardt-Kron - 21682 Stade
 HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.





DESCENT 2



Wasserwelt: In diesen riesigen Höhlen werdet Ihr schon erwartet

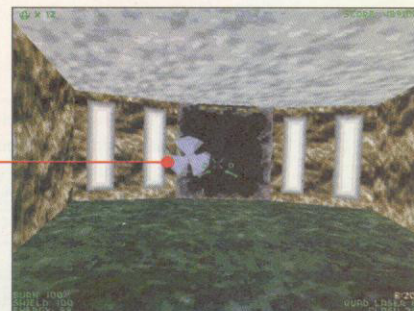
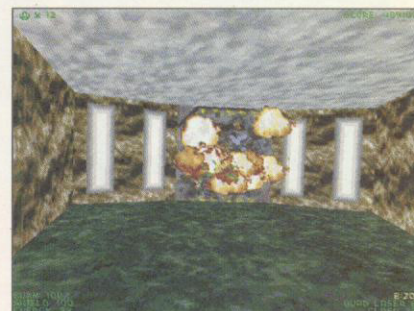
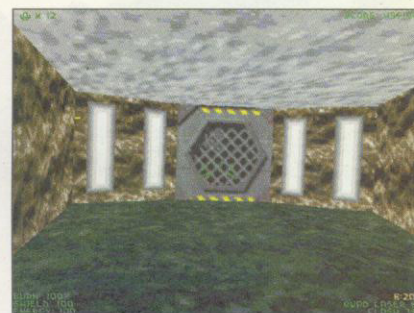
Das Söldnerleben ist hart: Kaum hat man einen Auftrag abgeschlossen und will die hart verdiente Kohle kassieren, geht's mit gleichem Auftrag schon wieder an die Front. So zumindest ergeht es "Descent 1"-Piloten im neuesten Parallax 3D-Spektakel, die seinerzeit in Dutzenden von Meteorminen durchgedrehte Roboter beseitigen und die Bergwerke sprengen mußten. Also warpt Ihr als Pilot erneut zur Mine. Kaum eingetroffen, seid Ihr auch schon unfreiwillig eingeschlossen und übernehmt das Steuer. Ihr müßt die als Geiseln genommenen Minenarbeiter finden und den irgendwo in den Tiefen der Höhlen versteckten Reaktor zerstören. Erst dann wird die Sperre des einzigen Ausgangs aufgehoben, und Ihr habt genau eine Minute Zeit, das Weite zu suchen und den Stollen vor dem großen Knall zu verlassen.



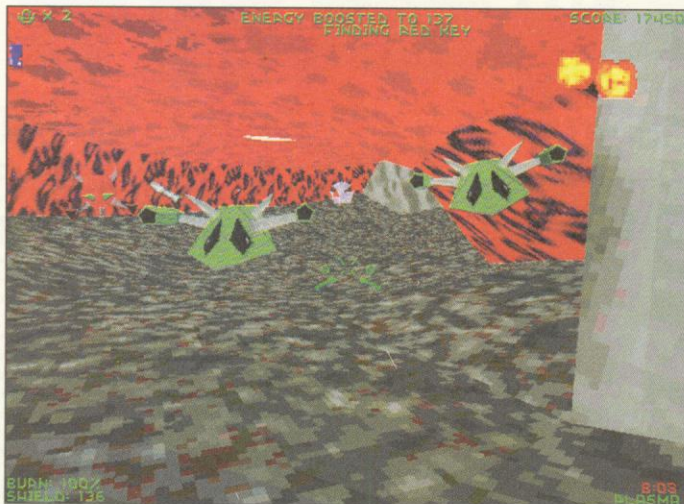
Reaktor zerstören, dann nichts wie weg!

In "Descent 2", dessen erster Teil vor gut einem Jahr herauskam, hat sich am grundsätzlichen Spielprinzip nichts geändert: In einem kleinen wendigen Flieger geht es in 30 Einzelspieler- und zehn Multiplayer-Leveln durch Gänge, Höhlen und Stollen, bis Ihr den Raum mit dem **Reaktor** und damit den Ausgang gefunden habt. Dabei stürzen sich ganze Hundertschaften feindlicher Roboter von allen Seiten auf Euch: In Descent kann sich der wackere Held um alle Achsen drehen, ein oben und unten im eigentlichen Sinne gibt es nicht. Das Programm ist eine Mischung aus 3D-Shootern wie "Duke Nukem" und Action-Fliegereien à la "Terminal Velocity/Fury3". Das Programmiererteam Parallax hat das grundsätzliche Spielprinzip vom ersten Teil zwar nicht geändert, aber einige Verbesserungen vorgenommen. Neben eingebautem Afterburner und einer Lampe für finstere Gänge gibt es jetzt vor allem den **"Guide-Bot"**: Da die Level in "Descent" ausgesprochen komplex sind, haben sich viele Spieler auf der mitgezeichneten 3D-Auto-map im ersten Teil nur schwer zurechtgefunden. Der "Guide-Bot" ist eine Drohne, die auf Kommando den Weg zu verbesserten Waffen, Schutzschilden, Zugangskarten sowie zum Reaktor und zum Ausgang weist. Die Entwickler haben das Blechkerlchen so geschickt programmiert, daß der Blick auf die Karte (fast) völlig überflüssig ist. Es reicht, seinem elektronischen Spürhund nachzufolgen. Verloren gehen kann er nicht,

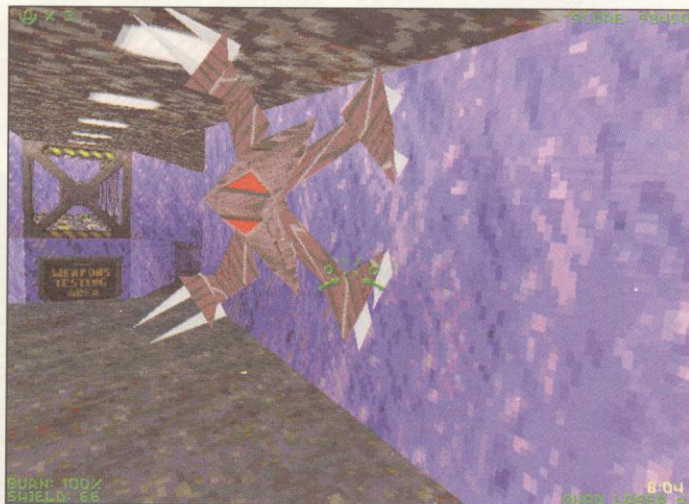
Die Fortsetzung zu Parallax' Höhlen-Action glänzt mit sinnvollen Verbesserungen und Super-VGA-Grafik.



Der Guide-Bot ist zu Levelbeginn in einem Käfig versteckt und muß erst mit ein paar Laserschüssen befreit werden



Die Roboter verstecken sich ausgesprochen gerne in langen Gängen mit kleinen Abtrennungen



Der "Diamond Claw"-Roboter ist einer der wenigen Feinde, der seit dem ersten Teil mit dabei ist



Ein Bild des Raumschiffs, das der Held durch die Minen von "Descent 2" steuert

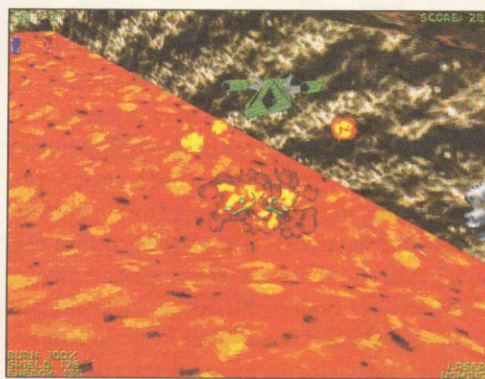


Die Geiseln sind über Eure Ankunft sichtlich begeistert

denn wenn der Blickkontakt abreißt, kommt er automatisch zu Herrchen zurück; außerdem ist der Blechkamerad äußerst stabil. Zwar jammert er bei Treffern mit einem kläglichen "Ouch!", aber abgesehen von sehr schwerem Beschuss ist er praktisch unverwundbar. Insgesamt gibt es 30 Einzelmmissionen, sechs davon sind versteckte "Secret-Level" mit etwas ungewöhnlicheren Höhlen, in sechs Welten zu erforschen; in jedem vierten hat es der Spieler nicht mit einem Reaktor, sondern mit sehr kampfstarken "BigBoss"-Robotern zu tun.

Grafisch wurde "Descent 2" gründlich aufgepeppt: Während Ihr im Vorgänger noch durch VGA-Minen fliegen mußtet, wird diesmal – entsprechend Power unter der Rechnerhaube (ab Pentium 90) vorausgesetzt – SuperVGA mit Auflösungen bis zu 800 x 600 Pixeln geboten. Die 30 überwiegend neuen gegnerischen Roboter bekamen Texturen spendiert, und auch sonst wurde die 3D-Engine leicht optimiert. Soundtechnisch macht "Descent 2" einen großen Schritt nach vorn. Obwohl die Musik schon im ersten Teil nicht schlecht war, hat Parallax diesmal Musiker der Underground-Gruppen "Skinny Puppy" und

"Type O Negative" verpflichtet, die den Spieler auf zwölf CD-Audiotracks zu Industrial-Ambient-Metal-Klängen durch die Stollen begleiten. Der sowieso schon vorbildliche Multiplayermodus aus dem ersten Teil wurde sinnvoll weiterentwickelt: Neben den üblichen "Deathmatch"-Varianten gibt es jetzt für mindestens vier Spieler "Capture the Flag", bei dem nach dem Fußball-Prinzip Fahnen vom gegnerischen ins eigene "Tor" gebracht werden müssen. ste



Um Munition zu sparen, ist es besser, die Lava hochspritzen zu lassen



Der Höhlenflug durch "Descent 2" überzeugt: Kein anderes 3D-Spielsystem ist intelligenter als der Actionknaller von Parallax. Das liegt vor allem an den gegnerischen Robotern, die den Spieler mit ihren raffinierten Manövern zu wohlüberlegtem Vorgehen zwingen. Parallax hat konsequent die wenigen Schwachstellen des Vorgängers behoben, speziell der "Guide-Bot" macht die Navigation durch die 3D-Welt zum Kinderspiel. Außerdem ist der Blechkamerad so intelligent, daß es einen Heidenspaß macht, ihm auf dem Weg zum nächsten Schlüssel die Gänge jagend zu folgen. Trotz SVGA gibt's von mir keinen Schönheitspreis, wegen fehlender Details verißt man ungeachtet der stimmungsvollen Texturen die dahinterliegenden Polygone nicht ganz. Aber was soll's: "Descent 2" ist besser als der Vorgänger und eine Empfehlung für alle, die mehr wollen als das übliche 3D-Geballer.

Name **Descent 2**
Genre Action
Hersteller Parallax/Interplay
Niveau einstellbar/mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	50	
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System DOS
Festplatte belegt .. min. 20 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras empfohlen: guter Joystick
..... Netzwerk/(Null-)Modem

Grafik **72%**
Sound **85%**
Spielspaß

Solo Multi
84% 87%
Demo auf

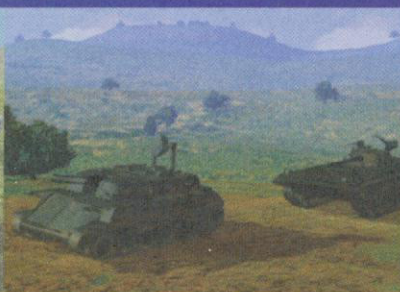


SILENT THUNDER



"Wenn das hier
Ihren Blutdruck nicht
steigen läßt, kann
Ihnen nur noch ein
Chirurg helfen."

Steven Kent,
Los Angeles Times



- **Basiert auf der Aces-Serie**
(über eine Million verkaufte Exemplare)
- **24 Missionen und 3 Kampagnen**
(Korea, Kolumbien und Mittlerer Osten)
- **Ultrarealistische Landschaften:**
Schluchten, Täler, Flüsse, Gebäude...
- **Rock-Soundtrack in CD-Qualität**
- **Hochauflösende 3D-Grafik in SVGA**
- **Einstellbare Instrumente erleichtern die
Eingewöhnungsphase auch für Neueinsteiger**
- **Karrieremodus und echte Szenarien**

"Die Terrainbilder
gehören zweifellos
zum Besten, was man
je in einer Flug
simulation
gesehen hat."

PC Gamer

Fordern Sie Ihren Multimedia-Katalog auf CD-ROM gratis an!

Name: _____ Vorname: _____
Adresse: _____
Wohnort: _____
PLZ: _____

Sierra On-Line Corporation, Inc.
Cockeysville, Maryland, USA
Robert Bosch Str. 32
63303 DREIACH
DEUTSCHLAND

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® and TM designed trademarks of, or licensed to Sierra On-Line.
All rights reserved. Windows is a registered trademark of the Microsoft Corporation.



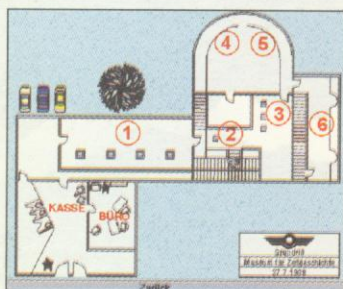
S I E R R A ®

SITH0502

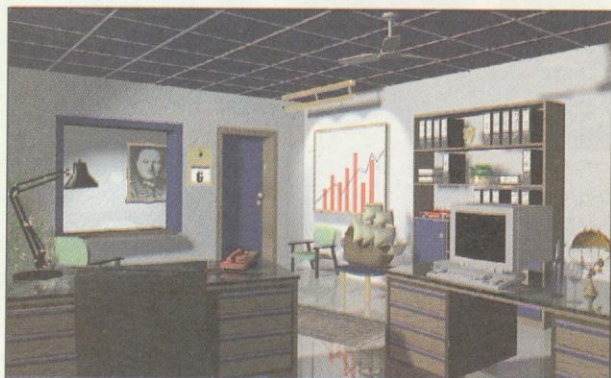
DAS MUSEUM

VORSICHT!
SCHROTT

**Zwiespältige
Geschichtsstunde
als fragwürdige
Wirtschafts-
simulation.**



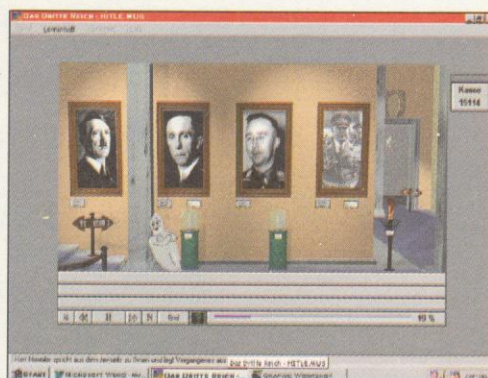
Das Museum mit seinen
Sälen im Überblick



Im Büro steuert Ihr
den sehr knapp gehaltenen
Wirtschaftsteil

Soziologen haben festgestellt, daß ein Teil des modernen Rechtsextremismus u.a. daher rührt, daß durchschnittliche Jugendliche immer weniger über das Grauen zwischen 1933 und 1945 wissen bzw. völlig falsche Vorstellungen von dieser Zeit aufbauen. Eventuelle Wissenslücken sollen ab sofort auch spielerisch gestopft werden können – eigentlich ein lobenswerter Ansatz. Das deutsche Softwarehaus Escal verpackte mehrere hundert MByte Informationen zum Dritten Reich – ausgerechnet in einer Wirtschaftssimulation. Als frischgebackener Erbe eines Museums für Zeitgeschichte gilt es, das hochverschuldete Gebäude vor den Klauen einer Bank zu retten. Doch die Einnahmen durch Eintrittsgelder lassen zu wünschen übrig. Die insgesamt sechs Säle sind nämlich in einem besorgniserregenden Zustand, interessante Exponate kaum vorhanden. Die Aufgaben des Spielers bestehen nun zum Großteil darin, die einzelnen Räume zu renovieren. Meistens sind lediglich die Beschreibungen zu Portraits oder Ausstellungsstücken zu komplettieren, manchmal durch-einandergekommene geschichtliche Zeitabfolgen

richtig zu ordnen. Das fehlende Wissen für diese Zwecke erhält man durch das Anklicken der Bildnisse damaliger Politgrößen wie Hindenburg oder Obernazis wie Hitler oder Goebbels. Diese Personen stellen dann die Geschehnisse ihrer Zeit aus ihrer Sicht dar (!), unterstützt von Grafiken und historischen Videoclips. Dazwischen sind immer wieder Fragen eingestreut, die bei richtiger Beantwortung dringend benötigtes Geld einbringen. Die



Kabinett des Grauens: Die Zeitzeugen
eines traurigen Geschichtsabschnittes

Parts mit den "Zeitzeugen" sind denn auch der große Knackpunkt vom "Museum". Zwar bezieht das Programm die ganze Zeit über eindeutig Stellung gegen den Nationalsozialismus, teilweise werden geschichtlich und politisch hochbrisante Themen aber mit einer zur ernsten Angelegenheit völlig unpassenden Gedankenlosigkeit aufbereitet. Vor allem hat Escal die Unterschiede zwischen geschichtlichen Fakten und persönlichen Statements der Erzählenden vielfach nicht deutlich genug herausgearbeitet. Die ständige Vermischung historischer Begebenheiten mit frei erdachten subjektiven Statements erzeugt bei weniger gebildeten Konsumenten des Programms noch mehr Verwirrung als ohnehin zu befürchten und hat mit Weiterbildung nur recht wenig zu tun. Dadurch verfehlt diese "Wirtschaftssimulation mit packenden Lerninhalten", wie die Eigenwerbung verspricht, nicht nur ihren Zweck, sondern ist sogar als bedenklich einzustufen. Ärgerlich – da nähert sich endlich mal ein Spielehersteller diesem brisanten Thema nicht mit der üblichen Plumpheit und versiebt die Chance dann selbst durch Schludrigkeit und Ignoranz.

mg



HILFE

Escal verkauft "Das Museum" als Spiel, weshalb unsere Bewertung sich auch darauf bezieht, denn der Mini-Wirtschaftspart ist kaum der Rede wert, die Aufgaben im Museum sind langweilig und eintönig. Mein Würd-Gesicht zeige ich aber auch noch aus einem anderen Grund: Die an sich sowohl quantitativ als auch qualitativ zufriedenstellenden Informationen zum Thema werden auf höchst bedenkliche Art und Weise präsentiert und verknüpft. Zu drei Viertel der Zeit bekommen Hitler und Schergen Gelegenheit, Geschehnisse aus ihrer Sicht zu erzählen. Daß diejenigen, die sich solch ein Programm eigentlich einmal genauer anschauen sollten, die Präsentation des Materials wahrscheinlich in den falschen Hals bekommen, liegt nahe. Wenig tröstlich, daß dem Spiel bzw. den Programmieren eigentlich keine rechtsradikale Tendenz nachzusagen ist. Ungeschickter und peinlicher geht's nicht!

Name	Das Museum			System	Windows 3.1 / 95
Genre	Wirtschaftssimulation			Festplatte belegt	0 MByte
Hersteller	Escal			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar			Steuerung	Maus
Preis	ca. 80 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 CD-A.

Grafik **31%**
Sound **27%**
Spielspaß

13%

POWER

FÜR IHREN

PC!



Pirates Gold

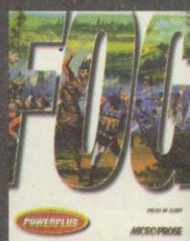
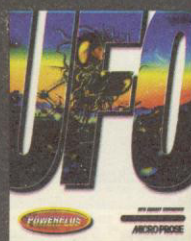
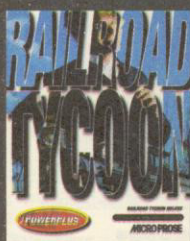
Civilization

Grand Prix

Railway Tycoon Deluxe

UFO

Fields of Glory



POWERPLUS

MICRO PROSE

Powerplus is published by MicroProse Ltd. Distributed under licence by Digital Integration Trading, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ. Tel: 01276 684959

FAST ATTACK

An Bord eines U-Bootes der Los-Angeles-Klasse geht's in die Krisenherde dieser Welt.



Absturz

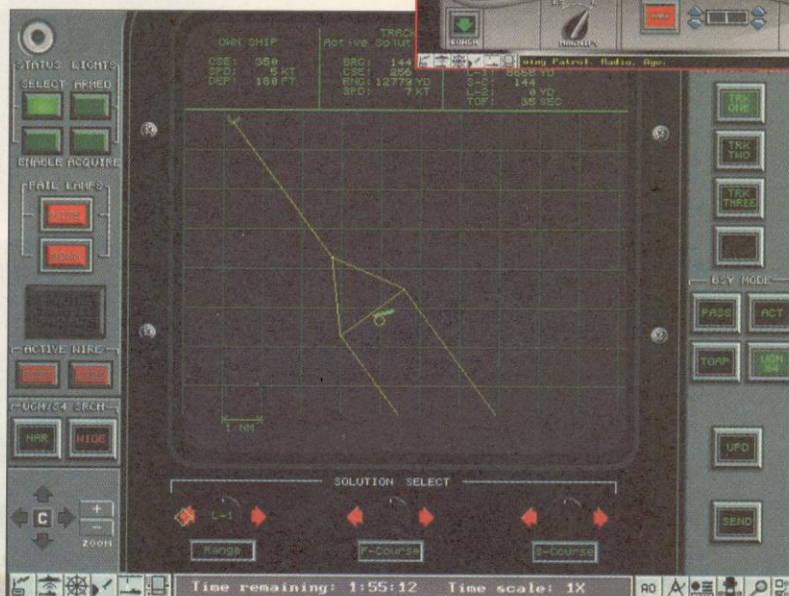
Es kann eventuell vorkommen, daß "Fast Attack" ab und an abstürzt (besonders gern während einer extra-schweren Mission, die Ihr gerade gewinnt). Um diese Probleme des plötzlichen Herztods zu vermeiden, empfehlen wir, Euer System mit minimaler Konfiguration laufen zu lassen, sprich: Himem, CD-Treiber, Maus, MSCDEX. Sonst nichts und erst recht nichts hochladen. Beherzt Ihr diese (im Handbuch nicht erwähnten) Tips, erspart Ihr Euch einige sehr nervige Stunden des wütenden Schreiens, und Ihr werft auch Euren PC nicht im Affekt aus dem Fenster – denn merke wohl: In den teils stundenlangen Missionen dürft Ihr nicht speichern.

Das 688I-U-Boot ist einer der modernsten Untersee-Jäger unserer Zeit. Bereits vor einigen Jahren wurde dieser U-Boot-Typ in der Simulation "688 Attack Sub" simuliert und endlich hat es jemand angepackt, ein Spiel um aktuelle Untersee-Kriegsführung mit den technischen Möglichkeiten neuzeitlicher Computer umzusetzen. Software Sorcery, die War-Profis, die schon "Jütland" und "Aegis: Guardian of the Fleet" schrieben, haben sich erneut an Publisher Sierra gehalten und eine Simulation auf die Beine gestellt, die Fans mit den Ohren schlackern läßt. Gleich vorneweg: "Fast Attack" ist keine Grafikorgie und kein 3D-Hammer, aber das ist in diesem Fall überhaupt nicht wichtig, denn heutzutage spielt sich der U-Boot-Krieg nicht mehr durchs Periskop, sondern am Sonarmonitor und Gefechtscomputer ab. Nach zwölf Trainingsmissionen steigt der frischgebackene "Ka-Leu" ent-

weder an Bord der SSN 720 Pittsburgh und spielt eine komplette Campaign mit Orden, Beförderungen, Reparieren und Aufmunitionieren auf See, oder er sucht sich ein "Battleset" aus, in dem in verschiedenen Krisengebieten für Recht und Ordnung gesorgt wird. Vor jeder Mission gibt es ein Briefing. Genaue Informationen erhaltet Ihr im Comm-Raum, und los geht die Jagd auf Frachter, feindliche Kreuzer und fiese U-Boote (natürlich nicht-amerikanischer Bauart). An Bord helfen Euch mehrere Gerätschaften, Feinde zu erkennen, zu lokalisieren und zu vernichten. Als erstes natürlich das Sonar, das Euch Aufschluß über Richtung und Art des jeweiligen Ziels gibt. Mit Hilfe des Gefechtscomputers und des sogenannten Plots wird die genaue Position, Geschwindigkeit und der Kurs des Gegners errechnet. Ein Blick durchs Periskop oder ein "freundlicher" Ping helfen Euch bei der meist mühsamen Entfernungsbestimmung. Nun dürfen die Waffen scharfgemacht werden, wobei Ihr zwischen MK-48 Torpedos, UGM-84 Harpoons oder drei verschiedenen Sorten Toma-

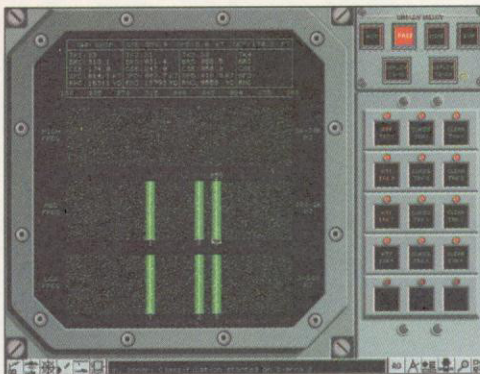


Kawoom! Jeder Schiffstyp hat seine eigene Explosions-Animation

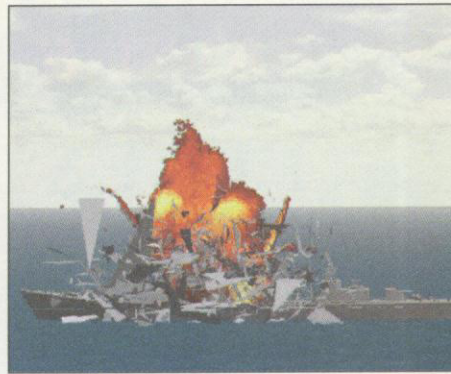


Hier errechnen wir eine "Firing Solution" für unsere Harpoons

hawks wählen könnt. Harpoons sind besonders effektiv gegen Schiffe und Schnellboote, U-Boote freuen sich auf unsere Torpedos, während die dicken Pötte, Ölplattformen und Ziele auf dem Festland mit Marschflugkörpern angegriffen werden. Daten größerer Ziele kommen dabei per Satellit rein. Damit Ihr wenigstens etwas Nettes zu Gesicht bekommt, werden sämtliche Waffenanwendungen als gerenderte Zwischensequenz dargestellt. Man beachte, daß jeder der Dutzenden Schiffstypen auf etwas andere Art und Weise abnippelt, so daß die Zwischensequenzen so schnell nicht langweilig werden. Gespeichert werden darf leider nur nach jeder Mission. *kn*



Mit dem passiven Sonar werden potentielle Gegner identifiziert



Und noch ein feindlicher Kreuzer wird zum U-Boot...



Hut ab! Ich habe schon seit langem keine Simulation mehr gespielt, die trotz so weniger Grafik so wahnsinnigen Spaß gemacht hat. Natürlich ist "Fast Attack" nur etwas für Simulationspuristen, für die es ist dann aber dermaßen gut und thematisch genial, daß sie es ungeachtet der eher mageren Präsentation länger spielen werden, als ihnen lieb ist. Die Zwischensequenzen spielen dabei sicher eine wichtige Rolle, denn wenn sie erscheinen, wird es zum echten Erfolgserlebnis für den Spieler. Einsteiger, die auf U-Boote stehen, dürfen sich warmspielen, echte Freaks, die "Jagd auf Roter Oktober" auswendig mitsprechen können und nachts von Torpedos träumen, kommen um dieses feine Teil nicht herum. Einzig nervig sind unvorhersehbare Programmabstürze sowie Harpoons, die durch einen Rechenfehler in der "Firing Solution" die Kollegen auf einem benachbarten NATO-Kreuzer treffen.

Rechenfehler in der "Firing Solution" die Kollegen auf einem benachbarten NATO-Kreuzer treffen.

Name	Fast Attack
Genre	Simulation
Hersteller	Software Sorcery/Sierra
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	0,3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386 486	Pentium
minimal	33	
empfohlen	100	✓
Grafik	VGA MidRes	SVGA
Sound	S'Blast GMidi	CD-A. ✓

Grafik	62%
Sound	43%
Spielspaß	

79%
Bilder auf

Discount = Versand

VERSANDADRESSE: S. Klein, Drosselstr. 23, 46487 Wesel

0281 - 530109

Bestellannahme Montag bis Freitag von 9.30 bis 18.30

CD - ROM

[illegible]

WARCRAFT

TIDES OF II DARKNESS

„eines der besten PC-Strategiespiele
aller Zeiten (...) wertvoll:
atmosphärische Fantasy-Action“
(PC Player 2/96)

„Die Vorteile liegen klar auf der Hand und
machen WarCraft 2 zu DEM Strategie-
spiel für Genrefremde, Einsteiger und
Fortgeschrittene. (...) schlichtweg der
bislang beste Strategie-Action-Mix.“
(PowerPlay 2/96)

„Nur selten fällt einem in bezug auf
Computerspiele das Prädikat 'perfekt'
ein. (...) Suchtfördernd dürfte die
treffendste Bezeichnung für dieses
Kleinod der PC-Spielbranche sein.“
(EntertainmentMarkt, 1-2/96)

„bringt viel Freude noch in die kleinste
Feldherrnhütte!“
(PC Joker 2/96)

„Besser geht's nicht: (...) Für mich das
kompletteste und schönste Echtzeit-
Strategiespiel!“
(PC Games 2/96)



„Spiel des Monats 2/96“



SPIELBARE DEMO (2x3 LEVELS)
AUF CD ZU DIESER AUSGABE!

Die Schlacht um Azeroth

Zu Land, Wasser und in

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



Nummer 1 in Deutschland*
Spiel des Jahres in den USA**

geht weiter.
der Luft!

*Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von media control, Baden-Baden, 1.-15.1.96 und 16.-31.1.96

**„Game Of The Year“ und „Best Multiplayer Game“, PC GAMER, März 1996

Demnächst
von
BLIZZARD:

DIABLO

Das Fantasy-Rollenspiel
in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten
dämonische Kreaturen,
magische Kräfte
und Diablo, der Herrscher
über die Unterwelt.

Viel Glück!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

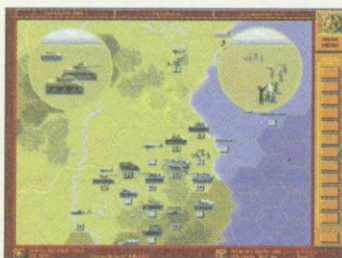
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>



FANTA GENERAL

Ein Hauch von
Adventure und
Rollenspiel
umgibt SSIs
erstes Fantasy-
Strategical.



Die Ähnlichkeit zum
Vorgänger ist offensichtlich



Die tapferen Recken von Erzmagier Krells Armee rücken auf
eines der Stammschlösser des Bösewichts der Eisinsel vor

Was macht ein Hersteller, wenn er realisiert, daß er mit einem Programm einen Bestseller gelandet hat? Richtig, er schiebt Fortsetzungen des Erfolgsspiels nach. So geschehen mit dem Hit "Panzer General" und seinem Nachfolger "Allied General (Panzer General II)". Daß sich bei einer solchen Fortsetzungs-Serie

die Neuerungen in Grenzen halten, wird als legitim akzeptiert, wenn nicht sogar erwartet. Doch ganz clevere Companies wie die Strategie-Spezialisten SSI haben noch mehr Tricks auf der Pfanne. Neben den Sequels planen sie nach dem Modell des bewährten Spielprinzips von "Panzer General" gleich eine ganze Serie mit Szenario-Variationen. Für diese sogenannte "5-Star-Series" ist zunächst das uns vorliegende "Fantasy General" und das Ende des Jahres erwartete "Space General" vorgesehen.

Was unterscheidet den "Fantasy General" vom Vorbild und was rechtfertigt seine unabhängige Existenz, außer, daß der Handlungsrahmen nun in einem Fantasy-Szenario stattfindet? Da hat sich SSI eine ganze Menge einfallen lassen: Neue Einheiten kommen jetzt nicht mehr nach und nach zu den vorher auswählbaren Truppen einfach dazu, sondern müssen erst ausfindig gemacht werden, bevor man sie einsetzen kann. Dies geschieht mit der Investition von Gold, das man prozentual auf die vorrangig zu erforschenden Truppenteile verteilt. Der Fundus an Gold, über den Ihr zu Anfang verfügt, erhöht sich durch Euer Kampfgeschick, das nach jedem Sieg prompt mit einem Geldsegen belohnt wird. Doch auch während der Schlachten kann schon

FELDHERREN



Marschall Calis – kann in Städten Kavallerie rekrutieren, beherrscht Grundzaubersprüche und versteht sich auf das Heilen.



Zauberin Mordra – kann Ungeheuer zu Hilfe holen, heilt diese einmal pro Schlacht und verfügt über den Seuchen-Zauber.



Erzmagier Krell – verfügt über vier verschiedene Zauber pro Runde (Feuerball, Gegner schwächen, Angst und Wirbelwind)



Lord Marcas – kann in Städten Infanterie rekrutieren, gewinnt zahlreiche Freiwillige, die sich seiner Armee anschließen.

ASY

gescheffelt werden. Jede eingenommene Stadt bringt fünf weitere Goldstücke, in Tempeln und Schreinen verbergen sich oft ganze Schätze. Das Erforschen findet indes auf einem separaten, eigens dafür vorgesehenen Bildschirm statt. Das ausgeklügelte System sorgt dafür, daß Ihr nicht Eure gesamte Kohle im "Forschungslabor" laßt, sondern noch genug zum Erwerb bereits verfügbarer Söldner in der Hinterhand habt. Beim Einkauf muß darauf geachtet werden, sich aus jeder Truppengattung zu bedienen, denn wer beispielsweise keine "Luftwaffe" besitzt, ist auf dem Schlachtfeld schnell aufgeschmissen. Auch wenn nach ausgiebigem Recherchieren über 120 Einheiten Euren Befehlen gehorchen, könnt Ihr einige Charaktere des Spiels mit keinem Gold des Fantasyreiches kaufen: Die Helden sorgen für eine ganz besondere Note im Spiel, da man sie durch ihre Einmaligkeit in Ausstattung und Grafik richtig lieb gewinnt und ihren Verlust nicht durch einen Neukauf wettmachen kann. Dies bringt einen Touch von Rollenspiel ins Geschehen, der einem die harte strategische Aufgabe gekonnt versüßt. Die Helden finden sich eben-



Nach ausgiebiger Erforschung stehen Euch über 120 Einheiten beim Truppenkauf zur Auswahl

falls in Tempeln und Schreinen, in denen sie Zuflucht vor dem Shadowlord suchen. Wem das persönlich noch nicht genug ist, der kann sämtliche Einheiten mit **individuellen Namen** versehen. Somit könnt Ihr auch höchstpersönlich auf dem Felde mitmischen. Mit Freuden werdet Ihr feststellen, wie Eure Mannen nach und nach Erfahrungspunkte gewinnen und sich schließlich in den Kämpfen besser durchsetzen können. Noch eleganter kämpfen Eure Recken mit einem **magischen Gegenstand** im Gepäck. Da es diese Teile nicht zu kaufen gibt und sie auch keinem erlegten Gegner abgenommen werden können, müßt Ihr auch zunächst unwichtig erscheinenden Unterschlupfen und Höhlen Euer besonderes Augenmerk schenken. Hier verbirgt sich so manches Schmankerl – doch Vorsicht:



Unikat: Held Loric ist einer der Kämpfer in Fantasy General, die Ihr bei Verlust nicht nachkaufen könnt



Euren Lieblingen könnt Ihr einen eigenen Namen geben

DIE MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

In Tempeln und kleinen Heiligtümern finden Eure Truppen magische Gegenstände, die ihren Angriffs- oder Verteidigungswert verbessern können.

Diese Items kann der glückliche Finder auch einer anderen Einheit übergeben. Eine Einheit kann maximal ein Item bei sich tragen.



Umhang der Unsichtbarkeit – Träger kann nicht gesehen werden, außer man steht ein Hexfeld von ihm entfernt.



Magische Axt – verbessert die Kampfeigenschaften des Trägers um den Wert 3.



Stab des Heilens – verleiht dem Träger die Heilfähigkeit der weißen Druiden.



Magischer Bogen – verbessert den Kampf mit Geschossen um den Wert 2.



Magischer Speer – verbessert die Wurfattacke um den Wert 4.



Stab der Ermüdung – macht den Feind langsamer und schwächer.



Stab der Winde – greift Feinde im Zielfeld und den benachbarten Hexfeldern an.



Magische Schleuder – verbessert die Attacke mit Geschossen um den Wert 3.



Stab der Feuerbälle – greift Feinde im Zielhexfeld mit einem Feuerball an.



Magische Rüstung – verbessert die Rüstung um 3, den Magiewiderstand um 10.



Amulett des Segens – erhöht die Moral und verringert die Anzahl der Wunden.



Amulett des Widerstandes – verleiht dem Träger 150 Punkte Magiewiderstand.

MAGIER UND IHRE ZAUBERSPRÜCHE



Feuerzauberer – die Arbeitskleidung sagt schon alles: Ein flammendes Inferno über sieben Hexfelder heizt seinen Widersachern kräftig ein. Besonders wirksam gegen Feinde in der Luft.



Zauberlehrling – noch darf er den ehrbaren Kittel der Zunft nicht tragen, doch den ersten Spruch beherrscht er schon: Sein Zauber drängt allzu aufdringliche, gefährliche Feinde auf sicheren Abstand zurück.



Heiler – er verhilft mit seinem Heilspruch allen Einheiten aus Fleisch und Blut zu neuer Gesundheit. Mechanische Einheiten können allerdings nur durch Rasten wieder aufgefrischt werden.



Druide – das Hirschgeweih zeigt die "Naturverbundenheit" dieses Druiden an: Er vermag an jeder Stelle des Spielfeldes, das bewaldet ist, einen Baum durch seinen Gegner hindurch wachsen zu lassen.



Earthmaster – die gewaltige Zauberkraft dieses Magiers läßt in seiner näheren Umgebung die Erde beben. Alle sich auf diesen Feldern befindlichen Feinde werden in ihrer Kampfmoral beeinträchtigt.



Conjurer – sein Zauberspruch, angewendet auf einen nahe bei ihm stehenden Mitstreiter, verleiht diesem die Fähigkeit, dem Gegner äußerst fatale, offene Wunden zuzufügen.

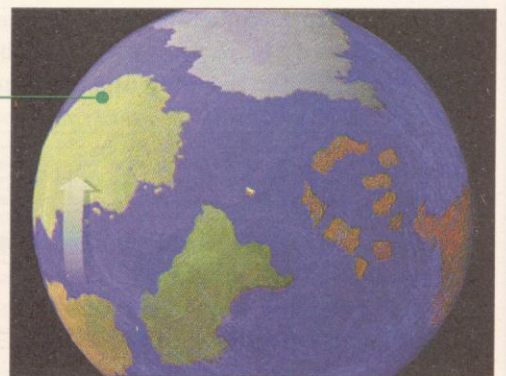


viele dieser Kleinodien werden bewacht und müssen ihrem plötzlich auftauchenden Besitzer erst gewaltsam entrissen werden.

Bereits zu Spielbeginn übernimmt Ihr die Rolle eines von vier Feldherren, denen Ihr das Geleit Eurer Truppen anvertraut. Diese "Feldmarschälle" besitzen solch unterschiedliche Eigenschaften, daß ihre Eigenheiten durchaus schlachtentscheidend sein können und den Schwierigkeitsgrad neben der Grundeinstellungen letztendlich doch erheblich mitbestimmen. Schließlich sollt Ihr diese Truppenführer durch eine höchst umfangreiche Campaign geleiten. Sie führt Euch über mehrere **Inseln** hinweg, jedes der Eilands steht unter dem Joch eines anderen Finsterlings. Ist die Startinsel mit gerade mal einer Handvoll Maps noch recht übersichtlich ausgefallen, so sind später über 20 Maps pro Insel keine Seltenheit. Da Ihr an jeder der umfangreicheren Maps an die zwei Stunden spielt, könnt Ihr Euch ausrechnen, wie lange Euch "Fantasy General" in seinen Bann ziehen wird.

Wenn Ihr auf mehr Kurzweil aus seid, stellt Ihr Euch im "Arena"-Modus eine Armee zusammen und tretet auf einer Karte nach Belieben gegen

den Computer oder einen menschlichen Mitspieler an. Vorher legt Ihr sämtliche Voreinstellungen, Optionen und Handicaps Eures Heerführers fest. Während Spieler eins die gute Seite verkörpert und dabei auf einen der aus den Feldzügen bekannten "Generäle" zurückgreift, übernimmt Spieler zwei die Rolle der Bösewichte, denen Ihr ansonsten nur als Widersacher begegnen könnt. Per Modem können lediglich "Play by mail"-Spielstände ausgetauscht werden. fh



Von Insel zu Insel kämpft Ihr Euch an das Hauptschloß des Shadowlords heran



SUPER

Abklatsch oder Neuerung? Für mich bringt SSI neben dem gewohnt komfortablen Prinzip gerade mal soviel neue Elemente ein, daß wir auch diesmal wieder guten Gewissens das Power-Prädikat verleihen können. Vor allem der Hauch von Adventure und Rollenspiel gefällt mir, das Auffinden von magischen Gegenständen und Helden-Charakteren verleiht der eigenen Truppe eine persönliche Note. Änderungen im Regelwerk wurden nicht mit Krampf durchgeführt, sondern nur an Stellen angebracht, an denen es sich für das neue Szenario anbietet oder die alte Engine sinnvoll verbessert wird. Das Erforschen der Einheiten bringt neue Spannung und zusätzliche Motivation in dieses Strategiespiel der Extraklasse, das zwar ein einsteigerfreundliches Interface bietet, vom Schwierigkeitsgrad allerdings eher fortgeschrittene Spieler ansprechen dürfte.

Name **Fantasy General**
Genre Strategie
Hersteller SSI/Mindscape
Niveau einstellbar/mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 (2)

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System DOS
Festplatte belegt 8 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **60%**
Sound **79%**

Spielspaß



3 gute Gründe für ein Abo



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:

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



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

01 30 - 82 08 45

Rufen Sie uns an: gebührenfrei

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Antwortkarte

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

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Antwortkarte

**Power Play
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm**

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 ABOKARTE

- ☐ Ja, ich will Power Play ohne CD für nur DM 70,80 Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 94,80)
- ☐ Ja, ich will Power Play Extra mit CD für nur DM 138,- Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 162,-). Lieferung per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

DH1095

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

- ☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

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

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
- + Sanyo® 6-fach CD-ROM
- + WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- + STB S3 64V+PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- + Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS40 Lautsprechern
- + 17"-Vivitron Monitor
- + Tower-Gehäuse
- + Windows® 95-Tastatur, 105 Tasten + MS-Maus
- + MS Windows 95
- + MS Office Professional 95
- + MS Encarta '96 (US-Version)

P5-100 Executive - 4.399,- DM

P5- 75 Executive - 4.199,- DM

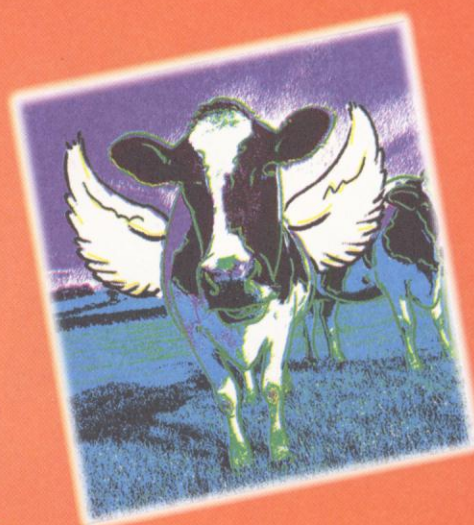
Österreich: Zum Ortstarif anrufen
unter: 06 60-58 98
Schweiz: Gebührenfrei anrufen
unter: 1 55-32 66

Rufen Sie uns an: gebührenfrei

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.



01 30 - 82 08 45



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
- + Gebührenfrei anrufen



3 gute Gründe für ein Abo



2. irre preiswert

10% bei einem Jahresabo gespart – ein gefundenes Fressen für kühle Rechner

1. völlig bequem

Die Power Play erhält Ihr regelmäßig per Post frei Haus – und das bei jedem Hundewetter

3. nie was versäumt

Ihr verpaßt keine Ausgabe – garantiert.

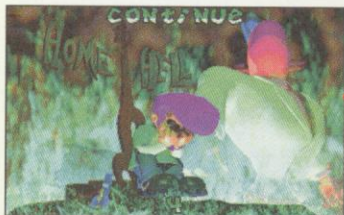


POWER PLAY

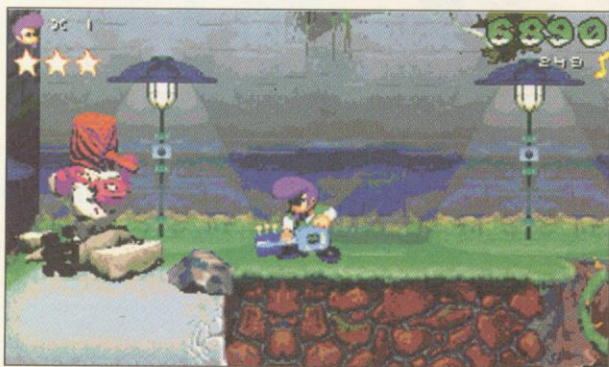
Mit und ohne CD-ROM



Shake, rattle & roll – Johnny B. muß seine Freunde retten.



Johnny ist traurig – er wartet auf das "Continue"



Clown klopft Boden, Stein springt hoch, Johnny auf Stein – nicht nur Action

JOHNNY BAZOOKATONE

Denn böse Menschen kennen keine Lieder: Da sitzt der Teufel höchstpersönlich gelangweilt in seiner Hölle und verfolgt ein Rockkonzert im Fernsehen. Alle haben Spaß, nur der einsame El Diabolo hockt frustriert herum. Also beschließt er, dem Rockmusiker Johnny "Tolle" Bazzookatone die Gitarre "Anita" zu klauen und als El Gitarrero die Fetzen fliegen zu lassen. Leider stellt sich bald heraus, daß so ein Teufelchen keine Musik machen kann: Dazu ist er einfach zu böse, und so beschließt der Leibhaftige, wenigstens Johnnys Musiker zu entführen und "Hells Bells" machen zu lassen.

In "Johnny Bazzookatone", einem Jump'n'Run aus dem Hause U.S. Gold, muß der Spieler dem kleinen Elvis-Imitat mit der lila **Haarpracht** dabei helfen, die gekidnappten Musiker wieder einzusammeln. Dazu hopst und springt Johnny durch teils recht finstere Höllen-Level und trifft auf allerlei schaurig-schöne Grusel-Mutanten. Gegen die hilft nur noch der "Anita"-Ersatz, eine kleine blaue Gitarre, die den überaus nützlichen Vorteil

hat, daß Johnny sie gleichzeitig als Maschinenpistole einsetzen kann. Zusätzlich darf Johnny noch den sogenannten "Punk-Pogo-Spin-Angriff" verwenden und damit Gegner außer Gefecht setzen – die meisten treten übrigens grafisch sehr eindrucksvoll mit kleinen Explosionen ab. Um an Extraleben zu

kommen, sammelt unser Musikus die über alle Level verstreuten goldenen Noten ein: Sind 1000 beisammen, kann Johnny einmal mehr das Zeit-



Gleich im ersten Level machen kopflose Zombies Jagd auf Johnny

liche segnen und darf trotzdem weiterspielen. Die meisten Jump'n'Runs sind gezeichnet. In "JB" wurden – bis auf die Hintergründe – alle Gegenstände und Figuren, vor allem natürlich Johnny selbst, gerendert und dann als vorberechnete Grafiken auf die CD-ROM gebrannt, um bei Bedarf auf dem Monitor zum Leben erweckt zu werden. Dementsprechend beeindruckend sieht dann auch die Grafik aus; zwar nicht ganz so brillant wie die Figuren der nach ähnlichem Prinzip hergestellten Videospiele-Legende "Donkey Kong Country", aber Johnnys lila Haar-Tolle beim fröhlichen Wippen zuzuschauen macht Spaß.

Gesteuert wird Johnny Bazzookatone wahlweise mit Tastatur oder Joystick/Gamepad; beides ist sehr präzise und macht auch an den Stellen, die genaue Bewegungen erfordern, so gut wie keine Probleme. In der Packung befindet sich neben der eigentlichen Spiele-CD-ROM noch ein weiterer Silberling mit Audio-Tracks: Geboten wird ein bunter Soundstrauß von Pseudo-Techno über Dancefloor bis Rock. Neben den guten Songs aus dem Spiel sind auch einige halbwegs bekannte Namen wie M.People oder Marvin Gaye vertreten.

ste



GUT

Wenn das Elvis wüßte: Vorbei die Zeiten, in denen Rock'n'Roll noch für allerhand verbotene Lustbarkeiten stand. Der Rockrebell von heute sitzt brav vor dem Computer und spielt "JB" – und hat trotzdem jede Menge Spaß, denn das Programm ist gar nicht so schlecht. Der Blues wurde nicht neu erfunden, dazu ist das Gameplay zu wenig originell, aber dank präziser Steuerung und niedlicher Grafik sowie der tollen Musik hält die Motivation lange an. Nur den Schwierigkeitsgrad hätte ich mir an manchen vertrackten Stellen etwas niedriger und fairer gewünscht: Zwar kommt man mit etwas Übung und Ausdauer irgendwann weiter, aber nötig wäre solche Strapaze nicht gewesen. Schade auch, daß Johnny nach jedem verlorenen Leben auch in den ganz großen Levels immer von vorne beginnen muß. Bleibt in diesem trotz alledem guten Spiel nur die Frage: Warum heißt Johnnys Gitarre ausgerechnet "Anita"?

Name	Johnny Bazzookatone			System	DOS
Genre	Jump'n'Run			Festplatte belegt	0,1 MByte
Hersteller	U.S. Gold			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel/schwierig			Steuerung	Tastatur, Joystick/Gamepad
Preis	ca. 80 Mark			Extras	zweite CD mit Audio-Tracks
Spieler	1				

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		60
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

Grafik 70%
Sound 59%
Spielspaß

68%
Bilder auf



IBM/PC

Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Darker	DV	59.95
Elite 3-1st Encount.	DA	59.95
Hardball 4	DA	69.95
HUGO!	DV	54.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Worms	DV	59.95

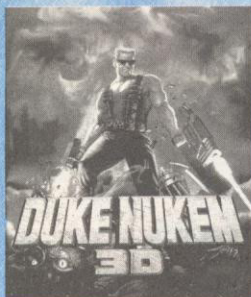
Sonderangebote

Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Brett Hull Hockey 95	DA	29.95
Bureau 13	DA	29.95
Crisis in the Kremlin	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Death or Glory	DV	39.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	39.95
Fields of Glory	DV	34.95
Flight o.t. Amazon Q.	DV	44.95
Gear Works	EV	39.95
Gunship 2000	DA	34.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matthäus Supe	DV	29.95
Lure o.t. Temptress	DV	29.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programmieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	24.95
Sensible Golf	DV	49.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Sim City 2000 Data	DV	32.95
Sim Life	EV	22.95
Star Crusader	DV	29.95
Tie Fighter Data 1	DV	29.95
Warriors	DA	49.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Willy Beamish (EGA)	DA	19.95
Windowsspiele f. Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
Worlds at War	EV	19.95
WWF 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoop	DA	39.95

IBM CD-ROM

"Z"	DV	69.95
11th Hour (kp.d.t.)	DV	79.95
5th Musketeer	DV	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Action Soccer Deluxe	DV	69.95
AH-64D Longbow	DV	84.95
Albion	DV	79.95
Alien Odyssey	DA	69.95
Alien Trilogy	DA	74.95
Aliens	DV	64.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Angel Devoid	DA	59.95
Apache Longbow	DV	69.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	59.95
Assault Rigs	DA	64.95
ATF X-Fighters US	DV	89.95
Atrópolis 2097	DV	64.95
Bad Mojo	DA	74.00
Batman Forever	DA	69.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	69.95
Battlecruiser 3000AD	DV	64.95
Battles in Time	DA	79.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Bling	DV	54.95

Braindead 13	DV	69.95
Buried in Time	DV	69.95
Burn Cycle	DV	69.95
Burning Steel 4	DV	64.95
Caesar 2	DV	79.95
Carrier Strike Force	DV	77.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Civilization 2	DA	79.95
Clayfighter 2	DA	69.95
Clearing House	DV	69.95
Colony Wars 2492	DA	64.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	DV	79.95
Command & Conquer 2	DV	84.95
Comp.Carriers at War	EV	59.95
Conquest o.t.n.World	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyber Judas	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D (Dining Table)	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Daggerfall	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Deadline	DA	64.95
Death Gate	DA	74.95
Defcon 5	DV	79.00
Der Coach	DV	79.95
Der Kapitalist	DV	69.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2	DA	79.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Fugger 2	DV	69.95
Die Siedler 2	DV	69.95
Discworld kp.d.t.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95



Duke Nukem 3D	DA	79.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Earthsiege 2 Skyfor.	DA	79.95
Endorfin	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
Extreme Pinball	DA	54.95
F1 Grand Prix 2	EV	69.00
F1 Grand Prix 2	DA	89.95
Fast Attack	DA	64.95
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Forrest Gump	EV	59.95
Frankenstein (Win'95)	DV	79.95
Full Thrott. Vollgas	DV	64.95
Fußball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DA	79.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Harpoon 2 Deluxe	EV	69.95
Heart o.t. Darkness	DV	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Ice & Fire	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95

John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom of Magic	DV	69.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Little Big Adventure	DV	59.95
Locus	DV	59.95
Lost in Town	DV	74.95
Lucas Arts Air Clas.	DA	59.95
Mad TV 2	DV	74.95
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Master of Antares	DA	79.95
Mechwarrior 2	DV	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
Nemesis (Zork)	EV	74.95
NFL Quarterback 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
Olympic Gold (Win)	DV	64.95
Panzergeneral 2 Win95	DA	64.95
Perfect General 2	DA	59.95
PGA European Tour	DV	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Pole Position	DA	84.95
Police Quest Swat	DA	69.95
Power, Corrupt & Lies	DV	59.95
Primal Rage	DA	69.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Quarterback Attack	EV	69.00
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	69.95
Rebel Assault 2	DA	69.95
Rebel Assault 2	DV	79.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	84.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Ripper	DV	74.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV	77.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Sensible Golf	DV	59.95
Shannara	DV	74.95
Shell Shock	DV	69.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silencer	DV	64.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Silent Thunder	DV	79.95
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Simon Town	DV	66.95
Simon the Sorcerer 2	DV	74.95
Simon t.S.Im Weltall	DV	74.95
Space Bucks	DA	64.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Spycraft	DV	74.95
Star Rangers	DV	59.95
Star Trek Deep Space	DV	79.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95
Steel Panthers	DV	64.95
Stonekeep kp.d.t.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
Super Star Wars	DV	59.95
Syndicate Wars	DV	74.95
T-Mek	DA	74.95
Tekwar	DA	79.95
Terminator Future S.	DV	69.95
Terra Nova	DA	72.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DA	64.95
The Dig	DV	84.95
This means War	DV	79.95
Thunder in Paradise	DA	54.95
Thunderhawk 2	DV	69.95

Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Top Gun	DV	89.95
Torin's Passage	DV	89.00
Trial by Magic	DA	54.95
Trivial Pursuit	DV	69.95
Turrican 2	DA	59.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
Virtual Snooker	DA	69.95
War College	DV	64.00
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.95
Warhammer Dark Crus.	DA	64.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Wayne Gretzky NHLPA	DA	64.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DV	59.95
Willi Lembke Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95

Sonderangebote

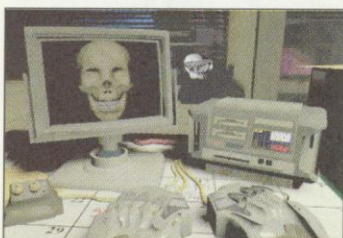
1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Aces over Europe	DV	19.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Caesar 1	DV	19.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Championship Pool	DA	29.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Chronicles of the Sw	DA	0.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Complete Chess	DA	29.95
Create Shock	DV	19.95
D-INFO 2	DV	39.95
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Duke Nukem 3D Sharew	EV	9.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Ecstasica	DA	39.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
ESPN Extreme Games	DA	49.95
F-117 A Nighthawk	DA	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Fade to Black	DV	39.95
Falcon 3.0 Gold Clas	DA	39.95
Fifa Soccer 95	DV	29.95
Goblins 1 & 2	DV	19.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Harrier Jump Jet	DA	19.95
Heimdal 2 Classic	DA	24.95
Hi Octane	DV	34.95
History Line Classic	DV	24.95
Hole in One	DA	24.95
Inca 1	DV	19.95
Indianer Jones 4	DV	34.00
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	44.95
Jungle Strike	EV	34.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95

Kings Quest 7 kp.d.t.	DV	39.95
Kings Quest 6	DV	19.95
Kiyeko-Nacht der D.	DV	49.95
Kyrandia 3 Classic	DA	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings für Windows	DA	34.95
Lemmings 1 + 2	DA	19.95
Lilil Divil	DV	24.95
Lost in Time	DV	19.95
Lothar Matthäus	DV	29.95
Love Vision	DV	39.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet 2	DV	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Master of Magic	DV	29.95
Mechwarrior 2 Expan.	DA	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Outpost Classic	DA	29.95
Panzerenger	DA	24.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	19.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
PGA Tour 96 Data CD	DA	36.95
Pinball Dream Deluxe	EV	19.95
Populous&Powermonger	DA	29.95
Prince of Persia 1&2	DA	45.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Radix	DA	49.95
Rally Championships	DV	44.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Return to Zork Class	DA	29.95
Ridge Racer	DA	49.95
Samstag Nacht	DV	44.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Siedler Classic	DV	29.95
Sim City Extended Ve	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Skunny Loft Treasure	DV	49.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
Space Quest 4	DV	19.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Judgement R	DV	24.95
Stonekeep "DEMO"	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	24.95
Theme Park	DV	29.95
Theme Park & Transp.	DV	39.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Ultima 7 Compilation	DA	29.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.95
Virtuoso Classic	DV	19.95
Warcraft 2 Exp.Disk	DV	19.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wings of Glory & F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
Zone Raider	DA	44

Das Adventure für Genre-Profis fordert Euch mit beinharten Rätseln heraus.



Im Taschenrechner verbergen sich zwei Wanzen



Das Deck zum Eintritt in die virtuellen Welten

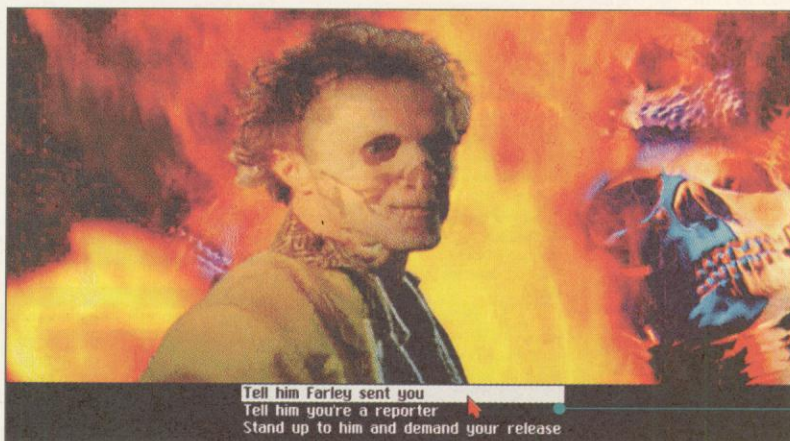
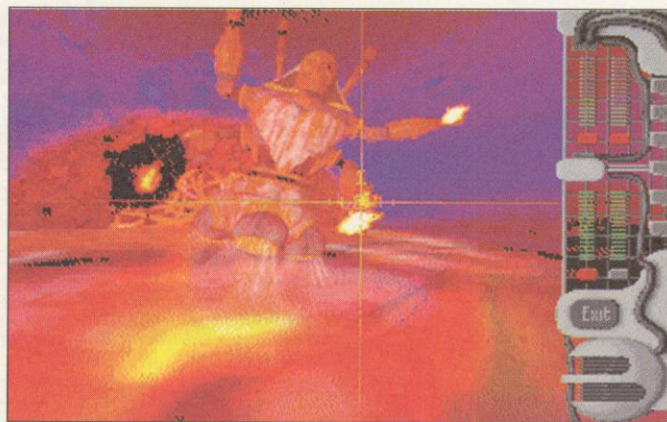
RIPPER

Auch Take2, deren Produkte bisher an ihrem unverwechselbaren Grafikstil auf Anhieb erkennbar waren, setzen fortan auf die schon fast zur Regel gewordene Genre-Variante "Video-Adventure". Klangvolle Namen im Casting sollen einem die Angst vor billig produzierten Filmchen mit drittklassigen Schauspielern nehmen. Da wäre zum einen **Christopher Walken**, ein Liebling des Tarantino-Umfelds, der zuletzt mit Filmen wie "True Romance" oder "Pulp Fiction" von sich reden machte. Zumindest unter Computerspielern dürfte der Name John Rhys-Davies mittlerweile bekannter sein, haben wir ihn doch in den letzten beiden Teilen der "Wing Commander"-Saga bewundern können. Auch der alte Haudegen Burgess Meredith (Rocky Balboas Trainer) darf neben Sexbomben-Töchterchen Tahnee Welch noch mal auf das neue Medium. Sie alle sollen uns die Geschichte eines modernen Jack The Ripper glaubhaft vortragen, der im Jahre 2060 in New York zuschlägt. Doch Cyber-Jack hat eine ganze Menge mehr drauf als sein angestaubtes viktorianisches Vorbild: Die Schnitte an den Opfern sind so kraftvoll und dabei ungeheuer präzise durchgeführt, daß eine konventionelle Tatwaffe von vornherein ausscheidet. Dies engt den Kreis der potentiellen Täter schon im Vorfeld ein: Ein

dubioser Kommissar, eine bekannte Chirurgin und ein messerwerfender Cyber-Outlaw sind die Hauptverdächtigen, die Ihr in der Person des Kriminal-Reporters **Jake Quinlan** genauer unter die Lupe nehmt. Neben der beruflichen Verpflichtung treibt Euch ein urprivates Interesse, den Ripper aufzuspüren: Der Schlitzer wollte Eure allzu neugierige Geliebte unschädlich machen, wurde dabei allerdings gestört. So mußte die Arme zwar nicht ihr Leben lassen, vegetiert nun jedoch im Koma vor sich hin. Die Spur des Killers nehmt Ihr auf verschiedene Arten auf.

Die konventionelle Art der Befragung und der Konversation, wie wir sie bereits aus unzähligen Adventures kennen, findet per Video statt. Ein Multiple-Choice-**Fragenkatalog** läßt Euch die Reihenfolge der Topics festlegen, hin und wieder könnt Ihr entscheiden, ob Ihr feinfühlig oder brutal an die zu befragende Person herantreten wollt. An den Lokationen des Adventures bewegt sich Jake Quinlan auf vorberechneten Bahnen

Die Zugänge zu den Wells im Cyberspace werden durch virtuelle Wächter geschützt



Heißer Highscore: Der verdächtige messerwerfende Outlaw hat sich im Cyberspace seine ganz private (Spiel)hölle eingerichtet



Ein beschaulicher Job:
Der witzelnde Pathologe läßt sich nicht so leicht aus der Ruhe bringen



Voyeur hinter verspiegeltem Glas: Auf dem Polizeirevier treiben sich mitunter sehr illustre Gestalten herum



Per Cyberspace-Reise erreicht Ihr die Hirnwindungen Eurer Partnerin und versucht, sie aus dem Koma zu wecken

durch eine 3D-Umgebung. Gibt es dort etwas näher zu betrachten, zoomt Euch ein Lupen-Icon an den Gegenstand heran. Selten wandert eines dieser Dinge in Euer Inventar, das während des gesamten Spiels nur einige wenige Items beinhaltet. Um so öfter findet Ihr an diesen Stellen Knobeleien, die von der Charakteristik her stark an die Rätsel aus "The 7th Guest/11th Hour" erinnern, wäre da nicht der abnorme Schwierigkeitsgrad. Wer schon an Take2s "Hell" verzweifelte, wird sich an "Ripper" endgültig die Zähne ausbeißen. Hochmathematische Zahlenkombinationen und weit hergeholte Zusammenhänge machen jedes einzelne Puzzle zur Wochenendbeschäftigung. Abwechslungsreicher und farbenfroher geht es da schon im Cyberspace zu. An ver-

schiedenen Decks könnt Ihr Euch einloggen, vorausgesetzt, Ihr findet das Paßwort für den gewünschten Informationsknoten. Selbst nach Eingabe des Zauberspruches ist Euch in vielen Fällen noch nicht geholfen. Die Eingänge dieser sogenannten Wells werden von ICEs (Intrusion Countermeasure Electronic) bewacht, die es erst einmal zu überlisten gilt. Das kann schon mal zu heftigen Cyber-Ballereien führen, in denen Ihr dem ICE per Mauscursor-Fadenkreuz das virtuelle Blei um die Ohren haut. "Ripper" erscheint Anfang März über Gametek in einer rundum eingedeutschten Version, in der dann wohl auch einige der blutrünstigeren Szenen des Spiels – wenn überhaupt – in einer entschärften Fassung wiederzufinden sein werden.

fh

ANLEIHEN UND INSPIRATIONEN

Das Zusammenschneiden von Bandaufnahmen mit einer belanglosen Konversation zu einem Tape mit einem Schlüsselsatz, der uns dann Tür und Tor öffnet, riecht verdächtig nach "Gabriel Knight 2 – The Beast Within". Da die Spiele jedoch fast zeitgleich entwickelt wurden, bleibt die Frage offen, wer hier von wem abgekupfert hat. Bei der Betreuung meiner im **Koma liegenden Partnerin**,

die ich mit immer neuen Gedankenstützen schließlich wieder zum Reden brachte, fühlte ich mich dann doch stark an "Police Quest III" erinnert. Ein Zufall? Mag sein, doch als dann noch der eiskalt witzelnde Pathologe aus "Police Quest IV" auftauchte, wurde es mir schon mulmig. Den Computer, der mit zunehmendem Spielverlauf ein immer deutlicher werdendes **Porträt des Rippers** zeichnet, kennen Film-Fans aus "No Way Out" mit Kevin Kostner in der Hauptrolle.



GUT

Und wieder nichts dazugelernt: Wie schon bei "Hell" hat es Take2 mall wieder geschafft, ein überdurchschnittlich gutes Adventure dermaßen mit unmenschlich schwierigen Rätseln zu spicken, daß dies den Gesamteindruck erheblich schmälert. Was sich werungsmäßig durchaus im niedrigen 80er-Bereich bewegen könnte, schafft es so nur knapp über die 70 Prozent-Hürde. Zu sehr wird der Spielfluß der an sich guten Handlung unterbrochen, die mit einer durchweg soliden schauspielerischen Leistung vorgetragen wird. Die Wechsel zwischen Cyberspace und Real World gefallen, die technische Präsentation ist bis auf wenige Schnitzer beim Einbau der digitalisierten Akteure recht überzeugend. Verschiedene Anleihen bei Sierra-Spielen sind zwar auffällig, stören allerdings nicht weiter. Bleibt zu hoffen, daß die deutsche Version mehr Klarheit in die geradezu unverschämten Puzzles bringt.

Name **Ripper**
Genre Adventure
Hersteller Take2/Acclaim
Niveau einstellbar/schwer
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

Deutsch Englisch

Spiel			
Anleitung			✓
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		50	
empfohlen			✓
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✓	✓	

System DOS
Festplatte belegt ca. 16 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras 6 CDs

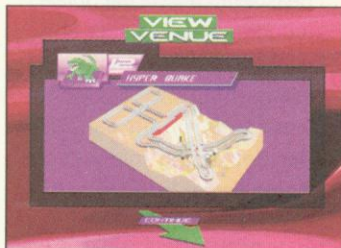
Grafik **74%**
Sound **71%**
Spielspaß

72%
Demo auf

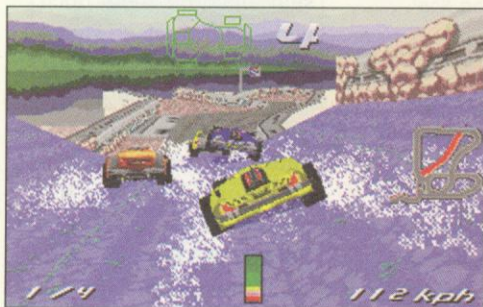


TRACK ATTACK

Auch Track Attack schafft's nicht, Konsolenfeeling am PC zu verbreiten.

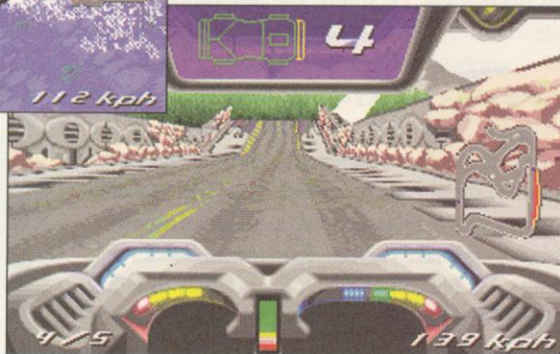


Die "Hyper Quake"-Strecke ist der krönende Abschluß der Saison

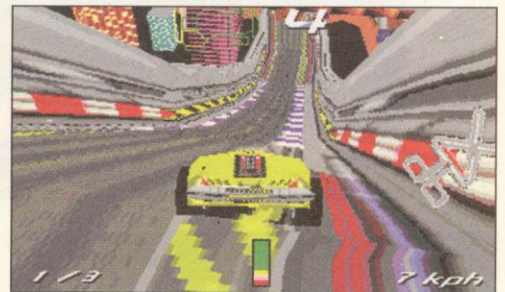


Wet'n'Wild: Gefahren wird auf so ziemlich allem, was es gibt

Auf dieser Schanze geht es gleich hoch hinaus



Galt es bis vor kurzem noch als todschick, futuristische Gleiterrennen zu programmieren, bei denen man aufsässige Konkurrenten schon mal mit ein paar Salven zum unfreiwilligen Ausscheiden zwang, so geht der neueste Trend in Richtung unkomplizierte, waffenlose Funrennspele. Den großen Vorteil von Phantasierenrennen, sich an keine Vorgaben halten zu müssen, nutzte Microprose bei Track Attack weidlich aus. So wurde das "Dynamic Track System" (kurz DTS) entwickelt, das nichts anderes bedeutet, als daß die Strecken während eines Rennens bis zu einem bestimmten Grad ihr Aussehen verändern, sprich morphen. Dadurch ist es möglich, daß z. B. aus einer breiten, brettebenen Fahrbahn auf einmal eine holprige, schmale Straße entsteht. Weitere Hindernisse auf dem ohnehin sehr beschwerlichen Weg zum Sieg sind unter anderem in die Kurven ragende Stahlspeere, die bei heftiger Berührung die ganze Karre zerlegen können, gemein platzierte Todessprünge und ständig auftauchende Ölpfützen, die bei Unachtsamkeit einen Abflug in die nächste Betonwand garantieren.



Manche Passagen ähneln dem guten alten "Stunt Car Racer"

Spielerisch ist Track Attack ansatzweise mit Gremlins "Fatal Racing" vergleichbar. Hier wie dort kämpfen 16 Fahrer in einer Liga um die Punkte; das Microprose-Produkt läßt allerdings maximal vier Wagen gleichzeitig an den Start. Die jeweils zwei Schnellsten qualifizieren sich für das Halbfinale und das spätere Finale. Jeder Lauf bringt neben Meisterschaftspunkten auch noch eine bestimmte Menge an Bargeld ein, das in der Garage in eine bessere Ausrüstung bzw. in die Reperatur vorhandener Bauteile gesteckt wird. Zwischen den Rennen fordert Euch ab und zu ein Gegner zum Duell heraus, ohne auf die Meisterschaft oder das restliche Feld Rücksicht nehmen zu müssen. Scheint Euch der Gegner zu stark, bzw. das eingesetzte Preisgeld zu hoch, könnt Ihr das Angebot auch dankend ablehnen. Technisch wandelt Track Attack auf soliden Pfaden. Auf eine werbeträchtige SVGA-Option hat Microprose gottseidank verzichtet; der VGA-Grafik kann der Pentium schon so nicht schnell genug sein. Die fetzigen Rocktracks dröhnen nominell im Q-Sound-Verfahren aus den Boxen, wovon aber selbst auf unserem Bose-Referenzsystem herzlich wenig zu vernehmen war. *mg*



GUT

Und wieder nichts dazugelernt: Track Attack spielt sich zwar gut und sieht teilweise auch nett aus, verstärkt aber dennoch den Wunsch nach einer Next-Generation-Konsole. Rein spielerisch kann es den Vergleich mit 32-Bit-Software locker aufnehmen, hechelt in den für ein Rennspiel entscheidenden Kriterien aber gnadenlos hinterher. So ist weder das eigentliche Fahrgefühl noch die Illusion für die hohen Geschwindigkeiten zufriedenstellend umgesetzt. Die Karossen ruckeln über die grobpixeligen Strecken, der Mensch muß sich der Steuerung anpassen und nicht, wie es sein sollte, umgekehrt. PC-Raser sind's in der Zwischenzeit jedoch gewohnt und erfreuen sich deshalb an den abwechslungsreichen Strecken und dem motivierenden Ligamodus. Für PC-Verhältnisse ist "Track Attack" ordentlich gelungen, Fans actionreicher Rasereien sind aber auf Dauer mit einer Playstation besser bedient.

Name **Track Attack**
Genre Rennspiel
Hersteller Microprose
Niveau einstellbar/schwierig
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1-4

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

System DOS
Festplatte belegt 30-100 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Joystick
Extras keine

Grafik **61%**
Sound **73%**
Spielspaß

70%

Besondere 2 CD Kollektion mit Earthworm Jim's größten Hits

EARTHWORM JIM 2

Eine Dose voll Würmer

ENTHÄLT
EARTHWORM
JIM 1

Ein Wurm sieht rot

(und schießt alle Vögel...)

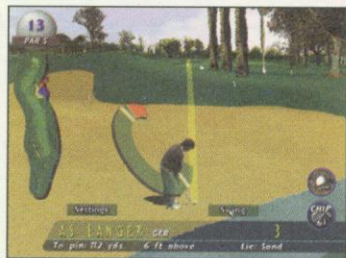


Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Str. 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Grosshandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Earthworm Jim 2™ © 1995 Shiny Entertainment, Inc.™. All rights reserved. Characters created by Douglas TenNapel.

Developed by Rainbow Arts. Published in Europe by FUNSOFT.



Wer schon immer mal mit Bernhard Langer eine gepflegte Partie Golf spielen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu.



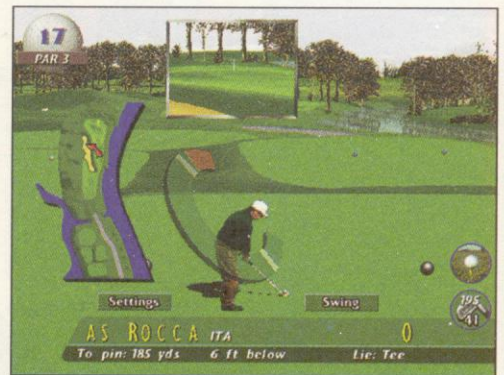
Aus dem Bunker heraus ist viel Feingefühl gefragt

Knapp daneben ist auch vorbei: In der Wiederholung kann man sich ansehen, woran es gelegen hat



PGA EUROPEAN TOUR

Die Abstände, in denen EA Sports seine regelmäßigen Sportspielupdates auf den Markt wirft, nähern sich inzwischen denen der Opel-Rückrufaktionen. Erst in der Ausgabe 12/95 hatten wir PGA Tour '96 in der Testmangel, das mit 81% den hohen Erwartungen vollauf entsprach, obwohl sich die Unterschiede zur 95er Version im Rahmen hielten. Jetzt, nur sechs Monate später, erkannte Electronic Arts, daß auch die Europäer hervorragendes Golf spielen und spendierte ihnen eine eigene Adaption. Insgesamt neun Profis, die bekanntesten unter ihnen sind wohl Bernhard Langer, **Colin Montgomery** und Constantino Rocca, warten darauf, daß Ihr sie übernehmt oder zumindest eine Partie gegen sie bestreitet. Genauso dürft Ihr aber einen Golfer ganz nach Euren eigenen Wunschvorstellungen zusammenbasteln, über dessen Erfolge und Statistiken der Computer sorgfältig Buch führt. Völlig gleich geblieben sind Grafikaufbau und Steuerung. Lediglich die Akteure wirken auf der europäischen Tour einen Hauch größer digital-



Per "InstaView" ist es möglich, jeden Winkel der Bahn schon vor dem Schlag in einem kleinen Fenster zu begutachten

siert, was aber nicht weiter stört. Die Steuerung geht ebenso flüssig von der Hand wie vor sechs Monaten, selbst die Einstellung von Backspin sowie Rechts- oder Linksdrall geriet ähnlich umständlich. Den größten Pluspunkt gegenüber dem Erzrivalen "Links 386 Pro" verschafft PGA der Turniermodus. Gegen knapp 60 Originalspieler der absoluten Spitzenklasse gilt es, in vier Runden à 18 Löchern zumindest mal den Cut zu schaffen, um sich dann größere Ziele vorzunehmen. Eilige dürfen den Sieger auch in nur einem Durchgang ermitteln. Behilflich ist dabei der computergesteuerte Caddie, der den passenden Schläger aussucht und bei Bedarf mit Markierungen auf dem Schlagkreis auch noch anzeigt, wie stark der Schwung sein soll.

In einem gewissen Sinn lohnt sich der Kauf selbst für die Besitzer der "PGA Tour '96", da die European Tour auf insgesamt drei Plätzen ausgetragen wird, die bei einem Einzelkauf mehr kosten als das Kompletprogramm.

mg



GUT

Außer der Tatsache, daß man jetzt mit Deutschlands bestem Golfer den Schläger schwingen darf, fällt mir auch nach angestrengtem Nachdenken kaum ein Kaufargument ein. Gut, im Vergleich zur amerikanischen PGA-Version erhöhte sich die Anzahl der Plätze auf drei, die aber bis auf den irischen K Club relativ langweilig sind. Deshalb frage ich mich schon, wofür PGA European Tour zumindest in Deutschland gut sein soll. Golfmuffel lassen sich auch durch den Namen Bernhard Langer nicht anlocken, Fans sind bereits mit der US-Tour bestens bedient oder spielen eh nur Links 386 Pro. Absolut gesehen gehört PGA natürlich nach wie vor zu den Eagles unter den Golfspielen, auch wenn mich ein paar Dinge gehörig nerven. So landet der Ball für meinen Geschmack viel zu schnell "out of bounds", da der bespielbare Bereich der Bahnen recht klein ist. Anfänger sind dadurch ziemlich schnell frustriert.

Name	PGA European Tour			System	DOS
Genre	Sportspiel			Festplatte belegt	2-100 MByte
Hersteller	Electronic Arts			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Maus
Preis	ca. 120 Mark			Extras	keine
Spieler	1-4				

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		50
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik **77%**
Sound **51%**
Spielspaß

81 %

LOST IN TOWN...

featuring:
Intrigen, Verfolgungsjagden,
knisternde Krimi-Atmosphäre,
professionelle Special-Effects,
SVGA-Grafik, 4 CD-ROMs.

starring: 25 Schauspieler und

SIE!

URBAN RUNNER

**Über 3 Stunden
reale Filmsequenzen**



SIERRA®

Sie finden ein Urban-Runner-Demo im Multimedia-Katalog der Sierra-Spiele

Name: _____ Vorname: _____
Adresse: _____
Wohnort: _____ PLZ: _____

Schicken Sie diesen Coupon an:
Robert Boudet, c/o
63301 DREIEICH
DEUTSCHLAND

Gratis
CD-ROM

SCIs Render-Adventure bietet üppigen Humor vor einem mageren Hintergrund.

KINGDOM O'MAGIC



Noch vor Beginn des Adventures entscheidet Ihr, ob Ihr das nicht ganz ernstzunehmende Geschehen wahlweise mit **Thidney**, dem Echsenmann, oder **Shah-Ron**, der bestapsten Blondine, erleben wollt. Thidney versteht sich mehr auf sein Schwert, während Shah-Ron des Zauberns mächtig ist. Diese Kampf- und Zauberelemente sind zwar für ein Spiel dieses Genres außergewöhnlich, lenken aber im Grunde nicht vom einfach gestrickten Grundgerüst ab. Unter abgedrehten Konversationen und allerlei optischen Gags verbirgt sich nicht mehr als ein nicht allzu komplex verschachteltes Adventure-Modell. Konform gehend mit den mal recht witzigen, mal bemüht komischen Unterhaltungen, sind auch die Puzzles eher abstrus. Abhängig davon, welchen der drei möglichen Abenteuerzweige Ihr vor Spielbeginn gewählt habt, variieren die Rätsel in Anordnung, Reihenfolge und Umfang. Im "Traditional Quest" bleibt der Anspruch auf dem Boden, die Anzahl der Puzzles wurde auf ein nötiges Minimum beschränkt, die zu bewältigende Aufgabe ist klar umrissen: Töte den Drachen und nimm seinen Schatz an Dich. Das "Bizarre And Slightly Twisted Quest" bietet mehr Verzahnungen, die einzelnen Puzzles sind in mehreren Stufen zu lösen, die Erkundung der 105 Screens gestaltet sich hier etwas umfangreicher: Ihr müßt die ver-

loren geglaubte Lava-Lampe der Alten finden und sie wieder anzünden. Das "Magnificent 7/11 Quest" stellt ganz andere Anforderungen: Sieben Charaktere, darunter so eigenartige Gestalten wie ein Elvis-Golem oder ein Lebkuchenheld, müssen von Euch zur Verteidigung der Stadt Flake Town gegen einfallende Barbarenhorden rekrutiert werden. So verschieden diese Aufgaben auch klingen mögen, die Screens bleiben in allen Handlungszweigen dieselben. Lediglich Reihenfolge und Umfang der Puzzles und die damit involvierten Personen, insgesamt immerhin 90 Charaktere, werden umgestellt, um einen leicht abgeänderten Plot zu erwirken. In Multiple-Choice Fragemenüs malträtiert Ihr die Mitbewohner des Königreiches entweder so lange, bis sie einen von Euch gewünschten Gegenstand herausrücken, oder Ihr greift zu unlauteren Mitteln: Eine aufrufbare **Aktions-"Wählscheibe"**

läßt Euch bestimmen, ob Ihr mit der Person in Ermangelung eines vernünftigen Gesprächsthemas lieber kämpfen wollt.

Die technische Seite von "Kingdom O'Magic" birgt eine Problematik in sich, mit der Ihr in Adventures jüngerer Machart immer öfter konfrontiert werdet. Gerenderte Spielfiguren und Hintergründe verbinden sich zu einem oberflächlich gut durchgestylten Gesamtbild, dem es jedoch entscheidend an Seele und Detailreichtum mangelt. Da diese ursprünglich hochauflösenden Grafikelemente zudem noch auf 320 x 200 (VGA) Pixel heruntergerechnet werden, geht selbst die ursprünglich noch vorhandene Ästhetik weitgehend verloren. Sprites und Akteure, die auf aus Render-Bibliotheken entnommenen Meshes basieren, mangelt es oft an einer überzeugenden



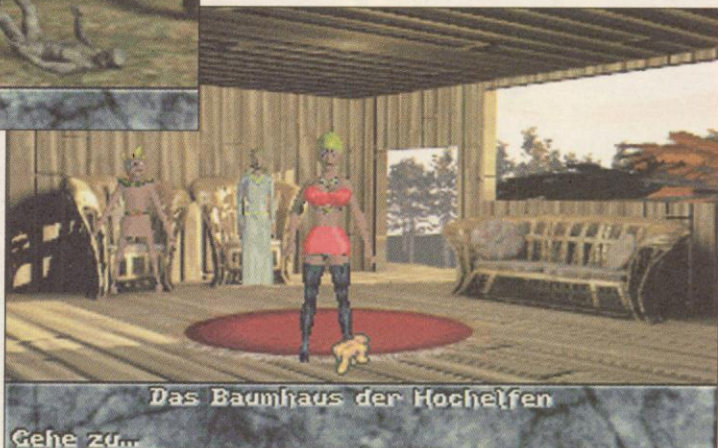
Die Elfen gelten im Kingdom O'Magic als Raufbolde



Sha-Rons Inventory birgt so manchen Zauberspruch



Im Pull-Up-Menü legt Ihr die Aktionen fest



Baumhüttenzauber: Sha-Ron besucht eine Audienz des muffigen Elfenkönigspaares

Mimik. Personen und Szenario wirken zwar plastischer, allerdings auch "wie aus Plastik", ein Effekt, der bei einem derart abgedrehten Adventure wie "Kingdom O'Magic" wenigstens noch beabsichtigt und nicht ganz unpassend wirkt. Der in seiner Charakteristik sehr britische Humor wird von allen Englischkundigen problemlos verstanden, wer dennoch Schwierigkeiten hat, kann immerhin auf deutsche Untertitel zurückgreifen. fh



Die Länge Eurer Gedärme dient als Powermeter



GEHT SO

Ein durchschnittliches Adventure bleibt ein durchschnittliches Adventure – auch wenn man die nicht gerade berühmten Puzzles mit allerhand Programmierhumor kaschiert. Die Sache mit drei Adventures in einem Spiel ist pure Augenwischerei, denn die verschiedenen Lösungszweige unterscheiden sich bis auf unwesentliche Varianten kaum voneinander. Ein Teil der Charaktere besteht aus kaum variierten Viewpoint-3D-Fertigmodellen, die oft recht unspektakulär in die ebenfalls gerenderten Hintergründe eingebaut wurden. Der Anspruch, mit ein paar Zaubersprüchen und einem dubiosen Kampfsystem mehr als ein pures Adventure bieten zu wollen, schlägt fehl: Die Features wirken deplatziert und aufgesetzt. Einzig die ganz witzigen Anspielungen auf Filme wie Pulp Fiction retten das ansonsten sehr gewöhnliche Adventure über die Durchschnittsgrenze.

Name	Kingdom O'Magic			System	DOS		
Genre	Adventure			Festplatte belegt	ca. 7 MByte		
Hersteller	SCI			RAM-Ausstattung	8 MByte		
Niveau	mittel			Steuerung	Maus		
Preis	ca. 100 Mark			Extras	2 CDs		
Spieler	1						
	Deutsch Englisch						
Spiel	✓			Grafik	57%		
Anleitung	✓			Sound	62%		
Prozessor	386	486	Pentium	Spielspaß	59%		
minimal	66						
empfohlen			✓				
Grafik	VGA	MidRes	SVGA				
	✓						
Sound	S'Blast	GMidi	Audio				
	✓	✓					

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruer Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE GEBRAUCHTE SPIELE NEUE SPIELE NEUE SPIELE DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

SUPER NINTENDO		SONY PLAYSTATION		IBM PC CD ROM		IBM PC CD ROM ZUBEHÖR		Wir kaufen Ihre Spiele an!	
3 NES KONSOL + 1 PAD	80,00 129,90	PSX IMPORT	325,00 449,90	WING COMMANDER 4	109,90	PHOENIX FLIGHT STICK	249,90	Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache an-gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BIZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzgl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).	
YOSHIS ISLAND	40,00 59,90	PSX DEUTSCH	285,00 399,90	BATTLES IN TIME	79,90	SOUNDBLASTER	209,90		
ALADDIN	30,00 59,90	TOHSHINDEN	20,00 44,90	COMMAND & CONQUER MISSION	99,90	PC MAUS STICK	169,90		
KING ARTHUR (US)	20,00 44,90	WORMS	30,00 59,90	NORMALITY	89,90	SCREENBEAT 4	39,90		
STARWING	10,00 29,90	POA GOLF	20,00 44,90	STONE KEEP	79,90	JAKARTA MPEG	649,90	Kommplete Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.	
MYSTIC QUEST	20,00 44,90	AIR COMBAT	30,00 59,90	THE BEAST WITHIN	109,90	GRAVIS SOUND CARD	299,90		
MARIO ALLSTARS	20,00 44,90	WIPEOUT	30,00 59,90	TEAM CHIEF	89,90	MANHATTAN TRACKBALL	69,90		
NHLPA 93	10,00 29,90	TEKKEN	30,00 59,90	TOP GUN	89,90	MANHATTAN PRINTER STAND	19,90		
DONKEY KONG	40,00 69,90	HI OCTANE	20,00 44,90	RAN TRAINER 2	99,90	MANHATTAN COPY HOLDER	19,90	Versandkosten	
UND VIEL MEHR		TOURON RETSUDEN (JAP)	40,00 69,90	CHRONOMASTER	79,90	PC COMBO KIT	99,90		
		RAPID RELOAD	15,00 29,90	TERRA NOVA	89,90	BURGER MAUS PAD	39,90		
		WRESTLE ARENA	40,00 69,90	F1 MANAGER 96	99,90	NOTEBOOK BAG	99,90		
REAL 3 DO		SEGA SATURN		IBM PC CD ROM		IBM PC CD ROM ZUBEHÖR		Offnungszeiten	
3DO PAL MIT SPIEL	250,00 349,90	SATURN IMPORT	325,00 449,90	CEASAR 2	99,90	JOYSTICK GENIUS	29,90	Porto (Inland) : 6,00DM Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Post-Nachnahme : 6,00DM Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr Porto (Ausland) : 15,00DM La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr	
WING COMMANDER 3	30,00 59,90	SATURN DEUTSCH	285,00 399,90	11th HOUR	74,90	JOYSTICK LOGITECH WINGMAN	69,90		
KILLING TIME	40,00 59,90	BUG	20,00 44,90	LEISURE SUITE 1-6	99,90	JOYSTICK LOGITECH EXTREME	99,90		
SPACE HULK	20,00 44,90	DAYTONA	15,00 29,90	ALIEN ODYSSEY	79,90	SCANNER LOGITECH COLOR	399,90	Sonderpreise Information	
JOHN MADDEN	10,00 29,90	CLOCKWORK KNIGHT	30,00 59,90	HUGO	69,90	SCANNER LOGITECH 256	199,90		
PEBBLE BEACH GOLF	10,00 29,90	FIFA 96	20,00 44,90	CAPITALISM	89,90	MAUS LOGITECH	99,90		
RETURN FIRE	30,00 59,90	MYST	30,00 59,90	BURN CYCLE	89,90	MAUS MITSUBISHI	39,90		
FLYING NIGHTMARE	30,00 59,90	NBA JAM	20,00 44,90	SIMON THE SOURCERER 2	89,90	DISKETTESBOX	9,90	Versand Bestellannahme	
UND VIEL MEHR		RAYMAN	30,00 59,90	REBEL ASSAULT 2	79,90	HARD DISK KIT 850 MB	399,90		
		SHIN SHINOBI DEN	20,00 44,90	ALBION	99,90	HARD DISK KIT 1.08 GB	499,90		
		THUNDERHAWK 2	30,00 59,90	HUMAN RECALL	99,90	HARD DISK KIT 1.25 GB	539,90		
		VIRTUA FIGHTER 2	40,00 69,90	STEEL PANTHER	79,90	NEO GEO CD	529,00 DM	0541-66016	
		X MEN	50,00 79,90	ARCADE CLASSICS	89,90	NEO GEO CD	399,90 DM		
				BARON	69,90	REAL 3 DO	699,90 DM		
				BEAVIS & BUTTHEAD	89,90				
				THE SCROLL	69,90			-66017	
								FAX: 0541-66015	

SONY PLAYSTATION SEGA SATURN REAL 3 DO PHILIPS CD-I ATARI JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet und dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

TERRA NOVA

Strike-Force-Centauri



"Terra Nova" bedeutet "Neuland". Und das betrifft Looking Glass in bezug auf das Genre mit seinem jüngsten Sprößling. Action und Taktik sind angesagt.



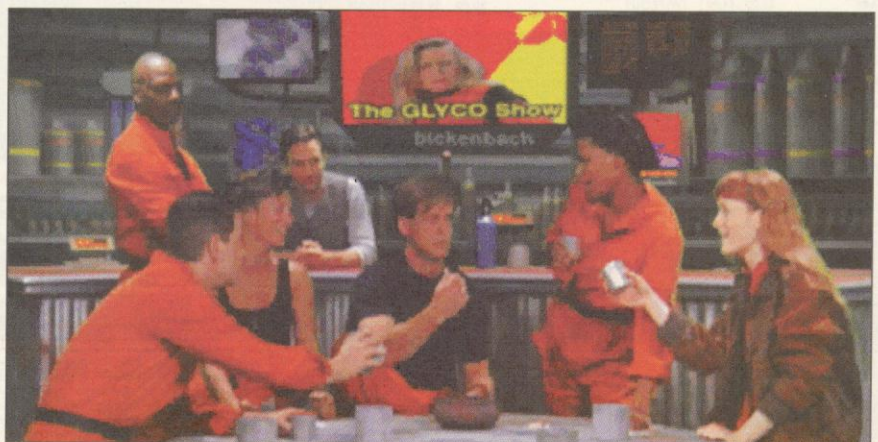
Zwei Ritter kloppen sich, in schützenden Stahl gehüllt, gegenseitig auf den Blechhut – dieses Bild ist uns aus diversen Filmen über das Mittelalter bestens bekannt. Mit der Erfindung von Geschützen, die eine Rüstung mühelos durchschlagen, wurde der Epoche eingemachter Recken ein für allemal ein Ende gesetzt. Ein für allemal? Nicht ganz, die Kriegführung der Zukunft setzt auf kleine Guerillateams in stark gepanzerten Kampfanzügen. Fluchten die Krieger vergangener Tage noch über die Unbeweglichkeit und das hohe Gewicht ihrer Arbeitskleidung, so greift das ultraleichte Exoskelett der "Terra Nova"-Söldner seinem Träger sogar noch helfend unter die Arme: Er springt dank eingebauter Jump Jets höher, Servomotoren lassen ihn schneller laufen und härter zuschlagen. Allerlei nützliche Gimmicks wie ein Nachtsichtgerät, ein zoombares Fernglas, Erkundungsdrohnen oder eine Funksprechanlage gehören ebenfalls zur Serienausstattung der in drei Ausführungen erhältlichen **Anzüge**. Das Standard-

modell ist in seinen Eigenschaften ausgewogen, der Spähanzug besonders leicht gepanzert, schnell und mit weitreichenden Sensoren versehen, während die schwere und robuste Kluft statt zwei Waffenslots derer gleich vier bietet, dafür aber auch entsprechend behäbig durch die Landschaft stapft.

Wozu wird nun aber im 23. Jahrhundert derart ausgefeiltes Kriegsgerät benötigt? Als frischgebackener Kopf des Sonderkommandos "Strike Force Centauri" sollt Ihr, Nikola ap Io, gegen

aggressive Schmuggler und Piraten vorgehen, die dem interplanetarischen Handel der unabhängigen Centauri-Kolonien in jüngster Zeit empfindlich zugesetzt haben. Sehr ungelegen kommen in dieser Situation die diplomatischen Querelen mit der hochgerüsteten "Hegemony"-Regierung der Erde. Ursprünglich waren die Clanfamilien der Kolonisten auf dem Planeten Jupiter beheimatet, von wo sie jedoch nach entbehrungsreichen Kriegsjahren in das Centauri-System verdrängt wurden. Dort gelang es ihnen, eine florierende Wirtschaft aufzubauen. Der brüchige Frieden mit den Erdbewohnern ist nun erneut in Gefahr, da gerüchtehalber "Hegemony"-Truppen im Einflußbereich der Ansiedlungen ihr Unwesen treiben.

Auf dem Einsatzplan stehen 39 Einzelaufträge. Geht es anfangs hauptsächlich um die völlige Ausschaltung gegnerischer Präsenz im weitläufigen Zielareal, so kommen später komplexere Aufgaben auf Euch zu: die Sabotage strategisch wichtiger Installationen, das Abfangen oder



Stammtisch: Zwischen den Einsätzen treffen sich die Marines in der Bar

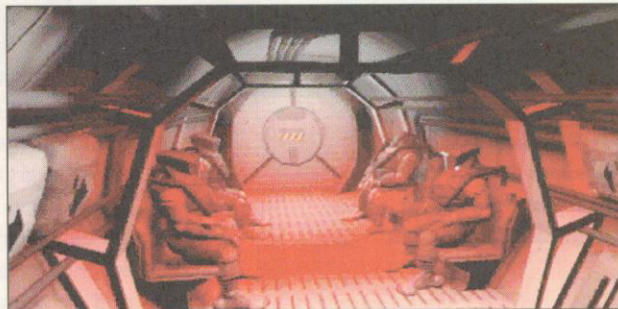


Eskortieren von Konvois, die Suche nach einem verwundeten Kameraden und dessen Evakuierung aus dem Krisengebiet. Vor jedem Auftrag muß ein adäquates Team aus maximal vier Marines zusammengestellt und mit der geeigneten Ausrüstung ausgestattet werden. Es gibt **Spezialisten** für den Schußwaffengebrauch, für den Umgang mit Sprengsätzen oder Elektronik, die Aufklärung oder für Erste Hilfe. Nikola als Kommandant ist bei jeder Mission dabei, die Zusammensetzung der restlichen Teilnehmer richtet sich zum einen nach den jeweiligen Erfordernissen, zum anderen nach der Verfügbarkeit. Wurde ein Soldat im vorigen Einsatz verletzt, so kann er bis zu seiner Genesung nicht mehr angewählt werden. Andere werden zu parallel laufenden Aktionen abkommandiert, so daß eigentlich nie völlig freie Wahl unter allen Lederackern besteht. Die Waffenkammer füllt sich indes im Laufe der Zeit mit immer besserem Material: Leichte Laser mit hoher Schußfrequenz machen Partikelstrahlern imposanter Reichweite, tragbaren Mörsern und Raketenwerfern Platz. Eine besondere Stellung kommt dem sogenannten "ASF" zu. Hinter der krytischen Abkürzung verbirgt sich ein je nach Bedarf austauschbares Spezialgerät. Das kann z.B. ein Verstärker für die Jump Jets sein, ein universell einsetzbares Reparaturkit für defekte Systeme oder auch

ein elektronischer Dämpfer, der Euch zeitweise für das gegnerische Radar unsichtbar macht. Nach dem Videobriefing werdet Ihr per Truppentransporter in der Wildnis eines der vier klimatisch und gravitationsmäßig unterschiedlichen Planeten abgeworfen. Ein erster Blick auf die zoombare Karte verrät Euch, in welcher Richtung das bzw. die Zielobjekte liegen. Zwecks besserer Orientierung läßt sich eine Wegmarkierung setzen, die im Head-Up-Display Eures Visiers als Pyramide eingeblendet wird. Sofern Ihr Euren Untergebenen keine anderslautenden Befehle gebt, trotten sie Euch brav hinterher und melden

Girraud, Ashford und Ng stellen sich automatisch zum Kampf auf

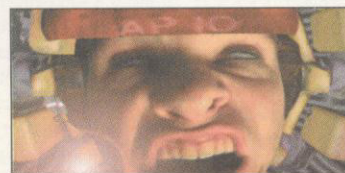
Auf der Karte läßt sich die Reichweite der Waffen und Sensoren einblenden



EINE STARKE TRUPPE



Nikola wird in seinem Anzug gerüstet: Leider verloren!



Wie diese Panzer sind die meisten Bodenobjekte kein Augenschmaus

Retortenbabies: Bei der "Hegemony" werden geklonte Krieger verheizt



Die Verwandtschaft zu "System Shock" wird bei Details wie dem Rückspiegel deutlich

sich per Funk, wenn ihre Sensoren einen Feind entdeckt haben. Eure Verhaltensvorgabe entscheidet nun darüber, ob sie sofort einen Kamikazeangriff starten oder sich doch lieber in dezenter Zurückhaltung üben. In jedem Fall halten sie Euch aber über den Stand der Dinge informiert, es sei denn, Ihr ordnet Funkstille an. Das

Temperament mancher Haudegen ist kaum zu zügeln, und so ergreifen diese oft auch ohne explizite Instruktion die Initiative. Wenn die Situation für einen der Söldner zu brenzlich wird, katapultiert er sich eigenständig aus der Gefahrenzone und verschwindet im Nichts. Außer Euch muß daher nur sehr selten ein "SFC"-Mit-

glied auf dem Feld sein Leben lassen. Die heranrollende Kriegsmaschinerie der "Hegemony" ist hingegen pures Kanonenfutter. Fortwährend künden mächtige Explosionen von der Vernichtung feindlicher Infanteristen, Mechs, Drohnen oder Panzer. Die Herausforderung ergibt sich eher aus der Masse als aus der Klasse der Gegner. Sobald das Primärziel der Mission abgeschlossen ist, könnt Ihr Euch vom Dropship zurück zur Basis bringen lassen oder aber durch die Erfüllung eventueller Sekundär- und Tertiärziele einen Namen machen.

Maus- und Tastaturbedienung greifen bei "Terra Nova" ineinander. Gelaufen wird mit den Cursortasten, die Maus steuert das Fadenkreuz auf dem Bildschirm, alle höheren Funktionen wie Waffenselektion und Funkverkehr sind sowohl über das eine als auch über das andere erreichbar. Die dreidimensionale Landschaft besteht wie alle größeren Objekte im Spiel aus texturierten Polygonen, Infanteristen, Bäume und Sträucher hingegen aus Bitmaps. Die Musik im "System Shock"-Stil wird größtenteils von Sprachausgabe

und räumlichen "QSound"-Effekten übertönt. Neben der mit insgesamt 30 Minuten teils gerenderten, teils mit Schauspielern vor dem Bluescreen gefilmten Zwischensequenzen angeereicherten Kampagne gibt es noch einen Generator, der Euch, mit Parametern gefüttert, vor Zufallsmissionen stellt.



Man beachte die sehr gut gelungenen Spiegelungen auf der Wasseroberfläche



GUT

Mit dem eher gemächlichen Action-Adventure "System Shock" hat diese hektische Gefechtsimulation nichts mehr gemein. Hier fliegen so richtig die Fetzen. Der Schwierigkeitsgrad bleibt aber trotzdem moderat, denn die intelligenten Kriegerkollegen nehmen Euch den Großteil der Drecksarbeit ab. Die rege Kommunikation per Funk dient nicht nur der Information im Kampfgetümmel, sie ist auch der Atmosphäre zuträglich. Zwiespalt befällt mich bei der Grafik: Die sanft abgerundeten Berge und Täler der riesigen 3D-Landschaften sind definitiv prunkvoller als bei der gesamten Konkurrenz, aber über alles, was darauf krecht und flucht, hüllen wir lieber gnädig den Mantel des Schweigens. Eine längere Kampagne steht ebenso auf meinem Wunschzettel wie Missionen im Inneren von Gebäuden. Der von allen erwartete Superhit ist es nicht geworden, dennoch gehört "TN" zu meinen Favoriten des Monats.

Name	Terra Nova		
Genre	Action		
Hersteller	Looking Glass		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 120 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✓	
Anleitung	✓		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✓	✓	

System DOS
Festplatte belegt 42 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Joystick
..... Multiplayererweiterung
..... geplant, Missionsgenerator

Grafik 75%
Sound 68%
Spielspaß

78%
Demo auf



BIELEFELD

Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

BONN

Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

BREMEN

Bahnhofplatz 9
Tel. (0421) 1692978

HAMBURG

Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

HANNOVER

Markstr. 47
Tel. (0511) 322936

HILDESHEIM

Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210

NIENBURG

Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

BERLIN, WIR KOMMEN!

Brandnew Shop mitten in der City:

CD-ROM

Alone in the D. Trio. DDD 67,90DM
Arcade Amerika DDD 79,90DM
Ascendancy DDD 77,90DM
ATF US DDD 81,90DM*
Bad Mojo ??? in Vorb.
Battle Cruiser 3000 DDD 73,90DM*

Die Siedler
Die Siedler 2
Discworld
Dune 2
Dungeon Keeper
Earth Siege II
Elisabeth I
F1 Manager

DDD 33,90DM
DDD 71,90DM*
DDD 75,90DM
DDD 31,90DM
DDD 81,90DM*
DDD 79,90DM*
DDD in Vorb.*
DDD 73,90DM*

Pole Position
Police Quest SWAT
Prisoner of Ice
Rayman
Rebel Assault
Rebel Assault 2
Rebel Assault 2
Riddle of Master Lu

DDD 91,90DM*
DDD 79,90DM*
DDD 39,90DM
DDD 61,90DM
DDT 35,90DM
DEE 73,90DM
DDD 85,90DM*
DDD in Vorb.*

Vorher:
Lageweile



Nachher:
die helle Freude!



Kostenlos! Alle paar Wochen erhält jeder Interessierte unsere pralle, dicke Information. Viele bunte Seiten mit den schärfsten Neuheiten. *Jetzt bestellen.*

Battle Isle 3 DDD 71,90DM
Bling DDD 63,90DM
Bioforce DDD 45,90DM
Bleifuss DDD 51,90DM
Burning Steel 4 DDD 79,90DM*
Caesar II DDD 79,90DM
Chewy DDD 61,90DM
Civilization 2 DDD in Vorb.*
CivNet DDX 93,90DM
Comanche vs. Ww. DDD 77,90DM
Command: A. of D. DDD 79,90DM
Command & Conq. DDD 81,90DM
Command & Conq. EEE 81,90DM
-Mission CD DDD 31,90DM
Conquerer DDD 79,90DM
Conquest of N. W. DDD 79,90DM*
Creatura Shock DDD 25,90DM
Crusader DDD 81,90DM

Fade to Black DDD 33,90DM
Fantasy General DEE 69,90DM*
Fast Attack DDD 65,90DM*
FIFA Soccer '95 DEE 31,90DM
FIFA Soccer '96 DDD 81,90DM
Formula 1 G. Prix 2 DDD 99,90DM
Gabriel Knight II DDD 85,90DM*
Gene Wars DDD 81,90DM*
Grand Prix Man. DDD 85,90DM
Heart of Darkness DDD in Vorb.*
Hi-Octane DDX 27,90DM
Hugo 3 DDD 71,90DM
Indy Car II DEE 75,90DM
Jagged Alliance DDD 91,90DM
Kings Quest 7 DDD 37,90DM
Legend of Kyr.3 DDE 25,90DM
Little Big Advent. DDD 31,90DM
Made in Germany DDD 39,90DM
Magic Carpet Plus DDE 31,90DM
Magic Carpet II DDD 45,90DM
Magic t. Gathering DDD 99,90DM*
Maniac Mansion 2 DDD 35,90DM
Master of Antares DDD in Vorb.*
Master of Magic DDE 39,90DM
Mechwarrior II DDD 79,90DM
-Mission CD DDD in Vorb.*
Myst DDD 65,90DM
Nascar Racing DEE 29,90DM
NBA Live '96 DEE 81,90DM
Need for Speed DEE 81,90DM
NHL Hockey '94 DEE 31,90DM
NHL Hockey '95 DEE 31,90DM
NHL Hockey '96 DDD 81,90DM
Panzer General DEE 29,90DM
Panzer General 2 DEE 69,90DM
PGA Tour Golf 486 DEE 31,90DM
PGA Tour Golf '96 DEE 81,90DM
-Data CD DEE 39,90DM
Phantasmagoria DDD 85,90DM
Phantasmagoria 2 DDD in Vorb.*
Pirates Gold DDX 39,90DM

Ridge Racer DEE 61,90DM*
Ripper DDD 79,90DM*
Rise 2: The Resurr. DEE 79,90DM
Sam & Max DDD 35,90DM
Schleichfahrt DDD 85,90DM*
Shannara DDD 75,90DM*
Shellshock DDD 75,90DM*
Shockwave DDD 81,90DM
Sid Meier Classics DTX 85,90DM
Silent Hunter DEE 69,90DM
Silent Thunder DEE 79,90DM*
Silent Thunder DDD 85,90DM*

Sim City DDD 25,90DM
Sim City 2000 Coll. DDX 91,90DM
Sim City 2000 URK DDX 37,90DM
Simon the Sorcerer DDD 31,90DM
Simon the Sorc. 2 DDD 79,90DM
Simulation Comp. DTE 43,90DM
Sports Compilation DTT 45,90DM
Star Trek DDE 29,90DM
Star Trek Deep Sp. ??? in Vorb.*
Star Trek Final U. DDE 71,90DM
Star Trek Gener. DDD in Vorb.*
Star Trek Interact. DDD 105,90DM
Star Trek Klingon EEE in Vorb.*
Steel Panthers DDX 69,90DM
Stonekeep DDD 87,90DM
Strategy Compilat. DDT 43,90DM
Strike Commander DEE 31,90DM
Syndicate Plus DDX 31,90DM
Syndicate II DDD 81,90DM*
System Shock DDD 31,90DM
Teamchef DDD 85,90DM
Temptation DTT 33,90DM
Terminator F. Sh. DDD 75,90DM
The Darkening DDD in Vorb.*
The Dig DDD 77,90DM*
TFX EF2000 DDD 85,90DM
Theme Park DDE 31,90DM
This means War ! DDD 85,90DM*
Thunderhawk 2 DDE 75,90DM
Tilt DEE 51,90DM
Top Gun DDD 103,90DM*
Torins Passage DDD 85,90DM
Touché DDE 67,90DM
Track Attack DDD in Vorb.*
Transport Tyc. Del. DDD 85,90DM
Vollgas DDD 85,90DM
Warcraft 2 DDD 79,90DM
-Expansion CD DDD 25,90DM*
Wing Commander 3 DDD 87,90DM
Wing Commander 4 DDD 99,90DM
Worms DDD 65,90DM
-Data CD DDD in Vorb.*
Z DDD 75,90DM*

GRAVIS

Analog 39,90DM
Analog Pro 49,90DM
Gamepad 35,90DM
Eliminator Gamecard 37,90DM
Firebird 113,90DM
Phoenix 175,90DM
Thunderbird 83,90DM

CH

F-16 Combat Stick 147,90DM
F-16 Fighter Stick 49,90DM
185,90DM*
F-16 Flight Stick 93,90DM
Flightstick 75,90DM
Flightstick Pro 125,90DM
Pedals 105,90DM
Pro Throttle 185,90DM
Pro-Pedals 199,90DM
Trottle 159,90DM
Virtual Pilot Pro 185,90DM

LOGITECH

Thunderpad 33,90DM
Wingman 63,90DM
Wingman Bundle 73,90DM
Wingman Extreme 87,90DM
Wingman Light 45,90DM

MICROSOFT

Sidewinder 87,90DM
Sidewinder+Fury 3 117,90DM

THRUSTMASTER

ACM Gamecard 49,90DM
FCS Flight 2 113,90DM
FLCS F-16 Flight 229,90DM
Formula T 2 239,90DM
PFCS Flight Pro 209,90DM
RCS Paddles 209,90DM
TOS F-16 Weapon Cont. 259,90DM
WCS Mark 2 179,90DM
XL Action Control 57,90DM

SOFTSALE®

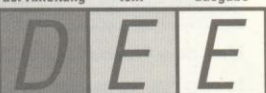
Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand - keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung Bildschirm- text Sprach- ausgabe



D=Deutsch D=Deutsch D=Deutsch
E=Englisch E=Englisch E=Englisch
?=Unbekannt T=Teilweise T=Teilweise
(nix wissen) ?=Unbekannt X=Keine
?=Unbekannt



Sie sehen hier nur einen lächerlich kleinen Auszug aus dem Riesen-Softsale-Angebot! Mehr am heißen Draht!

Cyberia 2 DDD 75,90DM*
Cybermage DDD 81,90DM
Daggerfall DDD 81,90DM*
Das schw. Auge 3 DDD in Vorb.*
Descent 2 DEE 79,90DM*
-Missionbuilder DEE 37,90DM*
Die Fugger 2 DDD 79,90DM*

SPYCRAFT

THE GREAT GAME



Activision zeigt uns das tägliche Leben von "echten" Geheimagenten.

CIA

Central Intelligence Agency. 1947 gegründet und direkt dem Exekutivbüro des Präsidenten unterstellt, ist die CIA zuständig für das unauffällige Sammeln von Informationen in der ganzen Welt und (gemeinsam mit dem FBI) die Gegenspionage. Verdeckte politische Operationen reichen von der finanziellen Unterstützung freundlich gesonnener Politiker und Parteien bis zur direkten Unterstützung militärischer Subversionen.

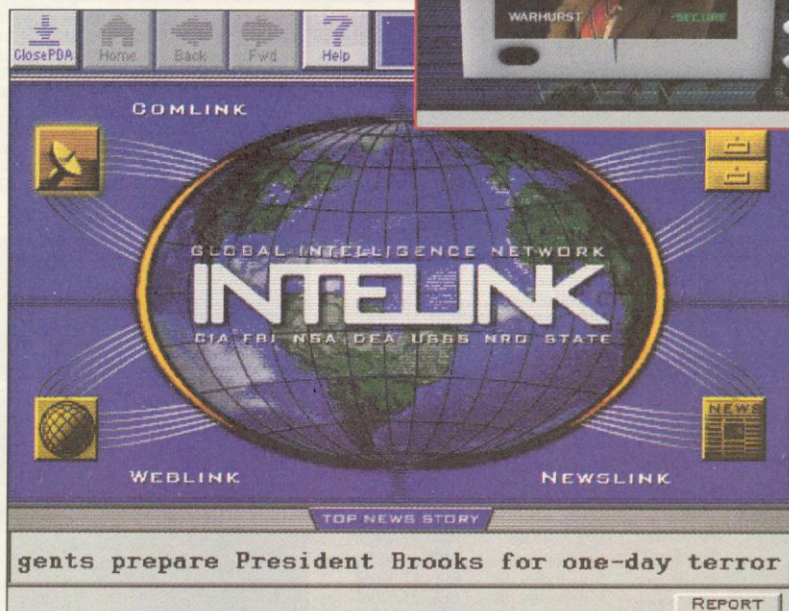


Um das Nummernschild lesen zu können, zoomt man sich stufenweise in das Bild

Hat sich was mit "gerührt, nicht geschüttelt": Der Agent von Welt macht seine Arbeit nicht mehr in Cocktailbar und Spielkasino, sondern sitzt brav in seinem Büro am Computer oder wälzt Aktenordner. Und obwohl der kalte Krieg zu Ende ist und die Geheimdienste teilweise sogar zusammenarbeiten, gibt es immer noch genug zu tun. Der Nachwuchsspion in Activisions "Spycraft – The Great Game" (in diesem Fall kein Eigenlob, sondern "das Machtspiel") hat es mit einer Terroristenorganisation zu tun: Die KGB-Kollegen in Moskau haben den Hinweis bekommen, daß ein russischer Präsidentschaftskandidat ermordet werden soll. Der Informant hat nicht den besten Ruf, der Hinweis wird ignoriert. Kurze Zeit später stirbt der Kandidat auf grausame Weise. Leider hat der mittlerweile untergetauchte Maulwurf auch vor einem Anschlag auf den US-Präsidenten gewarnt – und der muß für ein Abrüstungsabkommen nach Moskau. Eine der Hauptaufgaben der CIA ist der Schutz des amerikanischen Präsidenten, und so wird ein Agent namens Thorne damit beauftragt, das Komplott aufzudecken und die Terroristen rechtzeitig unschädlich zu machen. Activision verspricht in Spycraft nicht nur reine Spannung und Unterhaltung: Um ein möglichst realistisches Bild der Geheimdienstarbeit zu zeigen, heuerte man deshalb von den beiden großen

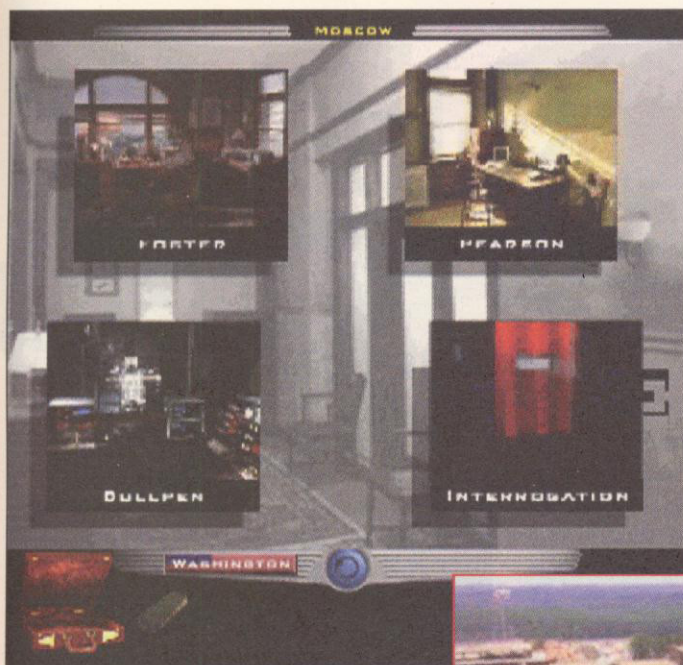
Geheimdiensten dieser Welt, CIA und KGB, ehemalige leitende Mitarbeiter an, die bei der Gestaltung des Spiels mithalfen – auch wenn's im Falle von *Geheimdienstmitarbeitern* eigentlich ein Widerspruch in sich ist.

Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des Agenten Thorne, aber bevor das Abenteuer richtig losgeht, werdet Ihr in kurzen Trainingseinsätzen mit grundlegenden Vorgehensweisen der Aufklärung vertraut gemacht. So wird auf dem Computer mit Hilfe von **Luftaufnahmen** ein Auto von Drogenschmugglern identifiziert: Stufe für Stufe wird das Bild bis zum Nummernschild herangezoomt, anschließend wählt Ihr per Multiple-Choice die richtige Antwort aus einem Menü. Dieses Verfahren – Puzzlearbeit am CIA-Computer, Antwort per Menü – zieht sich in Varianten durch das ganze Spiel. Spätere Aufgaben werden allerdings immer komplexer. So müssen z.B. interne Sicherheitsaufzeichnungen der CIA auf mögliche Verräter durchforstet werden. Hat sich



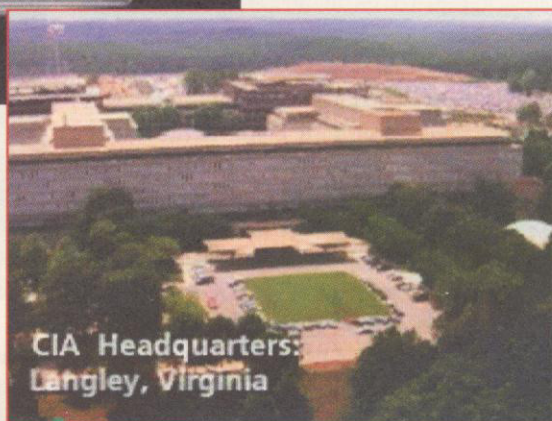
PDA: Der Persönliche Digitale Assistent ist das wichtigste Werkzeug. Er ermöglicht Zugriffe auf Archive, eMail und Videos





Moskau: In den Reismenüs langt ein Mausklick, und schon befindet sich der Nachwuchsagent am gewählten Ort wieder. Im Spielverlauf werden immer mehr Lokalitäten zugänglich

Kamerafahrt auf das CIA-Hauptquartier: Die Filmaufnahmen lassen keine Wünsche offen



ein Mitarbeiter in heimlich mitgeschnittenen Telefonaten möglicherweise mit den Terroristen verabredet? Ist der Sprecher, der den Code in die Sicherheitsabfrage vom Labor eingegeben hat, auch tatsächlich der Befugte? Zu den Arbeiten am Computer kommen noch Akten, die auf verräterische Spuren durchsucht werden müssen. Ferner gibt es gelegentliche Treffen mit anderen Personen, bei denen Nachwuchsagenten aus mehreren möglichen Fragen die richtige an den bei der russischen Mafia eingeschleusten Mitarbeiter stellen. Damit der Spieler bei all den Aktivitäten den Durchblick behält, gibt es eine "To-Do"-Liste, die genau aufführt, welche Aufgaben noch zu lösen sind, bevor es in der Handlung

weitergeht. Die eigentliche Geschichte wird in "Spycraft" durch längere und aufwendige Filmsequenzen mit durchgehend guten Schauspielern erzählt: Unter anderem werden auch Moskau oder das **CIA-Hauptquartier** gezeigt. Zwischendurch gibt es einige Filmszenen mit sehr brutalen Darstellungen; glücklicherweise wird bereits bei der Installation abgefragt, ob sie gezeigt werden sollen – wer darauf verzichtet, verpaßt nichts Wesentliches.

Wir haben die englische Originalversion getestet, in der viel gesprochen wird. Wer nicht ganz satteftest im Englischen ist, dürfte Schwierigkeiten haben, der Handlung zu folgen; eine deutsche Fassung ist momentan noch unsicher. *ste*

INTERNET

Wer "Spycraft" unter Windows 95 spielt und Anschluß ans Internet hat, kann direkt aus dem Spiel heraus auf die Web-Seiten von CIA und anderen amerikanischen Geheimdiensten zugreifen oder über die Activision-Seiten per Internet-Chat mit anderen Spielern plauschen. Der PDA zeigt in seiner Laufleiste mit Meldungen nicht mehr die auf der CD-ROM gespeicherten Nachrichten an, sondern von Activision eingespeiste, "reale" Informationen direkt aus dem Web. Auf den Spielverlauf hat das alles keinen Einfluß – es soll vor allem der Atmosphäre dienen.

HARDWARE

Obwohl "Spycraft" keine allzu großen Anforderungen an den Prozessor stellt, müssen einige Mindestvoraussetzungen erfüllt sein: Das Programm läuft zwar sowohl unter DOS als auch unter Windows 95 (nicht 3.1!), in beiden Fällen muß aber der HiColor-Modus möglich sein, und die Soundkarte muß Klänge mindestens 16-bittig abspielen können; 8-Bit-Karten wie die SoundBlaster/Pro werden nicht unterstützt.



Activision hat sich mit Spycraft sichtlich Mühe gegeben: Tadellose Präsentation, professionelle Filme und akkurat recherchierte Informationen. Trotzdem bricht bei mir nicht die große Begeisterung aus. Neben Ungereimtheiten in der Bedienung vor allem wegen der Rätsel am CIA-Computer: Sie sind zwar logisch, durchdacht und weit entfernt von den Denksportaufgaben anderer Interactive Movies, aber offensichtlich wollte man sich nicht zu sehr auf die Intelligenz des Spielers verlassen und hat viele der Rätsel idiotischer gemacht. Ich fühle mich veralbert, wenn ich an einem hochspezialisierten Analysegerät dank massivster Hilfestellung innerhalb von Minuten die schwierigsten Probleme löse und dann gelobt werde, als hätte ich soeben den Nobelpreis verdient. Daß Spycraft wie die meisten Interactive Movies viel zu schnell durchgespielt ist, überrascht kaum.

GEHT SO

Name **Spycraft**
Genre Adventure
Hersteller Activision
Niveau leicht
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		60
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System DOS/Win'95
Festplatte belegt 30 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **68%**
Sound **74%**
Spielspaß

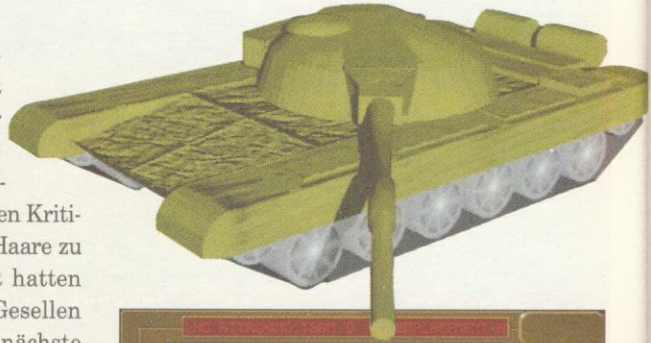
59%
Bilder auf



RED GHOST

In den achtziger Jahren machte sich Mike Singleton mit Titeln wie "Midwinter" einen Namen. Neuerdings setzt er scheinbar alles daran, ihn wieder zu verlieren.

Schon 1995 "beglückte" uns (Ex-)Kult-programmierer Mike Singleton mit zwei "Glanzstücken" ganz besonderer Art: Die Neuauflage seines 8-Bit Klassikers "Lords of Midnight" und ihr ein-eiger Zwilling "Ring der Nibelungen" ließen Kritikern und Publikum gleichermaßen die Haare zu Berge stehen. Mit Programmierkunst hatten diese beiden mißgestalteten Fantasy-Gesellen nun wirklich nichts mehr zu tun. Das nächste Schreckgespenst im 3D-Fraktalgewand heißt "Red Ghost". Unter dieser Bezeichnung firmiert ein global agierender, paramilitärischer Geheimorden, der aus Einnahmen des organisierten Verbrechens unterhalten wird. Solche Attribute lassen bei jedem halbwegs verstandesbegabten Schutzmann zwischen New York und Tokio alle Alarmglocken läuten; flugs ist ein internationales Sondereinsatzkommando gegründet, das den Verschwörern mal ordentlich den Marsch



Egal, ob Winter oder Sommer:
Grafikdesign made by Lego.

blasen soll. Fehlt eigentlich nur noch Oberprolet Chuck Norris in der Hauptrolle, aber die bleibt ja nun leider an Euch hängen.

So laßt Ihr in der vergeblichen Hoffnung auf spielerische Lichtblicke gähnd das Briefing langweiliger Eroberungs- und Sabotageaufträge

über Euch ergehen, klaubt anschließend Eure mit individuellen Talenten begnadeten Superagenten zusammen, drückt ihnen eine Knarre und den Zündschlüssel für Panzer, Jeep, Hubschrauber oder ähnliches in die Hand, um sie letztlich auf der **taktischen Karte** in kleinen Grüppchen auszusetzen. Hier dürft Ihr dann auch stellvertretend für die Teams Icons hin und her dirigieren, während sie von anderen Icons (den bösen Buben) im Zeitraffertempo attackiert werden. Kommandosessel und Fahrersitz sind nur einen Mausklick voneinander entfernt; in 3D durch die Gegend düsend gilt es, auf dem Radarschirm feindliche Einheiten zu orten und durch gezielten Beschuß aus dem Verkehr zu ziehen. Der Soundtrack zu "Red Ghost" stammt angeblich von Bruce Foxton und Jake Burns, den Masterminds der britischen Rocklegenden "The Jam" und "Stiff Little Fingers". Hm.

us

Mehrere Zoomstufen können dem Chaos der Karte auch nicht auf die Sprünge helfen.



Auf ein Wort, Mr. Singleton! Ihr Trio Infernale findet in "Red Ghost" hoffentlich seinen traurigen Abschluß. Allen Ernstes lassen Sie noch eine weitere schlichtweg unspielbare Konstruktion vom Stapel? Da würgt der Fachmann und der Laie wundert sich. Das Gewusel von Freund- und Feindeinheiten auf der konfuse Karte verbittet sich den Anspruch der Überschaubarkeit. Angeheuete Profis in den Fahrzeugen lassen sich gerne mal vom Computer überrumpeln, und nimmt man das Steuerhorn selbst in die Hand, wird das Antlitz ob der mit unübertroffener Laxheit gezimmerten Bedienung und der absonderlichen Fraktalgrafik leichenblaß. Da sowieso jedes Ihrer Gefährte gleich mieses Fahrgefühl aufweist, ist es eigentlich egal, was man unter dem Hintern hat. Ihre frühen

Erfolge in allen Ehren, aber diesen Geist hätten Sie besser nicht gerufen. Ich kann nur gute Besserung wünschen.

Name **Red Ghost**
Genre Strategie
Hersteller Maelstrom/Empire
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

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

System DOS
Festplatte belegt 1 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Joystick
Extras keine

Grafik **42%**
Sound **60%**
Spielspaß

29%
Bilder auf

HILFE

SUPER STARDUST 96

Super Stardust 96 ist eines jener Action- bzw. Arcadespiele, wie die meisten von uns sie vom Spielautomaten her kennen: Laut, bunt und schnell. Genaugenommen bekommt der Triggerfreund sogar zwei Programme in einem. Das eigentliche "Super Stardust" ist ein aufgemotzter Clone des Klassikers "Asteroid": Wir sehen ein kleines Raumschiff von oben über den Tiefen des Alls, wie es von Asteroidenbrocken umkreist wird. Um nicht am nächstbesten Brocken zu zer-



Der Spieler steuert das kleine Schiff

schellen, bleibt nur eines: ballern, was das Zeug hält und die Steine zerstören. Der Pilot kann das Schiff nur drehen oder vorwärtsbewegen. Im weiteren Spielverlauf kommen immer mehr Extras dazu: Fremde Transportschiffe, die, fix zerlegt, Laser-Upgrades offenbaren oder die Schutzschilde verstärken. Nach sechs Levels ist die jeweilige Welt geschafft und es geht auf zum nächsten Asteroidenschwarm. Dazu wird in den "Tunnel-Warp"-Spielmodus umgeschaltet, in dem der Pilot sein Schiff von hinten sieht und es durch eine Wurmloch-Röhre voller Asteroiden, Weltall-Minen und fremder Raumkreuzer steuert. Das Spielprinzip von "Super Stardust 96" ist uralt; wer will, kann die Shareware-Asteroids gleich MByte-weise von jeder Mailbox laden. Allerdings ist "SSD 96" grafisch so ordentlich, daß sich für echte Sammler - so es sie gibt - die Anschaffung durchaus lohnt. Der 3D-Tunnelflug bringt etwas Abwechslung ins Spiel, kann aber sonst nicht überzeugen: Es fehlt jeder Eindruck von Tiefe; letztlich kommt es nur auf fixe Reaktionen an. Also - nur für echte Fans. *ste*

Name	Super Stardust 96		
Genre	Arcade		
Hersteller	Gametek		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 70 Mark		
Spieler	1		
Deutsch Englisch			
Spiel			
Anleitung	✓	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	25		
empfohlen		66	✓
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✓		✓
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✓		
System	DOS		
Festplatte belegt	0,1 MByte		
RAM-Ausstattung	4 MByte		
Steuerung	Tastatur, Joystick/Gampad		
Extras	auch Disketten-Version		
Grafik	48%		
Sound	51%		
Spielspaß			
48%			
Demo auf			

Jet Stream

Hard & Software Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

Internet: <http://www.trv.de/Jet-Stream>
Bestellannahme rund um die Uhr,
auch am Wochenende.
BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE: KÜHL#
TEL: (07247) 946170
(07247) 946171
FAX: (07247) 946172

PC CD-Rom

11th Hour DV 69,99	Der Planer 2 DV* 74,99	Magic Carpet 2 DV 69,99	Simon the Sorcerer 2 DV 79,99
3D Lemminge DA 69,99	Der Reeder DV 44,99	Manic Karts DA 34,99	Star Ranger DV 59,99
3D Ultra Pinball DV 64,99		Mechwarrior 2 /Win95 DV 79,99	Star Trek Deep Space Nine DA* 69,99
Albion DV 79,99		Mechwarrior 2 Exp.-Pack DV 39,99	Star Trek Omnipedia EV 69,99
Alien Virus DA 49,99		Metal Marines EV* 59,99	Star Trek: Generations DV *
Alone in the Dark 1+2+3 DV 69,99		Myst Special Edition DV 59,99	Steel Panthers DA 64,99
Anvil of Dawn DA 64,99		NBA Jam Tournament DA 84,99	Strikekeep DV 79,99
Apache Longbow DV 69,99		NBA Live 96 DV 79,99	Strike Base DV* 64,99
Arcade Amerika DV 74,99		Need for Speed DV 79,99	Teamchef DV 84,99
Ascendancy DV 74,99		NHL Hockey 96 DV 79,99	Terminator - Future Shock DV 74,99
Assault Rigs DA 69,99		Panzer General 2 DA 64,99	TFX - Euro Fighter 2000 DV 84,99

Battle Cruiser 3000 AD DV* 64,99

Biing DV 59,99

Bleifuß DV 54,99

Braindead 13 DV* 64,99

Buried in Time DV 69,99

Burning Steel 4 DV 69,99

Caesar 2 DV 79,99

Civilization 2 DV *

C&C Mission CD DV 29,99

Command Aces of the Deep DV 79,99

Conqueror A.D. 1086 DV 79,99

Crusader DV 79,99

Cyberspeed /Win95 DV 64,99

Das schwarze Auge 3 DV* 79,99

Der Druidenzirkel DV 59,99

Decent 2 DA *84,99

Die Fugger 2 DV* 79,99

Die Siedler 2 - veni, vidi, vici DV* 84,99

Discworld DV 74,99

Duke Nukem 3D DV* 79,99

Earth Siege 2 /Win95 DA* 79,99

Entomorph DA 64,99

Fade to Black DV 74,99

FIFA Soccer 96 DV 79,99

Formula One GP 2 DV* 99,99

Frankenstein - T.T.E./Win95 DV 89,99

Front Page Football 96 EV 69,99

Gabriel Knight 2 DV 84,99

Gene Wars DV* 79,99

Grand Prix Manager DV 79,99

Hexen DA 44,99

Hi Octane DV 29,99

Human Recall DV 49,99

In The 1st Degree DA 79,99

J.Maddon Football DV* 79,99

Kingdom of Magic DV* 69,99

Kings Quest 7 DV 34,99

Lion DA* 64,99

MAG!!! DV 69,99

Manic Karts DV 69,99

Mechwarrior 2 /Win95 DV 79,99

Mechwarrior 2 Exp.-Pack DV 39,99

Metal Marines EV* 59,99

Myst Special Edition DV 59,99

NBA Jam Tournament DA 84,99

NBA Live 96 DV 79,99

Need for Speed DV 79,99

NHL Hockey 96 DV 79,99

Panzer General 2 DA 64,99

PGA 486 Tour Golf 96 DA 69,99

Phantasmagoria DV 84,99

Pitfall /Win95 DV 79,99

Pole Position DV 74,99

Police Quest SWAT DV 74,99

Pool Champion /Win95 DA 54,99

Primal Rage DV 69,99

Pro Pinball - The Web DV 49,99

Quest for Fame EV 89,99

Ran Soccer DV 69,99

Ran Trainer 2 DV 59,99

Raven Project DV 49,99

Rayman DA 69,99

Rebel Assault 2 DV* 79,99

Riddle o. Master Lu DV* 84,99

Ripper DV 79,99

Rise of the Robots 2 DA 84,99

Shannara DV 74,99

Silent Thunder /Win95 DA 84,99

Sim Town DV 64,99

Star Ranger DV 59,99

Star Trek Deep Space Nine DA* 69,99

Star Trek Omnipedia EV 69,99

Star Trek: Generations DV *

Steel Panthers DA 64,99

Strikekeep DV 79,99

Strike Base DV* 64,99

Teamchef DV 84,99

Terminator - Future Shock DV 74,99

TFX - Euro Fighter 2000 DV 84,99

The Dig DV 69,99

Thunderhawk 2 DV 64,99

Thunderscape DV 59,99

Tie Fighter + Data SVGA DA 64,99

Tilt DA 49,99

Top Gun - Fire At Will EV 84,99

Torin's Passage DV 84,99

Urban Runner DV* 84,99

Warcraft 2 DV 79,99

Warhammer-im Sch.../Win95 DA* 64,99

Westwood Comp. DV 64,99

Wing Commander 3 DV 79,99

Wing Commander 4 DV 94,99

Wolf DV 64,99

WWF Wrestle Mania DA 79,99

SONY-Playstation

559,00	SONY Playstation
84,99	Alien Trilogy
84,99	Defcon 5
84,99	Fifa Soccer 96
84,99	Shell Shock

Sega Saturn

639,00	SEGA Grundgerät
89,99	Alien Trilogy
84,99	FIFA Soccer 96
84,99	Rayman
94,99	SEGA Rally

Joysticks

37,99	Gravis Game Pad
119,99	Gravis Firebird
239,99	Formular T2 Lenkrad+Pedals
109,99	CH Pedals
199,99	CH Pro Throttle
124,99	CH Flight Stick Pro
87,99	Wing Man Extreme
99,99	MS Sidewinde 3D Pro+Fury3

Hardware

150,00	4-Speed CD Rom
230,00	6-Speed CD Rom
400,00	Quantum Fireball 1,2GB
70,00	Cherry Tastatur Win 95
650,00	Pentium Board+Intel P100
150,00	PS/2 4MB Ram Modul
300,00	PS/2 8MB Ram Modul
180,00	Sound Blaster 16 Vibra
290,00	Sound Blaster 32 pnp

Vorkasse DM 6,90 (Euroscheck (bis DM 400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM 10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal.
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

Ab DM 250 keine Portokosten

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

CYBERIA 2

Enttäuschung:
Der erste Teil war
ein Meilenstein,
der zweite ist
es nicht mal
ansatzweise.



XATRIX

Wenn Ihr eine eMail an Zak loswerden wollt oder mehr Infos über "Cyberia 2" haben, schlüpft in die Xatrix-Homepage:
<http://www.xatrix.com/>.



Der Doc ist auf Eurer Seite und bittet um Hilfe

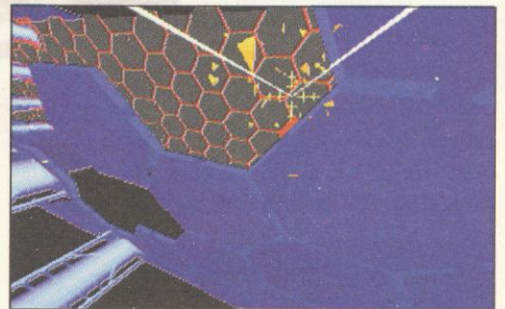


Tief einatmen, bitte! Löst Ihr ein Rätsel falsch, gibt's Giftgas als Belohnung

Es ist verrückt, aber geht der Branche so langsam die Kreativität ab? Nie wurden dermaßen viele Sequels und Nachfolger gebastelt, wie in den letzten zwölf Monaten – wird der Consumer womöglich nur gemolken, um die Kohle in sinnlos-teure Multimedia-Movies zu stecken, für die Hollywood-Schauspieler angeheuert werden? Sieht man sich Xatrix' "Cyberia 2" an, wird dieser Eindruck nur bestätigt. Teil 1 gehörte vor gut eineinhalb Jahren zu den besten Render-Abenteuern, nicht zuletzt wegen der innovativen Mischung aus optisch grandioser Ballerei und deftiger Rätselkost. Doch was damals grafisch so beeindruckend war, ist heute gerade so interessant wie die Zeitung von vorgestern, und "Cyberia 2" macht sogar einen noch älteren Eindruck. Die Handlung setzt sich glücklicherweise nahtlos fort: Held Zak, der große Cyber-Super-Kämpfer, ist mit seinem "Cyberia"-Flieger abgestürzt, wird von Auftraggeber Corbin gerettet und eingefroren. Nach einigen Jahren des Fröstelns wird

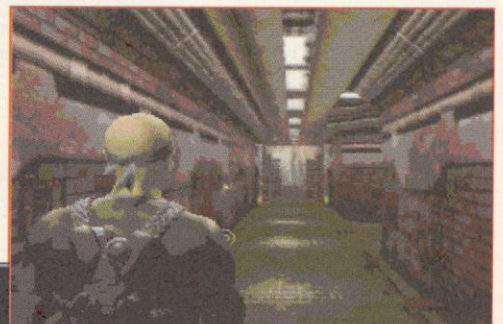


Hier ruht Zak: Blaugefroren und ohne heiße Träume

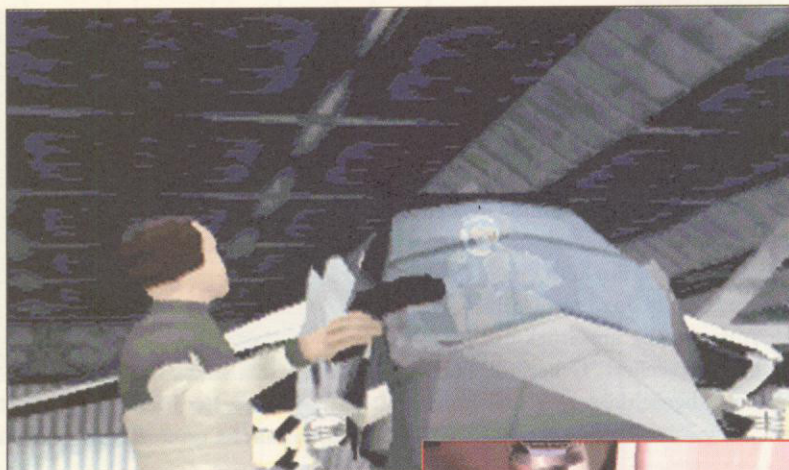


Den Zugang zum Computer schießt Ihr Euch durch Bienenwaben frei

Zak plötzlich zu neuem Leben erweckt und schießt sich diesmal gegen seinen alten Auftraggeber, die Free World Alliance, durch zahllose Level. Die FWA wird nämlich mittlerweile von Corbin dominiert, der einen neuen Giftstoff gefunden hat und diesen auf die Menschheit loszulassen gedenkt. Eine kleine Gruppe innerhalb der FWA stellt sich gegen ihn und gibt Euch den Auftrag, das Gegengift zu besorgen und die Fabrik, in der Corbin produziert, zu vernichten. An Eurer Seite hab Ihr dieses Mal ein nettes **Mädchen**, das, wie sich am Schluß herausstellt, zu Corbin eine ganz besondere Beziehung hat



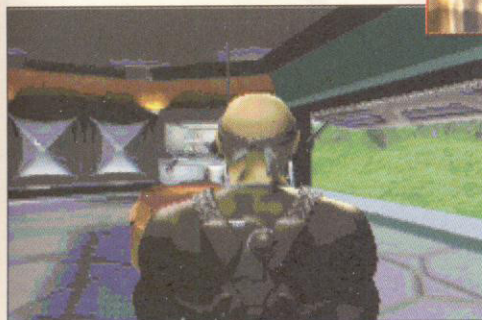
Im Tunnel erschießt Ihr Minen und Motorräder. Leider fehlen in den Action-Parts Objekte, die man verschonen muß, wie im ersten Teil.



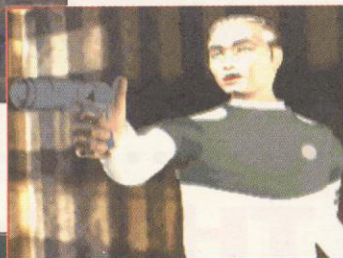
**Rettung in höchster Not:
Eure Freundin und Ihr Gleiter**



**Mit der Tastatur steuert Ihr
Zak per pedes durch die Gänge,
während Ihr mit der Maus...**



**...das Fadenkreuz bewegt und eventuelle
Gegner in die ewigen Jagdgründe schickt**



**Großkalibrig:
Corbin hat Euch
bei der Geheim-
operation gestellt
und spielt mit
Eurem Leben.**

sprengen. Danach schlägt Ihr Euch zu der Fabrik durch, überlebt mit etwas Glück einen elektromagnetischen Supersturm. In der Fabrik sammelt Ihr erneut Daten, stellt einen Gegenmittel zum Gift her, aktiviert den Selbstzerstörungsmechanismus und fetzt Euch zu guter letzt mit Oberbösewicht Corbin. Dabei erwarten Zak erneut gerenderte Flugsequenzen, in denen mit Maus oder Stick auf alles gelasert wird, was sich bewegt. Erstmals kommt es auch zu Schußwechseln, in denen unser Held in einem Kfz oder zu Fuß unterwegs ist. Die Rätsleinlagen sind in "Cyberia 2" weniger zahlreich als im ersten Teil und obendrein qualitativ nicht grandios. So müssen fast ausschließlich irgendwelche Türschlösser mit abgedrehten Kombinationen oder extra-schweren Logik-Rätseln geöffnet werden, die die tumben Mitarbeiter der FWA wohl auswendig gelernt haben, denn sie marschieren ungehindert durch die Tore. Zudem sind die Rätsel wesentlich mörderischer und hinterhältiger geworden, denn nur einmal auf den falschen Knopf gedrückt führt dazu, daß grünes Gas ausgestoßen wird, das Euch vom Haar bis zu den Sohlen auffrißt. Entgegen der fast klaren Gliede-

und die Euch als Pilotin durch die Welt der FWA gondelt. Sie gibt Euch, zusammen mit einem Kumpel in der Funkzentrale der rebellischen FWA-Sektion, Tipps zum Spiel und manchmal auch Feuerschutz. Am Ende schenkt sie Euch gar ein Schäferstündchen auf einer stillen Waldlichtung unter sternenverhangenem Himmel. Doch der Weg bis dahin ist weit und steinig und wie schon in Teil 1, müßt Ihr ihn Euch freischießen oder rätseln. Zuerst muß Zak aus seinem FWA-Heim fliehen. Nun muß er das gegnerische Hauptquartier ausspionieren, die Daten für die Giftgasfabrik aus einem streng gesicherten Computer mopsen und das HQ im Endeffekt

SOFTSPOTS!!

Screensaver
& Kalender

19.95



29.95

SPIELE · CD-ROM SPIELE · CD-ROM

5TH MUSKETEER	DV	79.95	MAGIC CARPET-M. DISK	DV	24.95
ALBION	DV	99.95	MANAC MANSION	DV	19.95
ASSEMBLY	DV	79.95	MANAC MANSION 2	DV	34.95
BATTLE ISLE 3 (WIN95)	DV	79.95	MECHWARRIOR 2	DV	89.95
BATTLEHAWKS 1942	DA	84.95	MICROSOFT	DA	24.95
BAVERN MACHEN (SCREENS)	DV	19.95	MISSION CRITICAL	DV	89.95
BINGO	DV	89.95	MORTAL COIL	DV	79.95
BIOFORCE GOLD*	DV	89.95	MYST	DV	89.95
BLERISS	DV	69.95	NCAA BASKETBALL	DA	24.95
BODY SLAM WRESTLING	DA	19.95	PAM ANDERSON (SCREENS)	DA	19.95
BRANDIED 13	DV	79.95	PANZER GENERAL II	DV	74.95
BURIED IN TIME	DV	79.95	PATRIOT	DV	29.95
CAC - MISSION DISK	DV	29.95	PELODIO	DV	a.A.
CAESAR	DV	29.95	PHANTASMAGORIA	DV	89.95
CAESAR II	DV	89.95	POLE POSITION	DV	89.95
CAPITALISM	DV	89.95	PRO PINBALL - THE WEB	DV	59.95
CHERRY	DV	79.95	QUEST FOR FAME-MUSIC ADV.	DA	99.95
COMMAND & CONQUER	DV	89.95	RAN TRAINING 2	DV	79.95
CAC - MISSION DISK	DV	29.95	REBEL ASSAULT II	DV	74.95
COMMAND&CONQUER 2*	DV	89.95	REVOLUTION X	DA	99.95
COND. O.T. NEW WORLD*	DV	79.95	RIDDLE OF MASTER LU	DV	89.95
CRITICAL PATH	DV	29.95	STAR CONTROL 3*	DA	a.A.
CYBERMAGE	DV	89.95	STAR TREK: A FINAL UNITY	DV	94.95
CYBERSPEED	DA	84.95	STAR TREK: OMNIPEDIA	DV	89.95
*CP	DV	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION	DV	99.95
DARK SUN I	DA	19.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 2	DV	99.95
DARK SUN II	DA	39.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 3	DV	99.95
DAS SCHWARZE AUG I	DA	39.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 4	DV	99.95
DAS SCHWARZE AUG II	DA	79.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 5	DV	99.95
DEN BRUDERZWEIGEL	DV	34.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 6	DV	99.95
DER PLANER - MISSION DISK	DA	79.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 7	DV	99.95
DESCENT	DA	79.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 8	DV	99.95
DESCENT 2*	DA	99.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 9	DV	99.95
DESCENT-MISSION DISK	DA	49.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 10	DV	99.95
DIE FUGGER 2*	DV	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 11	DV	99.95
DISCOWORLD (OT. UNT.)	DA	79.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 12	DV	99.95
DRAGON LORE	DV	29.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 13	DV	99.95
DUNE I	DV	29.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 14	DV	99.95
DUNGEON KEEPER	DV	99.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 15	DV	99.95
EARTH SIEGE 2*	DV	a.A.	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 16	DV	99.95
EARTH SIEGE-MISSION DISK	DV	54.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 17	DV	99.95
ENDORPHIN	DA	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 18	DV	99.95
EYE OF THE BEHOLDER II	DV	19.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 19	DV	99.95
EYE OF THE BEHOLDER III	DV	29.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 20	DV	99.95
F1 GRAND PRIX 2	DV	99.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 21	DV	99.95
FATAL RACING	DV	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 22	DV	99.95
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	DV	59.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 23	DV	99.95
FRANKENSTEIN	DV	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 24	DV	99.95
GABRIEL KNIGHT 2*	DV	85.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 25	DV	99.95
GRAND PRIX MANAGER	DV	94.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 26	DV	99.95
HA-O-TATE	DV	39.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 27	DV	99.95
ICE & FIRE	DV	79.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 28	DV	99.95
JAGGED ALLIANCE	DV	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 29	DV	99.95
JUDGE DREDD	DA	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 30	DV	99.95
KNIGHTS OF XENTAR	DV	99.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 31	DV	99.95
LESURE SUIT LARRY COLL. 1-6	DV	99.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 32	DV	99.95
MAGIC CARPET	DV	39.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 33	DV	99.95
MAGIC CARPET 2	DV	89.95	STAR TREK: THE NEXT GENERATION 34	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 35	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 36	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 37	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 38	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 39	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 40	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 41	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 42	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 43	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 44	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 45	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 46	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 47	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 48	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 49	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 50	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 51	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 52	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 53	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 54	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 55	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 56	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 57	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 58	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 59	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 60	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 61	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 62	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 63	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 64	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 65	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 66	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 67	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 68	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 69	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 70	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 71	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 72	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 73	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 74	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 75	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 76	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 77	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 78	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 79	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 80	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 81	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 82	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 83	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 84	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 85	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 86	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 87	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 88	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 89	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 90	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 91	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 92	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 93	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 94	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 95	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 96	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 97	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 98	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 99	DV	99.95
			STAR TREK: THE NEXT GENERATION 100	DV	99.95

*= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Außerdem viele
Spiele-Lösungen
vorhanden!

Panzer General DA 29,95

Comanche +M.Disk1-2 DA 49,95

Silent Steel (4 CD) DV 89,95

Mousepad ab Bestellwert
von DM 100,- GRATIS dazu!



Weitere
Neuheiten und
Sonderangebote bitte
abfragen. KOSTENLOSEN
KATALOG anfordern!
Händleranfragen
erwünscht.

Ladenlokal:
Mediathek Apollo
Glockenblumenstr. 15
85551 Heimstetten
Mo-Sa: 10:00-12:00 und 15:00-21:00

Lieferung solange Vorrat reicht. Es gelten unsere AGBs, die auf Wunsch zugesandt werden.
Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Die Annahmeverweigerung von bestellten Waren ist
gesühnlichpflichtig! Unfreie Retouren werden nicht angenommen.

BESTELLCOUPON einreichen an:
SKYmedia Entertainment, Postfach, 85551 Kirchheim

Schicken Sie mir:

Versandart: Paketservice (UPS)
Versandkosten: Vorkasse/Kreditkarte: Inland = DM 10,-
Ausland = DM 20,-
Nachnahme (nur Inland) zzgl. DM 7,- = DM 17,-

Zahlungsart (Bitte ankreuzen) ☐ Nachnahme
☐ VISA ☐ E ☐ MasterCard
☐ Ich zahle per Eurocheck.
(Bitte Kartennr. angeben)

Bankinstitut _____
Kreditkartennr. _____ (16stellig)
Gültig bis _____ Kreditkartennr. _____

Name, Vorname _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum/Unterschrift _____



"Waffe weg, oder es knallt!"
Zak hat auf dem Flugdeck ein kleines, aber nicht unlösbares Problem.

rung in „Cyberia“, wechseln sich dabei in „Cyberia 2“ Puzzle- und Actioneinlagen ständig ab. Wie schon im ersten Teil, segnet Zak in „Cyberia 2“ regelmäßig das Zeitliche, denn der Tod lauert hier sprichwörtlich an wirklich jeder Ecke. Glücklicherweise hat unser Superheld nicht nur neun, sondern unendlich viele Leben. So darf er also die Szene, in der er als letztes gestorben ist, so oft neu beginnen, wie Ihr ihn laßt. Einen Trost gibt es immerhin: Da die Jagd auf Corbin nur unter größter Aufopferung am Stück durchgespielt werden kann, speichert „Cyberia 2“ nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Abschnitt automatisch.

kn



Diesmal fliegt Ihr nicht nur schießend, sondern macht auch Straßen unsicher



Es ist wirklich schade, warum hat Xatrix nur so schlampig gearbeitet? Vielleicht haben wir zuviel erwartet, aber „Cyberia 2“ ist in keiner Weise besser, als der bereits über ein Jahr alte Vorgänger. Die Rendergrafik ist ganz hübsch, aber nicht sonderlich beeindruckend, die Figuren sind häßlich wie eh und je und Zaks Freundin erinnert an ein Osterei mit Brüsten und Beinen. Die Ballereien sind altbekannt, nur dieses Mal um einiges schwerer. Und auch die Rätsel waren in „Cyberia“ wesentlich logischer und zahlreicher. Die unprofessionelle deutsche Sprachausgabe setzt dem Ganzen die Krone auf und ist zudem unfreiwillig komisch, was das Spiel jedoch wieder aufwertet. Wer gern mit seiner Maus ballert, darf an dem Action-Eintopf schnuppern, alle anderen spielen besser den ersten Teil nochmal:

Der ist besser und mittlerweile auch wesentlich billiger.

GEHT SO

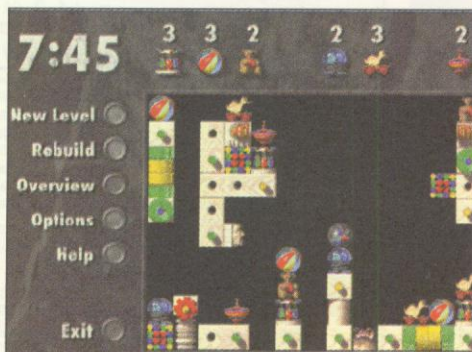
Name	Cyberia 2	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	20 MByte
Hersteller	Xatrix/Virgin	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	..einstellbar	Steuerung	Joystick, Maus
Preis	..ca. 100 Mark	Extras	..keine
Spieler	..1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik 72%
Sound 58%
Spielspaß

67%

THINK-X



In der „Easy“-Spielstufe sind die Level besonders bunt

So machen Wiederveröffentlichungen Spaß: Viel kurzweilige Klobelei für wenig Geld

Der eine oder andere wird bei der Erwähnung des Namens Think-X sicherlich ins Grübeln kommen; gab es da nicht mal... Genau! Think-X ist die Wiederauflage des alten Max Design-Denkspiels „Think Cross“ von 1991, das wiederum ein recht dreister „Puzznic“-Ripoff war, einer der am häufigsten geklonten Titel der Spielegeschichte. Das Prinzip ist ebenso simpel wie anspruchsvoll: Auf dem Bildschirm befindet sich eine bestimmte

Anzahl bunter Steine. Identische Klötzchen verschwinden, sobald sie sich berühren. Ziel ist es, wie könnte es anders sein, den ganzen Screen klötzchenfrei zu bekommen, was in ein ganz schönes Geschiebe ausarten kann. Denn was sich anfangs noch recht gemütlich anläßt, wird bald zu einer großen Herausforderung, die Hand und Hirn gleichermaßen beansprucht. Neben dem

Grundprinzip – die Steine gehorchen der Schwerkraft – erschweren verschiedene Hindernisse das Vorankommen in die nächste Spielstufe, wie Giftpfützen, Laserkanonen und ein Zeitlimit. Obwohl das Konzept bereits einen meterlangen Bart hat, hält einen Think-X immer wieder mal ein Stündchen von der Arbeit ab. Zahlreiche (168 Stück), geschickt designte Level, ansehnliche Grafiken und der moderate Einstiegspreis von nur ca. 40 Mark machen das Produkt der österreichischen Newcomer JoWooD Productions zu einem empfehlenswerten Knobelspaß. mg

Name	Think-X	System	Windows 3.1/95
Genre	Denkspiel	Festplatte belegt	1 MByte
Hersteller	JoWooD Productions	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	..einstellbar/mittel	Steuerung	Maus
Preis	..ca. 40 Mark	Extras	..keine
Spieler	..1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		25
empfohlen		40
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik 56%
Sound 41%
Spielspaß

66%
Demo auf



Versand Service GmbH

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BETRAYAL AT KRONOR KOMPL. DEUTSCH	19,90
BUNDESLIGA MANAG. HATTRICK SUPPORTER K.D.	9,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
DELTA -V- 3,5"	15,90
DER TRAINER KOMPL. DT.	9,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	49,90
HANSE DE LUKE KOMPL. DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.D.T.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER-OXYD KOMPL. DEUTSCH	9,90
REUNION KOMPL. DT.	9,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	15,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	15,90
SUBWARR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL -OUTPOST- (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	89,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	19,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS - SIERRA -	65,90
ACROSS THE RHEINE KOMPL. DT.	49,90
AFTER LIFE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS. *	69,90
AIR HAVOC CONTROLLER	29,90
ALBION KOMPL. DT.	29,90
AL UNISER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE LOGIC (SSI) - SKYREALMS -	29,90
ALONE ODYSSEY DT. ANLEITUNG	24,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	79,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ANIMAL 1861-1865 KOMPL. DT.	75,90
ANIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOOM KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	14,90
ARDENNEN - DIE GROSSE SCHLACHT - KPL. DT.	79,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	69,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL. DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. III	89,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	89,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINUM COLLECTION	29,90
BAO FLIGHT SHIP FOR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BARYON DT. ANLEITUNG	49,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECHANCE COLLECTION DT. ANL.	19,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLES IN TIME (IQOP)	69,90
BEAVIS & BUTT-HEAD - VIRTUAL STUPIDITY - DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIG FISH KOMPL. DT.	49,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	39,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLISSKOMPL. DT.	49,90
BOLO DT. ANL.	49,90
BRANDHEAD 13 KOMPL. DT.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER I KOMPL. DEUTSCH	14,90
BURN CYCLE KOMPL. DEUTSCH	19,90
BURNING STEEL & MISSION 1-3 KOMPL. DT.	49,90
BURNING STEEL DT. ANL.	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CAR & DRIVER + STORMOVNIK SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLET (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *	69,90
CHERRY. ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. *	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	49,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH - MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION /	99,90
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 / KOMPL. DT.	99,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	89,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION (D/VEI)	29,90
COMMAND ASCENT OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ *	89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANL.	24,90
CRUSADE - GREENWOOD - KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH *	75,90
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING-KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
CYBERSTORM *	49,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
D* KOMPL. DEUTSCH	85,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS SCHWARZE AUG (DSK) KOMPL. DT.	39,90
DAVEN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION II - KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHKEEP AD & DT. ANLEITUNG *	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	79,90
DEFCON V	69,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DESCENT DT. ANL.	25,90
DESCENT - LEVENSST. OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	89,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	39,90
DISCOWOLD DT. ANL.	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.D.T.	29,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	14,90
DUNE NUKEM 3D (ISHARWARE)	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 & 2 KOMPL. DT. *	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2 *	79,90
ECHO TRAC DOLPHIN KOMPL. DT.	49,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	99,90
ENTOMOPHOB - THE PLAGUE -	49,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG *	59,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90

CD-ROM-GAMES

EXTREME PINBALL. DT. ANLEITUNG	79,90
F1 MANAGER KOMPL. DT. (SW2000) *	75,90
F14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FANTASY GENERAL - SSI -	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG *	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	89,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONG KONG	39,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY MADRID	49,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAII/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	99,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV)	99,90
THRUSTMASTER FORMULA 72-LENNKRA *	279,90
FRANKENSTEIN - INTERPLAY - DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 2 (WIN - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINE DT. HANDBUCH	19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 - BEAST WITHIN - KOMPL. DT.	85,90
GAMETEX COLLECTION INCL. 5 SPIELE	85,90
FRONTIER-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLINS 3	29,90
GONE FISHIN	29,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	89,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATTRICK (IKARION) KOMPL. DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	49,90
HIXEN DT. ANL.	49,90
HI-OCTANE KOMPL. DEUTSCH	29,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH	29,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS 2	79,90
HUGO WALLE NEUEN LEBENS KOMPL. DT.	29,90
IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH	89,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *	69,90
IT CAME FROM THE DESERT - 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHN MADDOEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUKE KOMPL. DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT.	34,90
KLUCK IN FLY GAMEPACK	9,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE -	39,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LARRY 1 - 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LINKS 386 COURSE RIVERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	19,90
LITL DVL	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	19,90
LODGEOWNER NETWORK - KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTUS/SMART/EXTRABATT KOMPL. DT.	69,90
LUCAS ARTS ARCHIVE - INKL. INDIANA JONES 4 /	29,90
SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	29,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 /	79,90
DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAC NEWS INCL. EXTRABATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS.	39,90
STERNENSCHEIFE, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.I. KOMPL. DT.	79,90
MAGNET CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTERPIECE COLLECTION MENZOBERANZAN /	29,90
AL GADIM - RAVENLOFT 182 / DARK SUN 182	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II - CLANS - KOMPL. DT.	85,90
MECHPACK 5 (KOD MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	49,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3-5	35,90
MILLENNIA - ALTERED DESTINIES - KOMPL. DT.	69,90
MIRAGE	79,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	29,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST INKL. STRATEGIEHANDBUCH KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	39,90
NASCAR TRAC PACK	29,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA LIVE FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	89,90
NHL 95 CLASSIC 5-DT. ANLEITUNG	24,90
NICKEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCOTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INCL. KOMPL. DT. *	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OBESIVE KOMPL. DEUTSCH *	24,90
OLDTIMER INCL. MAUSMATE KOMPL. DT.	24,90
ORGANIC ART - SCREENSAVER - KOMPL. DT.	59,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
PATRIOTZER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT GENERAL II MAP EDITOR & SCENARIO	49,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. HANDBUCH	89,90
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK DT. ANL.	39,90
PGA 486 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	85,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ - 17⁰⁰

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

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

CD-ROM-GAMES
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

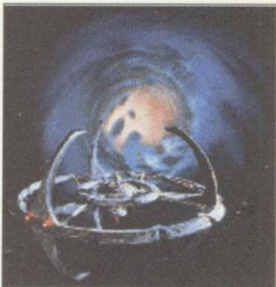
CD-ROM-GAMES

PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PIRATES GOLDI DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL - MAYAN ADVENTURE - (WIN 95) K. DT.	85,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
POLICE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POO CHIMP! KOMPL. DT.	29,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	29,90
POWERHOUSE V 1.2 - SIMULATION KOMPL. DT.	19,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	39,90
PRIME OF PEPRA COLLECTION	29,90
PRISONER OF ICE K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	45,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	54,90
PSYCHO DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHECY - DT. ANL.	29,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	49,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT KOMPL. DT.	89,90
REBEL ASSAULT K.D. KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR -	24,90
RENEGADE - RETURN TO JACOBS STAR - SSI -	65,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL. DEUTSCH	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	79,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	54,90
RIPPER KOMPL. DT. *	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANL.	79,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	29,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT. *	45,90
RUSSELLSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!)	29,90
SAM & MAX HIT THE ROAD - LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SEATTLE ÜBER RIVA KOMPL. DT. *	75,90
SCHLEIFFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DT.	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	69,90
SHADOW OF THE CATS KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHANNARA ENGL. VERSION	79,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SILVERS DT. ANL.	49,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	69,90
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER	85,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	24,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	89,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH /	29,90
SIM - TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM ISLE - MAXIS -	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	69,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNKY DT. ANLEITUNG	79,90
SLEIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	19,90
SPEED HULK CLASSICS	39,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	24,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	29,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG *	59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER /	79,90
PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYCAST: THE GREAT GAME KOMPL. DT. *	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	49,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	69,90
STAR TREK JUDGEMENT RITES - (WHITE LABEL)	19,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL. DT.	69,90
STARTRUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS - SSI -	69,90
STONEKEEPER KOMPL. DT. - INTERPLAY	69,90
STORM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER - CLASSICS - DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. *	69,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH *	75,90
SU-27 FLANKER	49,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SUPER STAR WARS KOMPL. DEUTSCH *	65,90
SUPERTRETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNCRIDE PLUS (CLASSIC)	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMCHEF FORCE	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	59,90
TEMPST 2000 DT. ANL.	59,90
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
TERMINAL VELOCITY - VOLLVERSION -	59,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION	69,90
TERMINATOR PERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT.ANL.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	69,90
THE DYNASTY WARS	69,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATE	69,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	69,90



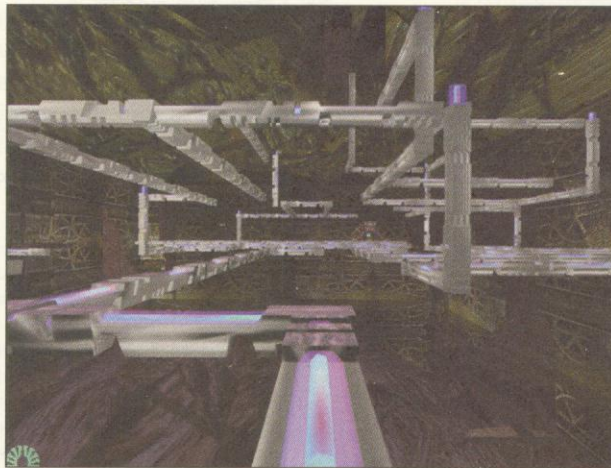
Im ersten "Deep Space Nine"-Computerspiel bedrohen außerirdische Drohnen die Station

STARDATE



"Harbinger" spielt zur Stardate 48987.7 und damit zeitlich genau zwischen der dritten und vierten "Deep Space Nine"-Fernsehstaffel, was auf die Handlung allerdings keinen Einfluß hat. Nur einmal bemerkt Odo, bei unerkannten Eindringlingen könne es sich auch um weitere Gestaltwandler handeln, und die "Defiant" käme zu spät, um DS9 zu retten.

DEEP SPACE NINE - Harbinger



Farbrikhalle in Gamma-Quadranten: Banik muß den richtigen Weg über die Stahltrossen finden

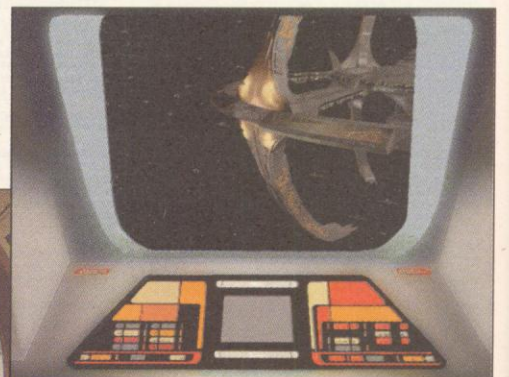
Stardate 48987.7: Der unerforschte Gamma-Quadrant birgt bekanntermaßen viele Überraschungen, und so reagiert der junge Diplomat Banik vom Volk der Tirrioner verhältnismäßig ruhig, als er von unbemannten Drohnen angegriffen wird. Banik ist auf dem Weg zur Raumstation "Deep Space Nine" und schon nahe am Wurmloch, das ihn in die Sicherheit des föderalen Universums rettet. Dort tobt zwar gerade ein Plasmasturm um die fast vollständig evakuierte DS9, aber natürlich schafft es Banik noch bis zu der Raumstation.

Die Drohnen folgen Banik und bedrohen DS9, der Plasmasturm tobt in unverminderter Stärke und schneidet alle Außenkontakte ab, die fremde Rasse der Scythians aus dem Gamma-Quadranten will mit der Föderation verhandeln und

ein hoher Diplomat wird ermordet. All das hängt irgendwie zusammen, und Ihr habt in der Rolle von Banik die Aufgabe, diese Rätsel zu lösen und die Station zu retten. Auf der ersten der zwei "Harbinger"-CD-ROMs spielt die Handlung komplett auf "Deep Space Nine", genau zur Halbzeit verlagert sich das Geschehen dann in den Gamma-Quadranten, wo eine verlassene Fabrik von Außerirdischen irgendwie mit dem titelgebenden "Harbinger" zusammenhängt. Herauszufinden, was "Harbinger" eigentlich ist, gehört zu den Spielaufgaben.

Ihr erlebt das Geschehen zwar durch Baniks Augen, aber es wird

nicht in scrollendem 3D, sondern auf umklappenden Standbildern gespielt, die von der Maus in die gewünschte Richtung weitergeschaltet werden. Das erschwert die Orientierung in der engen Raumstation unnötig, erst im Spielverlauf lernt man, von welchem Bild aus Abzweigungen weiterführen. Die Konversationen mit anderen Personen führt Banik per Sprachausgabe im **Multiple-Choice-Verfahren**: Meist stehen drei bis sechs Sätze zur Verfügung, von denen einer ausgewählt wird. Während der teilweise sehr



Außenansicht: Im Runabout verteidigt Banik die Deep Space Nine



Diplomat Banik im Gespräch mit den Sythians, was wegen Sprachschwierigkeiten nicht ganz einfach ist

INFOGRAMMES
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

Paris **1995**, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimli-



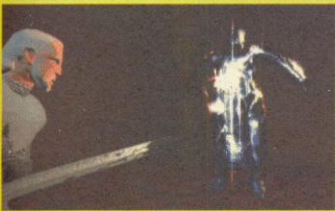
chen Be-
gegnung
mit Wolfram,
dem teuflischen
Mönch aus dem
14. Jahrhundert.
Warum verfolgt

Wolfram ihn bis in die Gegenwart und
entführt seine Verlobte in die Vergan-



genheit? Wie ist
dies überhaupt
möglich? Was
verbindet ihn
mit dem Schick-
sal der letzten
Tempelherren...?

Um seine Freundin zu retten, muß er durch
das **TIMEGATE** zurück in das Jahr **1329**,
doch hier beginnt das Abenteuer erst wirk-
lich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit
beeindruckenden 3D-Mappings und Gou-



randshading be-
gegnet William
in über 1000 3D-
Echtzeit-Anima-
tionen 40 ver-
schiedenen
Charakteren mit

Intelligent Movement in den Kampfsequen-
zen. Wird er sich gegen die Mächte der
Dunkelheit durchsetzen können; das
unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und
in seine Zeit zurückkehren...?!

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

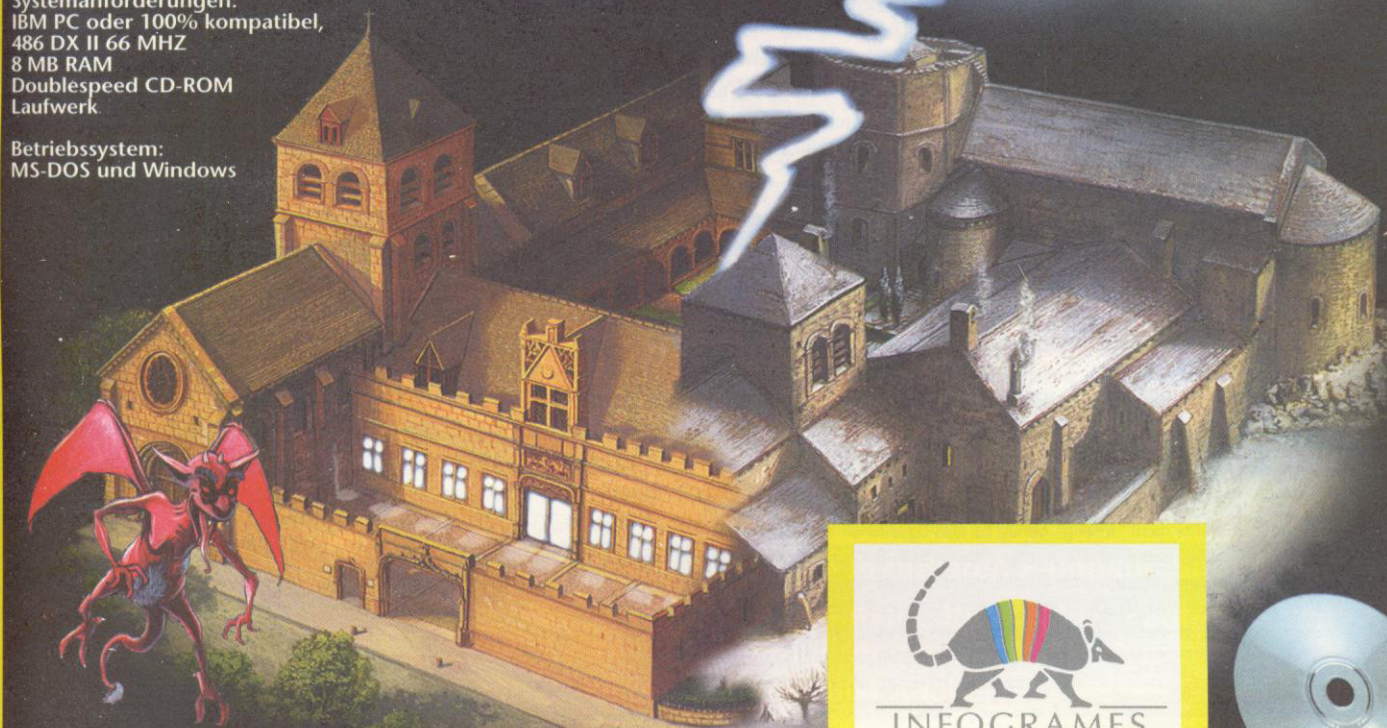
Betriebssystem:
MS-DOS und Windows

Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

TIME GATE

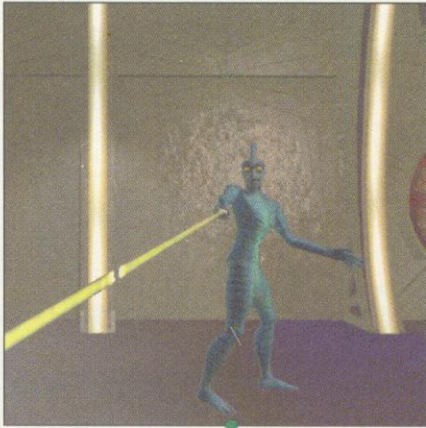
Chapter One

KNIGHT'S CHASE



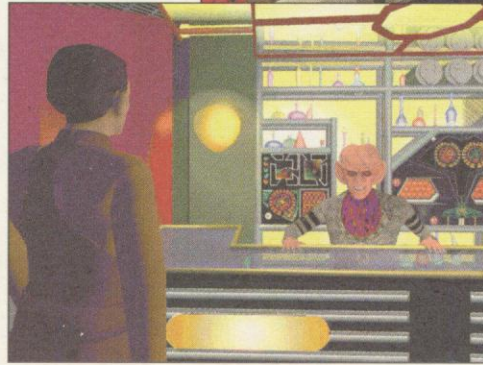
Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5b · 50670 Köln





Schirmmützel mit Außerirdischen im Lagerraum von DS9

Odo verhört Quark – der Ferengi steht auf der Liste der Verdächtigen ganz oben

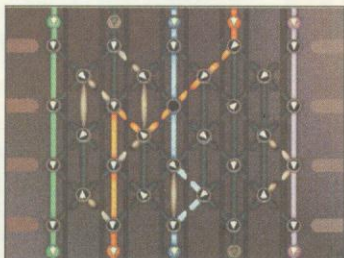


Multiple-Choice Gespräch mit Kira Nerys im Stationsaufzug

Außerirdische jagen und betäuben oder darf in vorberechneten Weltraumgefechten aus seinem "Runabout" auf feindliche Raumschiffe schießen. Letztere erreichen zwar bei weitem nicht "Rebel Assault"-Niveau, sind aber für ein Adventure ganz ordentlich ausgefallen; leider können sie von Adventure-Puristen nicht übersprungen werden. Lediglich in den Optionen kann der Spieler als Ensign, Lieutenant oder Captain mit dem Rang die Schwierigkeit wählen.

Die Grafiken im Adventure-Teil machen einen zwiespältigen Eindruck: Zwar erstrahlt die Station durchgehend in SuperVGA, aber es gibt nur wenig bewegte Animationen. Die detaillierten Personen sind aus Polygonen aufgebaut und vorberechnet, das Ergebnis wird bei (eher sporadischen) Bewegungen von den CDs abgerufen. Ohne fundierte Englischkenntnisse sollte sich kein Trekkie an die getestete Originalversion wagen, dazu stehen die gesprochene Dialoge viel zu sehr im Vordergrund. Ob eine deutsche Fassung (möglicherweise mit den "Original" Synchronsprechern) erscheint, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

ste



Eines der typischen Rätsel: Die Energieströme eines Runabout müssen manuell rekonfiguriert werden

langen Dialoge bewegen die Gesprächspartner den Mund und blinzeln passend zur Dramatik des Gesagten mit den Augen; mehr passiert selten, und leider kann der Redefluß auch nicht gestoppt werden. Immerhin sprechen die Originalschauspieler aus der Serie auch ihre Rollen im (englischen) "Harbinger"; von der Standardcrew fehlen nur Chefsingenieur O'Brien und Stationsarzt Dr. Bashir.

Gesteuert wird komplett mit der Maus, die sich bei Bedarf selbsttätig in den jeweils benötigten Cursor verwandelt, egal ob Banik Gegenstände aufnehmen soll oder ein Fadenkreuz zum Phaser-Feuern braucht. Verben oder gar ein richtiges Inventory spendierte Hersteller "Viacom NewMedia" dem Adventure leider nicht.

Zwischendurch gibt es mehrere kurze Actioneinlagen; Banik muß auf der Station



GEHT SO

Ich habe mehr erwartet: Schade, daß wir auf DS9 nicht mehr erkunden können. Stattdessen pendeln wir im Auftrag von Sisko & Co. zwischen wenigen Orten, verlaufen uns ständig, lösen zu wenig Rätsel und langweilen uns während der Dialoge. Wer starrt schon gerne minutenlang auf einen unbewegten Bildschirm – da wandern auch die Gedanken des größten Trekkies in ferne Galaxien mit richtigen Abenteuern. Außerdem geht es mir in der zweiten Hälfte nicht "trekkig" genug zu. Das Geschehen in der außerirdischen Fabrik könnte in jeder anderen SciFi-Serie auftauchen. Spaß macht die spannende Geschichte, aber außer der "Wie geht's denn aus"-Neugier gibt es keine größere Motivation. Wem StarTrek egal ist, der findet bessere SciFi-Adventures wie etwa "The Dig"; Trekkies zählen zu der Spielspaßwertung (je nach DS9-Begeisterung) noch 5-15 Prozent.

Name	Deep Space Nine		
Genre	Adventure		
Hersteller	Viacom NewMedia		
Niveau	mittel		
Preis	100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	
Anleitung		✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blas	GMidi	Audio
	✓	✓	

System DOS
Festplatte belegt 10 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras ... Verpackung im DS9-Look

Grafik 55%
Sound 77%
Spielspaß

58%

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

Die Importabteilung empfiehlt:

IBM DISKETTE:

Cobra Mission US 99.00
Metal & Lace US 84.00

IBM CD-ROM:

Advanced Civilisation 99.00
Blood Bowl US 49.00
Battleground Ardennes US 109.00
Celtic Tales (KOEI) US 99.00
Crusader - No Remorse US 99.00
D-Day-America invades US 109.00
Great Naval Battles IV US 109.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor) 99.00
Knights of Xenthar US 99.00
Lost Treasures o. Infocom US 99.00
Mechwarrior II (WIN 95, NETZ-WERKFÄHIG!!!) EV 79.00
Mechwarrior II Missions US 49.00
This means War US 69.00
Power Dolls (Megatek) US 89.00
Romance of the three Kingdoms IV (Neu von KOEI!!!) US 99.00
Shockwave Assault US 89.00

Knüllersammlungen:

20 Wargame Classics

20 Strategiespiele 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, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Panzer General, Western Front. US-Vers., CD. nur 99.00

Might & Magic Trilogy

Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 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

Gold Box

Die Vergottten Realms-Saga von SSI: Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret o. t. Silverblades. US-Vers. 1 3.5"-Disk 39.00

Ultramegagoldbox

9 AD&D-Spiele: Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur 109.00

Ultramega-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

Ultimate Fantasy Bundle

Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version, CD-ROM. 79.00

AD&D Masterpiece Collection

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

Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version nur 59.00

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

War at Sea Collection

Sammlung mit Lost Admiral, Grandest

Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59,00

Carriers at War Collection

Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99,00

Perfect General II Collection

Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79,00

V for Victory Collection

Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version. 79,00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD 24,95
Schicksalsklinge Lösung 24,95
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29,80
Sternenschweif Audio-CD 24,95
Sternenschweif Lösung 24,95
Sternenschweif T-Shirt XL 29,80
DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regalstand. 79,95
DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29,95 + Porto.

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, Warship, Mech Brigade, Sons of

Liberty, Second Front, Western Front, Sword of Aragon, Waterloo, President Elect. Pro Titel 29.00

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:

Clash of Steel US 39.00
Carrier Strike US 39.00
Gateway II: Homeworld US 29.00
KA 50 Hokum DA 19.00

IBM CD-ROM:

1944-Across the Rhine DA 79.00
Aces of the Deep US 49.00
Allied General US 39.00
Apache Longbow US 69.00
Battle Stations DA 39.00
Burning Steel II DA 29.00
Burning Steel III DA 49.00
Colonization DV 59.00
Empire II US 49.00
Fade to Black DV 49.00
Falcon 3.0 Gold DA 69.00
Gabriel Knight II DA 79.00
Heroes of Might & Magic US 49.00
Master of Orion & Ufo DA 59.00
Master of Magic DV 39.00
Megatraveller I DA 39.00
Megatraveller II DA 39.00
Mechwarrior II Missions EV 49.00
Sierra Soundtrack Audio-CD 19.00
Thunderscape US 69.00
Theme Park DV 69.00
Tiberium Massaker (f. C&C) 39.00
Die Total verrückte Rallye 19.00
Transport Tycoon DV 49.00

Campaign Cartographer

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

... 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
Graf-Adolf-Str. 41
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop
Ostwall 61
47798 Krefeld

Fantastic Shop
Mörgensstr. 4
52064 Aachen

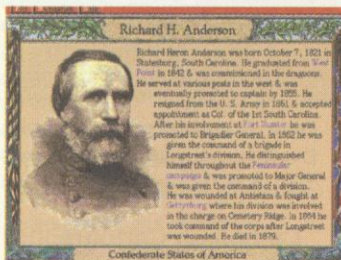
Fantastic Shop
Habsburgerring 18-20
(Rudolfpl.)-50672 Köln

The WAR College

EZRA SIDRAN



Der exzentrische geistige Vater und Hauptprogrammierer von "The War College" erschien in der Redaktion im Mantel eines Generals der Sowjetarmee. Das Erschaffen des ultimativen Schlachtensimulators war schon seit langem sein Wunschtraum. Den erfüllte er sich mit dem Universal Military Simulator, kurz UMS, für den Atari ST. Der Nachfolger UMS II wiederholte den Erfolg des in der Fachpresse gefeierten Vorgängers auch auf dem PC.



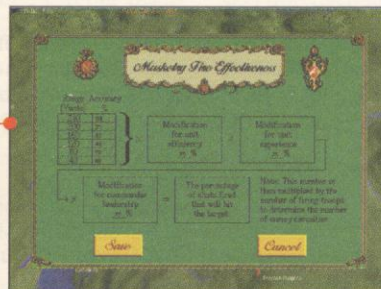
Die Enzyklopädie beleuchtet Persönlichkeiten und Politik

Der inoffizielle dritte Teil der "Universal Military Simulator"-Serie befaßt sich mit vier großen Schlachten, die unterschiedlichen Epochen der Geschichte entnommen wurden: Das Aufeinandertreffen von Caesar und Pompejus bei Pharsalos (Römischer Bürgerkrieg), Napoleons Erfolg bei Austerlitz, General Lees und McClellans Gerangel bei Antietam (Amerikanischer Bürgerkrieg) und Hindenburgs Paradeschlacht von Tannenberg (Erster Weltkrieg). Alle vier bieten zu Beginn der Kämpfe realistische Siegchancen für beide Parteien, allesamt sind es entscheidende Schlachten, die ihre Nachwirkungen noch lange zeigen sollten. Mit Hexfeldern hat "The War College" nichts am Feldherrenhut. Will man eine Einheit von Punkt A nach Punkt B bewegen, so wird vielmehr genau berechnet, wieviel Zeit ein Mann dieser Einheit an diesem Tag auf diesem Gelände benötigt haben muß. Die Landschaften basieren auf Daten aus Satellitenkarten der Originalgebiete, die anschließend mit einer 3D-Render-Software in ein ansprechenderes Bild umgesetzt wurden. Die Karten lassen sich drehen und in drei Stufen zoomen. Da die Einheiten nicht nur aus Icons, sondern aus akkuraten **Marschreihen** bestehen, sind Drehungen der Truppen um 360 Grad möglich. Diese Winkel werden auch beim Berechnen der Feuerlinien und der Durchschlagskraft von Geschossen berücksichtigt. Grundsätzlich lassen sich alle wichtigen Parameter der Simulation einstellen und verändern. Von der **Wirksamkeit** des Artillerie, Musketen- oder Gewehrfeuers bis hin zu den Nahkampf-eigenschaften einer Armee, könnt Ihr bei Bedarf "The War College" ganz auf



Der Aktionsbildschirm basiert auf Satellitenaufnahmen der Schauplätze

Eure Anforderungen zurechtschneiden. Wem durch das klar verständliche und keineswegs zu umfangreiche Handbuch nicht die Einstiegsangst genommen wurde, den unterstützt eine ausführliche Online-Hilfe. Seid Ihr erstmalig im Programm, könnt Ihr per Modem oder Netzwerk Eure Führungsqualitäten gegen einen menschlichen Gegner unter Beweis stellen. Neben der Simulation enthält "The War College" eine ausführliche Enzyklopädie über jede der vier Schlachten und den geschichtlichen Kontext, in dem sie stehen. Historische Illustrationen unterstützen den lebendig verfaßten Text. Wer gerne querliest, kann sich durch im Text angebrachte Hyperlinks auf sein Interessengebiet beschränken. Jede Schlacht wird von einer Komposition in CD-Audio-Qualität untermauert, die eigens auf Epoche und Charakteristik der Auseinandersetzung abgestimmt und von einem professionellen Orchester eingespielt wurde.



Sämtliche Parameter lassen sich nach Euren Vorlieben verändern



GUT

Selten fiel mir eine Bewertung schwerer, denn an "The War College" werden sich die Geister scheiden. Spieler, für die "Command & Conquer" das Ultimo an Strategie bedeutet, brauchen "The War College" erst gar nicht in die Hand zu nehmen. Wem hingegen selbst Avalon Hills Hexfeldspektakel noch zu oberflächlich sind, wer eine Schlacht, ob historisch oder hypothetisch, bis ins kleinste Detail simulieren will, der kann zur Zeit kein besser für ihn geeignetes Programm finden. Die Zahl der einstellbaren Parameter (wohlgemerkt: alles "geht", "muß" aber nicht) ist immens, die künstliche Intelligenz ist eine der besten, die je für eine Simulation in Code verpackt wurde. Wenn es gelänge, dieses überaus starke Fundament in eine noch populärere optische Verpackung zu stecken, wäre neben dem besten auch eines der erfolgreichsten Kriegsspiele aller Zeiten geboren.

Name **The War College**
Genre Strategie
Hersteller ... Intergalactic Develop.
Niveau schwer!
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	33	
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio

System Win'95
Festplatte belegt ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung 2 MByte
Steuerung Maus
Extras ... dient auch als Audio-CD

Grafik 41%
Sound 75%
Spielspaß

73%
Bilder auf

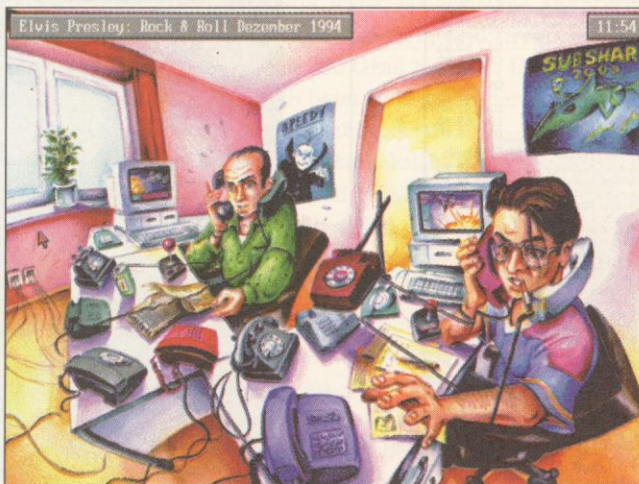
MAG!

**Fakten,
Fakten, Fakten?
Deutschlands
selbsternannter
Ober-Journalist
hätte Freude an
diesem Spiel.**



**Endlich bin ich
prominent!
Auch das
Power-Play-
Team dürft Ihr
abwerben –
wenn's klappt!**

**Wie im
richtigen
Leben: In der
Redaktion
geht mal
wieder alles
drunter
und drüber.**



Wer sich schon immer über die Computer-Spiele-Fachpresse geärgert hat und insgeheim meint, er könne das alles mindestens genauso gut machen, bekommt jetzt seine Chance. "MAG!", die neue Wirtschaftssimulation von Greenwood, versetzt den Spieler in den Chefessel eines deutschen Verlagshauses, das sich ausschließlich den Computerspielen verschrieben hat. Alleine gegen den Computer oder im Wettstreit mit bis zu drei "Kollegen" gilt es, in einem bestimmten Zeitraum den höchsten Marktanteil, den höchsten Umsatz oder den besten Score zu erzielen. Entscheidet Ihr Euch für eine komplette Karriere, spielt Ihr eine Kampagne, die 1986 – quasi in der Spiele-Steinzeit – beginnt und im Jahr 1995 endet. Bevor jedoch die Leserschaft mit Informationen zugemüllt werden kann, gilt es, einige Grundzüge des Magazins festzulegen: Über welche Computertypen soll berichtet werden? PC, Amiga, Atari ST, C64, Schneider CPC, oder gar alle auf einmal? Jede gute Fachzeitschrift sollte einige Rubriken haben: Arcadespiele, Hardwarecke und Tips & Tricks stehen u.a. zur Auswahl. Eine der wichtigsten Entscheidungen



In den Verlags-Konferenzen wird das Konzept des Heftes festgelegt

gen ist natürlich die Personalsuche: Neben frei erfundenen Redakteuren wartet MAG! mit (beinahe) sämtlichen "echten" deutschen Schreibern auf. Die Eigenschaften dieser Redakteure beruhen übrigens auf Selbsteinschätzungen der jeweiligen Personen. Steht Euer Team erstmal, entscheidet Ihr Euch noch für ein eigenes Layout und schon kann's losgehen. Neben redaktionellen Aufgaben wie dem Telefonkontakt mit Spieleherstellern, stehen natürlich auch Vertriebsaufgaben auf dem Programm: Welche Marketingmaßnahmen sind zu ergreifen, um schnell für eine hohe Bekanntheit Eures Machwerks zu sorgen? Sollen Abonnenten bevorzugt behandelt werden? Sobald sich Euer erster Titel gegen die Konkurrenz behaupten kann, wird es Zeit, sich Gedanken über ein neues Heft zu machen: Bis zu drei verschiedene Titel können parallel in Eurem Verlag erscheinen. Seid Ihr erst derart erfolgreich, könnt Ihr auch damit rechnen, daß Branchenprominenz sich von Euch abwerben läßt: Wer hätte nicht gerne einen Volker Weitz oder Knut Gollert im Team seiner eigenen PC-Zeitschrift?

sg



GUT

Endlich weiß ich, womit sich die Herren in unserer Chefetage herumschlagen: MAG! bietet einen halbwegs realistischen Einblick in die Geschäfte eines Computer-Fachverlages. Wie im richtigen Leben verbergen sich hinter flapsiger Aufmachung knallhart kalkulierte Strategien und verbissener Konkurrenzkampf. Wer Trends verschläft oder sein Redaktionsteam nicht ständig im Auge behält, sieht schon bald seine treuen "Stammleser" zur Konkurrenz überlaufen. Auf der technischen Seite wartet "MAG!" mit biederer Hausmannskost auf: Die unbewegten SVGA-Grafiken im "Planer"-Stil versuchen wieder mal die These aufrecht zu erhalten, daß Frauen im Berufsleben vorzugsweise mit üppigen Rundungen gesegnet sein sollten. Die CD-Musik dudelt kaufhausmäßig vor sich hin. Alles in allem also eine lockere Wirtschaftssimulation für alle Power-Play-Süchtigen, in denen vielleicht ein kleiner Marktwort schlummert.

Name	MAG!	System	DOS
Genre	Wirtschaftssimulation	Festplatte belegt	11 MByte
Hersteller	Greenwood	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 90 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	25	
empfohlen		33 75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	✓

Grafik **49%**
Sound **36%**
Spielspaß

58%
Demo auf



Call & Play Software-Versand

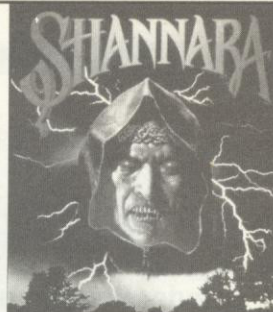
Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

Nur in **Wesel**
46485
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Der
Knüller!
Shannara

Deutsche Version
DM 69,99



CD-ROM

7th Guest DA 19,99
11th Hour DV 84,99
3 D Lemminge DA 84,99
3 D Pinball DA 64,99
5th Musketeer DV 67,99
AH - 64 Longbow DVx84,99
Across the Rhine DV 54,99
Albion DV 69,99
Alien Odyssey DA 67,99
Alone i. t. dark T. 1-3DV 69,99
Angel Devoid DAX67,99
Anvil of Dawn DV 69,99
Apache Longbow DV 74,99
Arcade Amerika DV 79,99
Assault Riggs DA 67,99
ATF Adv. Tactical Fighter DVx84,99
Batmann Forever DA 78,99
Battle Isle 3 DV 64,99
Battle Race DAX77,99
Battlecruiser 3000 ADDV 64,99
Beaves & Butthead DA 64,99
Bermuda Syndrom DV 69,99

CD-ROM

Heart of Darkness DVx84,99
Heroes of Might & Magic DV 74,99
Hugo 3 DV 64,99
Imperium Romanum DV 79,99
Indy Car Racing 2 DA 74,99
Jagged Alliance DV 89,99
John Madden Football 96 DAX79,99
Johnny Bazokatoon DA 67,99
Kingdom of Magic DVx69,99
Load Star DAX77,99
Lost Eden DV 74,99
Mad TV 2 DVx74,99
Made in Germ. Compil. DV 39,99
MAG DV 69,99
Magic Carpet 2 DV 79,99
Magic the Gathering DVx97,99
Manic Karts DA 29,99
Master of Antares DV 84,99
Mechwarrior 2 DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95 EV 74,99
Mechwarrior 2 Data DA 39,99
Metal Lords DV 79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Big Red Racing DA 69,99
Blind DV 59,99
Bleifuß DV 49,99
Brandead 13 DV 64,99
Burning Steel 4 DVx69,99
Caesar 2 DV 74,99
Carrier Strike Force DV 74,99
Championship Manag. 2DV 89,99
Chewy ESC from F5 DV 59,99
Chronomaster DA 74,99
Civilisation 2000 DV 89,99
CivNet DV 89,99
Comix Zone DVx49,99
Command & Conquer DV 79,99
Comm. & Conq. Data DV 29,99
Command Aces/Win.95DV 74,99
Conquerer A.D. 1086 DV 74,99
Conquest o.t. New World DV 78,99
Cronicle of the Sword DVx74,99
Crusader No Remorse DV 79,99
Cyberia 2 DV 69,99
Cybermage DV 79,99
Daggerfall DVx79,99
Darker DA 74,99
Deep Space Nine DAX77,99
Der Druidenzirkel DV 64,99
Der Planer 2 DV 69,99
Der Seelenturm DV 67,99
Descent 2 DAX78,99
Descent 2 Missionbuilder DAX37,99
Destruction Derby DA 84,99
D - Info DV 34,99
Die Fugger 2 DV 74,99
Die Siedler 2 DV 74,99
Dicworld DV 74,99
Duke Nukem 3 D EVx77,99
Dungeon Keeper DVx84,99
Earthworm Jim / Win. 95DV 64,99
Earthworm Jim 1 + 2DV 64,99
Entomorph: P.o.t. D. DA 69,99
Extreme Games DA 49,99
Extreme Pinball DA 54,99
Fantasy General DAX69,99
Fifa Soccer 96 DV 79,99
Fighter Duell DA 67,99
Flugsimulator 5.1 DV109,99
Form. One Grand Prix 2 DV 97,99
Frankenstein DV 84,99
Fritz 4 Schach DV124,99
Gabriel Knight 2 DV 77,99
Gender Wars DV 69,99
Gene Wars DVx79,99
Grand Prix Manager DV 84,99
Hardball 5 DA 79,99

Millenia DV 59,99
Mission Critical DA 74,99
Monopoly DV 59,99
Myst DV 64,99
NBA Jam Tournament DA 79,99
NBA Live 96 DV 79,99
Need for Speed DV 79,99
NHL Hockey 96 DV 79,99
Panzergeneral 2 DA 69,99
Pax Imperia 2 DV i.V.
PGA Tour Golf 96 DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data DA 34,99
Phantasmagoria DV 79,99
Pinball Wizard 2000 DA 67,99
Pitfall / Wind. 95 DV 74,99
Pole Position DV 87,99
Police Quest SWAT DV 74,99
Prince o. Persia 1+2 DA 47,99
Pro Pinball the Web DA 49,99
Psycho Detective DA 72,99
Psycho Pinball DV 69,99
Quake EV i.V.
Ran Soccer DV 74,99
Ran Trainer 2 DV 69,99
Ravenproject DV 53,99
Rayman DA 64,99
Rebel Assault 2 DV 79,99
Red Ghost DV 79,99
Riddle of Master LU DV 87,99
Ridge Racer DVx51,99
Ripper DV 79,99
Rise of the Robots 2 DA 78,99
Rivers of Dawn DA 67,99
Schleichfahrt DVx77,99
Sea Legends DV 74,99
Sens. World of Soccer DV 74,99
Shannara DV 69,99
Shell Shock DVx74,99
Shine DVx94,99
Shivers DV 74,99
Silent Hunter DA 69,99
Silent Hunter DVx69,99
Sim City 2000 Compil. DV 89,99
Sim Isle DV 79,99
Sim Tower DV 74,99
Sim Town DV 64,99
Simon the Sorcerer 2 incl. T-Shirt DV 59,99
Space Marines DV 74,99
Star Gate DVx44,99
Star Trek 3 Final Unity DV 69,99
Steel Panther DV 69,99
Stonekeep DV 84,99
Super Star Wars DV 59,99

Unsere Hit's!

Conquest
of the new
world

Deutsche
Version

nur
DM 78,99

DESCENT
2

Deutsche
Anleitung

nur
DM 78,99

Cyberia
2

Deutsche Version

nur
DM 69,99

Die
Fugger 2

Deutsche Version

nur
DM 74,99

Die
Siedler
II
VENI, VIDE, VICI
Erscheinungs-
termin
ca. 15. April!
Deutsche Version
nur DM 74,99

Gabriel
Knight 2

Deutsche Version

nur
DM 77,99



Riddle of
Master LU

Deutsche Version

nur
DM 87,99

Formula
One
Grand
Prix 2

Erscheinungstermin
ca. Mitte April!

Deutsche Version

nur
DM 97,99

Master of
Antares

Deutsche Version

nur
DM 84,99

Kombination: Formula One Grand
Prix 2 + Thrustmaster
T2 Lenkrad
nur DM 319,99

Terra
Nova

Deutsche Anleitung

nur
DM 69,99

Civilisation
2000

Deutsche Version

nur
DM 89,99

Warcraft 2
Missiondisk
Deutsche Version
Anfang Mai, Vorbestellung empf.
nur DM 24,99

CD-ROM

Syndicate 2 / Wars DV i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter DV 79,99
Teamchef DV 84,99
Terra Nova DA 69,99
Terminator Future Shock DV 74,99
The Dark Eye DA 77,99
The Dig DV 77,99
The Hive DA 64,99
This means War DVx84,99
Thunderhawk 2 DV 74,99
Tie Fighter SVGA DV 79,99
Tilt DA 51,99
Topware Gold DV 34,99
Time Gate/Night Chase DV 77,99
Tomcat Alley DVx51,99
Torrins Passage DV 79,99
Transport Tycoon deluxe DV 84,99
Trivial Pursuit DV 74,99
UEFA Champion League DAX74,99
Vollgas DV 79,99
Warcraft 2 DV 74,99
Warcraft 2 Data DVx24,99
Warhammer DV 69,99
Werewolf vs. Comanche DV 74,99
Westwood Compilation: DV 74,99
□ Kyandia 1 - 3
□ Lands of Lore
□ Dune 2

weitere Angebote

Sim Earth DV 34,99
Sim Life DV 34,99
Simon the Sorcerer 1 DV 29,99
SSN - 21 Seawolf DV 29,99
Soccer Kid DV 19,99
Space Hulk DV 29,99
Space Quest 4 DA 19,99
Star Trek 1 DV 24,99
Star Trek 2 DV 24,99
Strike Command. + Data DA 29,99
Syndicate Plus DV 29,99
System Shock DV 29,99
T.F.X. DA 29,99
Theme Park DVx29,99
U.F.O. DV 39,99
Ultima 7 Compil. DA 29,99
Ultima Underworld 1+2DA 29,99
Wing Armada DA 29,99
Wing Comm. 2+Data DA 29,99

**Wir führen
Spielelösungen
der Firma
Hint-Shop 14,90**

Zubehör

Original Soundblaster
16 Value P&P 169,99
Logitech Wingmann extr. 89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro 89,99
Gravis Joystick Analog Pro 49,99
Gravis Game Pad
4 Button 34,99

Gravis Gripp Pad Systeme enthält:
4-Player Game Interface und
2 Pads mit je 8 Button
inclusive NHL Hockey 96
deutsch 179,99

Gravis Gripp Pads /
2 Pads je 8 Button 59,99

Thrustmaster-Produkte

Thrustmaster Lenkrad T2
incl. Gas u. Bremse 229,99
Thrustm. Joyst. Mark II 129,99
Thrustm. WCS Mark II 179,99
Thrustm. Joystick F16
Programmierbar 239,99
Thrustm. Fußpaddles 199,99
CD-ROM Mitsumi
FX 400 E-IDE 149,99
CD - ROM Goldstar
6fach Speed E-IDE 229,99

**Wir führen Sony
Play-Station
Spiele**
und Zubehör in großer Auswahl.

**Händleranfragen
erwünscht!**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der
Installation Ihrer Software?
Kein Problem, denn wir lassen
UNSERE KUNDEN nicht im
Regen stehen! Insider wissen,
bei Konfigurationsproblemen
Call&Play HOTLINE anrufen
und nach "Frank Klein" fragen.
Probieren Sie es doch einfach
mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware
helfen wir gerne!

Versandbedingungen:

Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte 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! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Sieben Stühle **einer 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. Sie hat NICHTS mit der persönlichen Vorliebe zu tun!



Michael
mg



Sascha
sg



Knut
kn



Frank
fh



Ulli
us



Peter
ste



Hartmut
hu

	Michael mg	Sascha sg	Knut kn	Frank fh	Ulli us	Peter ste	Hartmut hu	POWER
Bad Mojo	6	6	8	9	8	7	9	83%
Blown Away	5	3	7	5	4	4	4	68%
Civilization 2	9	8	8	7	8	5	5	88%
Cyberia 2	4	6	6	5	4	4	4	67%
D	6	5	2	1	3	5	1	37%
Das Museum	2	2	1	1	2	1	1	13%
Deep Space Nine	4	2	5	4	5	7	4	58%
Descent 2	7	7	7	5	6	9	6	84%
Fantasy General	9	8	10	10	5	6	5	88%
Fast Attack	2	7	10	5	2	3	2	79%
Johnny Bazookatone	6	7	6	4	5	6	4	68%
Kingdom O'Magic	4	5	4	3	2	4	2	59%
Mag!!!	6	6	6	4	4	5	4	58%
PGA European Tour	7	5	7	4	7	6	7	81%
Red Ghost	1	2	3	3	3	3	1	29%
Ripper	6	6	5	7	5	4	5	72%
Spycraft	5	6	6	7	6	6	6	59%
Super Stardust	5	6	5	3	4	4	2	48%
Terra Nova	6	7	7	6	8	7	6	78%
Think-X	7	4	6	4	1	3	3	66%
Track Attack	7	6	6	4	5	4	4	70%
War College	4	3	3	5	1	3	1	73%

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)**

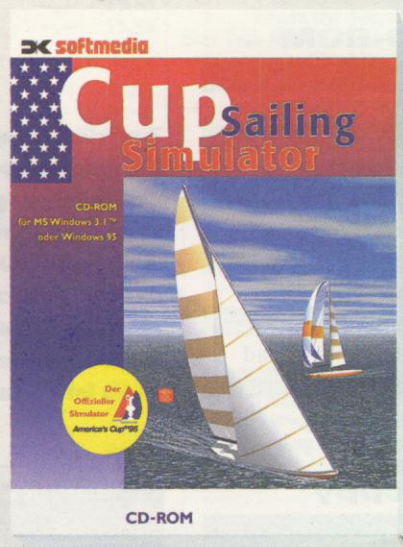
**46 13-3 05
Carolyn Gluth
PLZ 1-5**

**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**

DIE CHANCE IHRES LEBENS, EINEN AMERICA'S CUPPER ZU SEGELN.



CUP-Sailing Simulator: DM 129,-
Systemanforderungen: 468 DX, Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM, 20 MB HD während der Installation, 256 Farben bei 1024 x 768 Pixel Auflösung und entsprechender Monitor (unbedingt notwendig!), Windows-kompatible Maus, Soundkarte und Doublespeed CD-ROM-Laufwerk.

Der offizielle Simulator zum America's Cup '95 macht Sie zum Skipper einer 5 Millionen Dollar Yacht. Die hochpräzise Simulation der Original IACC-Boote und die fotorealistische Grafik mit kompletter Instrumentierung, Regelunterstützung, Segel-Sound und Musik macht CUP zu einem aufregenden Spiel und einer echten Trainingssimulation für Regatta-Segler. John MacGowan, Gewinner des America's Cup '92 und Coach der „America 3“ 1995, kommt zu folgendem Urteil: „Ich finde, daß die Gegebenheiten der Simulation sehr genau mit denen auf dem Wasser übereinstimmen. Es ist wirklich ein tolles Spiel“.



Bestellung per Telefon: Montag bis Freitag von 8.00 bis 16.00 Uhr: 05 21/5 59-292. Astrid Anke und Dieter Braend freuen sich auf Ihren Anruf.



Bestellung per Fax: Rund um die Uhr: 05 21/5 59-114.



Bestellung per Post: DK-softmedia, Postfach 101671, D-33516 Bielefeld.



Im Buch- und Fachhandel erhältlich!

Vertriebspartner Schweiz:

- Navigator 2000,
Parkstraße 1,
CH-6386 Wolfenschiessen
- Neptun-Verlag,
Fidlerstraße 2,
CH-8272 Ermatingen

Vertriebspartner Österreich:

- Lechner & Sohn AG,
Postfach 105, A-1232 Wien

Neu: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag von 12.00-16.00 unsere Hotline zur Verfügung: 0521/410444.

DK softmedia
SIMULATIONS PROGRAMME

POWER-DATA

Mit Lichtgeschwindigkeit von Null auf Eins: In beiden Verkaufscharts liegt Wing Commander IV an der Spitze. Harter Kampf dagegen bei der Leserhitparade: Nur hauchdünn besiegte hier Warcraft II Command & Conquer.

Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1. (-)	Wing Commander 4
2. (-)	Comm. & Conquer Data
3. (-)	NBA Live '96
4. (2.)	Command & Conquer
5. (1.)	Warcraft 2
6. (-)	Top Gun
7. (-)	Teamchef
8. (-)	Fade to Black
9. (8.)	The Need for Speed
10. (5.)	FIFA Soccer '96

JOYSOFT

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 bezeichnen die Platzierung des Titels im Vormonat.

Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1. (-)	Wing Commander 4
2. (2.)	Hugo 3
3. (1.)	Warcraft 2
4. (3.)	Command & Conquer
5. (5.)	Rebel Assault 2
6. (10.)	Caesar 2
7. (4.)	FIFA Soccer '96
8. (7.)	The Need for Speed
9. (6.)	T.F.X.: EF 2000
10. (8.)	Bleifuß

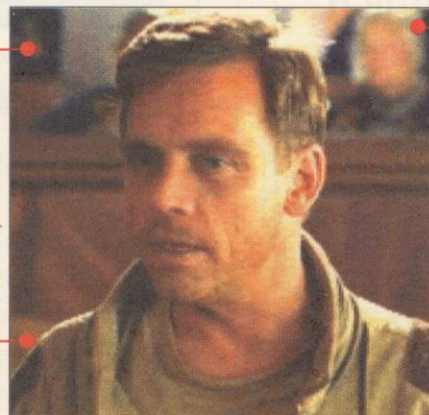
MEDIA CONTROL

Top 10 Floppy

Platz	Name
1. (-)	Aces o. t. Deep Mission
2. (1.)	F1 Pole Position
3. (8.)	Dschungelbuch
4. (2.)	Hugo
5. (4.)	Worms
6. (-)	Sim Tower
7. (-)	Simon the Sorcerer 2
8. (-)	Psycho Pinball
9. (-)	Dungeon Designer
10. (3.)	Dime City

JOYSOFT

Ermittelt von Joysoft Köln. Erhebungszeitraum: März '96



Top 10 Floppy

Platz	Name
1. (1.)	Das Dschungelbuch
2. (2.)	Hugo
3. (7.)	Pole Position
4. (3.)	Der König der Löwen
5. (5.)	Aladdin
6. (4.)	Hanse - Die Expedition
7. (6.)	Bundesliga Manager Hattrick
8. (-)	Sim City 2000
9. (-)	Worms
10. (8.)	Die Siedler

MEDIA CONTROL

Ermittelt von Media Control Baden Baden. Erhebungszeitraum: März '96

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.)	Warcraft 2
2. (2.)	Command & Conquer
3. (-)	Wing Commander 4
4. (3.)	FIFA Soccer '96
5. (4.)	Crusader: No Remorse
6. (10.)	T.F.X.: EF 2000
7. (5.)	Rebel Assault 2
8. (9.)	Worms
9. (-)	Duke Nukem 3D
10. (8.)	The Dig
11. (6.)	Mechwarrior 2
12. (12.)	NHL Hockey '96
13. (7.)	Bleifuß
14. (11.)	The Need for Speed
15. (-)	Wing Commander 3

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 4/96 sind:

Werner Gehl, Norderstedt
AMERIKA 1861 - 1865

Michael Wels, Itzgrund
WING COMMANDER 4

Michael Dernen, Berg. Gladbach
MYST

Roland Feicht, Gunzenhausen
ARENA

Jan Steinbrener, Ingolstadt
EARTHWORM JIM

PC CD-ROM

PC CD-ROM

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

3-D Ultra Pinball /dt	—	69,95
5th Musketeer /dt	—	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk /dt	42,95	42,95
AD&D Collector's Edition	—	77,95
AD&D 2: Masterpieces	—	72,95
Albion /dt	—	79,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) /dt	—	69,95
Anvil of Dawn /dt	—	79,95
Ascendancy /dt	—	79,95
Battle Isle 3 /dt	—	69,95
Bling! /dt	79,95	62,95
Bleifuss /dt	—	54,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	54,95	64,95
Caesar II /dt	—	82,95
Capitalism /kompl. dt	—	76,95
Casino Deluxe /dt	—	69,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—	59,95
Chronomaster /dt	—	76,95
CivNet /dt	—	92,95
Comanche + Missionen /dt	—	39,95
Command Aces of the Deep /dt	—	82,95
Command & Conquer /dt	—	89,95
Command & Conquer Mission CD /dt	—	28,95
Crusader - No Remorse /dt	—	79,95
Cyberia 2 /dt	—	89,95
Cybermage /dt	—	79,95
D-Info 2 /dt	—	36,95
Daggerfall /dt	—	89,95
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—
Das Schwarze Auge /dt	—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—	64,95
Der Druidenzirkel /dt	—	64,95
Der Reeder /dt	—	79,95
Descent 2 /dt	—	89,95
Desert & Jungle Strike /dt	—	44,95
Destruction Derby /dt	—	89,95
Die Fugger 2 /dt	—	79,95
Die Siedler CD-Version /dt	—	29,95

Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici /dt	—	V.mö.
Die total verrückte Rallye /dt	—	36,95
Dime City /dt	82,95	79,95
Discworld /dt	—	76,95
Duke Nukem 3D /dt	—	79,95
Dungeon Keeper /dt *	—	89,95
Earthworm Jim 1 + 2 /dt	—	68,95
Extreme Pinball /dt	—	54,95
F1 Manager '96 /dt	—	79,95
FIFA International Soccer '96 /dt	—	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	—	99,95
Gabriel Knight 2 /dt	—	82,95
Grand Prix Manager /dt	—	86,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	82,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—	79,95
Hugo 3 /dt	—	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	—	76,95
Johnny Bazoorkatone /dt	—	69,95
Kingdom o' Magic /dt	—	75,95
MAG!!! /dt	—	74,95
Magic Carpet 2 /dt	—	79,95
Manic Karts /dt	—	32,95
Master of Orion 2 /dt	—	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erweiterungs-Set /dt	—	79,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	—	42,95
Monopoly /dt	—	59,95
Myst Special Edition /dt	—	69,95
NBA Live '96 /dt	—	79,95
Need for Speed /dt	—	79,95
NHL Hockey '96 /dt	—	79,95
Panzer General 2 /dt	—	69,95
PGA Tour Golf '96 /dt	—	79,95
PGA Tour Golf '96 Course CD /dt	—	36,95
Pinball Illusions /dt	59,95	57,95
Pinball Wizard 2000 /dt	—	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	86,95	92,95
Pro Pinball - The Web /dt	—	56,95
Rayman /dt	—	72,95
Rebel Assault 2 /kompl. dt	—	84,95
Riddle of Master Lu /dt	—	89,95
Sensible World of Soccer /dt	—	79,95

Shannara /dt	—	76,95
Silent Hunter /dt	—	69,95
Sim City 2000 Collection /dt	—	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	—	69,95
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—	74,95
Steel Panthers /dt	—	69,95
Stonekeep /dt	—	96,95
Super Star Wars /dt	—	59,95
Teamchef /dt	—	86,95
Terminator Future Shock /dt	—	76,95
TFX: EF2000 /dt	—	89,95
The Dig /kompl. dt	—	77,95
This means war /dt	—	99,95
Thunderhawk 2 /dt	—	79,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	—	79,95
TIE Fighter /dt	72,95	—
Tilt! /dt	—	54,95
Transport Tycoon Deluxe /dt	—	87,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—	87,95
Warcraft 2 /dt	—	79,95
Warhammer /dt	—	69,95
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—	79,95
Wing Commander 3 /dt	—	84,95
Wing Commander 4 /dt	—	99,00
Worms /dt	69,95	69,95
X Wing Edition /dt	73,95	73,95

Sonder-Angebote

PC	CD-ROM
7th Guest /dt	— 21,95
Betrayal at Krondor /dt	— 22,95
Civilization /dt	38,95 37,95
Creature Shock /dt	— 21,95
Day of the Tentacle /dt	— 32,95
Dune 2 /dt	28,95 29,95
Elite 2 /dt	22,95 22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95 37,95
Fritz 3 /dt	— 39,95
Gabriel Knight 1 /dt	— 22,95
Goblins 1+2 /dt	— 22,95
Goblins 3 /dt	— 22,95
Hell /dt	— 22,95
Hollywood Pictures /dt	— 29,95
Indiana Jones 4 /dt	— 32,95
Indy Car Racing /dt	— 21,95
King's Quest 6 /dt	— 22,95
Lands of Lore /dt	— 33,95
Master of Magic /dt	— 37,95
NHL Hockey /dt	— 29,95
Novastorm /dt	— 22,95
Panzer General /dt	— 36,95
PGA Tour Golf /dt	— 29,95
Pirates! Gold /dt	39,95 39,95
Police Quest 4 /dt	— 22,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	— 29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95 39,95
Rebel Assault /dt	— 32,95
Sam & Max /dt	— 32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	— 26,95
Simon the Sorcerer /dt	— 29,95
SSN-21 Seawolf /dt	— 29,95
Strike Commander & Zusätze /dt	— 29,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	— 26,95
Syndicate Plus /dt	— 29,95
System Shock /dt	— 29,95
T.F.X. /dt	— 28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	— 55,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	— 29,95
Ultima 7 Collection /dt	— 29,95
Wing Commander 2 /dt	— 29,95
Wing Commander Armada /dt	— 29,95

Spiele-Sammlungen:

Jagged Alliance, Flight Unlimited, Entomorph, Pinb. Fantasies, Primal Rage, Term. Velocity, FX Fighter, Warlords 2 /dt	87,- CD
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	60,- 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
Silent Service 2, Railr. Tycoon, Gunship, MIG-29, Red Storm Rising, Kick Off 2, Perfect General, Megalomania	43,- CD

Die Monats-Hits:

Civilization 2 /dt	89,95 CD
Command & Conquer /dt	89,95 CD
Comm. & Conq. Mission CD /dt	28,95 CD
Cyberia 2 /dt	89,95 CD
Die Siedler 2 /dt	79,95 CD
F1 Manager '96 /dt	79,95 CD
FIFA Int. Soccer '96 /dt	79,95 CD
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95 CD
Fugger 2 /dt	79,95 CD
NBA Live '96 /dt	79,95 CD
Shannara /dt	76,95 CD
Silent Hunter /dt	69,95 CD
Terminator Future Shock /dt	76,95 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).

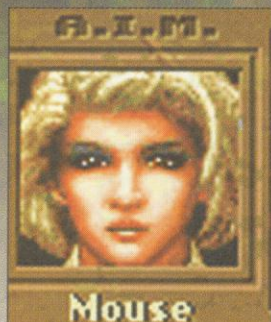
Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

DEAD

Shaun Lyng
und Ian Currie
von Sir-Tech
berichten über
den neuen Teil
der "Jagged
Alliance"-
Serie, "Deadly
Games".

BUZZING
BRENDA

Brenda war zu bescheiden, um selbst darauf hinzuweisen, also tun wir's: Hinter der neuen Söldnerin "Louisa Garneau" verbirgt sich niemand anders als Brenda selbst, Louisa ist ihr Zweitname. Ihr Vater war übrigens tatsächlich ein amerikanischer WKII-Held.



Anita "Mouse"
Backman war
vor ihrer Söldner-
karriere Straßen-
musikantin

Louisa "Buzz"
Garneau ist eine
der neuen Söld-
nerinnen und ein
exzellenter
Scharfschütze



Pixelgore: Stellen, an denen Söldner angeschossen wurden, werden in "Deadly Games" durch Blutflecke zu erkennen sein

Das Telefon klingelt. "Hallo" sagen sie, nicht ganz zeitgleich. Ich habe Ian Currie und Shaun Lyng an der Strippe.

Aber die zwei sind nicht *alleine*. Ian hätte genauso sagen können, "This is Mike" oder "Yo, dis is da Vinster," während Shaun mir ein wahrhaft Larry-mäßiges "Oh, I'm sorry. I forgot to call you back, man" entgegengeschmettert hätte.

Schließlich sind sie die gespaltenen Persönlichkeiten und Designer, die hinter der preisgekrönten "Jagged Alliance"-Serie stecken. Sie haben immerhin mit 60 Söldnern und zehn weiteren neuen Rekruten in ihren Köpfen auszukommen. Rede eine Weile mit ihnen, speziell mit Shaun, der sich die Persönlichkeiten der Söldner ausgedacht hat, und Du wirst feststellen, daß diese Jungs in ihren Köpfen zu realen Menschen

geworden sind. Frage Ian, den Hauptprogrammierer und Designer, nach den neuen Campaigns, die "Deadly Games" bieten wird, und er redet in einer Art mit Dir, als hätte er an diesen Feldzügen wirklich teilgenommen.

Doch all das findet nur in ihren Köpfen statt ...und in diesem Interview mit Power Play, in dem Ian und Shaun ein wenig mehr Licht in ihre neuen Produkte bringen und die Gerüchteküche anheizen, was denn wohl alles in "Jagged Alliance: Deadly Games" und "Jagged Alliance II" stecken wird.

PP: Gratulation zu eurem Preis "Spiel des Jahres 1995" von Power Play. Hättet ihr damit gerechnet?

Ian Currie: Absolut. Haben wir schon die ganze Zeit gewußt, daß das so kommen würde. (lacht). Nein, das wäre uns nie in den Sinn gekommen.

Shaun Lyng: Scheinbar bekommen die nicht genug Spiele da drüben, hmm? Nein, ich mache nur Spaß. Ich bin sehr geehrt, daß "Jagged Alliance" Spiel des Jahres wurde, das kannst du mir glauben.

Ian: Das ist die stille Hoffnung und der Traum eines jeden Spiele-Designers. Die finanziellen Entschädigungen für die Mühen sind o.k., allerdings nur, weil sie das, was du tust, rechtfertigen und dir erlauben, damit weiterzumachen. Das wahre Ziel eines jeden Designers oder Künstlers ist es, Leute gut zu unterhalten und ihnen eine

LY Games

gute Zeit in den Welten zu beschreiben, die wir erschaffen. Wenn wir feststellen, daß die Spieler sich gut amüsieren, dann gibt es kein anderes Gefühl, das damit vergleichbar wäre. Ich kann es kaum zum Ausdruck bringen, wie toll es ist, mitzubekommen, wie eine ganze Seite eines CompuServe-Forums oder des Usenets nur mit Fragen zu "Jagged Alliance" gefüllt ist. Ein Teil von mir fragt sich dann, "Mein Gott, ist das wirklich dein Spiel? Wenn du also einen Preis dieser Art bekommst, so ist das das beste Feedback, das es gibt. "Sie mögen es". Ist schon faszinierend. Es gab gerade im letzten Jahr so viele großartige Spiele, gegen diese gewonnen zu haben, ist schon eine große Ehre.

PP: Ian, warum glaubst Du, hat sich "Jagged Alliance" vor diesen Spielen plaziert? Zwei große Konkurrenten kommen mir auf Anhieb in den Sinn, "Command & Conquer" und "X-COM II".

Ian: Das ist eine gute Frage, ...die ich, äh, eigentlich nicht beantworten kann. (Lacht) Ich denke mir mal, das hat viel mit persönlichem Geschmack zu tun. Ich mag diese zwei Spiele auch sehr gerne. Weißt du, jedes Spiel hat seine Vor- und Nachteile, abhängig davon, was für eine Art Spieler du bist. Es gibt in einem Spiel Aspekte, die dem einen oder anderen irgendwie nicht liegen und wieder andere, in die man sich sofort verliebt. Das empfindet jeder anders. "Command & Conquer" ist ein tolles Spiel, aber es ist eine ganz andere Art von Spiel als "Jagged Alliance". Es ist schnell und wild, und die meisten der Einheiten sind einfach nur Kanonenfutter. Sie sind ersetzbar. "Jagged Alliance" ist in

dieser Beziehung ganz anders. Es ist langsamer und du mußt mehr nachdenken. Deine Söldner wachsen dir ans Herz, man kann sie nicht so einfach ersetzen. Bei aller Fairneß glaube ich, daß die Jungs von Power Play "JA" vor "C&C" als Spiel des Jahres gewählt haben, weil sie denken, daß "JA" das bessere Spiel ist. Es entspricht ihrem Geschmack. Ich kann nicht sagen, daß es besser oder schlechter als "C&C" ist. Ich kann immer noch kaum glauben, daß es mein Spiel ist. Ich stehe jetzt noch unter Schock. (Lacht) Ich fühle mich wie ein frischgebackener High-School-Schauspieler, der die Rede für seinen Academy-Award-Verleihung probt.

PP: Du erwähnst die Einheiten in "C&C". In "JA" befehligt man Mike, Lynx oder Tex, Söldner, die "lebendig" zu sein scheinen. Glaubst du, daß das für den Preis "Spiel des Jahres" mitentscheidend war?

Ian: Mit Sicherheit. Mann, die sind einfach großartig. Ich habe zu jedem einzelnen eine Beziehung. Nun ist ihre Zahl für "Deadly Games" noch angewachsen und ich denke, meine Gefühle für sie auch. Ich glaube, daß ein jeder, der "JA" für eine Weile spielt, eine Beziehung zu seinen Söld-



Neben Szenarien für bis zu Spieler enthält "Deadly Games" auch einen Editor

Bis auf die neuen Geländestrukturen gleicht der Aktions-Screen von "Deadly Games" dem des Vorgängers



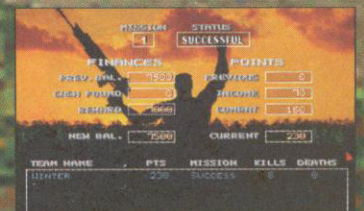
SHAUN LYNG



Shaun Lyng ist der geistige Vater der brillant gestrickten Söldner-Charaktere der Jagged Alliance-Serie. Er dachte sich die vielen Tausend Zeilen Dialog aus, die uns die mürrischen Gestalten so ans Herz wachsen ließen. Jetzt beschert er uns in "Deadly Games" zehn weitere liebenswerte Charakterköpfe.



Nie mehr Metavira: Asphaltierte Straßen statt Natur

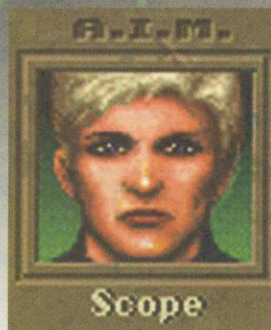


Am Ende des Levels wird nach einem Punktesystem abgerechnet

Ian Currie



Hauptprogrammierer und Chef-designer Ian Currie begann bereits 1991 mit der Arbeit zu seinem Projekt "Jagged Alliance". Heute kann er kaum fassen, welche Erfolge sein Programm weltweit feiert.



Sheila "Scope" Sterlin war ehemals Mitglied der britischen Special Forces in Belfast. Ihr Fachgebiet ist der Häuserkampf



Edgar Smorth, genannt "Nails" war Anführer einer der größten Rockerbanden der Welt. Wenn man seine Weste in Ruhe läßt, kann man sogar mit ihm auskommen



"Postie" ist ein wildgewordener Postbeamter, dem durch die eintönige Arbeit eine Sicherung durchgebrannt ist

nen aufbaut. Es ist wie eine Psychoanalyse, die wir beide mit Sicherheit nötiger haben, als irgend jemand sonst. Wenn jemand eine Beziehung zu seinen Charakteren aufbaut, baut er automatisch eine Beziehung zum Spiel auf. Wenn du mit jemandem zusammen bist, ziehst du aus dieser Beziehung Geborgenheit, und ich denke, daß die Spieler eine Art Geborgenheit verspüren, wenn immer sie ins Spiel zurückkommen, um ihr Abenteuer weiterzuführen. Sie kommen zurück, um mit alten Kameraden zu spielen und sogar zu Charakteren, die sie eigentlich nicht richtig leiden können, oder die sie enttäuscht haben, haben sie eine Art Haßliebe aufgebaut. Mit so vielen Charakteren auszukommen, sie zu steuern, obwohl sie sich nicht zu 100 Prozent kontrollieren lassen, erweckt diese Leute zum Leben.

PP: Shaun, du bist der Mann hinter 70 Persönlichkeiten aus "JA". Mit welcher spreche ich im Moment?

Shaun: Nur mit mir, Shaun. (Lacht) Und ungefähr mit 54 anderen. Der Rest ist gerade im Einsatz. Nein, ich scherze nur, ich bin nicht verrückt. Glaube ich jedenfalls. Oder was denkt ihr anderen darüber? Moment, es wird zu laut, ich kann mich nicht mehr hören. (Lacht)

PP: Was fühlst du, wenn du siehst, wie sehr die Leute im Internet auf deine Söldner stehen?

Shaun: Das ist ein großartiges Gefühl. Unerwartet, aber großartig. Ich hätte nicht geglaubt, daß die Spieler sie so sehr in ihr Herz schließen. Nicht in diesem Ausmaß.

PP: Welcher liegt euch am meisten am Herzen?

Ian: Im Moment ist es Postie, einer der neuen Söldner, mein Liebling ist allerdings Biff.

Shaun: (Lacht) Biff? du veräppelst mich wohl.

Ian: Nein, wirklich. Seine Sätze sind diesmal unglaublich. Er ist mit Sicherheit kein Killer. Wenn man ihn ins Feld mitnimmt und er

bekommt mit, wie man jemanden erschießt, sagt er Sachen wie "Oh mein Gott! Vielleicht kann ich ihm Mund-zu-Mund-Beatmung geben! Oh mein Gott!" (Lacht) Er ist einfach köstlich.

Shaun: Also ich weiß nicht, Ian. (Lacht) Ich? Ich denke, ich mag sie alle, ich habe da keine speziellen Vorlieben. Es gibt einige, die mir auf den Wecker gehen.....Sparky zum Beispiel. Oder Hurl. Als wir den Code für die Wasserschlängen testeten, mußten Sparky und Hurl als Testpersonen erhalten. Als wir die Handgranaten ins Spiel einbauten, waren es wieder Sparky und Hurl, die sich zerfetzen lassen mußten. Sie waren unsere besten Alpha-Tester. (Beide lachen)

PP: Shaun, als du die Charaktere entwickelt hast, welche Personen dienten dir da als Vorbild?

Shaun: Reuban war einer der ersten Söldner. Viele von ihnen haben Ähnlichkeiten mit Leuten, die ich kenne, oder sie sind Teile der Gesellschaft oder Teile meiner Persönlichkeit. Wir alle kennen Tussis wie Sparky, und wenn sie mit ihrem Gestülze anfängt, kommt uns das allen irgendwie bekannt vor. Turtle ist der typische Polizist, den wir uns anschauen und dabei denken "Ja, genau, Junge. Den einzigen Gangster, den Du je schnappen wirst, ist ein 17jähriger, der über einen Zaun klettert." (Lacht) Nicht, daß ich Polizisten nicht respektiere! Die Soldaten im Spiel, wie Mike, die



Das feine Abstimmen der Parameter läßt maßgeschneiderte Duelle zu

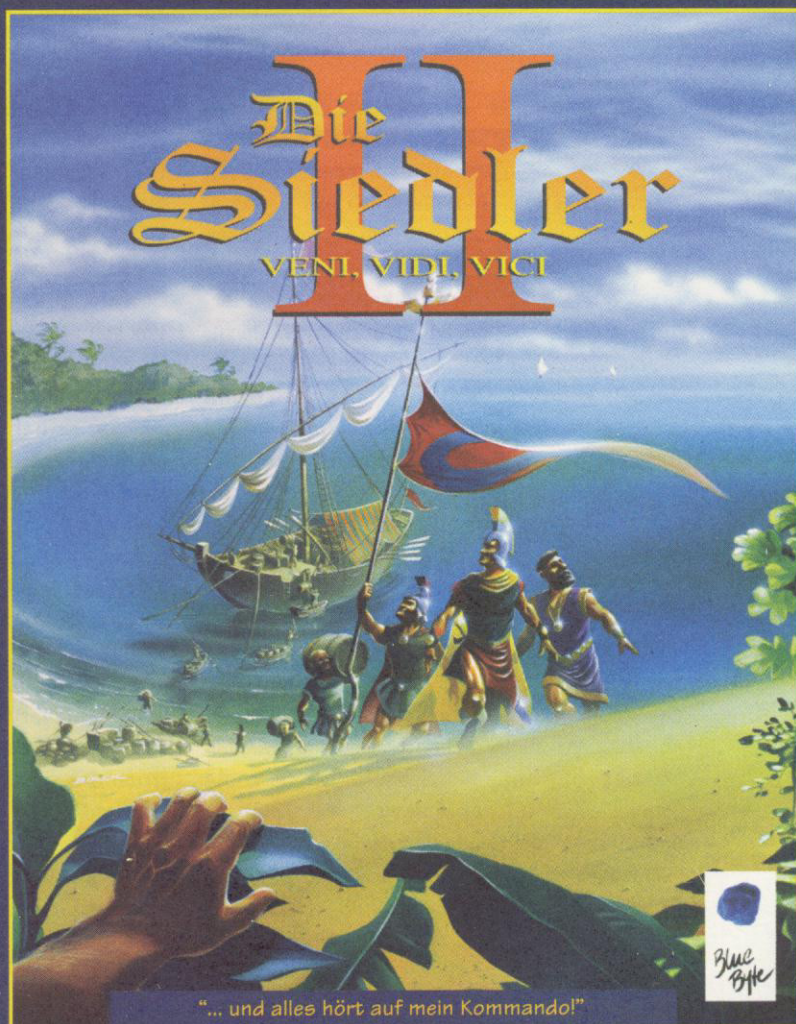
215.000 verkaufte Siedler können nicht lügen!

"...dann können sich
die Freunde strategie-
betonter
Wirtschaftsimulation
auf ein neues Juwel in
diesem Genre freuen."
PC Games
4/96

"Witziger Strategietitel,
der wie der Vorgänger
das Potential zu
großem Volumen hat.
Diesen Titel sollen Sie
nicht verpassen."
MCV
4/96

"So soll eine
Fortsetzung aussehen.
Gratulation an Blue
Byte die mit den
Änderungen wieder
die Lust am Siedeln
erweckt haben und
nicht das Gameplay
zum Teufel schicken."

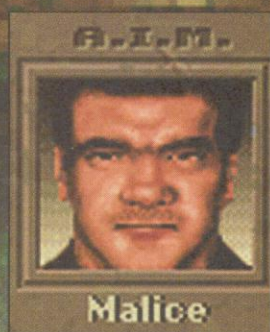
"Die Siedler II soll
innerhalb der
nächsten Wochen
endgültig fertig und
eine der aufregend-
sten deutschen
Produktionen dieses
Jahres werden."
PC Spiel
4/96



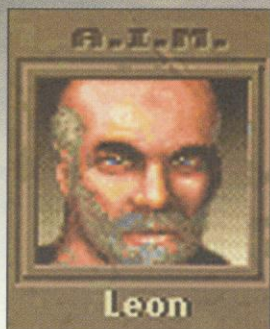
Release: April 1996!

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: +49 (0)2 08-4 50 88-99
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer URL: <http://www.bluebyte.de>

„Ich habe oft nur eine Idee für einen Charakter und von da an übernimmt dieser Charakter selbst“



„Malice“ war der Türsteher einer Stripbar in Quebec



Jetzt lernt Ihr endlich auch den Vater der drei Roachburn-Geschwister kennen

TRAURIG

Auf die markige Stimme des ehemaligen Gefängnisinsassen und Schloßknackers Jimmy Upton werdet Ihr in Zukunft leider verzichten müssen. Zwei Wochen vor den Aufnahmen verstarb sein noch junger Sprecher überraschend.



Roger Wittman war Unterhalter für Kinder, und keiner weiß so richtig, was den netten Typ zur A.I.M. verschlagen hat

nichts über sich herauslassen, spielen sich einfach selbst. Ich habe oft nur eine Idee für einen Charakter, und von da an übernimmt dieser Charakter selbst.

PP: Wie verhält es sich mit den neuen Charakteren für "Deadly Games"?

Shaun: Ian sagte, "Shaun, wir brauchen zehn weitere Söldner." Also habe ich mir nochmal zehn ausgedacht. Zwei hatte ich eigentlich noch auf Lager, und jetzt habe ich fünf weitere auf Lager für "JA II". Über die kann ich dir allerdings nichts sagen, Ian würde mich killen. (lacht) Die neuen Typen für "Deadly Games" sind wieder gut gelungen. Man bekommt ein Gefühl dafür, wer gut reinpassen würde und wer viel Aufsehen erregen wird. Persönlichkeiten wie Postie wirfst Du einfach zum Rest von A.I.M. und schau, wie die anderen auf ihn reagieren. In "Deadly Games" wird die Zusammenstellung der Leute jedoch völlig anders. Es gibt 3000 neue Sätze, schon alleine aus dem Grund, weil jetzt viele gegeneinander antreten müssen. Wie reagieren sie, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld begegnen? Was passiert, wenn ihnen jemand anders mehr für ihre Dienste bietet als du? Ich berücksichtige alle Möglichkeiten. In "Deadly Games" hat die Komplexität der Söldner nochmal erheblich zugenommen.

PP: Ian erwähnte Postie....

Shaun: Einer meiner neuen Lieblinge. Postie wurde von der Post auf Zwangsurlaub geschickt. (lacht) Die Post-Union schickte ihn zu A.I.M., damit er seine überschüssigen Energien ein wenig abreagieren kann. Es war nur noch eine Frage der Zeit, bevor er die Post in die Luft gejagt hätte. (lacht) Als er damit anfang, Knarren mit in die Arbeit zu bringen, waren das die ersten Anzeichen dafür, daß es vielleicht besser wäre, wenn man ihn für eine Weile beurlauben würde. Ich mag auch Roger "Dyno" Whitman. Er mag Spengstoffe und ist ein wenig sauer über die Entlassung aus seinem alten Job. Wenn du mal

auf seine Stimme achtest, wird dir klar, daß du sie irgendwo schon mal gehört hast. Wir können hier nicht ins Detail gehen. Ein weiterer neuer ist J.P. "La Malice" Viau. Er ist der Ex-Türsteher einer Stripbar in Quebec. Er sprang mit einigen Kunden ein wenig zu hart um. Er und Fox (Cynthia Guzman) kommen sehr gut miteinander aus.

PP: Soll das heißen, daß Fox eine Stripperin in Quebec war?

Shaun: Äh....nein. J.P. hat Fox gesehen, fand Fox geil und wollte Fox ins Bett kriegen. (lacht) Er haßt allerdings "Dyno", er haßt ihn wirklich.

PP: Was ist mit Sparky?

Shaun: Er hat keine Probleme mit Sparky. Ich glaube allerdings, er versteht sie nicht. Nails kann nicht so gut mit Sparky, und wir alle wissen, wie Leon Roachburn über seine Kinder (Larry, Sparky and Gary) denkt.

PP: Das wird wohl zu einigen Familientragödien auf dem Feld führen, oder?

Shaun: Oooh, ich denke schon. Er versucht seine Kinder und ihre Mutter zu meiden. Er ist kein Familientyp.

PP: Laß' uns mal jemanden wie Leon Roachburn nehmen. Wenn er seine Kinder im Feld trifft, oder wenn Söldner auf ihre alten Kameraden oder Feinde als Gegner treffen, wie reagieren sie?

Shaun: Es gibt definitiv mehr Kameradschaft. Wenn sie aufeinander treffen, falls sie überhaupt bemerken, wen sie vor sich haben, tun sie eine ganze Reihe von Sachen. Biff beispielsweise macht sich vor Angst in die Hosen, wenn er mitbekommt, daß Mike auf ihn zielt. (Ian lacht)

PP: Wie hat sich Mike verändert?

Shaun: Ivan stellt Mikes Zeugnisse oder deren Fehlen jetzt in Frage. Ivan glaubt ihm nicht die Geschichte mit Dallas (Mike soll angeblich dabei gewesen sein, als Kennedy ermordet wurde). Ivan hat rausbekommen, daß Mike erst neun war, als Kennedy erschossen wurde. (lacht) Er

macht sich darüber lustig und denkt darüber nach, eine Beschwerde einzureichen. Ivan denkt, daß eigentlich er selbst, der "Top-Guy" von A.I.M. sein sollte. Ich würde Ivan und Mike an eurer Stelle im Auge behalten.

PP: Ist es Dir jemals passiert, daß du eine Idee für einen wirklich guten Charakter hattest, der dann aber doch aus irgendeinem Grunde zu anstößig für das Spiel gewesen wäre?

Shaun: Niemand hat jemals "nein" gesagt oder veranlaßt, daß ich einen Söldner ändern mußte. Ich versuche einen guten Mix von Leuten hinzubekommen, so daß die Spieler immer jemanden finden, mit dem sie gerne spielen. Einige wollen eher schwächere Söldner und spielen "JA" nur so aus Spaß, andere nehmen das Spiel wirklich ernst und wollen nur Söldner in der Art von Mike. Andere wiederum schätzen eine Kombination aus beidem. Für jeden soll etwas dabei sein.

PP: "Deadly Games" wird eine Multiplayer-Option haben. Könnt ihr beiden mir umreißen, wie genau das funktionieren wird?

Ian: Hängt davon ab, ob du über Modem oder Netzwerk gegeneinander antrittst. Per Modem geht es im Prinzip ein Spieler gegen den anderen, im Netzwerk können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Das ist dann wirklich cool. Du kannst Geheimbündnisse schließen, um eine Partei ganz zu vernichten. Du kannst auch ein anderes Team per "Funkgerät" unterrichten, wenn du einen Feind in deinem Gebiet entdeckt hast. Oder Waffen und Munition an einem Punkt zurücklassen, dessen Position du dann deinem Freund durchgibst. Zu viert macht es definitiv am meisten Spaß.

Doch auch die Zwei-Spieler-Szenarien vermitteln ein ganz anderes Gefühl, als wenn du gegen Santino, also den Computer antrittst. Beide Seiten können jetzt die gleichen Söldner haben. Allerdings können die Aufträge und Endziele für jeden Spieler komplett unterschiedlich sein, auch in der Vier-Spieler-Variante. Man kann sogar einige vom Computer gesteuerte Söldner mit einbauen, um das Ganze noch interessanter zu machen.

PP: Man ballert auf seinen Freund, während der Computer auch schießt?

Ian: Genau. Man kann sich natürlich auch mit dem anderen menschlichen Spieler für eine Weile gegen den Computer verbünden. Auch beim Feilschen um die Söldner kann es recht spannend werden. Wenn andere Spieler um einen deiner Söldner buhlen, so kriegt der das genau mit. Er wird mehr Geld fordern, wenn er merkt, daß er gefragt ist.

PP: Doch wenn man erstmal das Team zusammen hat, ist es dann wie in "JA".....

Ian: Nein. (Lacht) Ich weiß, worauf du hinaus willst. Das ist der Hauptunterschied zu "JA". "Deadly Games" ist komplett taktisch aufgebaut. Das ging nicht anders. Wenn du deine Söldner zusammen hast, wirst du direkt in eine prekäre Situation geworfen und erforscht nicht erst einmal deine Sektoren in Echtzeit, wie am Anfang von "JA". "Deadly Games" wird ausschließlich zugweise gespielt, und man steht sofort mitten in der Action.

PP: Ist dies das Aus für den Erkundungspar? Viele Spieler liebten den.

Ian: Nein "Deadly Games" ist ein wenig anders. In "Deadly Games" gibt es für jeden Sektor einen klaren Auftrag. Der Sektor muß nicht nur einfach erobert werden. Du mußt beispielsweise ein Foto finden, einen Zivilisten von Punkt A nach B eskortieren oder jemanden befreien. Es gibt viele verschiedene Missionen, bei denen man immer gestört wird, denn man ist ja nicht alleine. Es gibt immer jemanden, der in diesem Sektor entweder ein ganz anderes Ziel verfolgt, oder ganz einfach den Auftrag hat, dich zu stoppen.

Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Punkte gesammelt hat. Man bekommt Punkte für erfüllte Missionen aber auch für eliminierte Feinde. Verliert man hingegen einen eigenen Söldner im Kampf, gibt es Punktabzug. Es gibt jetzt außerdem mehr Waffen, du wirst einige finden, die in späteren Missionen sehr hilfreich sind.

Ivan hat jetzt eine Uzi. Außerdem gibt es nun einen Granatwerfer und einen Mörser, die unglaublich tödlich sind. Die können ein Spiel erheblich verkürzen, wenn man nicht aufpaßt. Wir überlegen noch, ob wir zusätzlich noch Überwachungskameras einbauen.

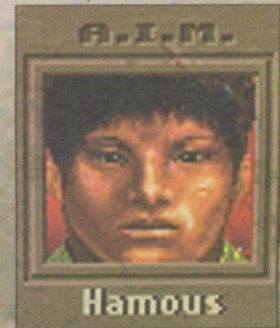
PP: Waffen kann man jetzt auch kaufen, richtig?

Ian: So ungefähr. Wir führen einen neuen Charakter ein, den Iren Micky O'Brien. Er ist ein schmieriger Waffenhändler, der eine Art Pfand-

„Ivan hat jetzt eine Uzi. Außerdem gibt es jetzt einen Granatwerfer und einen Mörser“



"Mouse" schlägt sogleich Alarm, wenn sie merkt, daß sie unter Beschuß steht



Hamous ist jetzt der Söldner-Gemeinschaft A.I.M. beigetreten und ist fortan nicht mehr als kostenloser einheimischer Führer verfügbar



The Winterworld Of Love: Eiskalte Söldner können sich jetzt wenigstens im passenden Klima bewegen

„Jagged Alliance II wird von Anfang an ein Multiplayer-Spiel sein und einige komplett neue Features bieten“



Auch die neuen Terrains bieten verdammt wenig Deckung



Jetzt sagt Euch Gus jeden Morgen, wo's langgeht

leihe führt. Du kannst ihm Waffen verkaufen, die du gefunden hast. Manchmal macht er dir Angebote, und du kannst wie bei einer Versteigerung den Preis hochtreiben, obwohl du gar nicht interessiert bist, da er dieses Angebot auch deinen Gegnern unterbreitet.

PP: Wenn man Pech hat, muß man den überkauften Kram jedoch selbst kaufen?

Ian: Klar. Das ist es doch, was einem an Spielen Spaß macht. Man muß ein Risiko eingehen. Ein sicheres Spiel macht keinen Spaß. (Lacht) Wir haben jede Menge dieser Variablen eingebaut. Der Spieler kann auch eigene Szenarien erschaffen und diese ins Internet stellen. Die Files sind sehr klein, sie haben weniger als 40K. Ich freue mich schon darauf, Szenarien zu spielen, die mir unbekannte "JA"-Fans erschaffen haben.

PP: Und in "JA II" wird dann alles komplett anders?

Ian: "JA II" wird von Anfang an ein Multiplayer-Spiel sein. Obwohl wir eine gute Computer-AI haben, stellt ein Multiplayer-Spiel doch eine ganz andere Herausforderung dar. Und das, obwohl wir die Computer-AI in Deadly Games nochmals verbessert haben. "JA II" wird auf alle Fälle einige komplett neue Features haben.

PP: Nach sieben Jahren Entwicklungszeit müßt ihr geradezu darauf brennen, etwas ganz Neues zu machen. Wie bringt ihr das in Einklang damit, daß die Spieler mehr von "Jagged Alliance" sehen wollen?

Ian: Das ist mit einer Ehe vergleichbar, das verfluchte siebte Jahr. (Lacht) Obwohl ich gerne neue Dinge ausprobieren würde, bin ich mit meiner momentanen Arbeit sehr zufrieden. Als wir das Feedback zu "JA" bekamen, gab uns das jede Menge neuen Schwung. In erster Linie möchte ich den Leuten geben, was sie sich wünschen. Ich bin allen Fans von "JA" zutiefst dankbar, und ich möchte sie nicht enttäuschen. Ich hoffe, ich kann beides in "JA II" miteinander verbinden: Etwas neues und doch das, was die Leute von mir erwarten. Wir haben wilde Ideen. Einige Söldner



Alan "Spam" Webster war UNO-Soldat, bis ihn seine Wehrlosigkeit nervte



Der chilenische Granatwerfer zählt zu den neuen, extrem tödlichen Waffen in "Deadly Games"

könnten der NASA beitreten und im Weltraum kämpfen. Das könnte der Serie ganz neue Aspekte geben.

PP: Interplanetare Campaigns?

Ian: Genau. Aber die Elemente, die jeder mag, werden auf keinen Fall verloren gehen.

PP: Shaun, wenn Ian ein Söldner wäre, welcher wäre er dann?

Shaun: Er wäre ein Söldner, der niemals ins Feld ziehen würde. Ian würde daheim bleiben, um sich neue Waffen für die Leute auszudenken. (Lacht) Ich wäre eine Kombination aus Mike und Larry. (Lacht)

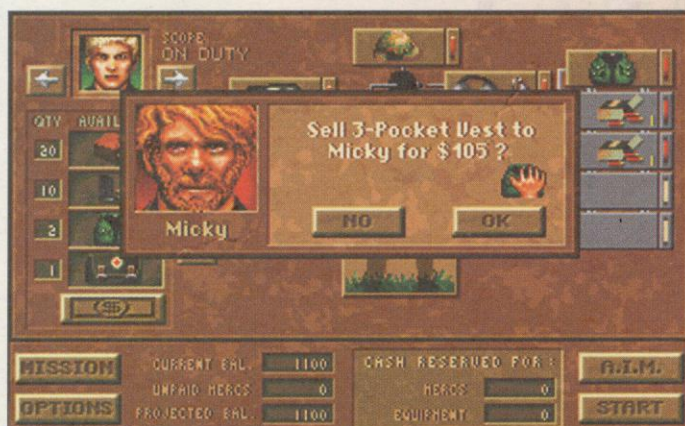
Ian: Interessant, mal sehen was du sagst, wenn wir das nächste Mal gegeneinander spielen. (Lacht)

PP: Ian, was für einen Söldner würdest du aus Shaun machen?

Ian: (Lacht) Larry. Dieser Teil von ihm kommt hin. Ich sehe ihn aber vielmehr als Wolf. Er spricht wie ein Wolf und er sieht sogar aus wie ein Wolf.

PP: Wie sieht euer Dream-Team aus?

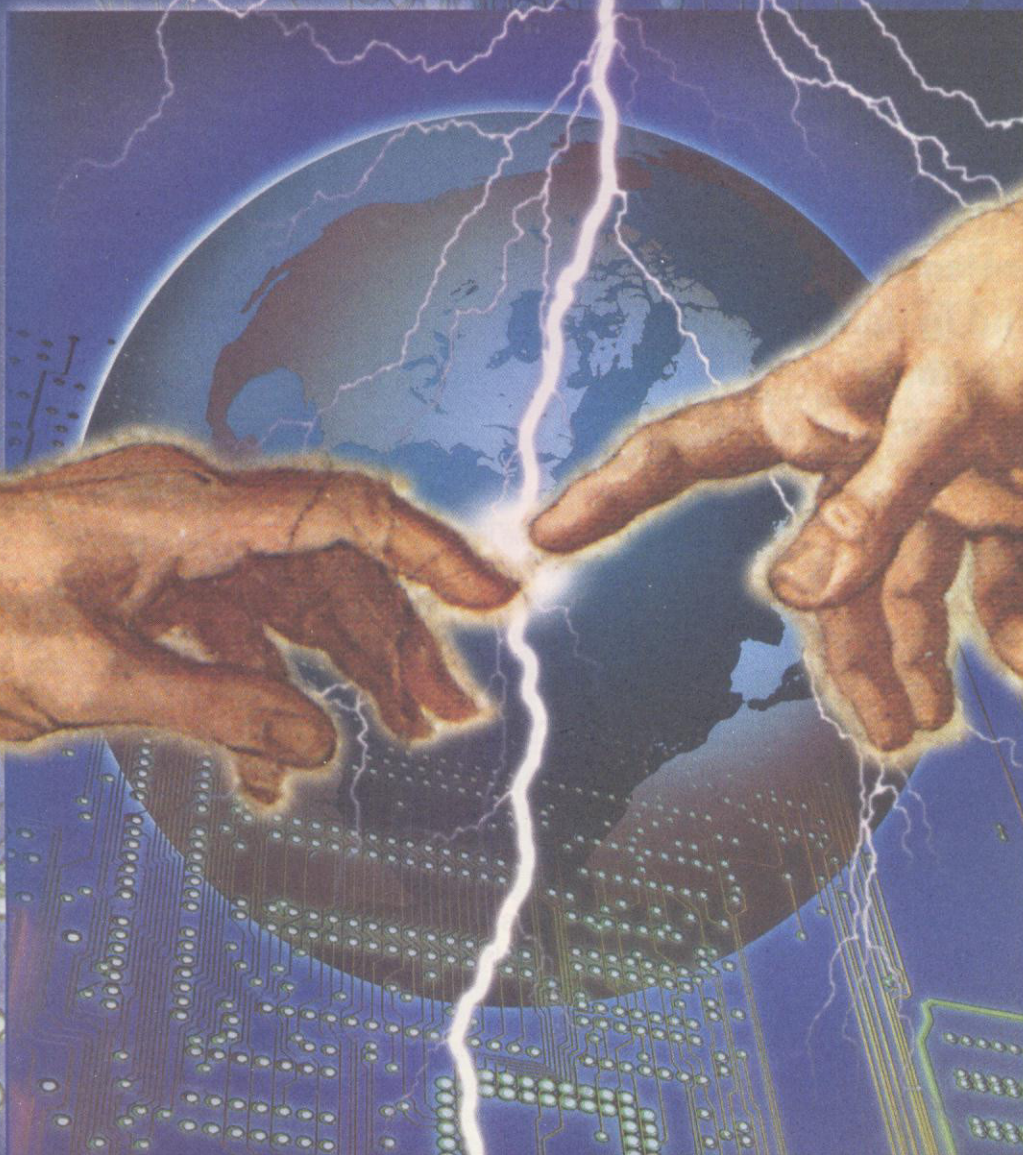
Ian: Kelly, Smoke, Scully und Ice. Ich weiß allerdings nicht, wen ich als Arzt nehmen würde. (Lacht) Im Moment müßte mein Dream-Team vermutlich aus Söldner-Programmierern bestehen, die kreuz und quer durch das ganze Spiel gehen, alle Bugs finden und sie beheben, bevor ich morgens zur Arbeit komme. Damit würde ich wohl alle schlagen. Brenda Garno/ff



Gefundene oder erbeutete Waffen könnt ihr jetzt beim irischen Waffenhändler Micky O'Brien verhöckern

MAGNA
MEDIA

goes
internet



Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse

Amiga Magazin,
Power Play, 64er,
PC-Magazin, PCgo!,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.

<http://www.magnamedia.de>

POWERPOST

Diesmal erreichten uns viele Briefe zum Thema "Programmieren". Lag's am kalten Winter, daß sich viele in ihrem Assembler-Handbuch schmöckernd in den Federn eingruben? In diesem Sinne: 0100-0111

Peter



Peter Steinlechner

In der Ausgabe 03/96 hatten wir unter der Überschrift "Wie Phoenix aus der Asche", einen Schwerpunkt zum Thema Software-Emulatoren von alten Computern, was ganz offensichtlich auf reges Interesse stieß.

Programmierer-Emulator

Eurem Fazit, daß sich ein Software-Emulator der "niederen" Art wie der eines C64 nur aus nostalgischen Gründen lohnt, muß ich widersprechen. Schauen wir uns doch mal die Konsolen-Kids von heute an: Wer von denen weiß eigentlich noch etwas von seinem Rechner? Die Hardware selbst kann zwar im Grunde nach dem selben Prinzip wie vor zehn Jahren programmiert werden, doch wem ist das heute noch genug? Ist es nicht so, daß wirklich jeder, Ihr nicht ausgeschlossen, nach dem interaktiven Spielfilm schreit?!

DIRK MEYER, HANNOVER

Wir sind bestimmt die letzten, die nach "Interactive Movies" schreien. – ganz im Gegenteil, mittlerweile ist der Begriff eher zum Schimpfwort geworden, ein interaktiver Spielfilm hat in unseren Tests Null Bonus. In einem Punkt hast Du leider recht: Wer als Privatmensch die heutigen Software- und Spielestandards sieht, verliert vermutlich sofort die Lust, sich näher mit dem Programmieren zu befassen – die gebotene Qualität kann eine einzelne Person kaum erreichen,

ein Anfänger schon gar nicht. Trotzdem ist die Shareware-Szene quicklebendig, Konsolen-Kids werden da ja wohl nicht am Werk sein. Dazu kommen die objektorientierten neuen Sprachen wie etwa "Visual Basic", mit denen auch Anfänger optisch ansprechende Ergebnisse mit relativ wenig Aufwand erstellen können. Außerdem könnte ich mir sehr gut vorstellen, daß die vielen Level-Editoren, wie es sie etwa für 3D-Titel gibt, so manchen Spieler an das "eigentliche" Programmieren heranzuführen.

Internet-Adresse

Seit ein paar Tagen versuche ich vom Internet aus Zugriff auf Euren Server zu bekommen, leider ohne Erfolg. In der Power Play war folgende Adresse abgebildet:

<http://72662.2045@compuserve.com>.

Obwohl Netscape die Adresse erkennt, kommt keine Antwort. Habe ich eine falsche Adresse? Oder mache ich einen Fehler beim Anruf?

MARTIN MOSMANN, EMAIL

Vermutlich hast Du es mittlerweile selbst herausgefunden, aber die Adresse gibt nicht an, wo wir im WorldWideWeb zu finden sind, sondern lediglich, wie Ihr uns per eMail Leserbriefe schicken könnt. Die Adresse unseres Web-Servers ist "MagnaMedia.de". Mehr dazu auf unserer Sonder-Seite 29.

Ankündigungen

Anzeigen

In der Power Play habe ich in mehreren Anzeigen Vorankündigungen für das Strategiespiel "Command & Conquer II" gesehen. Wißt Ihr, wann das Spiel voraussichtlich erhältlich sein wird?

ANSGAR KOSSOWSKI, EMAIL

Der letzte Termin, den die "Command & Conquer"-Programmierer von Westwood uns genannt haben, lautet nach wie vor etwas vage Herbst 96. Viele der Versandhändler nehmen Spiele, die erst in einiger Zeit veröffentlicht werden, trotzdem jetzt schon in ihre Listen als Vorbestellungen auf – das Spiel wird dann sofort nach Erscheinen verschickt. Ob dieses Verfahren bei sehr späten Ankündigungen immer Sinn macht, sei dahinge-

MagnaMedia Verlag AG

Redaktion Power Play

Kennwort: Power-Post

Postfach 1304

85531 Haar

Online: CompuServe-Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z. B. Internet oder 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 sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief**.

stellt: Auf Anzeigen haben wir natürlich keinen Einfluß. Ein seriöser Händler informiert Dich auf Nachfrage sicherlich so korrekt wie möglich über die geplante Veröffentlichung – was in der Spielebranche mit ihrer fast schon traditionell wackeligen Terminanreue wirklich nicht ganz einfach ist. Wir haben in letzter Zeit aber keinerlei Klagen von Lesern gehört.

Einfach gleich gut?

Ich habe in letzter Zeit das Gefühl, daß nur noch komplexe Spiele bei Euch hohe Wertungen bekommen. Findet Ihr nicht, daß Ihr damit vielen kleinen Spielen, vor die man sich zwischendurch mit Freunden vor den Computer setzt und gemeinsam spielt, Unrecht tut? Wer hat denn schon die Zeit, monatelang vor irgendwelchen Rollenspielen, Simulationen oder Strategiespielen zu sitzen? Bitte versteht das nicht falsch, nicht jedes billige Ballerspiel hat gleich ein "Super" des testenden Redakteurs verdient.

JOST NEUHAUS, SCHÖFFENGRUND

Es gibt offenbar sehr viele Leute, die gerne monatelang an guten Rollen- oder Strategiespielen knobeln – sogar die Redakteure haben meist noch den ein oder anderen älteren Softwareliebling, an dem in der knappen Freizeit in kurzen Runden weitergespielt wird. Wir haben andererseits auch nichts gegen kleine, aber feine Programme für zwischendurch – ich darf an "Worms" oder an viele der wirklich guten Jump'n'Runs aus letzter Zeit erinnern, wie etwa "Earthworm Jim" (beides Würmer – das kann kein Zufall sein!). In Tests aber, die ja auch immer Kaufempfehlungen sind, müssen wir bei diesen Spielen schon genauer prüfen: Nicht alles, was kurzfristig vielleicht Spaß macht, ist das stolze Sümmchen wert, das der Hersteller dafür verlangt. Wenn sich herausstellt, daß trotz der vielen bunten Knalleffekte weder langfristige Motivation noch ausreichend Spielspaß herauskommt, werden wir das im Test natürlich deutlich schreiben. Übrigens: Auch die komplexeste, realistischste und anspruchsvollste Simulation bekommt von uns keine hohe Wertung, wenn sie für den normalen Spieler nur als Schlaftablettensersatz Sinn macht.

CD-Platz Wertungskasten

Toll, wie Ihr Euch gemacht habt. Die Leserbrief-e sind ans Ende gerutscht, was den Support-Teil entlastet, und Ihr habt ein Cover für die CD dazugeheftet. Auch sonst ist die Power Play irgendwie besser geworden. So, jetzt meine Frage: Könntet Ihr in dem Wertungskasten auch angeben, wieviel Megabyte ein Spiel auf seiner CD belegt?

DANIEL KOLSTER, MECKENHEIM

Von der Angabe des belegten Platzes auf den Spiele-CDs haben wir absichtlich Abstand genommen: Um das (Raub-)Kopieren auf die Festplatte nach Möglichkeit zu verhindern, werden viele kleinere Programme auf Riesengröße aufgeblasen, indem in eine oder mehrere der Dateien überflüssiger Ballast oder gar nichts geschrieben wird – außer ganz vielen Nullen. Es ist also nicht gesagt, daß in 600 MByte genutztem Speicherplatz auch wirklich 100% Spiel sind. Umgekehrt brauchen viele scheinbar kleine Programme nur deshalb wenig Platz, weil keine WAV-

Arctic Soft

Telefon
0 63 41-8 79 93
FAX
0 63 41-8 83 32

Betellannahme
Mo.-Fr. 9.-21 Uhr
Hindenburgstr. 43,
76829 Landau

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM
Fast alle Titel sind ständig vorrätig

11th Hour /D	94,90	Hi Octane /D	64,90	Steel Panthers /D	79,90
Aces of the Deep /D	59,90	History Line 14-18 /D	64,90	Stonekeep /D	99,90
Aces of Deep Miss. (3.5") /D	39,90	Hugo 3 (neue Levels) /D	69,90	Strike Com. & Privateer /A	94,90
AH 64 Longbow /D**	89,90	Indy Car 2 /D	89,90	Tsamcheif /D	89,90
Abion /D	89,90	Jagged Alliance ab	59,90	Terminator: Future Shock /D	89,90
Alan Odyssey /A	89,90	Jazz Jackrabbit ab	54,90	Terra Nova /D**	84,90
Alone i. t. Dark 2 /D	59,90	Kings Quest 7 /D	89,90	TFX /A	49,90
Apache Longbow /D	79,90	König der Löwen (3.5") /A	79,90	Thunderhawk 2 /D	89,90
Ascendancy /D	89,90	Kyandia 3 /D	82,90	TFX Eurofighter 2000 /D	89,90
Atari Action Pack (Win95)	49,90	Landes of Lore 2 Daggerfall/D*	99,90	The Dig /A	89,90
Battle Isle 2 Scenery /D	54,90	Larry Delux (1-6) /A	89,90	The Hiva /A	79,90
Battle Isle 3 /D	84,90	Lemmings 1+2 /A	49,90	Theme Park /D	94,90
Bermuda Syndrome /D	89,90	Lemmings 3 /A	89,90	The Need for Speed /D	79,90
Betrayer at Kronor /D	79,90	3D Lemmings /A	89,90	Tie Fighter & Miss /A	74,90
Bling! /D	69,90	Little Big Adventure 2 /D*	99,90	Tilt 1 /A	69,90
Bioforce /D	79,90	Lode Runner /D	99,90	Time Gate /D	89,90
Bleffus /A	89,90	Lucas Art Class. Sim. /A	79,90	Top Gun /D**	99,90
Caessa 2 /D	89,90	Made in Germany /D	49,90	Torins Passage /A	89,90
Chewy Esc. from F5 /D	74,90	Manic Karts /A	79,90	Transport Tycoon Del /D	94,90
Civilization 2000 /D	99,90	Magic Carpet 2 /D	89,90	UFO 2: X-COM /D	69,90
Civil War (America) /D	89,90	Master of Orion 2 /D	89,90	US Navy Fighters Gold /D	94,90
CivilNet /D	94,90	Mechwarrior 2 /D	49,90	Warcraft 2 /D od. /E	89,90
Colonization /D	79,90	Mechwarrior 2 Miss. /A	79,90	Warcraft 2 Exp. Disk /D**	29,90
Command & Miss. /D	79,90	Megapack 3 (10 Spiele)	79,90	Waterworld Action /A**	89,90
Command & Conquer /D od. E	89,90	Mega Pack 4	44,90	West. Compil. (Ryt.1-3, Dune2) /A	89,90
Command & Conquer Miss. /D	29,90	Mission Critical /A	89,90	White Label: Subwar 2050	79,90
Commander Aces o. t. Deep /D	94,90	Monopoly /D	89,90	Landes o. Lore. Indy Car	89,90
Conqueror A.D. 1086 /D	89,90	Myst /D	79,90	Formula One GP, UFO,	79,90
Crusade (Greenwood) /D	89,90	Need for Speed /D	79,90	Master of Orion, Beneath	89,90
Crusader - No Remorse /D	89,90	NHL Hockey '96 /D	79,90	a Steel Sky... je	39,90
Cyberia ab	59,90	NBA Live '95 /A	79,90	Willi Lemke Fußball Man.	69,90
Cyberia 2 /D*	89,90	NBA Live '96 /A	89,90	Wing Commander Armada	89,90
Cybermage /D	89,90	Panzer General 2 /A	89,90	ab	49,90
D-Info Telefondatenbank	39,90	Pax Imperia /D**	89,90	Wing Commander 3 /D	99,90
DSA 1 Schicksalsklinge /D	69,90	PGA Tour Golf 486 /A	79,90	Wing Commander 4 /D	109,90
DSA 2 Sternenschweif /D	99,90	PGA Tour '96 /A	84,90	WiPeOut /A	94,90
DSA 3 /D*	99,90	Phantasmagoria /D od. E	89,90	Wilchaven /A	89,90
Descent /A	79,90	Pinball Fantasies Deluxe /A	79,90	Wizardry 8 & 7 Del.	94,90
Descent 2 /A*	89,90	Pitfall Mayan Adv. /E	84,90	Worms /D	74,90
Destruction Derby /A	94,90	Pole Position /D	89,90	WWF Wrestlingmania /A	94,90
Die Fugger 2 /D	89,90	Police Quest SWAT /D	89,90	X-Wing Collection /D	79,90
Die Stadler 2 /D**	89,90	Pro Pinball - The Web /A	89,90	"Z" /D	79,90
Dime City /D	49,90	Psycho Pinball /A	89,90	Zork Nemesis /D**	89,90
Dschungelbuch Win-95 /A	89,90	Psychic Detective /A	89,90	Elia Microlink 28.8 QTV	499,90
Duke Nukem 3D /A	89,90	Rebel Assault /D	89,90	Matrox Millennium 4MB W/ram	849,90
Dune 1 od. Dune 2 /A	39,90	Rebel Assault 2 /A	89,90	incl. Nascar	124,90
Dungeon Master 2 /D	86,90	Ripper /D**	89,90	Microsoft SideWinder 3D	289,90
EA Classic: System Shock	34,90	Rise o t Robots /D	69,90	PRO	
Ultima 7, Syndicate+, Space Hulk,		Sens. World of Soccer /D	89,90	Thrustmaster Formula T2 incl.	
Ultima Und. 1&2, W.C.2, Privateer,		Shamara /D	74,90	Pedale	
Strike Comm. je	89,90	Sierra Originals, z B Goblink 1+2,	29,90	weitere Hardware auf Anfrage	
Earthsiege 2	89,90	Gob 3, A. o. Europe, Inc., je	89,90		
Earthsiege 2 Skyforce /D**	89,90	Silent Hunter /A*	89,90		
Earthworm Jim /D	89,90	Silent Thunder Revenge /A	89,90		
Elite 3+ Update /D	74,90	Sim City 2000 Coll. /D	94,90		
Entomorph /E	79,90	Sim Isle /D	89,90		
Fade to Black /A	64,90	Sim Tower /A	89,90		
Fila Soccer '96 /D	89,90	Simon t. Sorcerer 2 & T-Shirt/D	89,90		
Formula One GP 2 /D*	94,90	Space Marines /D	84,90		
Frankenstein /D	99,90	Space Quest 1-5 /A/D	89,90		
Fritz 3 (Schachweltmeister) /D	69,90	Space Quest 6 /D	89,90		
FX Fighter	68,90	Star Trek 2: Final Unity /D	89,90		
Gabriel Knight 2 /D	89,90				
Grand Prix Manager /D	94,90				
Heroes of Might & Magic /D	89,90				
Hexagon Kartell /D*	99,90				
Hxen /E	69,90				

Lösungen (Hint Shop, Magic Line)
DM 17,90

NEU "Super Fun Levels"

nur 39,99
PC-CD-ROM

Über 500 extra Levels, Missionen, Editoren, Screens, Cheats, Game Saves & Utilities für:

Command & Conquer

MS-Flight Simulator

Warcraft 1 & 2

Sim City

US-Navy Fighters

Mech Warrior 2

Sim City 2000

NBA Live 95

NEU "Super Speed"

nur 39,99
PC-CD-ROM

Über 500 extra Levels, Missionen, Tracks, Editoren & Screens für:

Need for Speed (75 Tracks)

Panzer General 2

Wing Commander 1 bis 4

Command & Conquer

US-Navy Fighters

Privateer

Cybermage

Inhaltlich keine Überschneidungen zwischen "Super Fun" und "Super Speed".

Im Fachhandel und Versand erhältlich

Bestellung bitte an: **CD-ROM BÖRSE**, Marktstr. 74
D- 76887 Bad Bergzabern, Tel: 06343-5011 Fax: 5012
Lieferung erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse + DM 10,- Versandkosten innerhalb 24 std.

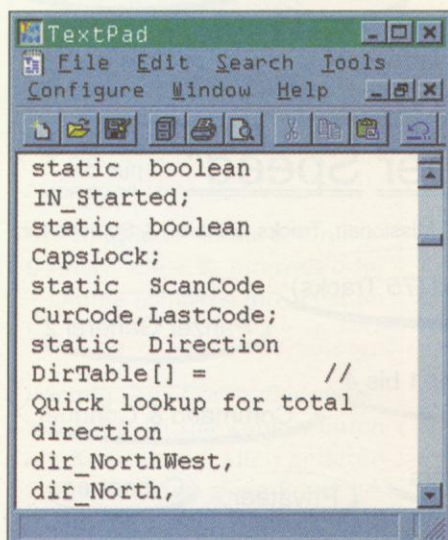
oder sonstigen Audiodateien auf der CD-ROM sind; dafür hat das Spiel CD-Tracks, von denen Musik und Sprache abgespielt werden. Audiotracks tauchen aber nicht als genutzter Platz auf – auch wenn der Dateimanager 6 MByte Platz anzeigt, kann wesentlich mehr Spiel auf der CD sein. Das wird nicht nur gemacht, weil es besser klingt, sondern auch, um damit Softwarepiraten das Handwerk zu legen. Wir nutzen den knappen Platz im Wertungskasten lieber für wichtigere Angaben.

Programmsprachen

Ich möchte gerne mal wissen, in welchen Sprachen die Spiele programmiert werden. Da muß es doch irgendeinen Standard geben? Ist es nicht möglich, Spiele auch in Programmen zu schreiben, die für den privaten Nutzer erhältlich sind? Und kann man diese Programmierung irgendwie erlernen?

MICHAEL BRUNNER, A-JENBACH

Wenn es überhaupt eine Standard-Programmiersprache gibt, ist es momentan einer der "C"-Dialekte (es gibt mehrere Firmen, die leicht verschiedene Varianten von "C" anbieten). Nicht nur Spiele, sondern auch Anwendungen und sogar große Teile der aktuellen Betriebssysteme sind größtenteils in "C" geschrieben. Zeitkritische Anwendungen oder Spiele, in denen es vor allem auf Geschwindigkeit ankommt, werden oft in der sehr schnellen Maschinensprache Assembler erstellt, dafür werden andere Programmteile



Wer's noch nie gesehen hat: In dieser Form schreiben Spieleprogrammierer den sog. "Source-Code": Letztlich das eigentliche Spiel

Ultima IX: Aufregung umsonst

In Ausgabe 03/96 (Richard Garriott-Interview) und 04/96 (Leserbriefe) hatten wir geschrieben, daß es sich bei den in 03/96 abgedruckten ersten ScreenShots aus "Ultima IX" um Bilder aus dem eigentlichen Spiel handelt und nicht etwa um Grafiken aus Intro oder Zwischensequenzen. Da wir einige Zuschriften verwirrt (und verärgert) Ultima-Fans bekommen haben, wollen wir uns hier nochmals rechtfertigen.

Wir haben vor Abdruck explizit bei Origin nachgefragt: Uns wurde bestätigt, die Bilder seien tatsächlich aus dem Spiel. Auch Lord British selbst äußerte sich im Interview: "Es wird

immer noch eine Perspektive von schräg oben sein, obwohl wir mit dem Gedanken spielen, ab und zu in eine First-Person-Perspektive umzublenden". Schaut Euch nur mal die Bücher-Texturen des ScreenShots mit Regal und Ritterrüstung genau an – wenn es sich um eine Zwischensequenz oder das Intro handeln würde, dann hätte man bei Origin keinen Grund gehabt, hier nur eine flache Textur aufzulegen. Tut uns leid, wenn wir Euch Grund zur Verwirrung gegeben haben. Daß die weltweit ersten Bilder aus "Ultima IX" für einen kleinen Aufruhr sorgen werden, haben wir allerdings nicht anders erwartet.

manchmal auch in einer der langsameren Hochsprachen geschrieben (so manche Installationsroutine oder Laden-/Speichern-Routine wird noch in Pascal oder gar Basic entwickelt). Basic als leicht zu erlernende und einfache Einsteigersprache ist bei MS-DOS dabei (QBasic), und für das schwierige und sehr aufwendige Assembler kommt Du ohne dicke Handbücher und Kurse kaum aus. "C"-Pakete kosten derzeit – je nach Firma – um die 500 Mark, müssen aber auch richtig gelernt werden. Ohne Dich jetzt abschrecken zu wollen (jeder noch so berühmte Programmierer hat schließlich mal klein angefangen): Programmieren lernt sich nicht von heute auf morgen. Wer später mal Spiele entwickeln möchte, fängt heute am besten mit kleinen Fingerübungen an – was auch Spaß machen kann. Wer sich ernsthaft mit der Materie auseinandersetzen will, sollte sich mal im Bekanntenkreis oder an der örtlichen Volkshochschule nach Leuten mit Erfahrung umsehen.

Alles testen?

Warum eigentlich noch Seiten und Platz an den allerletzten Mist verschwenden? Wenn ein Spiel schon das Hinterletzte ist, dann erwähnt es doch am besten gar nicht, und schreibt lieber noch mehr über die wirklich guten Sachen. Denn: Die meisten werden wohl Power Play nicht deshalb kaufen, um zu erfahren, was man sich nicht antun sollte, sondern was aus dem gewaltigen Angebot die absolute Spitze ist.

OLIVER HINZ, DUISBURG

Auch uns wäre es manchmal lieber, wenn wir nicht alles testen müßten. Welcher Redakteur zockt in seiner knappen Zeit schon gern irgendeinen langweiligen Gähner, wo möglicherweise auf dem Schreibtisch schon weit verheißungsvollere Versuche auf einen ausführlichen Test warten? Trotzdem stellen wir auch die weniger interessanten Programme wenigstens kurz auf einer halben Seite vor – und sei es nur als Warnung für Euch, denn wer im Computerladen steht und die Lobeshymnen auf den bunten Spielverpackungen liest, wäre sonst nicht immer sicher: Wurde das nicht getestet, weil es schlecht ist, hat die Power Play das verpaßt oder wurde das Spiel erst vor so kurzem veröffentlicht, daß ein Test noch kommt? Wenn wir es getestet haben, könnt Ihr auch mit diesen Programmen etwas anfangen und seid gewarnt.

Außerdem gäbe es noch eine ganz andere Gefahr, würden wir uns nur noch auf die von den großen Computerspielefirma aufwendig beworbenen und von allen Spielern erwarteten Titel konzentrieren: Es kommt immer wieder vor, daß sich erst nach längerem Antesten ein graues häßliches Entlein als schöner Schwan entpuppt und hinter einem unbekannten Titel mit häßlicher Aufmachung echte innere Werte stecken – ich erinnere nur an unser letztes Spiel des Jahres, "Jagged Alliance", von dem zu Anfang kein Redakteur sonderlich angetan war. Erst nach und nach merkten wir, was das Programm wirklich an Spieltiefe zu bieten hatte, und irgendwann entwickelte es seinen mittlerweile legendären Suchtfaktor.

Alles im Griff!

DM 14,80/65 110,-
alt 14,90

6 SONDERHEFT

PCgo!

Das verständliche Computer-Magazin

MIT QUALITÄTS-CD-ROM
NUR 9,90

**Windows 95:
Kniffe - Schritt
für Schritt erklärt**

- So nutzen Sie praktische Hilfsprogramme
- Optimaler Klang und ruckfreie Videos
- So stellen Sie Windows 95 optimal ein
- Erste Hilfe bei Installationsproblemen
- So einfach kommen Sie ins Internet
- Faxen mit dem PC leichtgemacht

Auf dieser CD-ROM:

- ◀ Alle wichtigen Treiber für Sound- und Grafikkarten
- ◀ Spiele, die Spaß machen
- ◀ Corel Draw 6 zum Ausprobieren
- ◀ Internet Explorer Vollversion
- ◀ und viele weitere Programme

PCgo!

TECHNISCHE ANFANGSLEITUNG

So machen Sie Windows 95

und Ihren Computer wirklich fit!



Ab sofort überall im Handel.

Großes
Inter-
view!

Das schwarze Auge III

In einem ausführlichen Interview verrät Euch Guido Henkel alle Details zu "Schatten über Riva", dem neuen Stern am deutschen Rollenspiele-Himmel.

Silent Hunter

Endlich hat SSI alle Torpedos eingefettet und die Rohre geflutet. Während andere mit taktischer Verzögerung aus dem Hafen

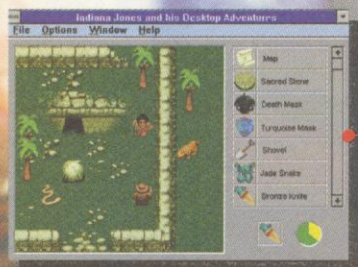
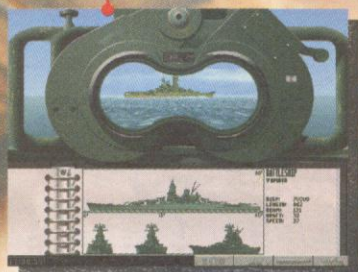
laufen, könnt Ihr schon in den Pazifik abtauchen.

Indiana Jones Desktop Adventure

Das Richtige für die Mittagspause: Ein Zufalls-generator sorgt für immer neue Kurzweil-Abenteuer unter Windows, von denen alle unter einer Stunde zu lösen sind.

Star Control III

Im neusten Teil der populären Space-Saga von Paul Reiche verhandelt Ihr mit über einem Dutzend neuer Rassen in ansprechendem Super-VGA.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Michael Galuschka (mg), Knut Gollert (kn), Sascha Gliss (sg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Thomas Kittel
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
 Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
 Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Conny Pflanzner, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Pulse/Acclaim
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
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
Holland: Insight Media, Laren
 Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
 Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd.
 Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio
 Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
 Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
 Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
 Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588,- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
 Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
 Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
 Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
 Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsdirektor: 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.
 © 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



6/96

erscheint am 8. Mai

7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

WIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE

JUMP'N RUN DES JAHRES!

leiht ihre Stimme Joey's Mutter und drei weiteren Figuren!

NINA HAGEN



PRÄDIKAT:
CHAOS ZUM KAUFEN

ARCADE AMERICA

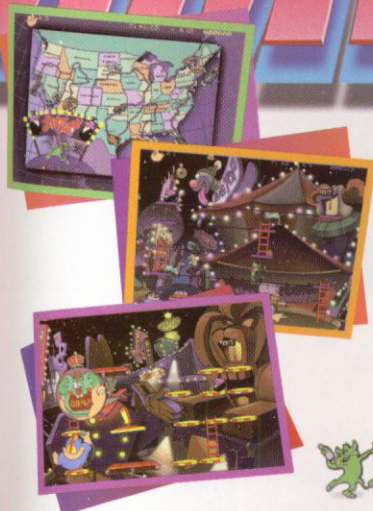
- mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- versteckte Geheim- und Bonusräume
- 10 Locations mit über 60 Levels
- schriller Humor bis zum Abwinken



Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25



Krombacher



EINE
PERLE
DER
NATUR.

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.