POWER PLAY

DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 10700/hfl 9,30
sk 190/lfr 190

MAGNA MEDIA

11/96 DAS PC-SPIELE MAGAZIN



Exklusiv aus USA

Erste Bilder der Spiele-Highlights ´97

Heisse Infos von der ECTS

Monkey Island 3
& weitere Hits

Mit Vollgas auf den Grafikgipfel

- **Bleifuss 2**
- **F-22 Lightning II**

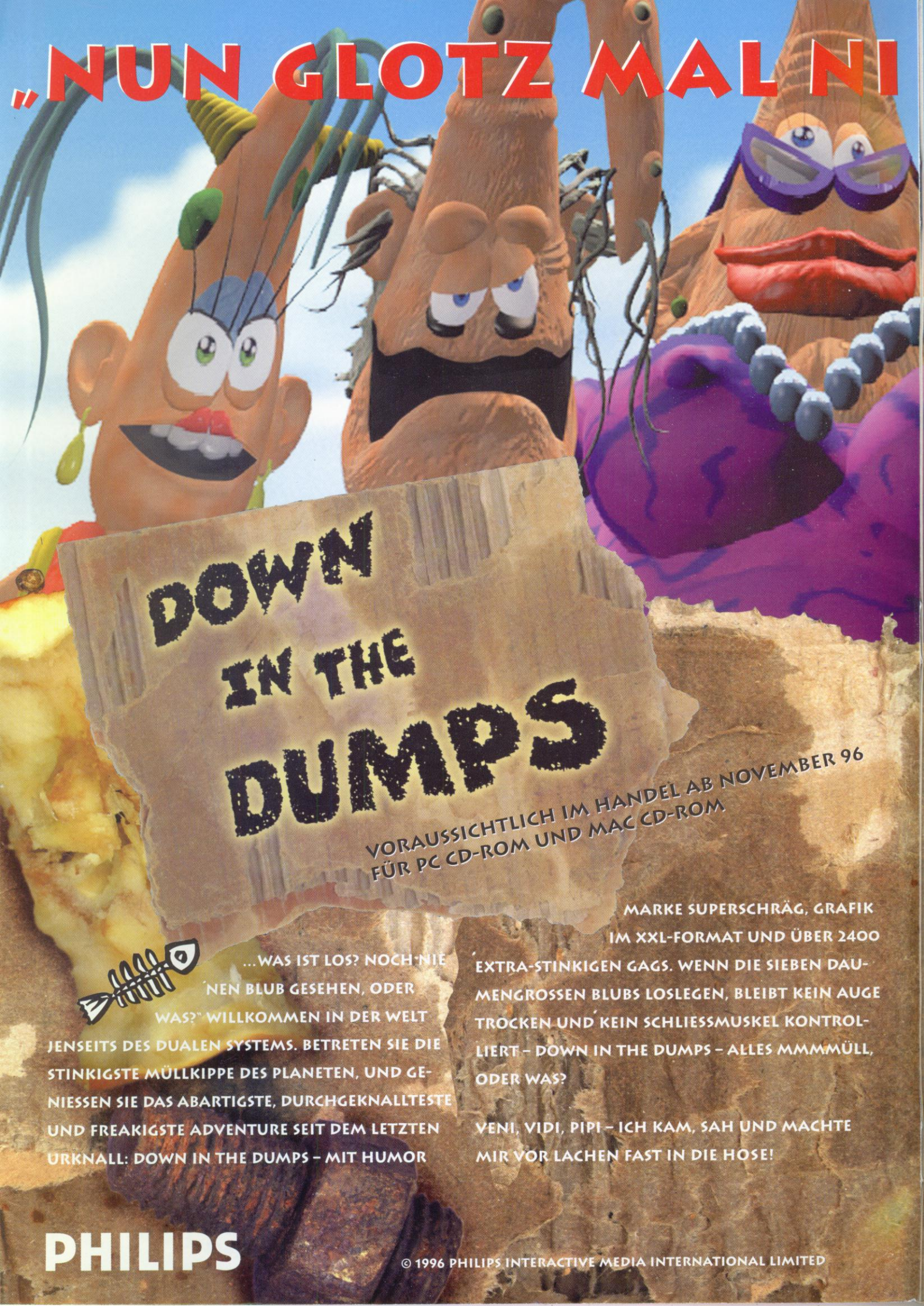
Jagged Alliance

DEADLY GAMES

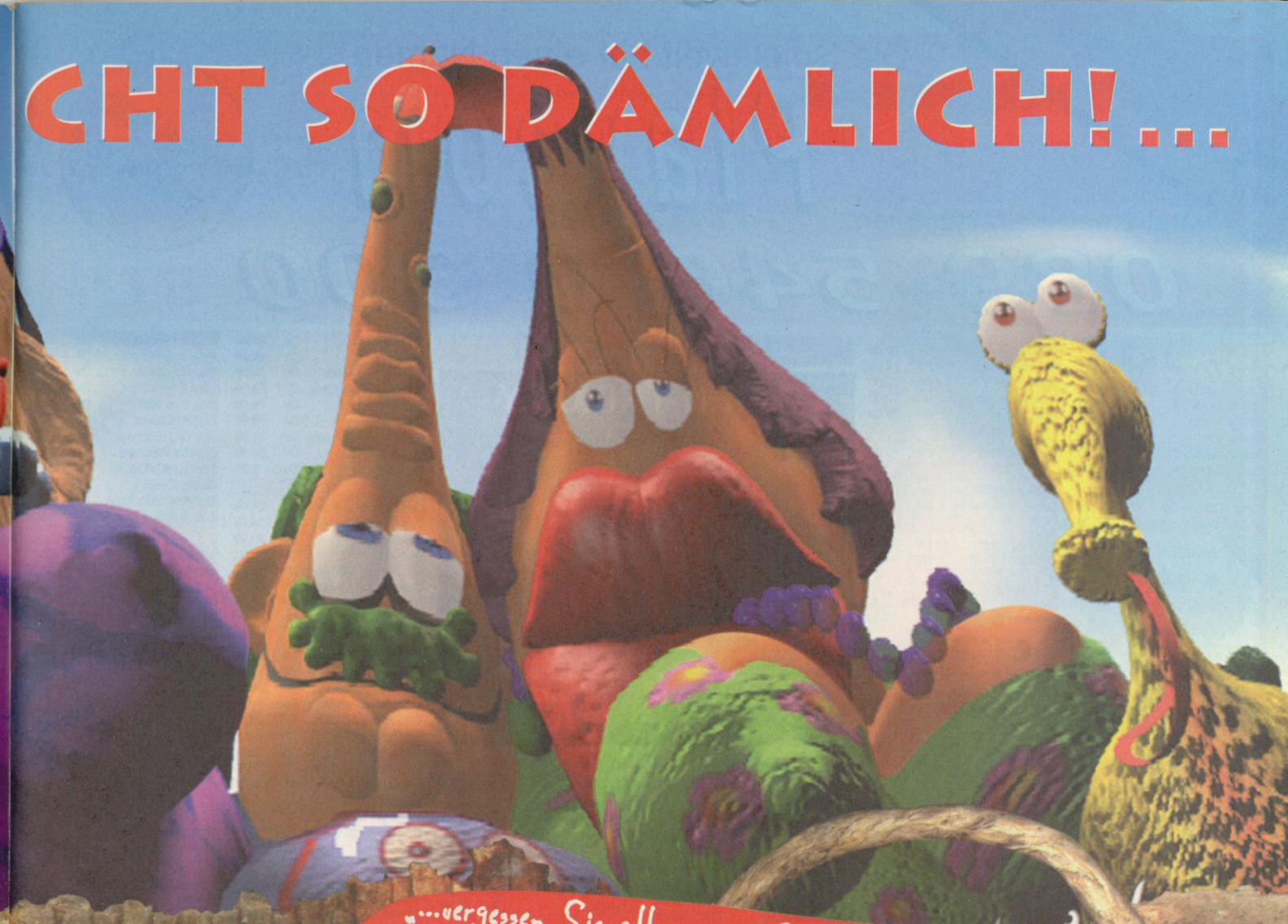
Der Geheimtip jetzt mit Multiplayer-Modus

Spannender Strategie-, Action-, Adventure- und Rollenspiel-Mix auf 6 Seiten getestet (S. 82)

4 391054 207801 11


„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB NOVEMBER 96
FÜR PC CD-ROM UND MAC CD-ROM
...WAS IST LOS? NOCH NIE 'NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

CHT SO DÄMLICH!...



„...vergessen Sie alles, was Sie bisher in Sachen 3D-Animation gesehen haben!" PC GAMES 10/96







- EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- 150 RÄTSEL
- 500 RÄUME
- 60 GEGENSTÄNDE
- GRANDIOSES GAMEPLAY
- VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

Haiku
STUDIOS

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

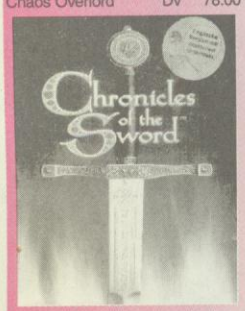
Internet-Email:
info@playcom.de

CD-ROM Spiele

"Z"	DV	74.00
11th Hour (kp.dt.)	DV	89.00
5th Musketeer	DV	64.99
Abuse	DV	69.00
Adams Family Pinba.	DA *	74.00
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	DA	79.00
Alone in t. Dark 1-3	DV	69.99
Angel Devoid	DA	59.00



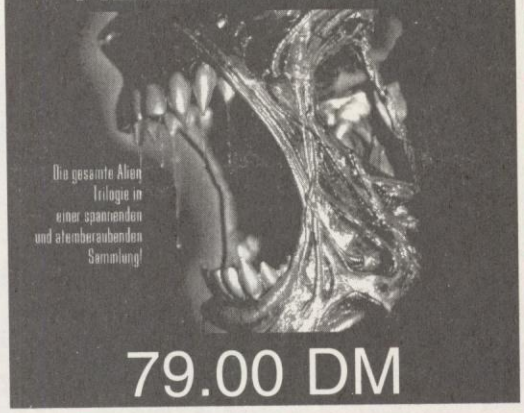
Arcade Amerika	DV	79.00
Assault Rigs	DA	64.99
ATF X-Fighters US	DV	84.99
Atripolis 2097	DV	69.00
Azrael's Tear	DV	69.00
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
Baldie	DV	69.99
Baphomets Fluch	DV	74.99
Battle Isle 3	DV	64.99
Battle Race	DA	74.00
Battle Beast	DV	69.00
Toshinden	DA	69.00
Battlecruiser 3000AD	DV	69.00
Bermuda Syndrom	DV	74.00
Bleifuss 2	DV *	64.00
Blown Away (kp.dt.)	DV	79.00
Bubble Bobble	DV *	64.99
Bug	DV	59.00
Bundesliga Manag. 97	DV	89.00
Caesar 2	DV	79.99
Chaos Overlord	DV	78.00



Chronicles of the Sw	DA	74.99
Civil War General	DV	89.00
Civilisation Net	DV	59.99
Civilization 2 (win)	DV	79.99
Comm. & Conq.Win95	DV *	89.00
Comm. & Conquer 2	DV *	89.00
Command & Conquer	DV	79.00
Congo-Descent into Z	DA	69.99
Conquest o.t.n.World	DV	79.00
Crusader No Regret	DV	69.00
Cyberia 2	DV	69.00
Cyberstorm	DV	89.00
Daggerfall	DV	79.99
Daytona USA	DV *	74.99
Death Gate	DA	79.00
Deathkeep Win95/Win	DA	69.00
Der Coach	DV *	79.00
Der Planer 2	DV	79.00
Der Produzent	DV	79.00
Descent 2	DA	79.00
Destruction Derby	DA	84.99
Destruction Derby 2	DA *	74.99
Diablo	DV *	84.99
Die Fugger 2	DV	76.99
D.gr.Schlacht i.d.A.	DV	74.00
Die Hard Trilogy	DV *	79.00
Die Siedler 2	DV	69.00
Discworld kp.dt.	DV	79.00
Discworld 2	DV *	79.99
Dominion (Win95)	DV *	79.00
Need f. Speed Spez.E	DV	79.99
Dungeon Keeper	DV *	89.00
Earthsiege 2 (Win)	DV	84.00
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Elisabeth	DV	89.00
Endorfun	DA	54.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	EV	79.00
F1 Manager 96	DV	74.00
Fabel	DV	79.00
Fantasy General	DV	69.00
Fantasy General	EV	69.00
Fifa Soccer 96	DV	59.99
FPS: Baseball 96	EV	74.00
Frank Thomas Baseb.	DA	79.00
Gabriel Knight 2	DV	69.99
Gene Wars	DV	84.00
Golden Gate Killer	DV	79.00
Grand Prix Manager	DV	54.00
Heart of the Darknes	EV *	89.00
Heart o.t. Darkness	DV *	89.00
Hexen (Win95)	DA	69.99
Hexen	EV	59.00
Hind	DA	79.00
Hugo 3	DV	69.99
Hugo 4	DV *	69.00
Incredible Machine 2	DV *	69.00
Intern. Motocross	DV *	74.00
Kingdom of Magic	DV	74.99
Krazy Ivan (Win95)	DV *	79.00
Lands of Lore 2	DV *	89.00
Larry 7	DA *	84.00
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Mad TV 2	DV *	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Magic the Gathering	DV	89.00
Master of Antares	DA	84.99
MAXX	DV	79.00
Mechwarrior 3	DV *	94.00
Mega Race 2	DV	69.00
MegaPak 5	DA	89.00
Mephisto Genius 3.5	DV	89.00
Monopoly	DV	59.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
NBA Live 96	DA	84.00
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NFL Quarterback C.97	DV	69.00

TOP SPIEL DES MONATS

ALIEN TRILOGY



79.00 DM

NHL Hockey 97	DV *	84.00
NHL Hockey 96	DV	79.00
NHL Hockey 95	DA	69.99
Night of the Monster	DV *	79.00
Normality	DV	74.99
Olympic Gold (Win)	DV	54.99
Olympic Games	DA	69.99
Olympic Soccer	DA	74.00
Onside Soccer	DV	79.00
Pandora Akte	DV	84.00
Panzer Dragoon	DV *	74.99
Perfect General 2	DA	69.00
Phantasmagoria Win	DV	89.00
Pole Position	DV	88.99
Powerplay Hockey	DA *	59.99
Privateer 2 The Dark	DV *	89.00
Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DA	79.00
Quest for Glory 4	DA	79.00
Race Mania	DV	74.00
Rebel Assault 2	DV	82.99
Return Fire (Win 95)	DV	74.99
Riddle of Master Lu	DV	72.99
Ripper	DV	79.99
Road Rash (Win95)	DV	69.00
Schleichfahrt	DV	79.00
Schlümpfe	DV	64.00
Scorched Planet	DA *	74.00
Sega Rally	DV *	74.99
Sensible W.o. Soccer	DV	75.00
Sensib. W.o.So.Eu96	DV	54.99
Shannara	DV	79.00
Shell Shock	DV	64.00
Shock Wave Assault	DV	79.00
Silencer (Win95)	DV	69.00
Silent Thunder (Win)	DV	84.99
Silent Hunter	DV	64.99
Simon t.S.im Weltall	DV *	79.00
Sonic CD	DA	59.00
Space Hulk (Win95)	DA	69.99
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Speed Rage	DV	69.00
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Star Trek Klingonen	DA	54.99
Star Trek Deep Space	DA	69.99
Starcraft	DV *	84.99
Storm	DV	79.00
SU 27 Flanker	DV	69.00
Super Streetfighter	DA	59.99
Syndicate Wars	DV	79.99
T-Mek	DA *	74.00
Terminator Future S.	DV	72.99
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Muppets Inside	DA	69.99
The Rise & Rule	DV	84.00
This means War	DV	72.99
Thunderhawk 2	DV	69.99
Tie Fighter	DV	79.00
Time Commando	DV	79.00
Time Paradox	DV	79.00
Tomb Raider	DV *	69.00
Tommy (Win95)	DA	79.00
Tracer	DV	54.00
Trivial Pursuit	DV	69.00
Unnecessa. Rough.96	DA	74.00
Urban Runner	DV	79.00
Virtua Fighter Win95	DA	79.00
Virtual Snooker	DA	74.99
War College	DV	62.99
Warcraft 2	DV	79.00
Warham.-Im Schatt.	DV	64.99
Warham. - Im Scha.	DV	69.00
Waterworld Action	DV	79.99
WayneGretzky NHLPA	DA	64.99
Wing Commander 4	DV	79.99
Wing Com. Arma. win	DA	69.00
Wipe out	DA	94.00
Worms	DV	69.00
Zeppelin ext. Vers.	DV	69.00

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

Z Director's Cut	DV	14.99
Air Power	DV	24.99
Al-Quadim	DV	9.95
Albion	DV	32.99
Batman Forever	DA	34.99
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge	DV	49.99
Bioforge Classic	DV	29.00
Bleifuss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	DV	19.99
Burning Steel 4	DA	34.99
Caesar 1	DV	19.99
Commander Blood	DV	34.99
Com.&Conquer Data	DV	29.00
Creature Shock	DV	19.00
Cyberia 1	DA	19.99
Cybermage-Darklight	DV	29.99
D (Dining Table)	DV	34.99
Dark Sun 1	DV	9.95
Das schwarze Auge 3	DV *	49.00
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Deadline	DA	39.99
Der Clou	DV	9.95
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1 & Levels	DV	36.99
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Doppelkopf f. Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	DV	34.99
EA Sports Rugby	DA	32.99
Earthsiege 1	DV	24.99
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	24.00
Fifa Soccer	DV	29.00
Flotte Flitzer	DV	48.00
Frankenstein (Win'95	DV	34.99
Freddy Pharkas	DV	24.00
Gabriel Knight 1	DV	22.99
Hand of Fate	DV	29.99
Help - Charity Comp.	EV	39.00
Hole in One	DA	22.99
Hugo 2	DV	44.00
Inca 1	DV	22.99
Jagged Alliance	DV	34.99
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom:Far Reaches	DA	19.99
Kings Quest 5	EV	24.00
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Lands of Lore	DA	29.99
Larry 1 Classic	EV	24.00
Lemmings Bundle Win	DA	34.99
Little Big Adventure	DV	29.99
Loadrunner	DV	29.99
Lost Eden Classic	DV	19.99
Lothar Matthäus	DV	26.99
Magic Carpet Plus Cl	DV	29.99
Manic Karts	DA	34.00
Martini Racing	DV	29.00
Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.00
Menzoberranzan	DA	34.00
Monkey Island 2	DV	29.00
Nascar Racing	DA	24.00
NBA Jam Tournament	DV	34.99
NHL Hockey 94 Clas.	DA	19.99
NHL Hockey 95 Classi	DV	29.99
Noctropolis	DV	19.99
North & South Class.	EV	15.00
Oldtimer Classic	DV	9.99
Outpost Classic	DV	39.00
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
PC Games Cheat	DA	25.00
PGA 486 Classic	DA	29.99
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Police Quest 1	EV	24.00
Primal Rage	DA	24.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	39.99
Red Baron	DA	24.00
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 - Resurection	DA	34.99
Rise of the Robots 2	DA	34.99
Samstag Nacht (RTL)	DV	45.00
Sam & Max	DV	39.00
Sensible Golf	DA	44.99
Siedler Classic	DV	29.99
Sim City Extended	DA	19.00
Skat für Windows	DV	34.00
Space Hulk Classic	DV	24.99
Space Quest 1	EV	24.00
Star Trek 25th Ann.	DA	24.00
Star Trek Judgemet R	DA	24.00
Stonekeep kp.dt.	DV	39.99
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Streetfighter 2	EV	24.00
Strike Com. Classic	DA	29.00
Striker 96	DV	49.99
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
T.F.X.(Tactical Figh	DA	27.99
Teamchef	DV	29.99
Theme Park	DV	29.00
Think-X	DV	39.00
Tilt	DV	49.00
Top Gun	DV	29.99
Trainer Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
Virtuoso Classic	DV	19.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	24.99
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 1	DA	34.00
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.99
Wing Command 3 Cl.	DV	36.99
Wing Com. Armad Cl.	DA	29.00
Worms Reinforceme.	DA	32.99
WWF Wrestlema. Arc	DA	34.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerospa. Boxen 2*5W	DV	29.00
CD Caddy	DV	14.00
Gravis Joystick sw.	DV	39.00
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Lautsprecher Stereo	DV	59.00
Lautsprech. SBC-625	DV	74.00
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	17.00
PC Maus Glider	DV	19.00



Per4mer Lenkrad	DV	89.99
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Soundkar. Anschlußk.		7.00
Tecno 189 Hawk Jun.	DV	19.00
Y-Kabel für Joystick	DV	9.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** an
- Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250.– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Aktuell um jeden Preis?

Wer ein erfolgreiches Blatt machen will, braucht vor allem spannende Themen. Man muß kein Prophet sein, um zu ahnen, daß in einem Spielemagazin vor allem neue Spiele gefragt sind – je aktueller, je besser und idealerweise immer gleich ausführlich getestet. Dummerweise erscheinen jeden Monat nur begrenzt neue Titel, die in schöner Regelmäßigkeit quer durch die Fachpresse abgefeiert werden. Jedes Blatt versucht natürlich, sich durch höhere Aktualität einen Vorteil gegenüber dem Mitbewerb zu verschaffen: Wer testet "Command & Conquer 2" zuerst? Was früher in sportlichem Wettstreit u.a. durch die Pflege persönlicher Kontakte zu den Entwicklern ausgetragen wurde, degeneriert heute in einer Weise, die uns ebenso frustriert wie wütend macht. Es ist schon fragwürdig genug, wenn ein Hersteller offensichtlich unfertige Versionen zum Test verschickt. Was tun, wenn der PR-Verantwortliche – auf die eingeschränkte Testbarkeit seines Produkts hingewiesen – lakonisch bemerkt: "Eure Kollegen testen es, ihr könnt es aber gerne verschieben"?

Nicht nur wettbewerbsverzerrend sondern auch richtiggehend unehrenhaft sind jedoch Kungel-Deals zwischen Fachpresse und Industrie getreu dem Motto "Wenn ihr uns das Spiel exklusiv zur Verfügung stellt und es für die Konkurrenz zurückhaltet, dann bekommt ihr dafür von uns...". Wer so naiv ist anzunehmen, die Industrie würde ein Heft aus reiner Nächstenliebe und ohne knallharte Gegenleistungen bevorzugen und der Rest der Fachjournallie sei einfach zu blöd, sich ein Testmuster rechtzeitig zu besorgen, der verdient es nicht besser, wenn er sich auf absehbare Zeit mit englischen Verhältnissen wird abfinden müssen: Alle Spiele sind toll, die Hälfte davon ist sogar ausgesprochen genial. Ist doch klar, daß die Industrie jene Hefte mit den "kooperativsten" Wertungen möglichst weit vorne platziert sehen will. Ebenso klar dürfte sein, wie es mit der (Wertungs)Unabhängigkeit dieser Blätter bestellt ist. Wer's nicht glaubt, soll einfach mal nachrechnen – der Wertungsdurchschnitt eines Magazins spricht Bände...

Was soll man dazu sagen, wenn *POWER PLAY*-Redakteure vor Ort von den Entwicklern eine Demoversion für die Heft-CD-ROM in die Hand gedrückt bekommen und die deutsche Vertretung dann die Veröffentlichung strikt untersagt, weil sie bereits einen Exklusivdeal mit einem Konkurrenzmagazin ausgehandelt hat? Es gibt Marketingverantwortliche, die offen "...eine Spielspaßwertung von mindestens 75%" einfordern, mit der Bemerkung, andernfalls die gebuchte Werbung zu stornieren – und im gleichen Atemzug den Vorgesetzten des Chefredakteurs zu sprechen wünschen ("...jemanden, der wirtschaftliche Verantwortung trägt"). Wir haben uns erlaubt, auf diese Werbung zu verzichten – mit Segen von "oben". Eine seriöse Redaktion läßt sich nicht kaufen und schon gar nicht mit Holzhammer-Methoden – aber es gibt offensichtlich Verlage in dieser Branche, die den Markt aktiv korrumpieren. Kooperation – jederzeit, Kungelei – nein danke!

Aktualität um jeden Preis hat übrigens noch einen anderen Nachteil: Oft bleibt nicht genügend Zeit, um ein Spiel ausreichend sorgfältig zu testen. Auch da fällt die Wertung aus Sicherheitsgründen oft zu hoch aus. Wir können Euch, liebe Leser, nur ermutigen, kritisch zu lesen, aktiv zu vergleichen und Exklusivtests nicht zum Maß aller Dinge zu machen. Hofberichterstattung ist und bleibt nicht unser Ding...

Euer Power-Play-Team

Ereignisse des Monats



Hat bei seinem Besuch auf der Farnborough Air Show bei London den ersten öffentlichen Flug des echten Eurofighters erlebt.



Hat in seiner neuen Wohnung einen Hobbyraum, in dem er endlich wieder der lang beiseite geschobenen Sangeskunst frönen kann.



Hat sich schon letztes Mal aufgeregt, daß er so farblos dreinschaute. Und jetzt hat unser Fotograf den Termin schon wieder verratzt...



...was auch der Grund dafür ist, daß dieses Konterfei in gewissen Details nicht mehr ganz dem lebenden Original entspricht.



Ist von der heimischen "Turm zu Babel"-Replik aus Spieleschachteln dermaßen angenervt, daß er sich nach einer größeren Bude umsieht.

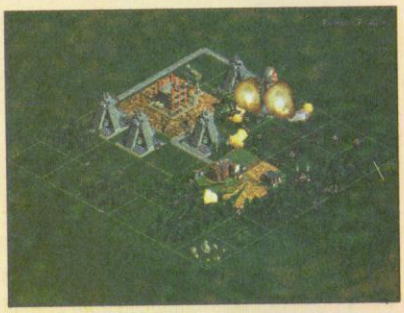


Ist fest davon überzeugt, in L.A. Tori Spelling beim Shopping gesehen zu haben und lernt seitdem "B. H. 90210"-Dialoge auswendig...



Ist Tori völlig wurscht; fragt sich vielmehr, wie er die bei besagtem Shopping in 3 Stunden ausgegebenen 1000 Dollar wieder reinholt.

Die wichtigsten

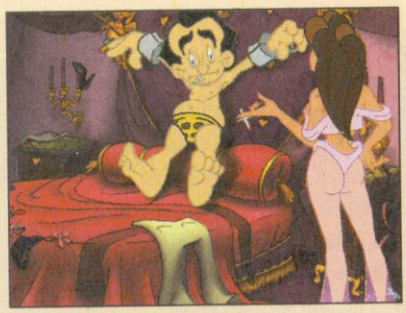


Deadlock

Accolades Strategiespiel mit einer Prise „Sim City" ist mit Zugbegrenzung voll spielbar. Ein schönes Tutorial macht euch mit dem Spiel bestens bekannt. Unser Demo enthält im Gegensatz zur Internet-Version mehr Sounds und ein HighRes-Intro. Leider läuft „Deadlock" nur unter Windows 95.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	22 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX



Larry 7

Al Lowes Aufreißer-King Larry darf mittlerweile sein siebtes Abenteuer bestehen, dieses Mal auf See. Im Demo warten ein paar Szenen aus dem Spiel und eine Art Strip-Poker gegen eine, ähm, sehr nette Dame. Für optimalen Genuß am besten ganz auf Festplatte installieren (23 MByte).

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	7 - 23 MByte
Sonstiges	Windows 3.1 oder 95



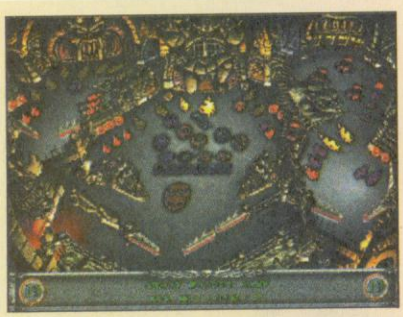
Marathon 2

Der Macintosh-Hit nun auch auf eurem Windows95-Rechner. Unserer Meinung nach kann das Spiel nicht mit den PC-Ballereien der neuen Generation mithalten, aber entscheidet selbst. Es sollte die neueste DirectX-Version installiert sein. Ihr findet sie auch auf unserer CD im Verzeichnis /TOOLS/DIRECTX.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	20 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX 2.0

WINDOWS DEMOS



Creep Night

Sierras schöner „3D Ultra Pinball: Creep Night" gehört zweifellos zu den besten PC-Flippern. Windows 3.1-User sollten sich allerdings unbedingt das Readme-File dazu anschauen. Vor dem Start müssen nämlichfür das ältere Windows zwei DLLs ins Systemverzeichnis kopiert werden.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95 oder 3.1



Necrodome

Raven Softwares „Necrodome" für SSI haben wir in dieser Ausgabe getestet. Verschafft euch einen eigenen Eindruck dieser Ballerei – leider gibt's den SVGA Modus erst in der noch nicht veröffentlichten Vollversion. Auch hier muß DirectX 2.0 Installiert sein, damit „Necrodome" überhaupt läuft.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	16 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX 2.0



Warwind

Das Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause SSI bringt mit den zahlreichen Alienrassen neuen Wind ins Genre. Ob es „Command & Conquer" oder „Warcarft 2" das Wasser reichen kann, ist in erster Linie Geschmacksache. Allerdings ist auch dieses Demo nur unter Windows 95 mit Direct X spielbar.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	42 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX2.0

Demos der CD



Bleifuss 2

Grafisch gibt es zur Zeit einfach kein besseres Rennspiel: Im „Bleifuss 2"-Demo ist der England-Track komplett spielbar. Neu ist vor allem die Rally-ähnliche Steuerung eures Boliden, die sich extrem von der des Vorgängers unterscheidet. Die SVGA-Option ist im Demo leider noch nicht enthalten.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	26 MByte
Sonstiges	–



Deadly G.

Die spielbare Demoversion zu unserem Titelthema „Jagged Alliance: Deadly Games". Ihr könnt in dieser abgespeckten Variante schon mal eine Mission mit vorgegebenen Söldnern spielen und die sehr geniale Sprachausgabe genießen. Eines der schönsten Strategiespiele dieses Jahres.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	28 MByte
Sonstiges	–



GeneWars

In der deutschen Fachpresse recht umstritten, könnt ihr nun selbst entscheiden, ob Bullfrogs Biowaffe „GeneWars" auf eurer Linie liegt. Uns jedenfalls hat das genetische Versteckspiel großen Spaß gemacht – schon die witzigen Sounds im 50iger Jahre-Stil haben einen Oscar verdient.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	25 MByte
Sonstiges	SVGA

DOS DEMOS

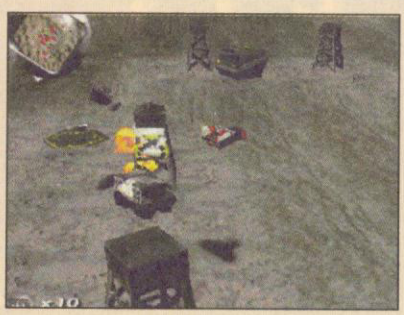


Bug!

Wenn ihr euren kleinen Geschwistern eine Freude machen wollt, dann gebt ihnen Segas „Bug!" zu spielen. Der Saturn-Hit kommt auf dem PC allerdings nicht mehr ganz so gut rüber – grob gepixelte Sprites und schwierige Tastatursteuerung stoßen das an sich nette Jump´n´Run ins Mittelmaß.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirextX 2.0



Swiv 3D

Kann sich noch jemand an die geniale Amiga-Ballerei „Silkworm" erinnern? Dies ist der dritte Teil der Serie und der erste in flott scrollendem 3D. Auf den ersten Blick etwas bieder, kommt nach längerem Spielen der Demoversion, dank schöner Waffen und Steuerung, doch recht viel Spaß auf.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	13 MByte
Sonstiges	–



Scorched Pl.

Virgins 3D-Ballerei „Scorched Planet" ist nicht der Weisheit letzter Schluß und qualitativ auf Dauer enttäuschend. Wer trotzdem auf Vektor-Ballereien steht, sollte es mit diesem immerhin optisch imposanten Demo versuchen. Eine besser Kaufhilfe als spielbare Demos gibt es bekanntlich nicht...

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	15 MByte
Sonstiges	–

POWER CD-Inhalt im

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 11/96 gibt Euch diese Doppelseite

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Bleifuss 2 (Milestone/Virgin)	26 MB
Deadly Games (Sir-Tech/Virgin)	28 MB
Eradicator (Accolade)	20 MB
GeneWars (Bullfrog/EA)	25 MB
Madden NFL 97 (EA Sports)	20 MB
Scorched Planet (Criterion/Virgin)	15 MB
Swiv 3D (SCi)	13 MB
Triple Play 97 (EA Sports)	25 MB
Wooden Ships and Iron Men (Avalon Hill)	11 MB

Selbstablaufende Demos:	Größe
Dungeon Keeper (Bullfrog/EA)	1 MB
Hardline (Cryo/Virgin)	1 MB

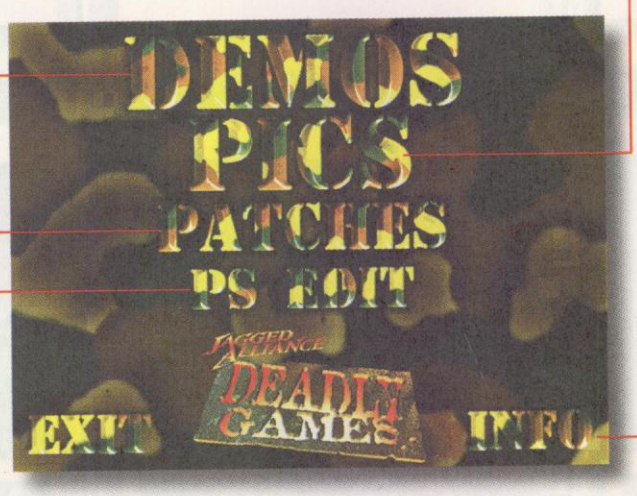
„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Die Programme befinden sich im Unterverzeichnis "Patches" und müssen meist erst zum entsprechenden Spiel kopiert werden. Nähere Infos zur Installation findet ihr auch in der Text-Datei readme.txt, die meist in den jeweiligen Unterverzeichnissen zu finden sind.

Diesen Monat machen folgende Patches eure Spiele flott:

- Afterlife Sound Patch
- Albion v 1.38
- Back to Baghdad Missions Fix
- Civilization 2 v 2.41
- Conquest of the New W. v 1.10
- F1 Manager 96 v 1.12
- Fatal Racing v 2.0
- FPS: Baseball Pro 96 v 1.1
- Hattrick v 1.2
- AH64 D Longbow v1.08 (engl.)



DOS-Menü

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• NASCAR Racing 2	18
• Unreal	14

Bilder zu Tests:	Stück
• Azrael's Tear	20
• WCS 3: Age of Rifles	5
• Deadly Tide	40
• Fable	9
• Megarace 2	5
• Private Eye	4
• Rallye Racing '97	15
• Road Rash	5

PSEdit

"PSEdit" ist ein DOS-Hexeditor, mit dem ihr Euch in Spielen einen kleinen, aber entscheidenden Vorteil "ermogelt". Dazu werden zum Beispiel Savegames so bearbeitet, daß ihr plötzlich zehnmal soviel Geld ausgeben könnt oder eure Helden statt Messern kosmischen Laserschwerter in den Händen halten – näheres in den "Hexereien " im "Tips & Tricks"-Teil.

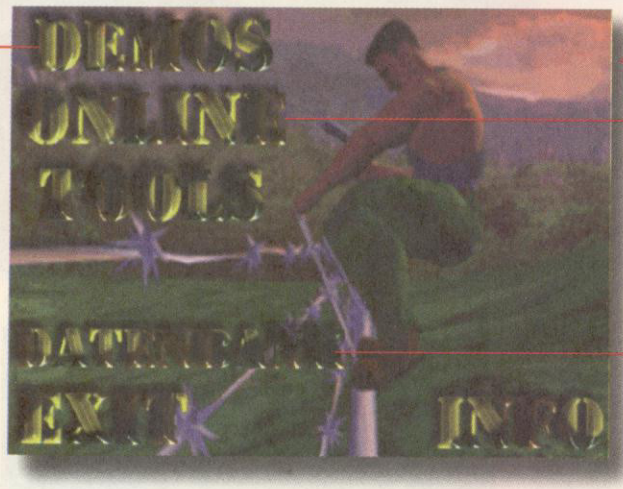
Info

Habt ihr mit der *POWER PLAY CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY

Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Bug! (Sega)	0 MB*
Catz (Mindscape)	6 MB
Deadlock (Accolade)	22 MB*
Larry 7 (Sierra)	7-23 MB
Marathon 2 (Bungie)	20 MB*
Monster Truck Madness (Microsoft)	24 MB*
Necrodome (SSI/Mindscape)	16 MB*
Shine (BMG)	0 MB
Duck City (BMG)	0,5 MB
Tracer (7th Level)	12 MB*
Creep Night (Sierra)	0 MB
Warwind (SSI/Mindscape)	42 MB*
Selbstablaufende Demos	**Größe**
Theme Hospital	0 MB
Star General Screens.	8 MB*

*läuft nur unter Windows 95

Tools

Hier wichtige Windows-Tools, die jeder Spieler auf der Festplatte haben sollte:
Hex Workshop 32 (Win95)
Display Doctor 5.3 (UNIVBE 5.3)
WinZip 32, Version 6.1 (Win95)
Mediaware CleanUp für Win95

Daten

Nur für Win95: Die Datenbank mit allen Tests von "Power Play". Achtung: Wir empfehlen eine Grafikeinstellung von 800 x 600 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und SMALL Fonts.

Online

Dieses mal gibt's erstmals die AOL Zugangssoftware. Die Seriennummer befindet sich auf der CD-Hülle. Wieder mit dabei natürlich der WinCIM 2.01, zusammen mit dem **Netscape Navigator 2.0.**

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren 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 Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Etwa die Hälfte 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. Das erledigt unsere Batch-Datei 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 eine Reihe von Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Auf Anhieb funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet ihr immer unter DOS starten, nachdem ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

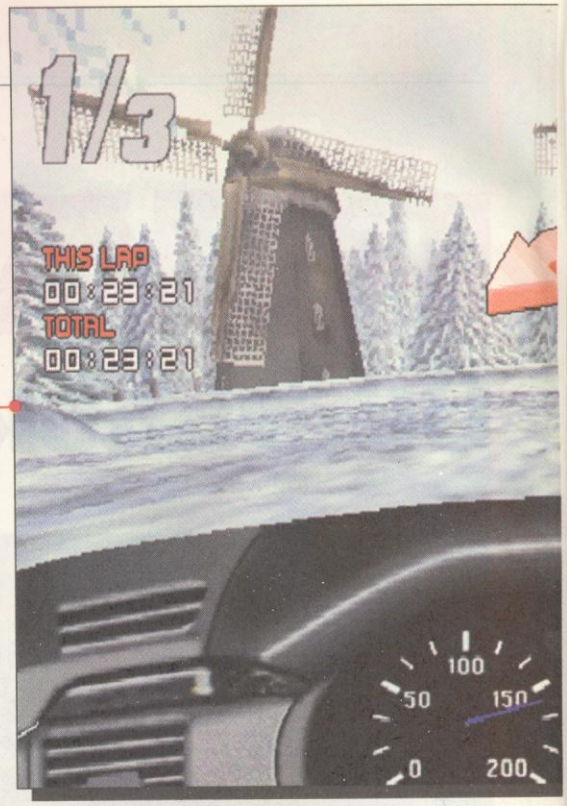
[titelthemen]

Jagged Alliance Deadly Games 82
Der Geheimtip jetzt mit Multiplayer-Modus

Exklusiv aus USA 44
Erste Bilder Spiele-Highlights 97

Heisse Infos von der ECTS 20
Monkey Island 3 & weitere Hits

Mit Vollgas auf den Grafikgipfel 158
Bleifuss 2 und F-22 Lightning II



[news & previews]

News-Cocktail 14
Was zu klein war für ganze Seiten

Monkey Island 3 & weitere Hits 20
Bericht von der ECTS-Spielemesse in London

Exklusiv aus USA 44
Activision, Interplay, New World Computing, Blizzard und Virgin

MDK - Entwickler-Tagebuch Teil 3 64
Jüngste News aus dem Shiny-Lager

Power Play Online 66
Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren

Meridian 59 68
Multiuser-Dungeon vom Konsolen-Meister 3DO

Nascar Racing 2 70
Der Nachfolger - schneller, besser, aber immer noch Nascar

Die Stadt der verlorenen Kinder 72
Psygnosis Versuch einer Filmumsetzung

Comanche 3 74
Voxelcopter mit Spitzengrafik und Netzwerkunterstützung

Unreal 76
3D-Shooter mit spektakulärer Grafik

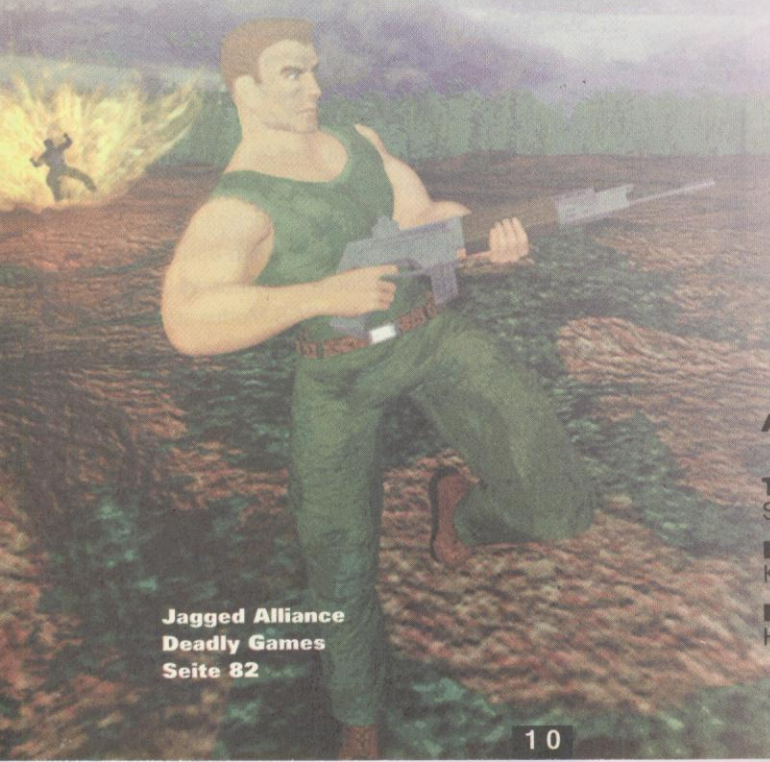
Bundesliga Manager 97 78
Deutschlands erfolgreichste Spielserie in der vierten Saison

Holiday Island 80
Wirtschaftssimulation um ein Touristen-Paradies



Bundesliga Manager 97 **Seite 78**





Jagged Alliance Deadly Games **Seite 82**

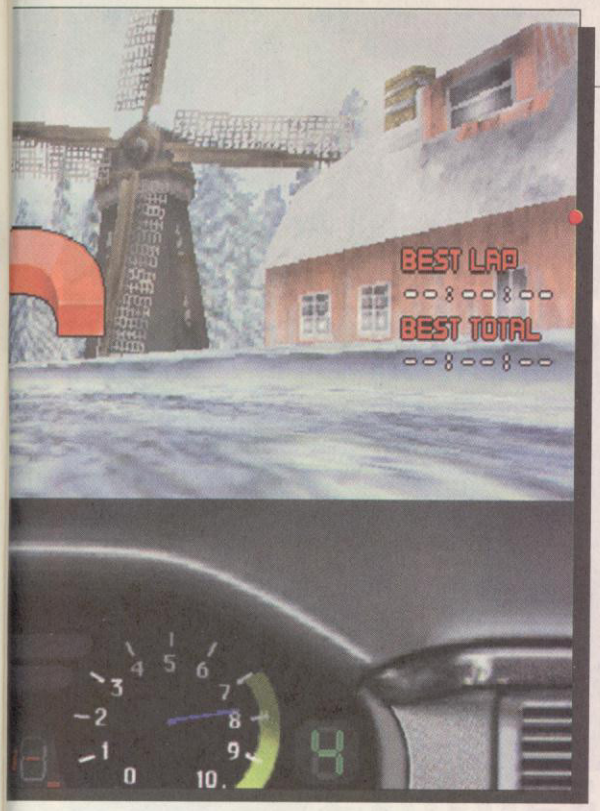
[support]

Alle Tips auf einen Blick 89

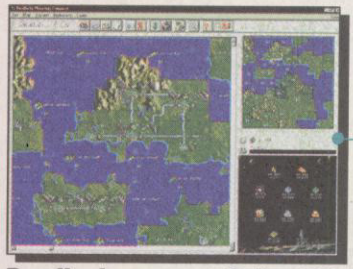
Tips & Tricks 90
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen

Hexerei 110
Kniffliges für Hexeditor-Fans

Erste Hilfe 112
Hardware-Probleme schnell gelöst



Bleifuss 2 Seite 158



Deadlock Seite 136



Deadly Games Seite 82



Hardline Seite 180



BF-22 Lightning II Seite 162

[interview]

Lands of Lore 2
Im Gespräch mit Rick "Coco" Gush und Bill Petro 188

[wettbewerb]

Gran Canaria
Eine Woche Holiday für Spiele- und Inselreife... 81

[rubriken]

Editorial 5
Die wichtigsten Demos auf einen Blick 6
Was ist auf der neuen Power Play-CD? 8
Der kleine Klugscheißer 41
So werten wir 116
Inserenten 131
Power Data: Statistik muß sein 184
Steckbrief:
Die Vorlieben der Power Play-Redakteure 185
Leserpost 194
Impressum 198

[test]

Age of Rifles 130
Azrael's Tear 142
Bleifuss 2 158
Bubble Bobble 155
Bug! 154
Civil War General 156
Daytona USA 144
Deadlock 136
Deadly Games 82
Deadly Tide 126
F-22 Lightning II 162
Fable 152
Hardline 180
Hellbender 148
Marathon 2 168
Master of Orion 2 118
Megarace 2 122
Monster Truck Madness 172
Necrodome Shareware 170
Private Eye 134
Qin 178
Rallye Racing 97 124
Road Rash 176
Scorched Planet 140
Terror T.R.A.X. 128
Victory 139

Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.19

Erscheint am 28.Oktober 1996

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**









Die Features

- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

Das ist wie *live* dabei.

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine
selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

VOM DFB EMPFOHLEN.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoline: 0

96 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21

nchen, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga manager 97

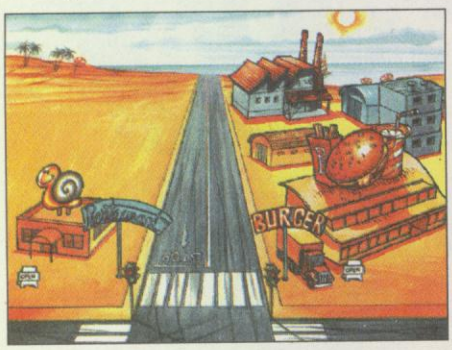


SOFTWARE 2000

0 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Internet: http://www.software2000.de

American Dream

Sunflowers erobert die Spielewelt – zumindest die der Wirtschaftssimulationen. Wie (fast) alle deutschen Hersteller produzieren die Frankfurter mit Vorliebe Programme, in denen irgendwer mit irgendwas Karriere macht. Im Fall von "American Dream" geht es um das Verramschen von Junk Food. Zwei Phasen machen euch zum Burgermogul: In der ersten habt ihr mit den Management-Widrigkeiten eines Einzelrestaurants zu kämpfen, stellt beispielsweise Personal ein oder wehrt euch gegen Sabotageakte seitens der sechs Computergegner. Phase Zwei konfrontiert euch mit dem Aufbau einer Kette, die ganz Nordamerika an euren kulinarischen Hochgenüssen teilhaben läßt. Nebenbei werden natürlich fleißig neue "Nahrungsmittel" entwickelt. Allein 30 verschiedene Burger verschwinden im Laufe des Spiels in den Mägen der hungrigen Kundschaft. Mit SVGA-Grafik in aufwendigem Comic-Stil sowie fetzigem Rap im probaten Audiotrackformat will Sunflowers uns den Mund wäßrig machen. Kleine Anregung: Wie wär´s denn mal mit einer Wirtschaftssimulation, die sich ausschließlich mit der Programmierung und Vermarktung von Wirtschaftssimulationen befaßt, liebe Sonnenblumen?



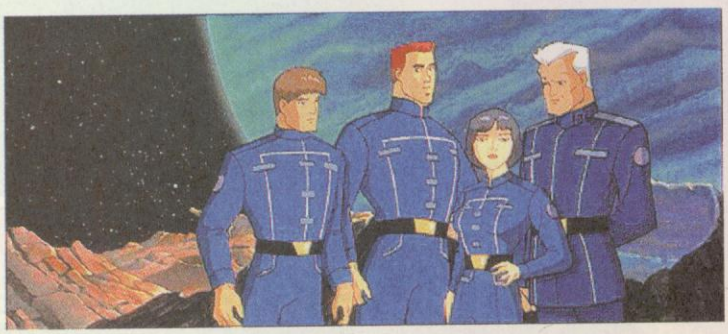
In dieser Filiale dürfte der Absatz an Softdrinks besonders hoch sein

American Dream
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Sunflowers
Erscheinung geplant: Oktober 96

Cartoon Commander



Am 21. September kamen sich Computerspiel und Fernsehen wieder ein Stückchen näher, denn an diesem denkwürdigen Tag lief in den USA die von den Universal Studios ins Leben gerufene "Wing Commander Academy"-Zeichentrickserie an. Im Stile japanischer Animefilme erzählt "WCA" praktisch die Vorgeschichte der Spiele. Seit einer ganzen Generation befindet sich die Föderation der Menschen mit den Kilrathi im Kriegszustand. Die terranischen Streitkräfte haben bereits herbe Verluste hinnehmen müssen. Nur dadurch ist es zu erklären, daß die reguläre Besatzung der "Tiger´s Claw" durch unerfahrene Kadetten von der Raumakademie ersetzt wird, die einerseits zwar an Bord ihre Ausbildung beenden, andererseits aber auch an kleineren Scharmützeln teilnehmen sollen. Zuschauer dürfen also miterleben, wie Maniac, Blair und ihre Spießgesellen sich erste Sporen im Einsatz gegen die Katzenwesen verdienen. Zu dieser Zeit führt der zwielichtige Amiral Tolwyn das Kommando über das legendäre Schiff. Besonders stolz ist Universal auf die Tatsache, daß man Mark Hamill sowie den Rest der Originalbesetzung für die Synchronisation gewinnen konnte. Ob und wenn ja, wann die Serie nach Deutschland kommt, steht derzeit noch in den Sternen. *us*



Gruppenbild mit Dame: Die drei Herren dürften bekannt sein, Madame hört auf den Namen Gwen "Archer" Bowman

Wettbewerb 1



Ian Currie zückte den Filzstift

In Zusammenarbeit mit Sirtech verlosen wir fünf Exemplare des Söldnerdramas "Deadly Games". Die Packungen sind von den Programmierern signiert, es handelt sich also um echte Sammlerstücke.

Unsere Preisfrage:
Wie lautet der Name eures Auftraggebers in "Deadly Games"?

Die Antwortpostkarte schickt Ihr bitte wie üblich an:

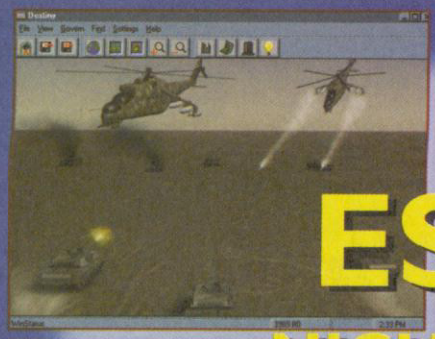
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort "Deadly Games"
Postfach 1304
85531 Haar

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeitern von MagnaMedia und deren Angehörigen ist die Teilnahme untersagt.

Wettbewerb 2

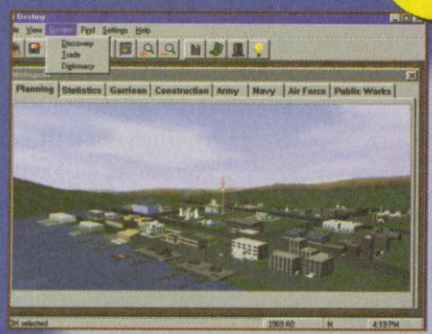


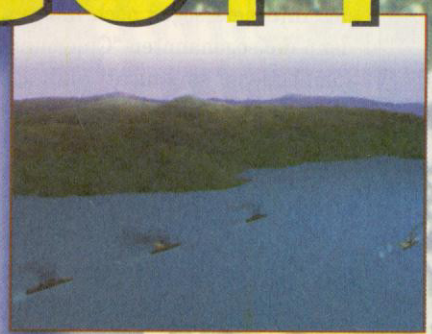
Und wieder ist durch die POWER PLAY das Leben eines Menschen süßer, strahlender, ja gewichtiger geworden. Stephan Flato fuhr den Hauptgewinn unseres "Ritter Sport"-Wettbewerbs aus PP 06/96 ein und wurde demzufolge in Schokolade aufgewogen – sein Gewicht hat er uns leider nicht verraten. Wie aber aus für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautete, betreibt er nun mit Erfolg ein Süßwarengeschäft. Spaß beiseite: Glückwunsch und Guten Appetit, Stephan!

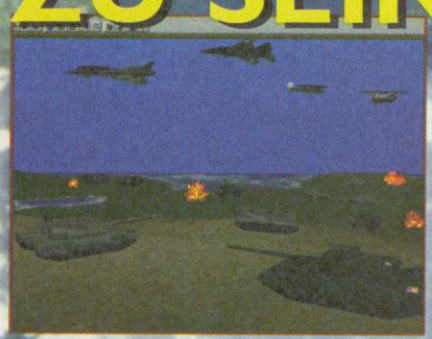


KOMPLETT DEUTSCHE VERSION
Windows 95™ erforderlich!

ES IST NICHT LEICHT EIN GOTT ZU SEIN



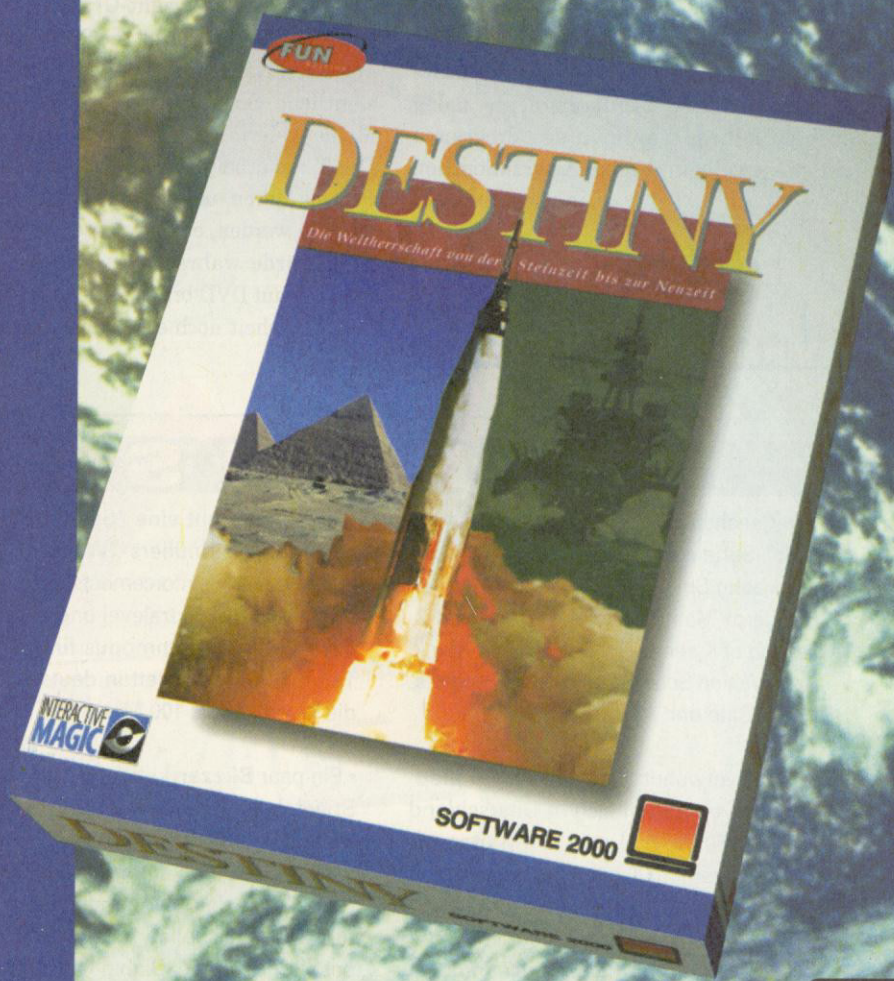






STRATEGIE-FANS
SCHREIBEN DIE MENSCHEITSGESCHICHTE NEU

- Echtzeit- oder rundenbasiertes Spielsystem
- Wahlweise 3D und 2D Spielgrafik
- Umfassend bebilderte On-Line Enzyklopädie
- Multiplayer Option via Netzwerk oder Modem
- Über 250 unterschiedliche Erfindungen
- Variable Schwierigkeitsstufen
- Soundtrack in CD-Audioqualität
- Erhältlich für PC CD-ROM



Besuchen Sie uns auf der Computer'96
vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Halle 10, Stand B 20 und C 21

SOFTWARE 2000

© 1996 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Cinemania '97

Microsofts "Cinemania" ist mittlerweile zu einer Institution in der bunten Multimediawelt avanciert. Kein Jahr vergeht, ohne daß eine aktualisierte und rundherum neu abgestimmte Fassung der Filmdatenbank erscheint. Neben noch mehr Kritiken, noch mehr Clips, die nun endlich im kinogerechten Breitwandformat dargestellt werden, beinhaltet die 97er Version einige Zusatz features: Diverse Semiprominente laden euch zu Führungen durch das Programm ein, die jeweils unter einem thematischen Oberbegriff stehen. So referiert Roger Ebert beispielsweise über die künstlerische Bedeutung des Schwarzweißfilms und Regisseur John Waters erklärt, was es mit dem Begriff "Showmanship" auf sich hat. Die Möglichkeit, die Datenbank mittels monatlicher Downloads ständig auf dem neuesten Stand zu halten, gibt es wie im letzten Jahr. Jetzt wurde die Einbindung des Internets sogar noch inniger, denn die sogenannten "Cinemania Connections" sind nichts anderes, als direkt aus dem Programm aufrufbare Links zu cineastischen Webpages, die nach Microsofts Dafürhalten den Informationsgehalt der CD-ROM sinnvoll ergänzen. "Cinemania" ist und bleibt führend in seiner Sparte, allerdings gibt es auch Wermutstropfen: Immer noch braucht der Anwender zum Beispiel solide Englischkenntnisse, denn eine Übersetzung ist aus Copyright-Gründen vorerst nicht vorgesehen. Schon die 96er CD platzte aus allen Nähten, dieses Mal mußten nun sämtliche Soundtrack-Schnipsel aus der Mediengalerie wichtigeren Daten weichen. Das Team arbeitet zwar angeblich an neuen Packverfahren, um der horrenden Datenflut Herr zu werden, eine gravierende Verbesserung würde wahrscheinlich aber nur der Umstieg auf DVD bringen. Der allerdings ist mit Sicherheit noch ein paar Jährchen entfernt ... *us*



Neu und bei jedem Programmstart anders: Tagesquiz, Lieblinge des Cinemania-Teams, Celebrity Tours und Künstlerbiographien

Cinemania '97
Genre: Filmdatenbank
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 70 Mark
Internet:http://cinemania.msn.com

AD&D Core Rules

Papierrollenspieler brüsten sich zuweilen damit, daß sie zur Ausübung ihres Hobbys keinen Strom brauchen. Dennoch gibt es Software, die dem Spielleiter viel mühselige Zettelwirtschaft, Rechnerei und das Herumschleppen des gedruckten Regelwerks ersparen kann. Für das AD&D-System erschuf TSR nun eine Sammlung von äußerst nützlichen Tools. Der komplette Bereich des Charakteraufbaus und der -verwaltung läßt sich damit vortrefflich bewältigen, zudem haben Reglementstreitigkeiten keine langen Diskussionen mehr zur Folge, da die fünf wichtigsten Richtlinienbücher als RTF-Dateien dem Paket beiliegen und per Suchfunktion durchforstet werden können. Das dritte wichtige Helferlein im Bunde ist der Karteneditor. Mit ihm gerät das Zeichnen von Landschaften, Städten und Dungeons zum Kinderspiel: Einfach nur aus einem Sortiment an Grafikkacheln die passenden aussuchen, beliebig platzieren, eventuell beschriften, und schon ist der Spielplan fertig zum Ausdruck. *us*

AD&D Core Rules
Genre: RPG-Toolsammlung
Hersteller: Dragonbyte/TSR
Preis: ca. 100 Mark
Internet:http://members.aol.com/tsrinc/index.html

VERMISCHTES

• Der sechste Sproß der **"Koch Megapak"**-Serie enthält zum Preis von 99,95 Mark zehn Spiele unterschiedlichster Art: Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Legend of Kyrandia, Pinball 3D-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate und Al Unser Jr.

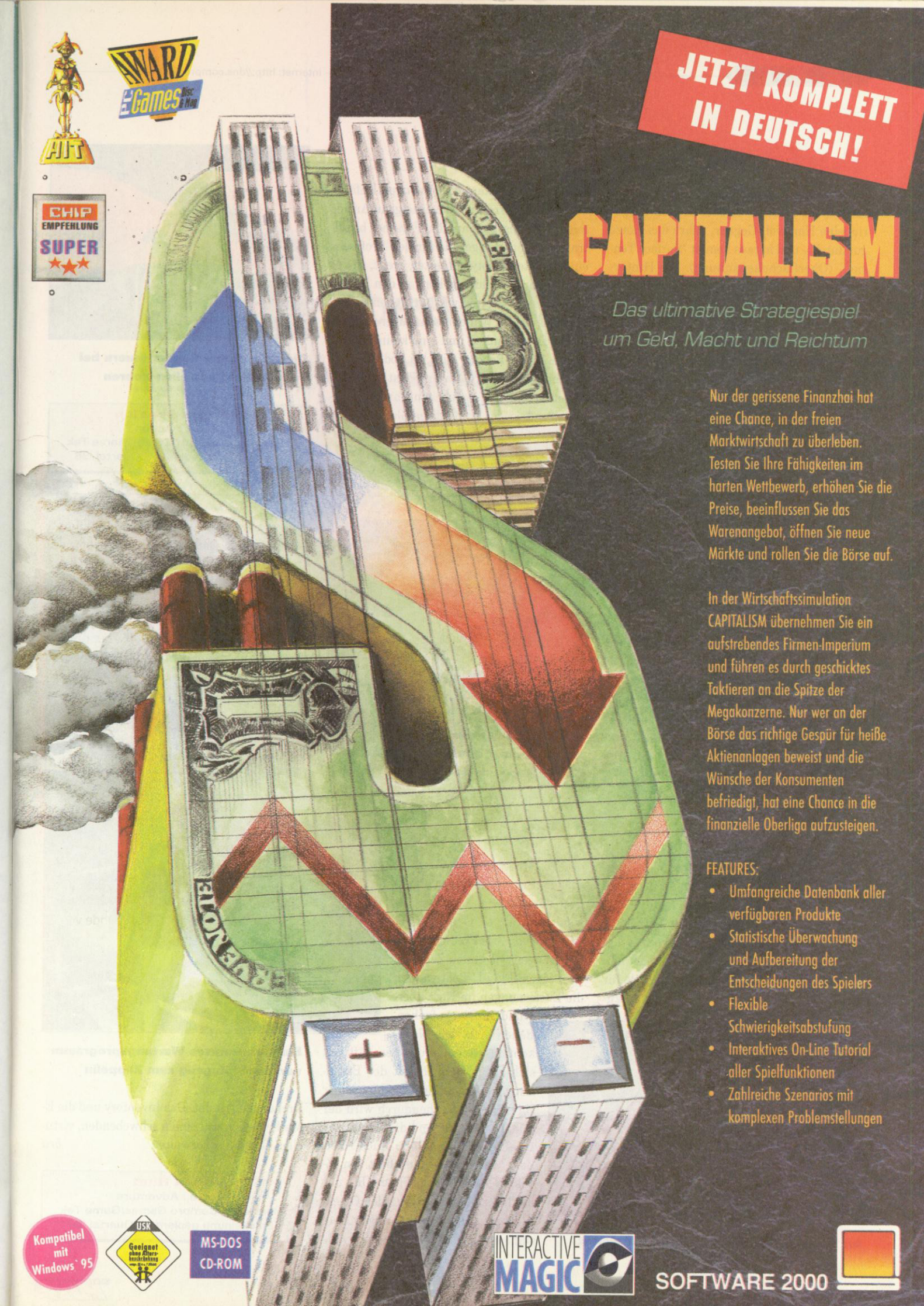
• Erfolgsverwöhnt: Blue Bytes **"Die Siedler 2"** verkauften sich in Deutschland bislang 150 000 mal, der **"F1 Manager"** von Software 2000 trotz Bug-Problemen immerhin 50 000 mal. Virgin feierte unterdessen bereits das 450 000ste verkaufte **"C&C"**-Exemplar (inkl. "Ausnahmezustand"). Die Zahlen sind Herstelleranga-ben und somit ohne Gewähr.

• Ab sofort steht eine "Special Edition" des Team-17-Knüllers **"Worms"**. Über das Add-On "Reinforcements" hinaus gibt es weitere fünf Extralevel und einen IPX- bzw. (Null-)Modemmodus für bis zu 16 Teilnehmer. Komplett in deutsch kostet die Wurmkur ca. 100 Mark.

• Ein paar **Blizzard**-Infos, die in unserem Special keinen Platz mehr gefunden haben: Nach "Diablo" und "Starcraft" werden sich die Kalifornier als nächstes dem Genre der 3D-Actionspiele zuwenden. Übrigens sollen "Warcraft 2" sowie das vorgenannte "Diablo" auch für Next Generation-Konsolen umgesetzt werden. Von der Entwicklung bis zur Vermarktung übernimmt EA dieses reiche Pfründe versprechende Projekt.

• Für gehobene Grafikansprüche präsentiert Diamond Multimedia nun die "3000XL"-Version ihrer **"Stealth 3D"**-Karte. Mit 2 bzw. 4 MB VRAM und dem großen "VX"-Bruder des S3 ViRGE-Chips soll das Beschleuniger-Board eine beachtliche Performance-Steigerung erzielen. Kostenpunkt für die 2 MB-Version: unter 600 Mark

• Blick über den Tellerrand: Das sehnlichst erwartete **N64** erscheint nach jüngsten Meldungen erst im März '97 in Deutschland. Preis: 399 Mark.


AIT
AWARD
PC Games Disc & Mag
CHIP
EMPFEHLUNG
SUPER
JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH!
CAPITALISM
Das ultimative Strategiespiel um Geld, Macht und Reichtum
Nur der gerissene Finanzhai hat eine Chance, in der freien Marktwirtschaft zu überleben. Testen Sie Ihre Fähigkeiten im harten Wettbewerb, erhöhen Sie die Preise, beeinflussen Sie das Warenangebot, öffnen Sie neue Märkte und rollen Sie die Börse auf.
In der Wirtschaftssimulation CAPITALISM übernehmen Sie ein aufstrebendes Firmen-Imperium und führen es durch geschicktes Taktieren an die Spitze der Megakonzerne. Nur wer an der Börse das richtige Gespür für heiße Aktienanlagen beweist und die Wünsche der Konsumenten befriedigt, hat eine Chance in die finanzielle Oberliga aufzusteigen.
FEATURES:
• Umfangreiche Datenbank aller verfügbaren Produkte
• Statistische Überwachung und Aufbereitung der Entscheidungen des Spielers
• Flexible Schwierigkeitsabstufung
• Interaktives On-Line Tutorial aller Spielfunktionen
• Zahlreiche Szenarios mit komplexen Problemstellungen
Kompatibel mit Windows 95
USK
Geeignet ohne Altersbeschränkung
MS-DOS
CD-ROM
INTERACTIVE MAGIC
SOFTWARE 2000

Surface Tension

Man nehme Voxel Space 1 im Interlace-Modus, ein düsteres Science-Fiction-Szenario, eine Handvoll Gegner, rühre das ganze gut durch – und heraus kommt "Surface Tension" (Oberflächenspannung). Die Hintergrundgeschichte spielt im Jahre 2051. Die Erde wird von einem tödlichen Virus heimgesucht. Forscher der Lynx Corporation finden auf einem fernen Planeten ein Heilmittel gegen die Seuche, können es aber aufgrund von Transportschwierigkeiten nicht zur Erde bringen. Dieses Problem hat ein findiger Professor gelöst. Auf dem Mars hat er eine Methode entwickelt, Materie annähernd mit Lichtgeschwindigkeit zu befördern. Dieses Projekt ist den Herren von Lynx ein Dorn im Auge, da es ihr Raumfahrtmonopol gefährdet. Schnell wird die konzerneigene Armee mit einem Anschlag auf den Forscher beauftragt. Bishop, der gerade für den Professor einen Gleiterprototypen testet, greift, wie es sich für einen Helden gehört, in den Kampf ein. Bishops Gleiter verfügt neben einem überschaubaren Waffenarsenal über umfangreiche Datenbanken und eine kleine Robot-Sonde. Dieser Roboter wird bei Bodenmissionen eingesetzt, um Datendiebstähle oder Sabotageeinsätze durchzuführen. Anschließend wieder an Bord des Gleiters, fliegt der Pilot über eine etwas merkwürdige Planetenoberfläche der Heimat und neuen Missionen entgegen. *bru*



Die zahlreichen Gegner feuern bei Feindkontakt aus allen Rohren

Surface Tension
Genre : Action
Hersteller: Compro Games/Game Tek
Erscheinung geplant: 4. Quartal '96

Soul Hunt

Eigentlich wollten Joe, Max und ihre Freundinnen nur zu einem Festival. Als aber am nächsten Tag nur noch Max am improvisierten Schlafplatz erwacht, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Der Schlafplatz liegt in der Nähe eines Schlosses aus dem 11. Jahrhundert. Die ehemaligen Bewohner versuchten mit zweifelhaften Ritualen, zu denen auch Menschenopfer zählten, die Öffnung zu einem Paralleluniversum zu erzwingen. Auf der Suche nach seinen Kumpanen greift Max auf Joes aufgemotzten Jeep zurück. In diesem oder vier anderen Vehikeln bekämpft der Held nun schlechtgelaunte Typen auf Quad-Bikes. Neben dem Actionpart kann "Soul Hunt" auch mit adventureähnlichen Rätseln aufwarten. In dreidimensionalen Szenen ("Z-Vision" läßt grüßen), die ihn rund um die Burg führen, sammelt Max diverse Objekte auf, die anschließend mit anderen kombiniert werden können. *bru*

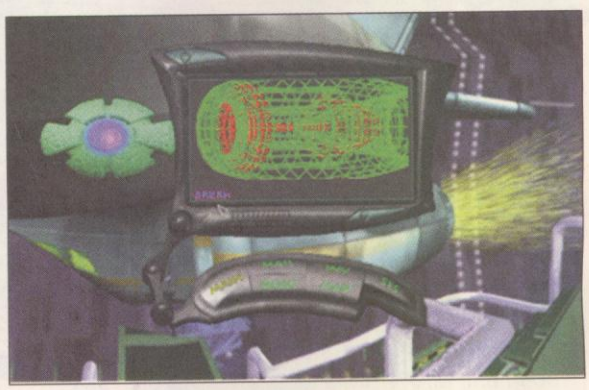


Wer ohne Helm fährt, ist selber schuld. Dieser Rowdy hat schlechte Karten gegen den Jeep.

Soul Hunt
Genre : Action-Adventure
Hersteller: Compro Games/Game Tek
Erscheinung geplant: 4. Quartal '96

Net: Zone

Compro Games' "Myst"-Clone spielt in der fernen Zukunft. Cyberspace und künstliche Intelligenzen sind mittlerweile Realität. Zel Winters, Gründer von Cycorp ist seit geraumer Zeit verschwunden. Da die Polizei den Fall nicht aufklären konnte, macht sich nun Zels Sohn daran, die näheren Umstände für das Verschwinden seines Vaters aufzudecken. Mit einem alten Cyberdeck betritt er die Virtuelle Realität der Genecys Zone. Immer wieder erhält er E-Mails oder Software von Zels Freunden. Mit Fahrzeugen wie einem Zeppelin oder einem Flug-U-Boot werden die Entfernungen im Netz überwunden. Die Aufgaben, denen sich Zels Nachkomme stellen muß, beschäftigen sich hauptsächlich mit der Bedienung von exotischen Maschinen oder Interfaces. Zwischendurch wird der Spieler über Zel und die künstliche Intelligenz aufgeklärt. Auch "Net: Zone" verwendet eine Abart von "Z-Vision" oder "QuickTime VR", mit der linken Maustaste werden Objekte, bzw. Richtungen angegeben, während die rechte Taste schnelle Drehungen erlaubt. Das Inventory und die E-Mails werden von einem schwebenden, virtuellen Computer verwaltet. *bru*



Ein verbessertes Wartungsprogramm verschafft Zugang zum Zeppelin



Im "Central Hub" wird Zels Sohn erwartet

Soul Hunt
Genre : Adventure
Hersteller: Compro Games/Game Tek
Erscheinung geplant: 4. Quartal '96

The best things
in life are selfmade.



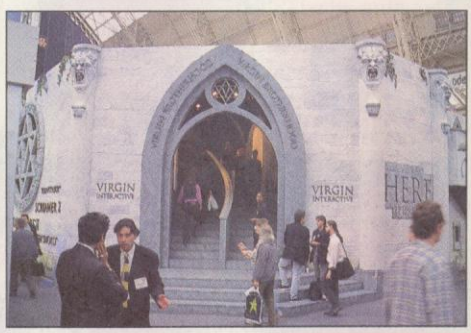
It's in your hands.

ECTS 96

LOND
extra dry

London war mal wieder eine Reise wert: Nicht nur der ECTS wegen – auch das Wetter war erstmalig besser als in Deutschland.

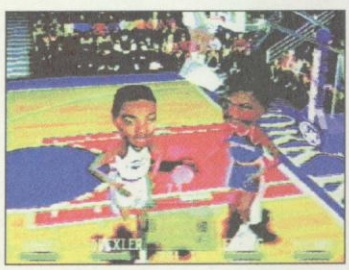
Schön war's diesmal. Trocken und warm – eine echte Ausnahme für britische Verhältnisse. Selten haben wir eine Herbst-ECTS erlebt, die mit so wenig Regen und so hohen Temperaturen aufwartete. Michael und Knut waren dieses Mal an der Reihe, die schönen Seiten der britischen Metropole (z. B. allabendliche Messepartys) mit dem täglichen Messe-Streß in Einklang zu bringen. Echte Riesenüberraschungen gab es – wieder einmal – keine. Die Amerikaner hatten ihr Pulver wie erwartet schon auf der E3 in Los Angeles verschossen und stellten (bis auf LucasArts) nichts vor, was nicht schon in irgend einer Weise durch die Fachpresse gegeistert wäre. Lediglich ein paar britische Programmierteams sorgten für Bewegung und die eine oder andere kleine Sensation. Für einen größeren Aufruhr, den Insider allerdings seit längerem vorhergesagt hatten, sorgte Bullfrog-Gründer Peter Molyneux: Am Ende des ersten Tages verkündete er offiziell seinen Rücktritt und schockte damit die EA-Mitarbeiter, die zwar von seiner Absicht wußten, aber nie etwas zugeben wollten. So wurde die ganze Sache auch am nächsten Morgen widerrufen, mit der Begründung, daß dies alles gar nicht so gemeint sei und ein offizielles Statement innerhalb der nächsten zwei Wochen die ganze Situation klären werde. In einem persönlichen Gespräch bekräftigte Peter Molyneux jedoch seinen Wunsch, endlich von Bullfrog und vom Besitzer EA loszukommen. Er wolle "in 40 Tagen mit den 25 besten Bullfrog-Leuten verschwinden" und wieder von vorne anfangen, sprich: Mit einer eigenen Firma wieder richtig gute Spiele machen. Bis Redaktionsschluß lag kein offizielles EA-Statement vor, es gibt aber kaum Anhaltspunkte, Molyneux' Absichten anzuzweifeln...



Sensationell: Virgins Gothic-Stand


Frisch(ling) bei Infogrames: Ex-Video Games Kollege Michael Paul


Auch ein alter Hase – Volker Weitz, jetzt Software 2000


Acclaim: NBA Jam Extreme

21st Century

Überraschung! Natürlich durfte mit **Slam Tilt** ein neuer Flipper aus der üblichen 21st-Serie nicht fehlen, aber die Engländer um Altmeister Andrew Hewson hatten noch mehr zu bieten. **IFOG** (steht für „It´s a funny old game") geht das weite Feld des Fußballmanager von der humoristischen Seite an. Erfolg hat vor allem, wer in den Kassenhäuschen halbnackte Verkäuferinnern platziert und sich das Cheerleaderteam mit den längsten Beinen, Haaren und dem kürzesten Verstand heraussucht. Schon mal von uns vorgestellt wurde der **Flughafenmanager**, der zudem noch bis Sommer '97 auf sich warten läßt, dem Genre aber wohl kaum neue Impulse verleihen dürfte.

IFOG	November 96
Slam Tilt	Februar 97
Flughafenmanager	3. Quartal 97

Acclaim

Nicht gerade wenig, was Acclaim da in den nächsten Monaten auf die Spielegemeinde losläßt. Den Anfang macht **Alien Trilogy**, von dem keiner so recht weiß, was er davon halten soll. Danach folgen **Dragonheart: Fire & Steel**, **WWF in Your House**, **NBA Jam Extreme**, **Batman Forever** (toll!) und **X Men: Children of the Atom.** Außerdem macht nicht nur Microprose seine Version vom Magic-Kartenspiel, sondern eben auch Acclaim. Neben den Pulse-Neuheiten flimmerte dann noch der eigentliche Höhepunkt des Acclaim-Angebots über die Monitore: **Constructors**, eingekauft von System 3, machte mit toller Grafik, witzigen Animationen und einer originellen Idee von sich reden, die kaum in einem Satz zu erklären ist. Weniger toll sahen dagegen **Streetfighter - the Movie** und **The Crow: City of Angels** aus, die eher auf „Judge Dredd"-Niveau liegen.

ON ECTS 96



Acclaim: Batman Forever



Acclaim: Alien Trilogy

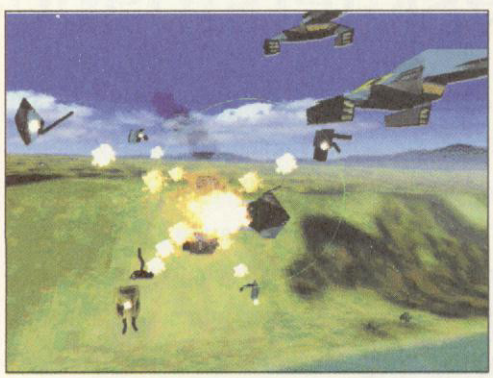
Alien Trilogy	Oktober 96
Dragonheart: Fire & Steel	Oktober 96
WWF In Your House	November 96
NBA Jam Extreme	November 96
Streetfighter – the Movie	November 96
Magic: the Gathering	November 96
X Men: Children of the Atom	Dezember 96
The Crow: City of Angels	Dezember 96
Batman Forever	November 96

Activision

Activision zeigte ausnahmslos Spiele, die wir schon zwei Wochen früher in aller Ruhe vor Ort begutachten konnten, weshalb wir hiermit auf unseren "Power Play – Direkt aus USA" -Artikel verweisen (S. 44), in dem alle Produkte ausführlich besprochen werden.

Blue Byte

Nur wenig aufregendes gab´s am Stand der deutschen Spielemacher. Das längst vorgestellte "Schleichfahrt" nähert sich der Fertigstellung.



Blue Byte: 3D Helicopter Shoot´em Up

Einzig ein Helicopter-Shooter sorgte für reges Interesse, der jedoch seit bereits einem Jahr keinen Namen hat und unter dem Arbeitstitel **3D Helicopter Shoot'em Up** geführt wird. Optisch macht die Ballerei allerdings mit genialen Pyrotechnika und extrem schäner 3D Grafik einen äußerst attraktiven Eindruck. Spielerisch soll die Ballerei mit zahlreichen Missionen und einem einfachen Extrawaffensystem überzeugen.



Acclaim: The Crow

Schleichfahrt	3. Q 96
3D Heli-Shooter	1. Q 97

BMG Interactive

Bei BMG wurde geklotzt und nicht gekleckert: Haben wir die Mehrzahl der Produkte schon auf der E3 gesehen (**Exhumed, Mass Destruction, Obsidian, Firo & Klawd**) trumpften in London besonders die zwei neuen Produkte der „Lemmings"-Erfinder DMA Design auf. **Grand Theft Auto** ist ein recht eigensinniges aber amüsantes Rennspiel aus der Vogelperspektive. **Tanktics** hingegen ist ein reinrassiges Strategiespiel mit brillanter 3D Grafik. Der Spieler muß mit einem fliegenden Magneten Panzer zusammenbauen und mit diesen dann die feindliche Flagge erobern.



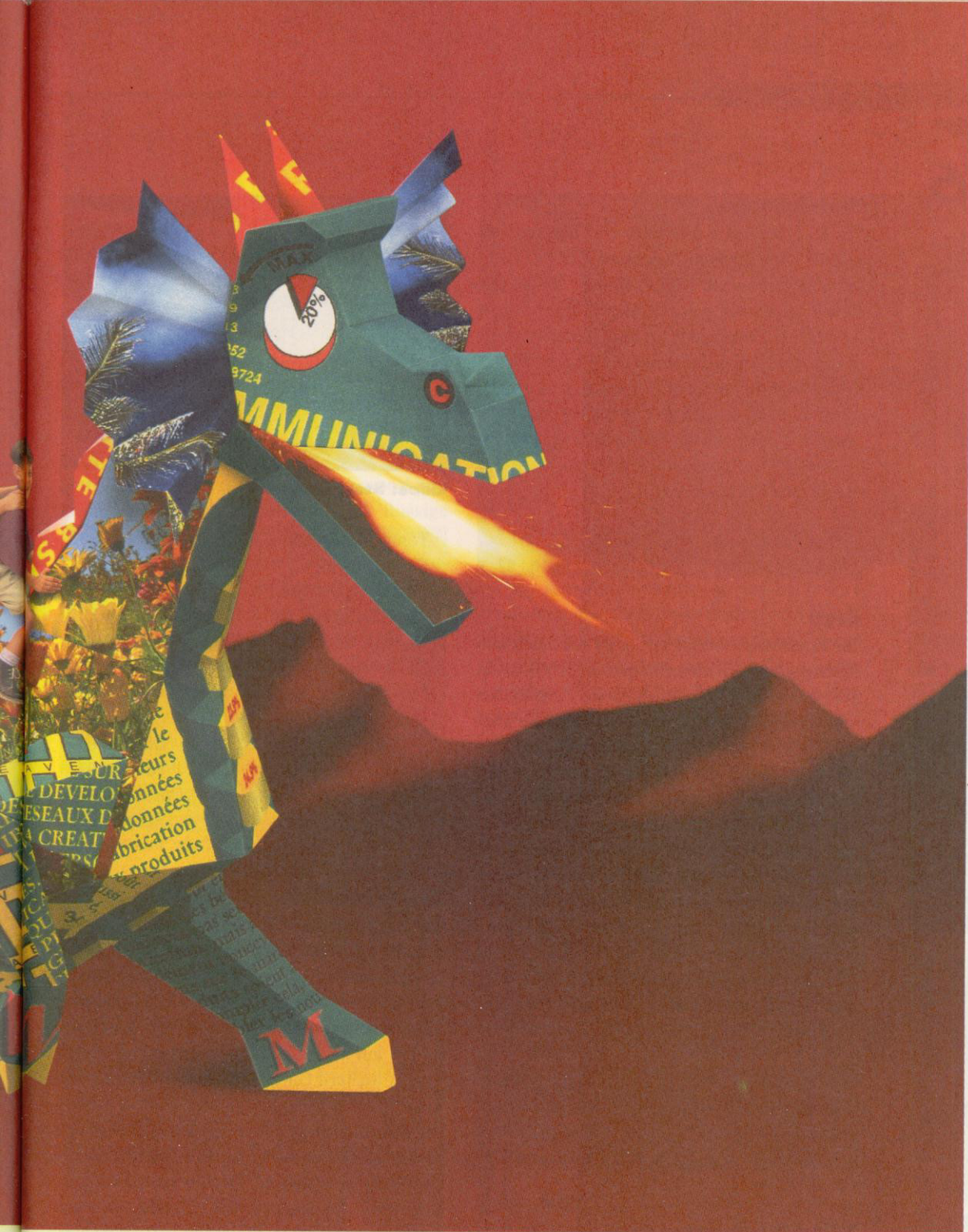
BMG: Grand Theft Auto

Duck City	November 96
Exhumed	November 96
Firo & Klawd	Dezember 96
Grand Theft Auto	Februar 97
Tanktics	März 97
Mass Destruction	Februar 97
You don´t know Jack	Februar 97
Obsidian	November 96
Evidence	November 96



Festhalten!
Die neuen HP DeskJets 690C/

Außer Drachen erwecken die neuen HP DeskJets 690C/694C auch die sagenumwobene HP Fotoqualität zum Leben. Denn PhotoREt zaubert fotorealistische Ausdrucke in den himmlischsten Blaus und höllischsten Rots. Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone. 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) Auch noch glattkantigere Monster, schwärzere Verliese und Burgen in den düstersten Grauschattierungen werden Wirklichkeit. Kein Wunder, denn HP REt und unsere pigmentierten Tinten sorgen dafür. Und HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblings-Regenbogenfarben automatisch. Von normalem Märchenbuchpapier bis zu Recyclingpapier, Schatzinsel-Postkarten und



SAATCHI & SAATCHI

HEWLETT® PACKARD

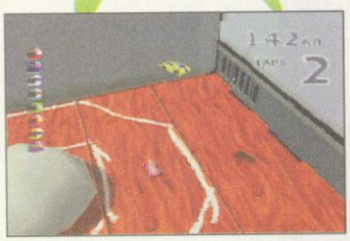
694C mit PhotoREt sind da.

königlichen Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell entwickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drucken Sie schneller, als Drachen abfliegen. Wann starten Sie zu Ihrem HP Händler? Tel.: **01 80/5 23 12 17**, Faxabrufservice: **0 70 31/14 75 05** (Dokumenten-Nr.: -318) oder Internet: **http://www.hewlett-packard.de.** Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.



DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

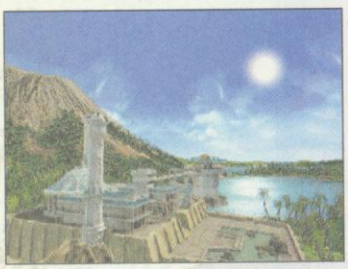
ECTS 96



Codem.: Micro Machines 3



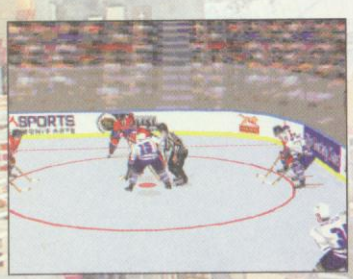
Cryo: Riverworld



Cryo: Tales of Atlantis



Eidos: Apache



Electronic Arts: NHL 97

Codemasters

Nix PC – bei den Engländern kommen zur Zeit nur die Konsolen zum Zug. Unser Lieblingscomputer ist dann wieder im Frühling 1997 an der Reihe, genauer gesagt mit **Micro Machines 3** sowie **Pete Sampras Extreme Tennis**. Kann die Qualität beider Spiele ohne Verluste auf PC-Festplatten hinübergerettet werden, so stehen uns zwei äußerst spaßige Programme ins Haus, besonders „Micro Machines 3" mit den abgedrehten 3D-Effekten macht auf der Playstation einen exzellenten Eindruck.

Pete Sampras Extreme Tennis	1. Quartal 97
Micro Machines 3	2. Quartal 97

Cryo

Die Franzosen gehörten bisher zu den fleißigsten Auftragsarbeitern dieser Industrie, haben davon aber scheinbar die Nase voll. Ab sofort vertreiben und vermarkten sie den größten Teil ihrer Produkte selbst. Den Anfang machen unter anderem **Dragon Lore 2**, das sich kaum vom Vorgänger unterscheidet, **Versailles 1685**, eine Mischung aus ernsthaftem Adventure und historischer Multimedia-Tour sowie **Tales of Atlantis**, ein klassisches Cryo-Adventure. In Zukunft wollen sich die Franzosen verstärkt aufs Gameplay konzentrieren. Erstes Ergebnis dieser Anstrengungen ist **Riverworld**, eine Art Echtzeit 3D-Sim City. Es machte auf jeden Fall einen ganz guten Eindruck, Cyro scheint in die richtige Richtung zu gehen.

Versailles 1685	November 96
Dragon Lore 2	November 96
Tales of Atlantis	1. Quartal 97
Riverworld	1. Quartal 97

Eidos Interactive

Sehr viel Neues gab es bei Eidos Interactive, der Firmengruppe, die aus Domark, U.S. Gold und Core Design entstanden ist. Neben dem genial aussehenden **Tomb Raider** überzeugte uns vor allem **Conquest Earth** (siehe Kasten). **Deathtrap Dungeon**, das schon fast aufgegebene **Orion Burger**, **Olympic Soccer**, **Die fünfte Dimension** und **Swagman** gab es schon auf früheren Messen zu sehen – entweder bei Domark, Core oder Centregold. Etwas neuer sind da schon die drei hübschen aber herkömmlichen 3D Shooter **Shadow Warrior**, **Blood** und **Terracide**. Mit **Steel Legions** bastelt Eidos seinen ersten eigenen Mech-Simulator, und mit **Apache** kommt ein wirklich gut aussehender Hubschraubersimulator auf uns zu. Des weiteren arbeitet man an einem eigenen Formel 1-Renner, der allerdings noch in relativ weiter Ferne liegt.



Eidos: Steel Legions

Tomb Raider	November 96
Conquest Earth	2. Q 97
Deathtrap Dungeon	April 97
Orion Burger	Dezember 96
Olympic Soccer	sollte seit Juni da sein
Die fünfte Dimension	September 96
Swagman	November 96
Blood	April 97
Terracide	Oktober 96
Shadow Warrior	Februar 97
Steel Legions	Dezember 96
Apache	Februar 97

Electronic Arts

Der Branchenriese EA, wieder mal direkt neben dem Virgin-Stand, hatte zwar in Sachen Stand-Design keine Chance gegen die Jungfrauen, konnte allerdings mit guten Produkten und zwei Überraschungen dagegenhalten. Von Origin gab es bis auf ein spielbares **Darkening** nichts neues. Richard Garriot präsentierte zwar eine neue "Ultima IX"- und "Ultima Online"-Bildermappe, aber von beiden Spielen gab es keine bewegten Bilder zu sehen. Bei Bullfrog wurde das noch ausstehende **Theme Hospital** groß gefeatured. Ansonsten drehte sich alles um Molyneux' Weggang (siehe Einleitung). Allerlei neues gab es allerdings von EA selbst: Dank neuer Verträge kommt das erste Trilobyte-Produkt namens **Clandestiny** auf den Markt, ein Adventure um einen schottischen Clan. Mit Plattenriese EMI und der kopflosen Band "Queen" baut



Electronic Arts: FIFA 97

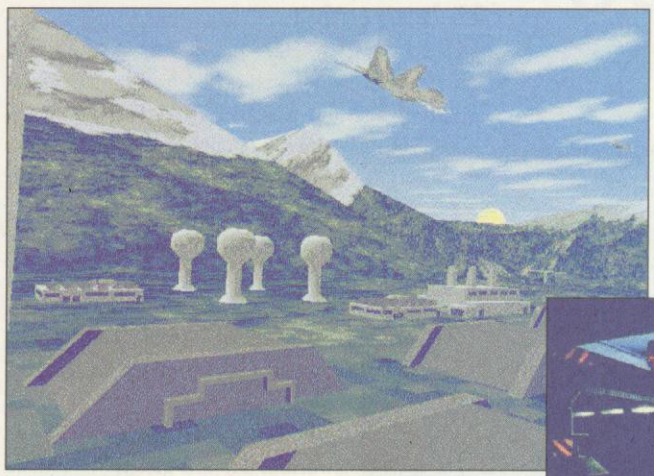
man ein cyberpunkiges Actionadventure namens **Queen – The Eye**. Bei Adeline in Frankreich werkelt man fleißig an **Little Big Adventure 2**, das dem ersten Teil zwar spielerisch ähnelt, allerdings auf eine viel größere Spielwelt zugreifen darf. Außerdem bewegt sich Twinsen nun durch eine gänzlich 3D berechnete Welt, die sich von euch nach Belieben drehen und zoomen läßt. Allein in Gebäuden wird auf die herkömmliche gezeichnete Isometrie-Grafik zurückgegriffen. Noch in einem sehr frühen Stadium zeigt sich **Darklight**, ein Space-Shooter, in Liverpool programmiert. Tolle Lichteffekte und flüssige SVGA-Grafik sorgten für allgemeines Interesse. EA Sports hat natürlich die 97er Nachkömmlinge der Sportspielerfolge in der Pipeline: Ob **NHL 97**, **FIFA 97** oder **NBA Live 97**, alle drei basieren wie immer auf den Vorgängerversionen und unterscheiden sich hauptsächlich in einem Punkt von den älteren Geschwistern: Alle Sportler auf dem Screen sind keine Bitmaps mehr sondern echte 3D-Gesellen aus texturierten Polygonen. Das sogenannte "3D-Plus"-System soll dabei die häßlichen Ecken und Kanten der Polygon-Darstellung vermeiden.

Actionspieler wird die Nachricht erfreuen, daß die beiden genialen Konsolentitel **Die Hard Trilogy** und **Soviet Strike** auch für den PC erscheinen werden. Flugsimulanten freuen sich auf **NATO Fighters** und **US Navy Fighters 97**, das im Vietnam-Szenario mit zwei amerikanischen (F-4, F-8) und zwei russischen Flugzeugtypen (MiG 17 und 21) spielen wird.

The Darkening	November 96
Theme Hospital	Januar 96
Clandestiny	November 96
Queen – The Eye	2. Q 97
LBA 2	1. Q 97
Darklight	2. Q 97
FIFA 97	November 96
NBA Live 97	Dezember 96
NHL 97	October 96
Soviet Strike	3. Q 97
Die Hard Trilogy	November 96
Nato Fighters	Oktober 96
US Navy Fighters 97	November 96

Funsoft

Sehr viele Produkte gab es am Funsoft- und Gremlin-Stand zu begutachten, doch waren zum Beispiel 90% der bei Gremlin "neu" vorgestellten Spiele bereits auf der Frühjahrs ECTS (siehe POWER PLAY 6/96) zu sehen (Realms of the Haunting, Fragile Allegiance, etc.). Verschoben auf nächstes Jahr wurde **Actua Golf**, eine Golferei mit wunderschöner 3D-Engine, und fast ganz neu ist **ReLoaded**, das Sequel zum Playstation Action-Feuerwerk, das auch für PCs erscheinen und noch mehr farbenfrohe Multiplayer-Action aus der Vogelperspektive bieten soll. Ebenfalls neu und nicht von Gremlin ist **Jetfighter 3**, von uns bereits 1994 im CES-Messebericht vorgestellt. Der neue "Jetfighter" der Mission Studios soll endlich im November fertig sein (laßt uns mit 1997 rechnen) und besser als Novalogics "F22" aussehen. Von Ronin Entertainment, der neuen Firma der Ex-LucasArtsler Kalani Streicher und Edward Kilham, kommt **Calia 2095**, ein First-Person-Shooter durch das San Francisco in 100 Jahren.



Funsoft: Jetfighter 3



Funsoft: Calia 2095



Funsoft: ReLoaded

Actua Golf	1. Q. 1997
Fragile Allegiance	Oktober 96
Realms of the Haunting	Oktober 96
Hardwar	November 96
Sandwarriors	November 96
ReLoaded	Dezember 96
Calia 2095	Dezember 96
Jetfighter 3	November 96

Gametek

Endlich wieder was neues von **Battlecruiser 3000 AD**. Das Spiel wurde nochmal intensiv überarbeitet und gehört inzwischen zur Spitzenklasse der Verspätungen. Zum Ausgleich werden einmal mehr die passionierten Angler unter uns beglückt: **The Art of Fly Fishing** nennt sich das Werk und gibt sich noch bodenständiger als die Konkurrenz von Sierra und EA. Das von Atari vererbte **Mutant Penguins** ist fertig und kommt im nächsten Heft in die Obhut einer unserer Tierpfleger. Die anderen drei Titel des israelischen Newcomers Compro Games, „Soul Hunt", „Net:Zone" und „Surface Tension" nehmen wir in einem gesonderten News-Extra in dieser Ausgabe etwas genauer unter die Lupe.

Mutant Penguins	Oktober 96
Battlecruiser 3000 AD	4. Quartal 96
The Art of Fly Fishing	4. Quartal 96



GameTek: Mutant Penguins



EA: Little Big Adventure 2



EA: Little Big Adventure 2

ECTS 96

GT Interactive

Bei GT Interactive gab´s am Stand eigentlich nur das zu sehen, was auch schon auf der E3 überzeugte: Der schöne Geschicklichkeitsflitzer **Scorcher**, das optisch geniale **Amok**, das seltsame Renderadventure **9**, Mirages isometrische Action-Ballerei **Bedlam** und der "NBA Jam"-Nachfolger **NBA Hangtime** wurden angekündigt und sollen noch im Oktober erscheinen. Hinter verschlossenen Türen durften wir einen ersten Blick auf Epic Megagames **Unreal** werfen, das uns gleich ein ganzes Preview in dieser Ausgabe wert war. Leider wurde Scavangers 3D-Fighter **Into the Shadows** weder gezeigt noch genauer angekündigt. Auf der E3 noch nicht vorgestellt wurde Williams aufpolierte Action-Automaten-Umsetzung **Robotron X**, das jetzt auf reinrassiger 3D Vektorgrafik basiert und die "Virtua Cop"-mäßige 3D-Ballerei **Area 51**, von der scheinbar genauso wenig Bilder existieren, wie von der echten "Area 51". Beide Spiele werden wir, wenn es nach GTI geht, in der nächsten Ausgabe testen.

Ebenfalls erstmals gezeigt wurde **Imperium Galactica**, eine Mischung aus Space Exploration, Wirtschaftssimulation und "Sim City", das von dem ungarischen Programmierteam "Digital Reality" erdacht wurde. Sieben verschiedene Alien-Völker, 80 Erfindungen und Echtzeit-Kämpfe auf Planetenoberflächen und im All sollen "Imperium Galactica" zu dem herausragenden Spiel des Genres machen.



GTi: Imperium Galactica



GTi: Scorcher



GTi: Robotron X



Hasbro: Flottenmanöver



Ikarion: Demonworld

Bedlam	Oktober 96
NBA Hangtime	Oktober 96
Area 51	Oktober 96
Scorcher	Oktober 96
Robotron X	Oktober 96
ZPG	Oktober 96
Amok	Oktober 96
9	Oktober 96
Imperium Galctica	November 96
SPQR	November 96

Hasbro Interactive

Der riesige Spielehersteller klinkt sich natürlich nicht mit schlechten Produkten ins Spielegeschäft ein, tatsächlich sind beide relevanten Titel voll up to date. **Risiko**, die Brettspielumsetzung, sieht für eine solche wirklich überragend aus und offenbart gar ein paar neue Spielregeln. Der echte Hammer ist allerdings **Flottenmanöver**, das ursprüngliche "Schiffe versenken", aus dem nun ein optisch grandioses Echtzeitstrategical geworden ist, das nicht schlechter als die großen Vorbilder sein muß. Auf See geht's optisch äußerst aufregend mit Schiffen, U-Booten und Fliegern in zahlreichen Missionen gegen Computer oder menschliche Gegner (auch übers Internet). Mit etwas Glück präsentieren wir euch in der nächsten POWER PLAY den Test.

Flottenmanöver	November 96
Risiko	Dezember 96

Ikarion

Am "Ikarion"-Stand gab es drei neue Produkte, die so neu allerdings doch nicht waren. Das Strategiespiel **Demonworld**, eine Brettspielumsetzung, steht kurz vor der Fertigstellung und soll erstmals Hexfeld-Kämpfe mit imponierender Grafik verbinden. Wenn eure Helden Städte oder Gebäude betreten, wird ein rundenbasiertes Zugsystem wie in "Ufo" oder "Jagged Alliance" eingesetzt. Auch der Fußballmanager des Aachener Spieleherstellers geht in die zweite Runde: **Hattrick! Wins** bietet natürlich noch mehr Optionen, 6000 Spieler mit je 40 Eigenschaften und 500 in- und ausländische Teams. Wie das Spiel im Vergleich zum neuen "Bundesliga Manager" abschneidet, bleibt jedoch dahingestellt. Überraschend gut sah allerdings das dritte Ikarion-Produkt aus: **Project Paradise** überzeugt mit einer sehr schönen Grafikengine, die die Ballerei aus der Vogelperspektive von der Masse der 3D Konkurrenten abhebt. Schon vor zwei Jahren vorgestellt, soll "Project Paradise" nun im November in den Läden stehen.



Ikarion: Project Paradise

Demonworld	Dezember 96
Hattrick! Wins	Oktober 96
Project Paradise	November 96

Infogrames

Sehr ruhig geht es zur Zeit bei Infogrames zu. Neben dem praktisch fertigen Ballerspektakel **Solar Crusade** konzentrieren sich die Franzo-



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

BEST OF BYTE CeBIT '96

PC Direkt EMPFEHLUNG
Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats
Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware
- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für
- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an
- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit
- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards
- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!
- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

SYSTEMS 96®
Halle 25, Stand C 03

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

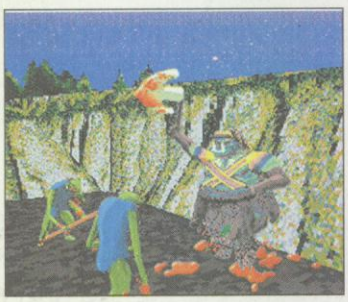
Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

ECTS 96



I-Magic: iF22 Lightning



Interplay: Die by the Sword



Interplay: Dragon Dice



LucasArt: Rebellion



JoWood: Rise or Fall

sen auf die Win 95-Portierungen der Adventuretroika "Prisoner of Ice", "Alone in the Dark" und "Time Gate – Knight´s Chase".

Solar Crusade	Oktober 96

Interactive Magic

Wild Bill Stealy persönlich führte am IM-Stand den Knüppel und präsentierte die Online-Variante von "Air Warrior" namens **Air Warrior 2**. 30 verschiedene Flugzeuge und 75 Einzelmissionen sollen euch auf den Netzwerk- oder Modem-Kampf gegen menschliche Flieger vorbereiten. Das optisch geniale **iF22 Lightning**, das Win dows-Strategical **Destiny** und den schon vorgestellten **iM1A2 Abrams** kennnen wir allerdings bereits von der Frühjahrs-ECTS. Vom SciFi-Strategiespiel **Fallen Haven**, das Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, gab es leider nichts zu sehen.

Air Warrior 2	Oktober 96
iM1A2 Abrams	Oktober 96
Destiny	Oktober 96
iF22 Lightning	März 97
Fallen Haven	März 97

Interplay

Zusätzlich zu den Produkten in unserem USA-Bericht und den von uns schon in irgendeiner Form gefeatureten Titeln wie M.A.X. oder Blood & Magic, hatte Interplay nur noch **Dragon Dice** anzubieten, das jedoch selbst die Interplay-Crew nicht gerade vom Hocker riß. Ansonsten ist **Mummy** endlich fertig, Intelligames bastelt immer noch an **Waterworld**, und schon im Dezember gehen wieder einige Wikinger verloren. Allerdings stammt **Lost Vikings 2** nicht mehr von Blizzard, die haben ja jetzt selbst genug zu tun. Ebenfalls auf der Releaseliste: **Die by the Sword**, ein 3D-Prügler und **Of Light and Darkness**, ein surreal angehauchtes Adventure, die aber beide auf der Messe selbst nicht zu sehen waren.

Mummy	September 96
Lost Vikings 2	Dezember 96
Dragon Dice	1. Quartal 97
Waterworld	1. Quartal 97
Die by the Sword	1. Quartal 97
Of Light and Darkness	1. Quartal 97

JoWood Productions

Der Newcomer aus dem Alpenland zeigte mit **Rise or Fall** eine interessante Mischung aus Transport Tycoon und Sim City 2000, die gemes-



LucasArts: Rebellion

sen am deutschsprachigen Standard vor allem grafisch einiges hermacht. In Zukunft wird man wohl bei Software aus Österreich neben Max Design und Neo auch oder vor allem an JoWood Productions denken müssen.

Rise or Fall	Februar 97

LucasArts

Am größten waren die Erwartungen wohl bei LucasArts, wurde uns doch schon vor der ECTS der Mund wässrig gemacht. Neben bekannten Titeln wie dem schönen **Jedi Knight**, dem etwas umstrittenen **Outlaws** (technisch veraltet oder geniales Western-Flair?) und einer nicht funktionstüchtigen Messe-Demo von **X-Wing vs. Tie Fighter,** präsentierte uns Steve Dauterman die beiden absoluten Highlights oder eher nur ein Video des einen. Mehr zu "Monkey Island 3" findet ihr im Kasten auf S. 36. Desweiteren werkelt LucasArts an seinem ersten reinrassigen Strategiespiel. **Rebellion** ist natürlich im Star-Wars-Universum angesiedelt. Rundenbasiert verschiebt ihr Einheiten, erobert Planeten oder baut Resourcen ab. Kämpfe können nach jedem Zug von euch in Echtzeit beobachtet werden. Angeblich sollen sie auch 3D Grafik verwenden.
Des weiteren kündigte LucasArts die bevorstehde Veröffentlichung der **LucasArts Archives Vol II: The Star Wars Collection** an. Neben beiden "Rebel Assaults", der "TIE Fighter Collectors CD-ROM" und "D.F." soll als Knaller "Making of the Star Wars Trilogy Special Edition" beiliegen. Diese CD-ROM klärt euch genau über die neuen Digi-Szenen der "Star Wars Special Edition"-Filme auf und enthält ein G.-Lucas-Interview.

LA Archives Vol. II	Oktober96
X-Wing vs. TIE Fighter	Dezember 96
Jedi Knight	März 97
Outlaws	Februar 97
Rebellion	Mai 97
Curse of Monkey Island	Juni 97

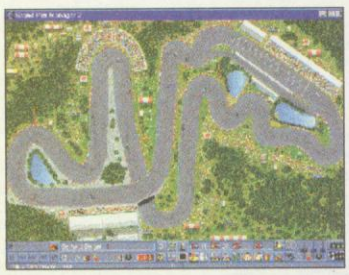


Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

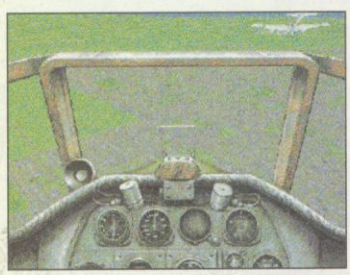
ECTS 96



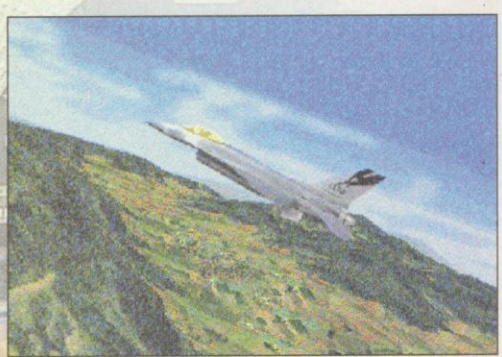
Maxis: Sim Copter



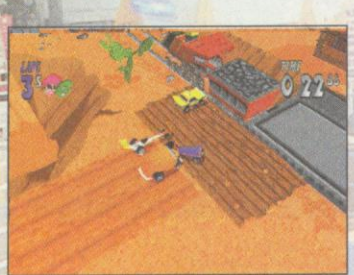
Microprose: GP Manager 2



Microprose: 1943



Microprose: Falcon 4.0



Mindsc.: Supersonic Racers

Maxis

Die SIM-Fabrikanten haben wieder einige abgedrehte Ideen in petto: **Marble Drop** ist ein als Murmelbahnsimulator verkleidetes Denkspiel, hauptsächlich für Kinder gedacht. **Sim Copter** nähert sich langsam der Vollendung. Mit dem Hubschrauber fliegt ihr durch importierte SC-2000-Städte, beobachtet die Bevölkerung bei ihrer Arbeit oder bestaunt eine der Katastrophen. Ein Nachfolger für Pinball 95 ist ebenfalls im Anmarsch, sinnvollerweise **Pinball 97** genannt. Noch komplexeres Tischdesign soll Pinball 97 zur Nummer 1 unter den Flippern machen. Über **Sim Park** ist erst recht wenig bekannt, außer, daß kein Vergnügungs- sondern ein Naturschutzpark die Hauptrolle spielt. Noch weniger weiß man über das Action-Adventure **Crystal Skull**, hierzu existiert noch nicht einmal ein Screenshot...

Sim Copter	4. Quartal 96
Marble Drop	1. Quartal 97
Pinball 97	1. Quartal 97
Sim Park	2. Quartal 97
Crystal Skull	2. Quartal 97

Microprose

Nach einem kleinen Durchhänger blüht Microprose seit der prächtigen Verkaufszahlen von Grand Prix 2 wieder auf. Wenig verwunderlich ist erneut die Formel 1 mit von der Partie. Den **Grand Prix Manager 2** hat dabei ein inzwischen übliches Schicksal erwischt: Mehr als kaum ersichtliche Änderungen bei Grafik, Sound und Bedienung sowie aktuelle Datensätze waren nicht drin. Immerhin: Der GP Manager 2 soll der erste seiner Art sein, der ohne schwerwiegenden Bug daherkommt und über eine gut funktionierende KI verfügt. **Star Trek:Generations** ist das offizielle Spiel zum letztjährigen Kinofilm und der halboffizielle Nachfolger zu "A Final Unity". Wider Erwarten steckt dahinter kein klassisches Adventure, sondern ein dreigeteilter Genremix mit Weltraumschlachten, 3D-First Person-Abschnitten und einem Strategieteil, bei dem es gilt, Bösewicht Soran aufzuspüren, abzufangen und anschließend zu vernichten. Kaum bekannt war bisher, daß Sid Meier bevor er Microprose verließ noch bei **Magic the Gathering** seine glücklichen Händchen im Spiel hatte, weil das computerisierte Kartenspiel nun schon seit zwei Jahren überfällig ist. Jetzt soll Magic das Flair eines typischen Meier-Werkes haben: Einfach zu spielen, aber enorm viel Tiefgang. Wenig Fortschritte im Vergleich zur E3 machte **Falcon 4.0**, das zwar mit fotorealistischen Bodengrafiken beeindruckte, aber selbst auf einem P166 höllisch langsam war. Gespannt darf man deshalb auf die Version für MMX-Rechner sein. Am weitesten entfernt ist die Veröffentlichung von **Agents of Justice**, einem Endzeitstrategiespektakel, außerdem wurde der dritte Teil der ursprünglich für diesen Herbst angekündigten Alien-Reihe **X-Com: The Apocalypse** auf unbestimmte Zeit nach hinten verschoben. Sonst stehen von Microprose noch **1943 European Air War** und **Vette** aus, von denen auf der ECTS aber nichts zu sehen war.



Microprose: Star Trek – Generations

Grand Prix Manager 2	November 96
Magic the gathering	Januar 97
Star Trek: Generations	Februar 97
Vette	Februar 97
1943 European Air War	März 97
Falcon 4.0	April 97
Agents of Justice	Mai 97
X-Com: Apocalypse	2. Quartal 97

Mindscape

Und auch bei Mindscape gab es nichts anderes zu sehen, als auf der E3. Allerdings ist ein Spiel gänzlich aus dem Angebot gefallen und eines dazugekommen. **Warhammer 40000** wird nicht mehr erscheinen. Wegen Lizenzproblemen und zu hohen Auflagen von "Games Workshop" wurde das Projekt zu kostspielig und deshalb einfach eingestampft. Neu hinzugekommen ist



Mindscape: Dark Earth

©Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designed trademarks of or licensed to Sierra On-Line. All rights reserved.

PHANTASMAGORIA II

LABOR DES GRAUENS

ungekürzt ...

komplett
in deutsch ...

Dezember 1996 ...

Im Exklusiv-Vertrieb von:

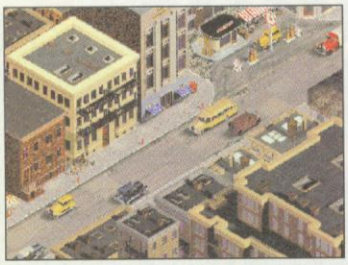
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

SIERRA®

Windows is a registered trademark of the Microsoft Corporation.

ECTS 96



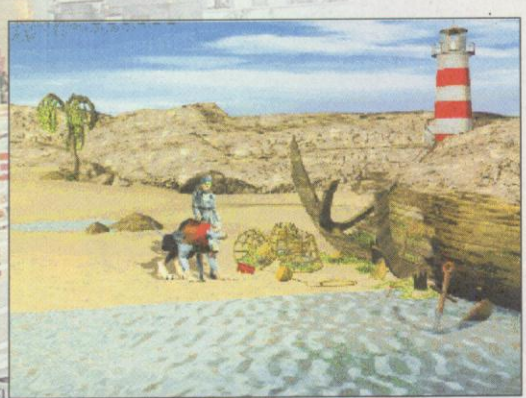
Magic Bytes: Al Capone



Magic Bytes: Have a N.I.C.E. Day



Ocean: Shattered Reality



Ocean: Guts´n´Garters

die witzige Multiplayer-Raserei im "Micromachines"-Stil namens **Supersonic Racers**. Das Spiel wird zu Weihnachten für Playstation und im Frühjahr auch für PCs erscheinen. Der Hit bei Mindscape war neben den bekannten SSI-Titeln, vor allem **Dark Earth**. Das von Mindscape Bordeaux, der französischen Entwicklungsdivision, programmierte Action-Adventure im "Alone in the Dark"-Stil sieht nicht nur obergenial aus, sondern basiert auch auf dem extra entwickelten "Dark Earth"-Szenario, das in Zukunft nicht nur Spiele, sondern auch Filme, Serien, Bücher und Comics hervorbringen soll.

Strange Golf	Oktober 96
Marvel 2099	November 96
Warwind	November 96
Star General	Dezember 96
Supersonic Racers	1. Q 97
Dark Earth	1. Q 97

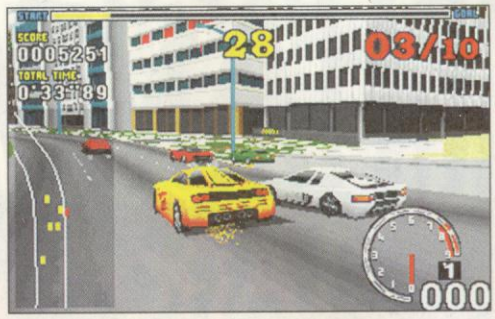
Magic Bytes

Die Mülheimer stellten mit **Al Capone** eine startegische Wirtschaftssimulation vor, die vom gesamten Konzept her stark "Dime City" von den Bochumern Nachbarn Starbyte ähnelt. Im Gegensatz zu diesem nimmt Al Capone das Thema sehr ernst, was auch an den Grafiken im fotorealistischen Stil gut zu erkennen war. **Have a N.I.C.E. Day** schließlich ist ein Rennspiel, dessen Featureliste sehr verlockend klingt, beinhaltet sie vom Tuning über Loopings bis hin zu drei Meisterschaften à 16 Rennen so ziemlich alles, was man in ein Spiel rund um den Motorsport überhaupt packen kann.

Have a N.I.C.E. Day	November 96
Al Capone	1. Quartal 97

Ocean

Ocean hatte nicht nur einen der größten Stände, sondern auch eines der umfangreichsten Line-Ups auf der Messe. Das Ganze deshalb im Schnelldurchgang: **Shattered Reality** ist ein Weltraumshooter, **Tunnel B1** von Neon aus Deutschland erscheint zunächst für die Playstation. Die "Worms"-Macher Team 17 steuern den **EuroManager 97** und **Ballistic**, ihren ersten Flipper bei, **Zoiks!** läßt die Figuren von Hanna Barbera in einem Adventure wieder auferstehen. Die Untoten sind dagegen in **Dawn of Darkness** zurückgekehrt, einem Horror-3D-Shooter handelsüblicher Machart. Bleifuss und NFS hat **GT Racing 97** im



Ocean: GT Racing 97

Visier, während **Breakpoint Tennis** auf dem PC kaum Konkurrenz fürchten muß. **Project Airos**, **Animal!**, **Guts´n´Garters**, **Dreadnought** und last, not least der **Super EF2000** machen die magische dreizehn voll, so daß man sich in puncto Quantität schon mal keine Sorgen um Ocean machen muß.

Ballistic	4. Quartal 96
Breakpoint Tennis	4. Quartal 96
Super EF 2000	4. Quartal 96
Dreadnought	4. Quartal 96
Zoiks!	4. Quartal 96
Tunnel B1	4. Quartal 96
Shattered Reality	1. Quartal 97
Euro Manager 97	1. Quartal 97
GT Racing 97	1. Quartal 97
Animal!	1. Quartal 97
Guts´n´Garters	1. Quartal 97
Dawn of Darkness	1. Quartal 97
Project Airos	2. Quartal 97

Philips

Riesenthema am Philips-Stand war wie schon im Jahr davor **Down in the Dumps**, das natürlich immer noch nicht fertig ist, aber es bald sein soll. Der zweite Haiku-Titel, **Demon Driver**, war ebenfalls schon im Frühjahr an gleicher Stelle zu sehen und wurde lediglich aufgewärmt. Schon ein wenig aktueller war da **Q.A.D** (Quintessential Art of Destruction) von Cranberry Source, über das wir in einer früheren POWER PLAY allerdings schon berichteten. Diese Ballerei mit teils aufwendiger 3D-Grafik ist nach "Down in



Philips: Down in the Dumps


CAMPARI
CAMPARI
WAS SONST

Microsoft SideWinder

game pad und
Joystick 3D Pro

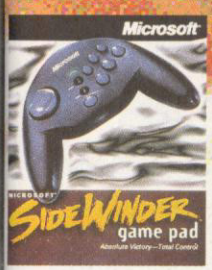
Deine Freunde werden Dich dafür





Zugegeben, der **SideWinder™ 3D Pro** ist ein Joystick-Muster an Präzision, Schnelligkeit und Zuverlässigkeit. Daß es ihn jetzt im Bundle mit **Hellbender** gibt – auch nicht schlecht. Und was das neue **SideWinder game pad** betrifft: Sicher, es ist mit seinen 6 Knöpfen, **2 Trigger-Buttons** und einem **8-Wege-Cross key pad** die reine Daumenfreude. Weil alle Knöpfe gleichzeitig funktionieren. Klar auch, daß das sogenannte **Hot-Plugging** zum schnellen Wechsel zwischen **Game Pad** und anschließbarem Joystick nicht ohne ist.

hassen.







Na ja, und die Möglichkeit, verschiedene Spielfunktionen wie etwa Treten, Spucken, Beißen, Schießen durch Makros auf einen einzigen Knopf zu legen, könnte Dich eventuell unbesiegbar machen. Aber müssen Dich Deine Freunde gleich dafür hassen? Gib ihnen noch eine letzte Chance: Schließlich kann man bis zu 4 Game Pads verbinden und so fein gegeneinander spielen. Wenn Deine Freunde das ablehnen, such Dir neue. Mehr Infos gibt's unter:

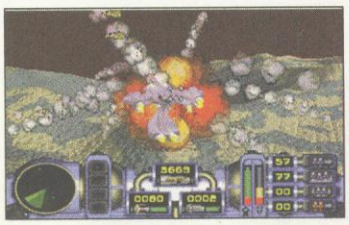
http:// www.microsoft.de/produkte/hometower

Where do you want to go today?™

Microsoft®

REMPEN & PARTNER. Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

ECTS 96



Philips: Q.A.D.



Philips: FX Fighter Turbo



SCi: Hopkins FBI

the Dumps" der zweite potentielle Hit im Philips-Angebot.
Für Prügelfans interessant sein dürfte der neue **FX Fighter Turbo**. Neue Kämpfer und eine Multiplayer-Option sorgen für Vorfreude. Von System 3 kommt ein Prügler mit dem Arbeitstitel **Bloodlust**. Erste Bilder stempeln ihn allerdings als herkömmlichen 2D-Prügler ohne Besonderheiten ab.
Auf dem Sportspielsektor gibt sich Philips mit dem 3D-Soccer **UEFA Champions League 96/97** und der Football-Simualtion **NFL Total Control Football** die Ehre. Und auch die berühmt-berüchtigten GTE-Render-Adventure bleiben im Philips-Programm: Nach dem mittelmäßigen „Qin" hoffen Fans auf die Rätselansammlung **Timelapse** und auf das Render-Abenteuer **Titanic**. In letzterem schlüpft ihr in die Rolle eines Agenten auf dem potentiellen Eisbergküsser, der den Lauf der Geschichte mit etwas Geschick verändern kann.

Down in the Dumps	November 96
Q.A.D.	1. Q. 97
Demon Driver	1. Q 97
FX Fighter Turbo	November 96
Bloodlust	1. Q 97
UEFA Ch. League 96	November 96
NFL Total Control	1. Q 97
Timelapse	Oktober 96
Titanic	November 96



SCi: Carmageddon

SCi

Bei "SCi" wurden uns drei Spiele als Neuheiten verkauft, über die wir aber schon im letzten London-Messebericht informiert haben. Der offizielle 3D-Nachfolger der beiden genialen Amiga-Ballereien "Silkworm" und "Swiv" heißt immer noch **Swiv 3D** und wird noch vor Weihnachten fertig. Eine Demo könnt ihr euch auf der POWER PLAY CD schon mal ansehen. **XS**, schon vor Monaten in POWER PLAY gepreviewt, nähert sich ebenfalls der Fertigstellung und sieht jetzt aus wie ein handelsüblicher 3D-Shooter. Die nette Idee mit der untexturierten Grafik wurde scheinbar ganz fallen gelassen, was das Spiel optisch in die Masse zurückwirft. Einzig das Adventure **Hopkins FBI** und die unfallträchtige Raserei **Carmageddon** war interessant für uns. Vom Krimi-Adventure "Hopkins FBI" gab´s nichts zu sehen, dafür war "Carmageddon" anspielbar und machte einen recht flinken Eindruck. Besonders die Tatsache, daß es mehr Punkte für zerstörte Gegner, als für einen Sieg gibt, könnte das Spiel spannend machen.

XS	November 96
Swiv 3D	November 96
Hopkins FBI	1. Q 97
Carmageddon	1. Q 97





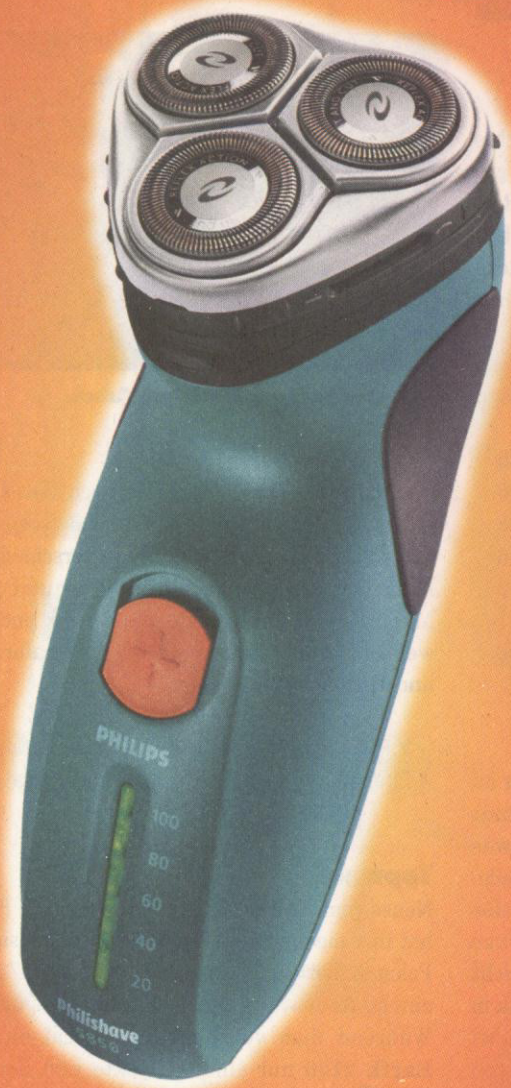
MONKEY ISLAND 3

"Monkey Island 3" wird **The Curse of Monkey Island** heißen, in dem alle alten Bekannten diesmal hochauflösend mitspielen werden. LeChuck ist wieder da, Guybrush etwas abgemagert, aber funktionstüchtig, und immer noch versprüht Elaine, der Streitpunkt beider Männer, ihren Charme, auch wenn sie als SVGA-Comic-Figur nicht ganz unseren Träumen entspricht. Sagen wir mal, die Erotik der schönen Frau lag dank großer Pixel damals in der Vorstellungskraft des Spielers. Heute kann ein Zeichner uns dieses liebgewonnene Bild natürlich mit einer brillanten SVGA-Grafik nehmen. Jedenfalls ist sie wieder sauer auf Guybrush, da er ihr einen verfluchten Ring geschenkt hat, der sie prompt zu Gold werden ließ. An euch liegt es wie immer, den Fluch zu brechen und LeChucks Pläne zu durchkreuzen, der Elaine natürlich wieder zu ehelichen gedenkt – diesmal natürlich komplett in SVGA und mit gänzlich neuem Interface.

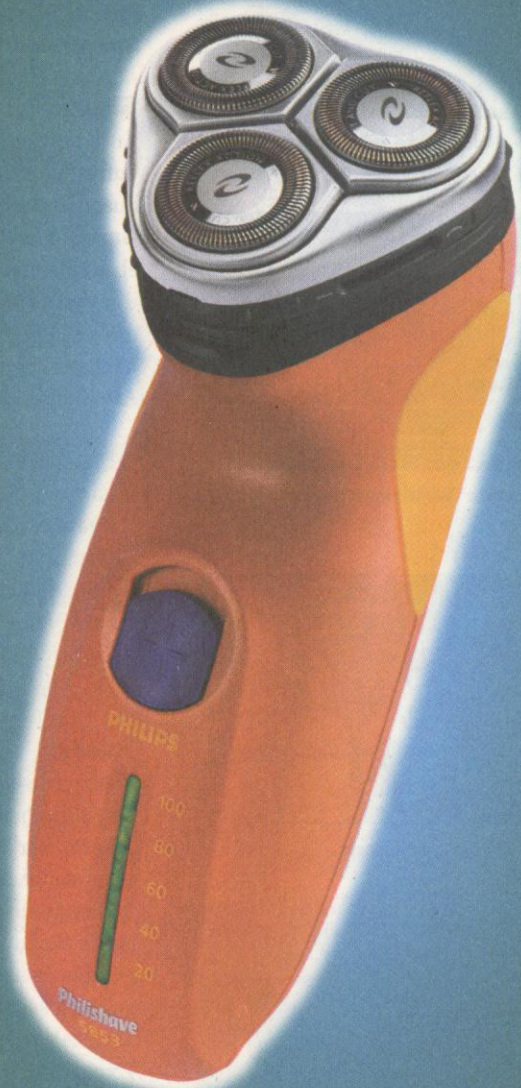


Philishave

Du trägst doch auch nicht irgend- eine Jeans ...



NEU



33 zeitgemäße Zeitanzeiger!



Anrufen. Antworten. Gewinnen.
Teilnahmeschluß für die Verlosung: 31.12.1996.
Hotline 01 80/5 35 67 67

Philishave Reflex Action

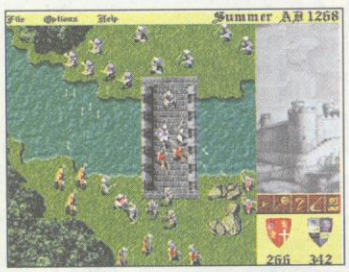
Ein Rasierer muß gründlich sein. Gut.
Er muß sanft zur Haut sein. Auch gut.
Und sich flexibel anpassen. Sehr gut –
schließlich ist nicht jedes Gesicht gleich.
Und wenn er dazu noch gut aussieht ...

Let's make things better.

PHILIPS

PHILIPS

ECTS 96



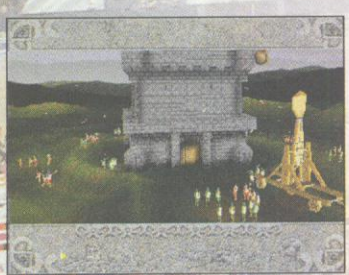
Sierra: Lords of the Realm 2



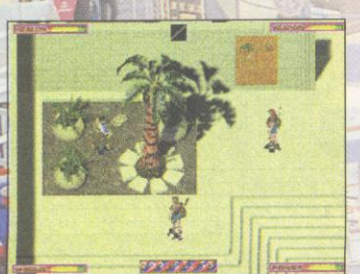
Sierra: Birthright



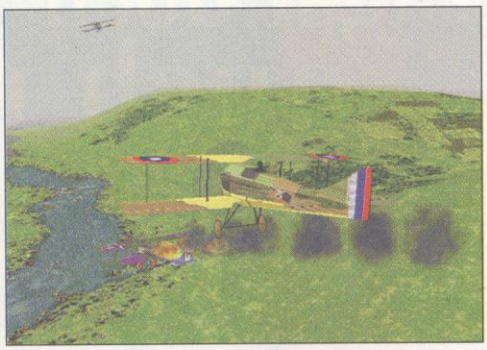
Telstar: Excalibur



Telstar: Siege



Telstar: Star System



Sierra: Red Baron 2

Sierra

Auch bei Sierra gab´s im Vergleich zur E3 nichts aufregend Neues: **Phantasmagoria 2** sieht gut aus, **Birthright**, **Betrayal in Antara**, **Red Baron 2** und **Lords of the Realm 2** haben ebenfalls das Zeug zum Erfolg. Und auch **Rendezvous im Weltraum** und **Larry 7** stehen direkt vor der Fertigstellung, vielleicht schon im nächsten Heft haben wir Nascar 2 zum Test. Also nichts Brandheisses von der Sierra-Front.

Betrayal in Antara	November 96
Larry 7	November 96
Phantasmagoria	Dezember 96
Birthright	Dezember 96
Rendezvous im Weltraum	Dezember 96
Red Baron 2	Februar 97
Lords of the Realm 2	November 96

Telstar

Fleißig wie die Bienen werkeln die Engländer an einem halben Dutzend PC-Spiele. Interessant scheint vor allem **Siege** zu sein, eine etwas eigenwillige Mischung aus Strategie und Arcade-Action. Im mittelalterlichen England wartet eine ganze Reihe Burgen geradezu darauf erobert zu werden, was sich unser Held natürlich nicht zweimal sagen läßt. Gleich zweimal 3D-Grafik in der Dritte-Person-Perspektive steht an, wobei **Excalibur** sehr actionlastig ausfällt, während **Star System** ein reinrassiges Adventure ist. Schon im Laden sollte **Davis Cup Tennis** stehen, der Name sagt hier wohl alles, ebenso bei **Wreckin´Race**, mit dem sich Telstar nach dem verunglückten "Speedrage" nochmal im Renngeschäft versucht. Nur Studien gab es bislang von **Joe Blow** zu sehen, seines Zeichens Held im gleichnamigen Jump´n´Run

Davis Cup Tennis	September 96
Excalibur	4. Quartal 96
Wreckin´Crew	4. Quartal 96
Siege	1. Quartal 97
Star System	1. Quartal 97
Joe Blow	n. bek.

Terratools

Die 25-Mann-Truppe aus Babelsberg stellte am Warner-Stand erneut **Y.P.A. – Your Personal Amok** vor, ein 3D-Strategiespiel, bei dem man seinem Gegenüber per Mausklick erschaffene Panzer, Hubschrauber und sonstiges Gerät auf den Hals hetzt, der sich natürlich dementsprechend wehrt. Der Gag dabei: Läuft´s irgendwo nicht so wie´s soll, kann man jedes beliebige Fahrzeug selbst übernehmen. Außerdem zeigten



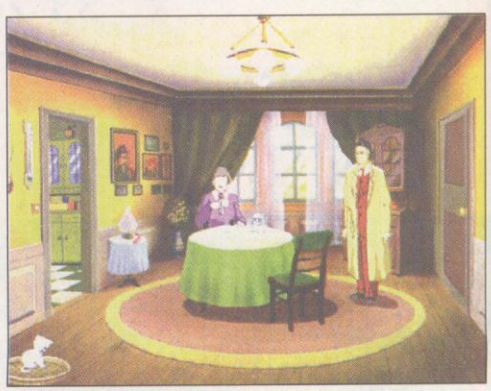
Terratools: Your Personal Amok

sie ein bei der Frühjahrs-ECTS noch "The Race" heißendes Actionrennspiel, das inzwischen auf den Namen **Fireball** hört. Die in verschiedenen Arenen stattfindende Raserei benutzt eine Mischung aus Vektor- und Voxelgrafik und verwendet darüberhinaus ausgiebig Terraforming und Terramorphing.

Y.P.A. - Your personal Amok	4. Quartal 96
Fireball	2. Quartal 97

Topware

Neues vom "D-Info"-Mogul Topware: Die Firma hat ihre eigene Spiele-Entwicklungs-Division in Polen aufgezogen. Dort arbeitet man zur Zeit an einem Adventure und einem Strategiespiel. Während man von dem Strategical namens **Earth 2140** nur einige Objekte und Render-Stills präsentieren konnte, die auf die Qualität



Topware: Jack Orlando

Nur meine Langspielplatten sind noch günstiger. Aber die will ich niemandem zumuten.



PC CD-ROM

DEUTSCHE VERSIONEN!

Jetzt auf White Label:

Daedalus Encounter für magere **29,95***

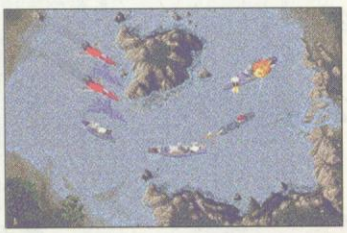
Lost Eden, Tilt, Kyrandia 3 und Creature Shock für noch magerere **24,95***

* Unverbindliche Preisempfehlung.

HOTLINE 040/39 11 13 - INTERNET www.vie.co.uk/vie

© 1994 Argonaut Software. Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Kyrandia™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1994 © 1994 Cyro/Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Created by Mechadeus. The Deadalus Encounter™ is a trademark of Virgin Interactive Entertainment. © 1995. published 1996. ℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

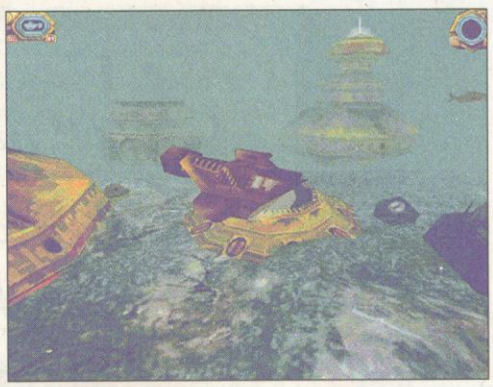
ECTS 96



Virgin: C&C 2 – Red Alert

eines Titels nun am wenigsten schließen lassen, gab´s von **Jack Orlando** schon eine erste Demo zu sehen. Das Adventure bietet hochauflösende Comic-Grafik und soll als interaktive Marlowe-Comic gelten – die Story spielt sich natürlich irgendwo im Amerika der 30iger Jahre ab und ihr mimt einen heruntergekommenen Privatdetektiv. "Jack Orlando" lebt von Klischees.

Jack Orlando	4. Quartal 96
Earth 2140	1. Quartal 97



Virgin: SubSpace

Virgin

Auch bei Virgin gab´s lediglich Bekanntes zu sehen – bis auf den genialen Gothic-Stand, der war gänzlich neu. Bewacht von schwarz bemäntelten Girls und einem riesigen Afro-Mönch, trauten sich nur wenige Besucher in den steinernen Glockenturm der „Virgin Brotherhood". Wer es allerdings wagte, fand im Innern wenig brandneues: **C&C 2: Red Alert** ist fast fertig, **Bleifuss 2** ebenfalls. Bethesdas **Daggerfall** und **Terminator: SkyNet**, die Multiplayer-Variante von „Future Shock" mit neuen Missionen und Waffen machten einen guten Eindruck. Westwoods **Lands of Lore 2** war bereits passabel spielbar und sah, dank fetziger Lichteffekte, recht pompös aus – wenn auch bislang nur in VGA. Ebenfalls unter Virgins Fittiche geraten ist **Harvester**, das Renderadventure, das seit einem Jahr nichts mehr von sich hören ließ. Von den "Scorched Planet"-Machern Criterion kommt das sehr vielversprechend aussehende **SubSpace**, ein Unterwasser-Shooter. Mehr über die Virgin-Produkte erfahrt ihr übrigens im Virgin-Feature auf Seite 62. *kn/mg*



Virgin: Lands of Lore 2 – Götterdämmerung

C&C 2: Red Alert	Oktober 96
Daggerfall	Oktober 96
Terminator: SkyNet	November 96
Lands of Lore 2	Dezember 96
Harvester	Dezember 96
SubSpace	1. Q 97

CONQUEST EARTH

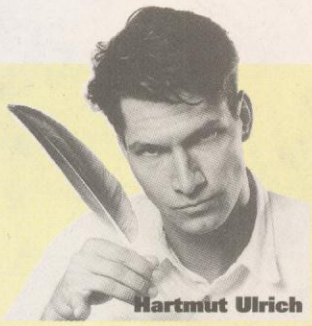
"C&C"- und "Warcaft 2"-Clones gab es Dutzende auf der Messe, aber nur einer hat uns so richtig von den Socken gehauen: Eidos Conquest Earth versetzt euch in den typischen Konflikt zwischen Menschheit und Aliens. Beide Seiten können gespielt werden, wobei sich die beiden Seite von der Bedienkonsole bis hin zu den Einheiten extrem unterscheiden. Das Spielprinzip braucht dabei wohl nicht näher erklärt zu werden, aber einige Dinge heben "Conquest Earth" von der Konkurrenz ab. Erstens besitzt es eine Zoom-Funktion, zweitens läuft es in 16 Bit Farbtiefe, was besonders Explosionen und Flammen ein geniales Aussehen verpaßt, drittens hat es bessere Zwischensequenzen als "Command & Conquer" und viertens können eigene Einheiten auf Wunsch selbst gesteuert werden. Das heißt, via Klick setzt ihr euch zum Beispiel in einen Flieger und steuert ihn per Tastatur über das Spielfeld, wobei auf Knopfruck wie im normalen Actionspiel geballert wird. Inwieweit "Conquest Earth" spielerisch gut abschneidet, kann natürlich noch nicht gesagt werden. Das Projekt wird erst Mitte nächsten Jahres fertig, es sieht allerdings schon jetzt sehr vielversprechend aus.



Spielt ihr als Alien, sieht sogar die Bedienkonsole völlig anders als bei den Menschen aus



Monitore zeigen jederzeit Hot Spots



Der kleine Klugscheißer

Warum sind Computerspiele immer noch so weit davon entfernt, als Kulturzweig ernst genommen zu werden?

Wenn in einem Spiel Pixelblut fließt, wird es indiziert. Filmblut dagegen stört kaum jemanden, schließlich ist das Kunst. Warum gelten Computerspiele nicht als Kunst? Es wird wohl daran liegen, daß die Mehrheit nicht in der Lage ist, zwischen intelligenten Computer- und primitiven Videospielen zu unterscheiden. Warum bieten dann aber ausgerechnet die erfolgreichsten PC-Spiele (natürlich alle indiziert) bei neutraler Betrachtung ebenfalls kaum mehr als Geballer und Gebrüll? Ist die Welt schon so kompliziert, daß sich auch Zeitgenossen mit durchaus dreistelligem IQ nach schnellen Schwarzweiß-Lösungen sehnen? Sicher trägt die meist aus dem englischsprachigen Kulturkreis importierte Haudrauf-Mentalität vieler Spielhandlungen ihren Teil zum Negativ-Image bei. Am besten erklären wir also die Amis zum Kulturfeind Nr. 1. Erst haben sie uns Kaugummis, Ketchup und Comics aufgezwungen und jetzt diese niveaulosen Computerspiele! Nach dem kulinarischen Fast Food das kulturelle. Panem et circenses – Brot und Spiele. Oder gleich vae victis – wehe den Besiegten?

Genug schwadroniert. Natürlich gibt es mehr als genügend Gegenbeispiele, Computerspiele, die alles andere als primitiv sind und die jedes inkompetente Vorurteil Lügen strafen. Aber sie verkaufen sich meist nicht besonders. Was sich nicht verkauft, erlangt nur im Ausnahmefall Bedeutung. Was keine Bedeutung hat, prägt kein Image. Ungerecht? Oh nein! Spiele sind immer ein Spiegel der Gesellschaft. Jede Gesellschaft bekommt genau die Spiele, die sie verdient. Und RTL dazu. Über das Fernsehen sagt man, es mache den Klugen klüger und den Dummen dümmer. Die Mehrzahl der Spiele bietet in der Tat alles andere als intelligente Unterhaltung. Wie weiß Literaturpäpst Reich-Ranicki "Es gibt nichts langweiligeres als ein Buch, das uns nichts zu sagen hat". Wie gilt das erst für Spiele! Wieviele "Umsatzträger" leben denn nur von (Grafik)Effekten und sind inhaltlich so hohl wie Schokoladenweihnachtsmänner? Und wir von der Fachpresse sollen sie jubelnd fressen, damit nur ja der Rubel rollt. Kein Wunder, daß wir das kalte Kotzen kriegen, wenn ein Adventure schon wieder das gleiche Interviewsystem bietet, wenn ein Echtzeit-Strategical aussieht wie 20 andere vor ihm, und wenn wir den Kopf schütteln über die Schwachsinns-Story eines Action-Titels. Kein Wunder gelten Computerspiele als primitiv und gehaltlos. Es gibt viel zu wenig Spieldesigner, die wirklich etwas zu sagen haben und nicht nur mit neuer Technik spielen...

PC CD-ROM

- 3 Kampagnen mit über 70 Missionen
- Aktuelle Krisenszenarien
- Modem- und Netzwerkoption bis zu 8 Spieler

http://www.imagicgames.com

Demnächst von Interactive Magic

iM1A2 ABRAMS





Zieh Dich warm an,
Saddam!

INTERACTIVE MAGIC

CHARYBDIS ENTERPRISES, INC.

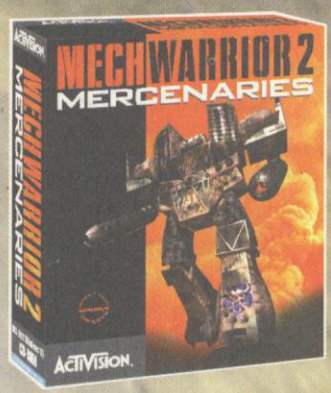
©1996 Interactive Magic, Inc. All rights reserved. iM1A2 Abrams ist ein Warenzeichen der Interactive Magic, Inc.


OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE
FASA
CORPORATION
SOUNDELUX
ACTIVISION®

SÖLDNER KENNEN NUR EINEN UNTERSCHIED ZWISCHEN LEBEN UND TOD...

...TOD WIRD BEZAHLT

MECHWARRIOR® 2 MERCENARIES™



DER OFFIZIELLE NACHFOLGER VON MECHWARRIOR 2

ENTSCHEIDEN SIE ÜBER LEBEN UND TOD IM MECH-UNIVERSUM.

- **TOP STRATEGIE:** RESSOURCENMANAGEMENT, ERBEUTEN SIE WAFFEN UND AUSRÜSTUNG VON FEINDLICHEN MECHS ZUR STEIGERUNG IHRER KAMPFKRAFT
- **TOP SOUND:** NEUE EFFEKTE UND MUSIK IN ÜBERRAGENDER QUALITÄT
- **TOP GRAFIK:** GERENDERTE, MIT TEXTUREN ÜBERZOGENE MECHS UND LANDSCHAFTEN
- **AUSSERDEM:** 30 NEUE MECHS, ÜBER 30 NEUE MISSIONEN, MULTIPLAYER-OPTION (INKL. MERCNET)

ERHÄLTLICH AB OKTOBER FÜR DOS UND WINDOWS95

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. ©1996 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and 'Mech are registered trademarks and Mechwarrior 2: Mercenaries is a trademark of FASA CORPORATION. ©1996 FASA CORPORATION. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective holders.

POWER PLAY
DIREKT AUS USA



ACTI
Action mit

Innovativ und technisch Up-To-Date: Die 3D-Titel von Activision überzeugen.

MUNICH STURMNACHT

Aus der amerikanischen Activision-Pressemappe zu den internationalen "HyperBlade"-Teams: Als ewiger Zweiter kämpft die Sturmnacht seit vier Jahren um die Meisterschaft, kommt aber immer mit leeren "Lederhosen" zurück. Sie hätte Talent – wenn sie bloß aufhören würde, sich mit "Sauerkraut" vollzustopfen. Arena: "Das Grosse Haus". (Anführungszeichen = wörtlich).

Mitten im Zentrum von Los Angeles, am dichtbefahrenen Wilshire Boulevard zwischen den Stadtteilen West Hollywood und dem mondänen Beverly Hills, nahe der Uferpromenade Santa Monica, steht unübersehbar der riesige Büroklotz der amerikanischen Bausparkasse "World Savings": Dort hat sich Activision auf drei Stockwerken eingemietet. Erst seit vier Jahren residiert der Spielehersteller hier, vorher lag der Firmensitz im kleinen Städtchen Menlo Park im nördlichen Kalifornien.

Activision, 1979 gegründet und damit bereits stolze 17 Jahre alt, hat Aufstieg und Fall der frühen Konsolensysteme miterlebt und stand zwischendurch immer wieder vor dem Aus. Erst seit einigen Jahren und der Konzentration auf den PC geht es mit innovativen Spielideen, teilweise sehr guter Technik und aufwendigen Produktionen, bei denen man gerne auf das filmerfahrene Umfeld zurückgreift, wieder deutlich aufwärts.

HyperBlade

Man nehme Fußball, Eishockey, Rugby und Inline-Skating, vermische alles gründlich, schüttle gut und heraus kommt "HyperBlade": Mit dieser Actionmixtur knüpft das Programm an selige "Slipstream 2"-Zeiten an. "HyperBlade" spielt in der Zukunft ca. 100 Jahre später: In riesigen **elliptischen Arenen** treten zwei Teams aus je vier Spielern gegeneinander an. Wer in drei Dritteln zu fünf Minuten die meisten Tore schießt, gewinnt. Das Motto "Fair geht vor" spielt keine Rolle: Die Spieler beharken sich mit Waffen, um auf dem Platz eine Übermacht zu erlangen. So gibt es neben Rempeleien – ähnlich wie in Prügelspielen haben alle Teams eigene Special Moves – auch Raketen. Verletzte Teammitglieder sind unbeweglich, können aber noch ausgetauscht werden. Erst wenn die Sportkameraden den Löffel ganz abgegeben haben, muß der Spieler dauerhaft mit verkleinerter Mannschaft auskommen. Zwölf verschiedene Teams sind geplant: In der US-Fassung darf zwischen je sechs amerikanischen und internationalen Mannschaften gewählt werden, darunter neben den "Moscow T-34-s" und "Tokyo Ronin" auch die **"Munich Sturmnacht"**; die Version, die hierzulande erscheint, erlaubt die Wahl aus zwölf europäischen Hauptstädten, für Deutschland geht Berlin ins Rennen; als besonderen Clou plant Activision, weitere Teams samt eigenen Arenen auf der Webseite als Dateien zum Download bereitzustellen. Obwohl "HyperBlade" keinen Editor enthält, veröffentlicht Activision nach Erscheinen des Programms alle technischen Spezifikationen, so daß Hobbyprogrammierer ihre eigenen Teams basteln können. Die Bewegungen wurden alle im Motion-Capturing-Verfahren erfaßt. "Weil das bei diesem Spiel besonders aufwendig war", erklärt uns Spieldesigner Gary Wagner, "mußten wir dafür eine kleine Firma aus England beauftragen. Hier in Amerika konnte niemand die Bewegungen so erfassen, wie wir das wollten. Alle 200 Bewegungen wurden von sechs Infrarot-Kameras digitalisiert." Activision engagierte für die Aufnahmen die beiden besten englischen Inline-Skater sowie für Fouls und Schläge einen professionellen Stuntman.

Titel: HyperBlade
Genre: Action
Erscheinungstermin: November 96



Motion-Capturing: Professionelle Inline-Skater



Sportplatz: Eine der riesigen "HyperBlade"-Arenen

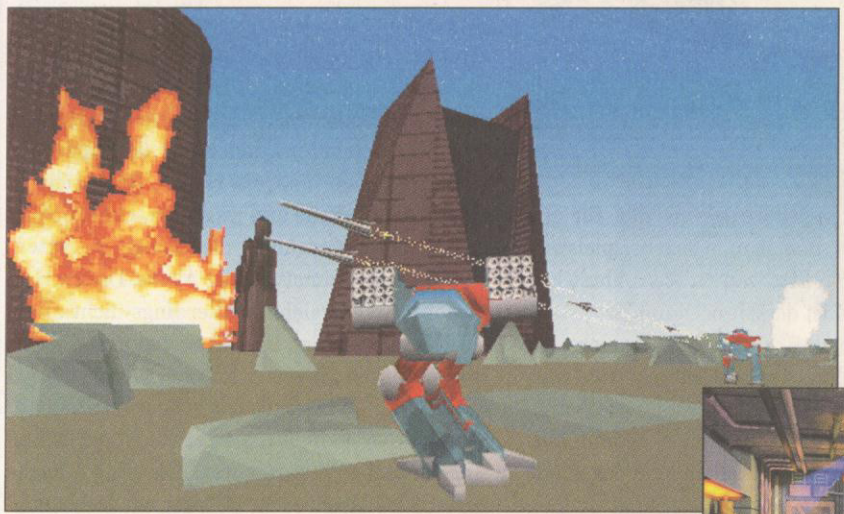


Teamfarbe: Logo und Farbe des Teams in den Arenen

VISION

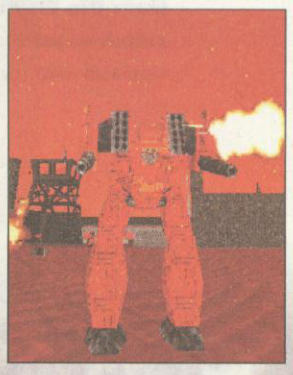
ACTIVISION

Visionen



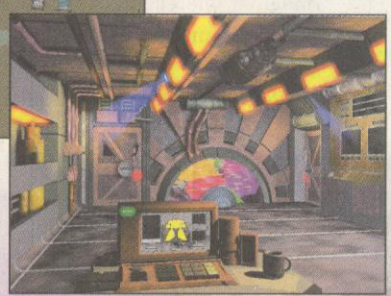


Mamais: Der Mech-Experte hat alle Bücher zum Thema



Abenddämmerung: Die Sonne wirft ihre letzten Strahlen über das Kampfgeschehen

Explosiv: Ein Mech sieht sich nach Gegnern um

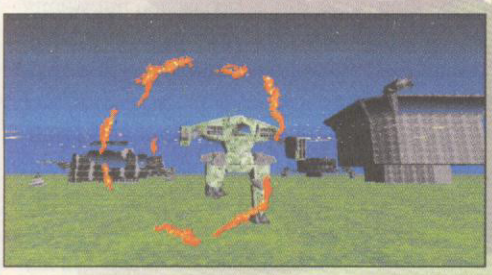


Office: Hier werden die Geschäftstransaktionen getätigt

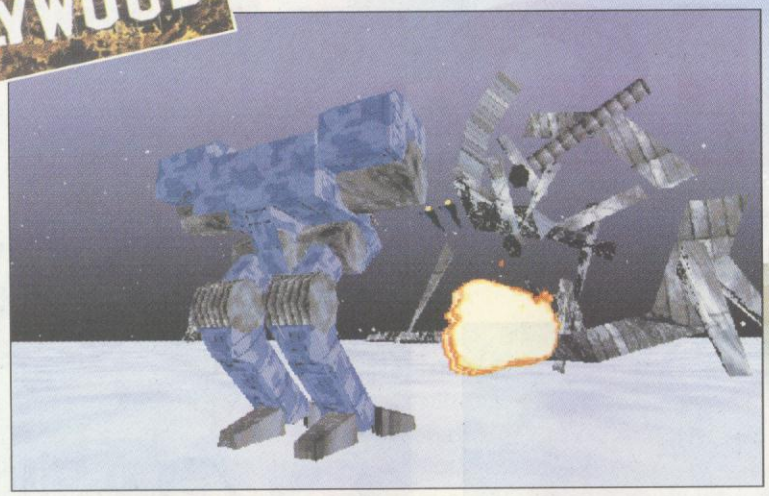
Mechwarrior 2: Mercenaries

Als Prequel spielt "Mercenaries" achtzehn Jahre vor seinem direkten Vorgängerprogramm "Mechwarrior 2", was auf die Hintergrundgeschichte wenig, auf die Technik der Mechs selbst aber schon etwas mehr Auswirkungen hat: Bei den Modellen handelt es sich nämlich durchgehend um die leistungsschwächeren Bauarten der Inneren Sphäre. Wie seinerzeit im allerersten "Mechwarrior" erfüllt der Spieler Söldneraufträge für die zerstrittenen Königshäuser des zerbrochenen Sternenbundes. Diese Missionen werden zwar gut bezahlt, aber dafür sind auch die laufenden Kosten nicht ganz ohne: Reparaturen nach Kampfeinsätzen, Neuanschaffungen von weiteren Ausrüstungsgegenständen, Lohn und Sold für zusätzliche bezahlte Roboterkrieger, die bei besonders schwierigen Aufträgen mit geballter Feuerkraft aushelfen – ein Mechwarrior hat's nicht leicht. Wem all das wirtschaftliche Gefeilsche ein Greuel ist, schließt sich im "Rookie"-Mode einer Merc-Gesellschaft an und übernimmt nur vorgefertigte Aufträge, um das restliche Management kümmert sich dann der Computer. Als "Glücksritter", wie Spieldesigner **Jack Mamais** seine Geschöpfe nennt, kommt es letztlich nur auf die Kohle an: Sieger ist, wer sich eines schönen Tages als superreicher Mechwarrior ein flottes Rentnerdasein finanzieren kann. Mit insgesamt etwa 55 festen Missionen wird "Mercenaries" größer als "Mechwarrior 2" und die Missiondisk "Great Bears Legacy" zusammen, dazu kommt noch ein Missionsgenerator, der nach dem Zufallsprinzip weitere Kampfeinsätze bastelt.

Neben den spielerischen Neuerungen verbessert Activision auch die Grafikengine: Insbesondere durch den massiven Einsatz von Texturen auf so gut wie allen Objekten, wirkt die Mech-Welt jetzt wesentlich detaillierter und lebensechter. Raketen ziehen Rauchfahnen hinter sich her, bis auf die Grundmauern zerstörte Ruinen kokeln leise im Wüstenwind. Auch was Intro und Zwischensequenzen betrifft, will man diesmal noch wesentlich mehr bieten. "Mechwarrior 2: Mercenaries" wird das letzte Activision-Spiel mit offizieller Lizenz von FASA. Darauf angesprochen merkt Jack nur an, daß die Technologie ja wei-



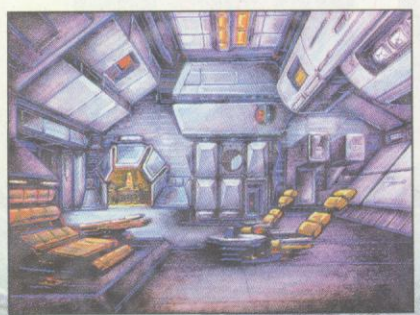
Kampfgerät: Neue Waffen für die Mechs



Kein "Holiday on Ice": Die Eislandschaften wirken optisch wie echt

terhin Activision gehöre – was das für die Zukunft bedeutet, und ob man sich beispielsweise unabhängig von Lizenzen an Mech-ähnlichen Spielen versucht, ist derzeit noch unklar.
Der Netzwerkmodus, bis zu acht Spieler sind möglich, bietet letztlich das gleiche wie "NetMech". Immerhin können alle Mechs, die Activision bislang für Computerspiele gebaut hat, gesteuert werden, alles in allem sind das runde 60 Mechs und 50 Waffensysteme.

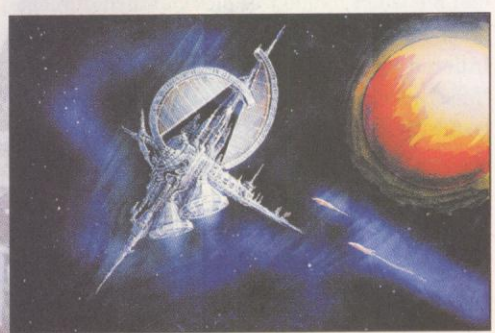
Name: Mechwarrior 2: Mercenaries
Genre: Action
Erscheinungstermin: Ende '96





Planetfall

Absolutes Highlight bei unserem Activision-Besuch war zweifelsfrei "Planetfall". Ähnlich wie bereits "Zork Nemesis", setzt auch dieses Programm eine der alten Kult-Reihen von Infocom fort, das alte "Planetfall" war seinerzeit nach "Zork" das zweitbeliebteste Textadventure. Anders als das kürzlich frisch aufgelegte und heftig umstrittene "Zork Nemesis" wird das neue "Planetfall" allerdings kein "Myst"-Clone, sondern ein Adventure, in dem der Spieler in einer echten 3D-Welt volle Kontrolle über das Geschehen hat. Angelehnt an den ersten "Planetfall", in dem der Protagonist vom besenschwingenden Raumpfleger zum Lieutnant befördert wurde, passiert auch diesmal ähnliches: Irgend jemand ernennt die Hauptfigur versehentlich zum Admiral mit Befehlsgewalt über eine ganze Sternenflotte. Unglücklicherweise wird kurz darauf das Flaggschiff durch einen Sabotageakt vollständig zerstört, der Verdacht fällt auf den Spieler. Im weiteren Verlauf stellt sich heraus, daß bösartige Alien-Roboterwesen die Galaxie erobern wollen. Der Spieler erkundet auf der Spur der Außerirdischen mehrere riesige Raumschiffe, eine Minen-Kolonie und wagt sich schließlich im verzweifelten Bemühen, die Galaxie zu retten, sogar auf die Heimatwelt der Aliens. Diesen Herausforderungen sieht er allerdings nicht allein entgegen: Gleich zu Beginn finden sich die zerstörten Einzelteile seines Roboter-Kumpels Floyd wieder (der im direkten Vorgänger "Stationfall" zerstört werden mußte, weil er von dämonischen Außerirdischen besessen war). Die erste Aufgabe besteht also darin, den Roboter wieder zusammenzubasteln, auf daß die Geheimnisse des Universums gemeinsam erforscht werden. Für Erheiterung soll die fortgeschrittene künstliche Intelligenz der Blechkameraden sorgen: Der vorwitzige Floyd und viele andere, teils ähnlich veranlagte Roboter, stellen in den Weltraumbasen fortwährend Unsinn an, vergehen sich an Systemprogrammen oder schalten kurzfristig mal die Schwerkraft aus. Activision legt Wert darauf, daß die meisten Puzzles in Planetfall 3D





Planetfall: Die Zeichnungen vermitteln einen ersten Eindruck von der 3D-Grafik

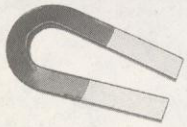
ausnutzen, auch Floyd wird in viele Puzzles direkt eingebaut. Auf Actionszenen mit Kampf – der Vergleich mit "System Shock" liegt nahe – wollen die Produzenten vollständig verzichten. Wer mit den alten Infocom-Titeln nicht vertraut ist, darf direkt im Spiel auf eine vollständige Enzyklopädie des "Planetfall"-Universums zugreifen, die jederzeit auf herumstehenden Computerterminals bereitsteht; dieses Lexikon basiert auf dem Internetformat HTML und kann – "Planetfall" wird nur unter Win95 laufen –

Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

BEDIENUNGSANLEITUNG:



❶ Zunächst an die ätzend kleine Schrift in dieser Anzeige gewöhnen (wir sparen, wo wir können)



❷ Mit ehrlicher Arbeit oder einem pfiffigen Trick Geld beschaffen...



❸ Die Softsale-Nummer (und nicht das Batphone) anrufen...



❹ Deutlich sagen, wasses sein soll...



❺ Ein bischen warten.. (Abb. frei ab 16)

❻ Klingeling – bezahlen – auspacken –

Freuuude!



❼ ..weil soviel übrig bleibt.

CD-ROM

3D Ultra Pinball 2	DEX	in Vorb.*
Aces Collection	DEX	39,90DM
Aces of the Deep	DDD	39,90DM
Adams Family Pin.	DEE	67,90DM*
AH 64 D Longbow	DDD	81,90DM
-Mission CD Korea	DDD	in Vorb.*
Albion	DDX	33,90DM
Alien Trilogy	DEE	79,90DM*
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Tril.	DDD	67,90DM
Armored Fist 2	EEE	in Vorb.*
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
--Nato Fighters	DDD	39,90DM*
Azraels Tear	DDD	71,90DM
Baphomets Fluch	DDD	75,90DM*
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Betrayal in Antara	???	in Vorb.*
Bioforge	DDD	31,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Birthright	DEE	in Vorb.*
Bleifuss 2	DDE	59,90DM*
Bundesliga M. Pr.	DDX	27,90DM
Bundesl. Man. 97	DDX	73,90DM*
Caesar II	DDD	49,90DM
Citizens	DD?	in Vorb.*
Civil War	DDD	75,90DM*
Civilization 2	DDE	79,90DM
Clandestiny	DDD	71,90DM*
Comanche 3	EEE	in Vorb.*
Comanche Comp.	DDE	41,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	75,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
C&C Mission CD	DDD	31,90DM
C&C Alarmstufe R.	DDD	89,90DM*
-Limited Edition	DDD	89,90DM*
Conquerer	DDD	75,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM
Creation	DDD	in Vorb.*
Crusader	DDD	31,90DM
Crusader-No Regret	DDD	63,90DM*
Cyberia 2	DDD	75,90DM
Cybermage	DDD	31,90DM
Cyberstorm	DDD	81,90DM*
Daedalus Enc.	DDD	29,90DM*
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 1	DDX	27,90DM
Das schw. Auge 2	DDX	27,90DM
Das schw. Auge 3	DDD	39,90DM*
Death Gate	DDD	75,90DM*
Descent	DEX	29,90DM
-Levels of t.World	DEX	27,90DM
Descent 2	DEE	59,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Der Patrizier	DDX	37,90DM
Der Planer 2	DDD	71,90DM*
Der Produzent	DDD	75,90DM
Der Reeder	DDX	27,90DM
Destruction D. II	DEE	75,90DM*
Diablo	DDD	81,90DM*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die große Schlacht	DDD	69,90DM
Die Hard Trilogy	DEE	73,90DM*
Die Höhlenwelt-S.	DDD	23,90DM
Die Pandorra-Akte	DDD	75,90DM*
Die Siedler	DDX	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Discworld 2	DDD	81,90DM*
Down in t. Dumps	DDD	71,90DM*
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	73,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	29,90DM
Earth Siege II	DDD	75,90DM
Elisabeth I	DDD	69,90DM
F-1 Manager	DDD	73,90DM
F-22 Lightning II	EEE	81,90DM*
Fable	DDD	in Vorb.*
Fade to Black	DDD	29,90DM
Fantasy General	DDD	71,90DM
Fast Attack	DDD	63,90DM
FIFA Soccer '96	DDD	55,90DM
FIFA Soccer '97	DDD	in Vorb.*
FIFA S. Manager	???	in Vorb.*
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM
FX Fighter Lim. Ed.	DEE	35,90DM
Gabriel Knight II	DDD	61,90DM
Gender Wars	EEE	65,90DM
Gene Wars	DDD	73,90DM*
Gene Machine	DDD	69,90DM
Golden Gate Killer	DDD	69,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	49,90DM
Hanse	DDX	37,90DM
Hardline	DD?	59,90DM*
Hind	???	in Vorb.*
Holmes II-R. Tattoo	DDD	73,90DM*
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Hunter Hunted	DDD	in Vorb.*
I have no mouth	DD?	73,90DM*
iM1A2 Abrams	???	in Vorb.*
Inca Collection	DDD	39,90DM
Independence Day	???	in Vorb.*
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
-Deadly Games	EEE	in Vorb.*
John Madden '97	DDD	73,90DM*
Kings Quest 7	DDD	35,90DM
Kings Quest 8	DDD	in Vorb.*
Kings Q. Collection	DET	39,90DM
Lands of Lore 2	DDD	89,90DM*
Larry 7	???	in Vorb.*
Larry Collection	DEX	39,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM
Lemmings Win.	DEX	29,90DM
Lighthouse	DDD	75,90DM
Links LS	DEE	93,90DM
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Lords of the R. 2	DDD	in Vorb.*
Lost Eden	DDD	25,90DM*
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	41,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	41,90DM
Lucas Arts Top Ad.	DDX	51,90DM
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Manic Karts	DEX	35,90DM
Magic t. Gathering	???	in Vorb.*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Martini Racing	DDD	29,90DM
Master of Antares	???	in Vorb.*
M. A. X.	???	in Vorb.*
MDK	???	in Vorb.*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mercenaries	DDD	81,90DM *
-Mission CD	DDD	41,90DM
-Special Edition	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
Mega Race 2	DDD	55,90DM
MIA	???	in Vorb.*
Nascar Racing 2	???	in Vorb.*
NBA Live '96	DDD	81,90DM
NBA Live '97	DDD	in Vorb.*
Need for Speed	DDD	51,90DM
-Special Edition	DDD	81,90DM
NHL Hockey '95	DEE	31,90DM
NHL Hockey '96	DDD	81,90DM
NHL Hockey '97	DDD	73,90DM*
Panzer General 2	DEE	33,90DM
Pax Imperia II	???	in Vorb.*
PGA European T.	DEE	31,90DM
Phantasmagoria	DDD	81,90DM
Phantasmagoria 2	???	in Vorb.*
Pizza Connection	DDX	27,90DM
Pole Position	DDD	69,90DM
Police Quest Coll.	EEE	39,90DM
Police Quest SWAT	DEE	69,90DM
Pray for Death	DD?	41,90DM*
Privateer 2	DDD	81,90DM *
Red Baron 2	DDD	in Vorb.*
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM
Rendezvous im W.	DDD	in Vorb.*
Riddle of Master Lu	DDD	75,90DM
Ripper	DDD	79,90DM
Road Rash	DDD	59,90DM*
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	in Vorb.*
Shannara	DDD	75,90DM
Sherlock Holmes II	DDD	73,90DM*
Silent Hunter	DDD	71,90DM
Silent Thunder	DDD	75,90DM
Simon 1+2	DDD	49,90DM
Simulation Comp.	DTE	29,90DM
Space Hulk II	DDD	73,90DM
Space Quest 6	DDD	35,90DM
Space Quest Coll.	DTX	39,90DM
Sports Compilation	DTT	29,90DM
Star Control 3	???	in Vorb.*
Starcraft	DDD	83,90DM*
Star General	???	in Vorb.*
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Wars Coll.	DDT	53,90DM
Star Trek Starfl. A.	???	in Vorb.*
Star Trek Warrior	DTT	61,90DM
Steel Panthers	DDX	39,90DM
Steel Panthers 2	???	in Vorb.*
S.T.O.R.M.	DDD	73,90DM*
Stonekeep	DDD	29,90DM
Strategy Compilat.	DDT	29,90DM
Super EF 2000	DDD	in Vorb.*
Syndicate II	DDD	81,90DM*
Teamchef	DDD	27,90DM
Temptation	DTT	29,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
-Tact-Com	DDD	in Vorb.*
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	75,90DM
Theme Hospital	DDD	73,90DM*
Tie Fighter	DDE	77,90DM
Tilt	DEE	51,90DM
Time Commando	DDD	73,90DM
Toonstruck	DDD	75,90DM*
Top Gun	DDD	27,90DM
Ultima 7 Comp.	DEX	31,90DM
Ultima Under. 1+2	DEX	31,90DM
Urban Runner	DDD	63,90DM
US Navy Figh. Gold	DDE	31,90DM
US Navy Fight. 97	DDE	in Vorb.*
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	31,90DM
Warriors	DEE	29,90DM
Westwood Comp.	DDT	75,90DM
Wing Commander 3	DDD	35,90DM
Wing Commander 4	DDD	81,90DM
Wipe out 2097	DEE	in Vorb.
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Car	DD?	75,90DM*
X-COM Apocalypse	DDD	in Vorb.*
X-Wing Collection	DDT	35,90DM
Z	DDD	75,90DM
Zork Nemesis	DDD	83,90DM*

GRAVIS

Analog Pro Limited	39,90DM
Eliminator Gamecard	43,90DM
Firebird	115,90DM
Firebird II	in Vorb.*
Gamepad	35,90DM
Grip+NHL	169,90DM
Grip+WWF	169,90DM
Grip-Pads	57,90DM
Multiport	in Vorb.*
Phoenix	99,90DM
Thunderbird	83,90DM
Thunderpad	33,90DM

LOGITECH

Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM
Wingman Warrior	in Vorb.*

THRUSTMASTER

ACM Gamecard	59,90DM
F-22 Pro	in Vorb.*
FCS Flight 2	115,90DM
FLCS F-16 Flight	237,90DM
Formula T2	229,90DM
Grand Prix 1	169,90DM
PFCS Flight Pro	213,90DM
Phazer Pad	in Vorb.*
Pro Play Golf	1089,90DM
RCS Paddles	213,90DM
RCS Pro Pedals	in Vorb.*
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	187,90DM
Wizzard Pinball Control	59,90DM
XL Action Control	53,90DM



Uhlandstraße 181-183
Tel. (030) 88682264



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978



Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550



Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 515519



Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677



Marktstr. 45



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

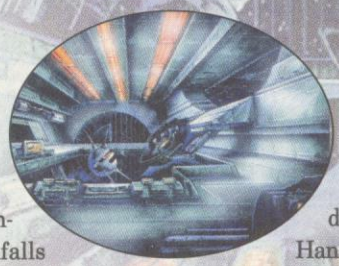
Fax: (05021) 910 403 + 910 404

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 Scha-

Produktinfo

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

hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

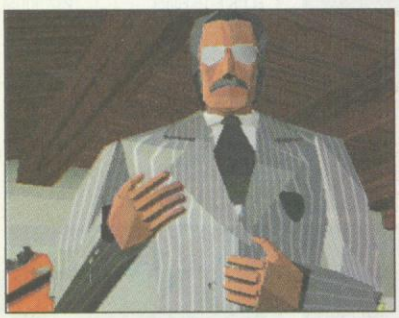


jederzeit mit den Activision-Webseiten verknüpft werden. Die alten Infocom-Textadventures werden ebenfalls irgendwo im Spiel versteckt.
Activision programmiert bereits seit etwa eineinhalb Jahren an dem Titel, entsprechend machte die uns vorgeführte Betaversion einen mehr als überzeugenden Eindruck: "Planetfall" hat das Zeug zum Adventure-Überflieger im Frühjahr. Leider wollte man uns trotzdem keine Screen-Shots zur Verfügung stellen – sobald wir welche haben, drucken wir sie natürlich ab.



Groove & Taurus: In unmöglicher Mission

Titel: Planetfall
Genre: Adventure
Erscheinungstermin: Frühjahr '97



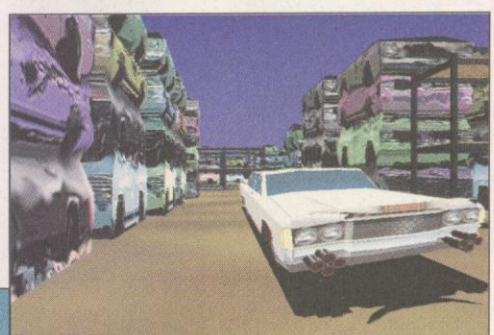
Mafia-Mode: Antonio Malochio im Zweireiher

Interstate 76

"Starsky & Hutch" forever: Die 70er-Jahre erwachen auch in Computerspielen wieder zu neuem, trendigem Leben. In der abgedrehten Action-Rennfahrerei "Interstate 76" trifft der Spieler im Texas des Jahres 76 auf Ganoven mit riesigen Afrofrisuren und Schlaghosen, die in Amischlitten, sogenannten "Muscle Cars", die Straßen unsicher machen. Diese Bösewichter, allesamt Mitglieder einer von Antonio Malochio angeführten Terroristengang, setzen alles daran, die letzten Ölreserven der USA zu vernichten. In rund 25 Missionen hat der Spieler in der Rolle eines Helden namens **Groove Champion**, zusammen mit seinem Copiloten Taurus, die Wahl zwischen 20 verschiedenen Autos. Alle Gefährte darf er mit 35 frei konfigurierbaren Waffen ausrüsten, die Palette reicht von MGs über Raketen bis zu riesigen Flammenwerfern auf dem Wagendach. Aus naher Distanz feuern Groove und Taurus aus den Fenstern mit .45er Automatikpistolen oder Uzis auf Antonios Gangmitglieder. Gefahren wird nicht auf festgelegten Kursen, sondern völlig frei in der Landschaft, wobei sich je nach Untergrund – Asphalt oder Sand bis Matsch – jeweils ein anderes Fahrgefühl ergibt. Nach jeder Mission kurvt der Mechaniker Sceater mit seinem Van zum Kampfgeschehen, sammelt noch brauchbare Teile ein und rüstet damit auf Befehl die eigenen Gefährte aus. Im Verlauf der Handlung findet er immer bessere Komponenten, so daß das Auto gegen Ende zusehends einem Schlachtschiff gleicht. Etwas erstaunt reagierten wir zuerst auf die Zwischensequenzen: Dabei handelte es sich nicht um Bilder einer Betaversion, sondern bereits um das fertige Programm. Absichtlich sollen sich eigentliches Spiel und Cutscenes nicht unterscheiden, sondern sich soweit wie möglich gleichen. Deswegen sind die Filmszenen auch keine Filmszenen, sondern die normale Spiele-3D-Engine, die in Echtzeit berechnete Szenen darstellt – entsprechend trashig, eben wie ein echtes 70er Revival, sieht das Ergebnis auch aus. Dafür betreibt Activision mit den Wägelchen um so größeren technischen Aufwand: Jedes Auto besteht aus rund 250 einzelnen Polygonen, die komplett mit Texturen belegt werden und entsprechend detailliert wirken. Eingedellte Wagentüren sind dank "Texture Crouching" auch als solche zu erkennen. Bei Nacht erleuchtet der Mond die Umgebung, die Scheinwerfer werfen Licht und Schatten. "Interstate 76" kann nicht nur in der Campain durchgespielt werden, sondern auch im Netzwerk mit bis zu acht Teilnehmern. Besonders gespannt sind wir auf einige der ungewöhnlichen Missionen: So soll es eine geben, in der sich ein aufgrund von massivem Alkoholkonsum fahruntüchtiger Taurus ans Steuer setzt und wir uns auf dem Beifahrersitz um die Gegner kümmern dürfen... ste



Name: Interstate 76
Genre: Action
Erscheinungstermin: Ende November '96





Vollgas: Zwar sehen die Cutscenes etwas trashig aus, aber die Spielgrafik kann trotzdem überzeugen



{{{ Das bessere Programm. }}}

Jetzt gratis testen!



10 Online-Stunden gratis und 30 Tage keine Grundgebühr*. Erleben Sie die interaktive Online-Welt von AOL. Voller Internet-Zugang und eMail inklusive. Einfach per Mausklick.

***Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren**

CD schon weg? Oder möchten Sie lieber die Diskettenversion? Einfach anrufen: ✆ 0180-55 22 0

Gleich einsteigen!

AOL-Software auf der Heft-CD-ROM

Wichtig: Registriernummer und Paßwort auf der CD-Hülle beachten.

AOL

Alles OnLine!

AOL, 66150 Saarbrücken, eMail: Interesse@aol.com, Internet: http://www.germany.aol.com

TSM OF3-M-PW-41

POWER PLAY DIREKT AUS USA

HOLLYWOOD

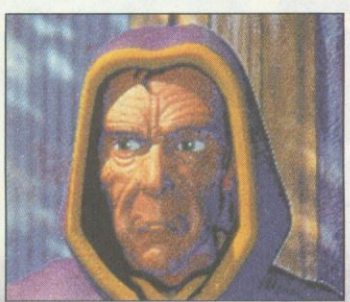
INTER

Von StarTrek

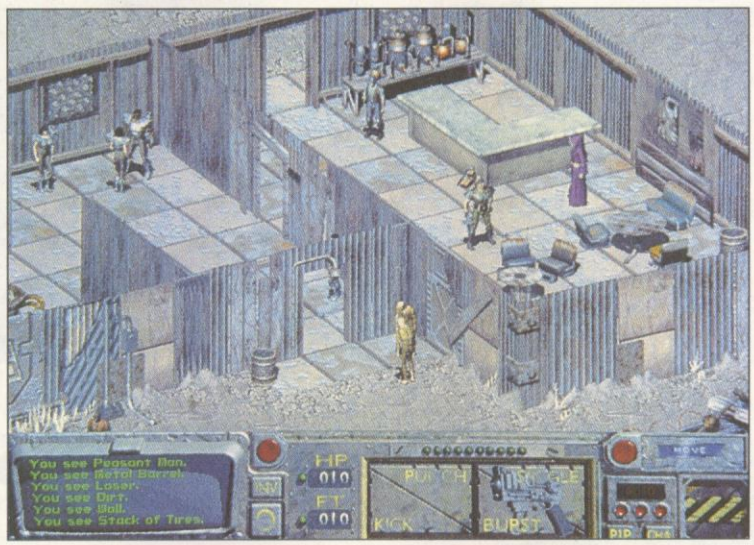
Bei Interplay haben wir neben dem kommenden GURPS-Rollenspiel auch einen neuen StarTrek-Titel gesehen



Zuerst entstanden die Gesichter aus Wachs...



... daraus schufen Grafiker diese „Talking Heads".

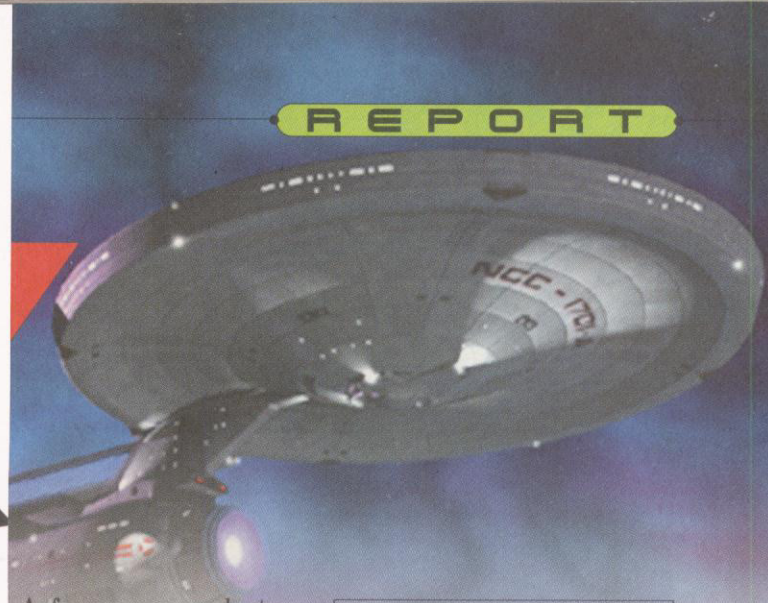


Fallout: Rollenspiel im Endzeit-Szenario nach festem Regelwerk

Ganz Interplay, wie Blizzard und Virgin ebenfalls in Irvine bei L.A. ansässig, ist gerade erst in neue Firmengebäude umgezogen: Maler streichen noch Türen, Handwerker verlegen Teppiche, und in den labyrinthartigen Gängen verläuft sich so mancher Mitarbeiter noch regelmäßig, der uns eigentlich sicher ans Ziel bringen sollte. Was soll's: Die Programme, auf die wir einen Blick werfen können, sind den einen oder anderen Umweg allemal wert.

Fallout

Das auf den GURPS-Rollenspielregeln basierende Endzeitprogramm „Fallout" haben wir zwargerade erst in Power Play 09/96 vorgestellt, aber da zeigt sich mal wieder, wie wertvoll ein Besuch bei den Entwicklern sein kann: „Fallout" entpuppt sich vor allem bei genauerem Hinsehen als hochgradig interessant. Etwa 80 bis 100 Jahre nach einem weltweiten Atomkrieg verläßt der Held, dessen Rolle der Spieler übernimmt, zum ersten Mal im Leben seine Schutzhöhle, weil ein Teil der Wasserquelle kaputt ist. Er sucht nach einem Ersatzteil für die Pumpe – ohne im geringsten zu ahnen, was ihn draußen erwartet... In zahlreichen Subplots trifft er auf mutierte Wesen und barbarische Bewohner des verwüsteten Südkaliforniens. Knapp 20 Örtlichkeiten, zerstörte Städte, unterirdische Gewölbe und riesige Wüsten, bilden den Hintergrund, der ihn irgendwann zum großen Showdown mit dem noch unbekannten Endgegner führt. Auf die Frage, wo er den größten Unterschied zwischen „Fallout" und der verwandten „Ultima"-Reihe sehe, erklärt Spieldesigner Steve Jackson: „Vor allem in unserem sehr umfangreichen Fähigkeitensystem". Ein unerfahrener Spieler kann sich beim falschen Umgang mit Waffen verletzen, ein erfahrener trifft seine Feinde zielsicher auch aus der Distanz. Diese Skills verbessern sich durch erfolgreich absolvierte Subplots, allerdings kann man einige der Fähigkeiten wie Stärke, Ausdauer oder Diplomatiegeschick auch kaufen. Außerdem meint Steve, bei keinem anderen Rollenspiel seien Dialoge derart wichtig: „Wer im Gespräch mit einer der 21 Hauptfiguren etwas falsches sagt, hat es sich schnell auch mit einer Mehrzahl der restlichen Bevölkerung verscherzt." Beeindruckend auch der technische Aufwand, mit dem Interplay die GURPS-Welt zu Leben erweckt: So modellierte ein Bildhauer in mühevoller Kleinarbeit die Köpfe der wichtigsten Figuren. Diese wurden per 3D-Laserscanner anschließend in Rechner übertragen und die so entstandenen Drahtgittermodelle von Grafikern nachbearbeitet. Die fertig animierten Köpfe sieht der Spieler bei Gesprächen im Großformat auf dem Bildschirm. „Wir haben auf Jahre hinaus die besten



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:

Anfang an so geplant:
Descent to Undermountain"
n und schon diesem Früh-
Interplay entschloß sich
icklerteam auszutauschen
dere Ausrichtung zu geben
s Anzeichen, daß die Her-
n klassischen Rollenspielen
r einschätzen?



Niedlich: Ein Happy-Hippo-Monster

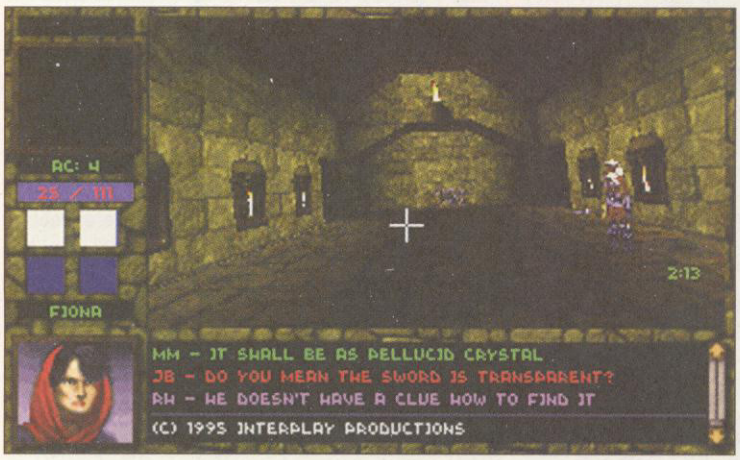
Name: Descent to Undermountain
Genre: Action-Rollenspiel
Erscheinungstermin: Jahresende 96

Descent to Undermountain

Eine schon etwas ältere Programm-Engine findet in „Descent to Undermountain" Verwendung: Alle Grafikroutinen stammen aus „Descent 1" (Anfang 95). Leider stammt sie nicht aus der erst kürzlich erschienen Fortsetzung – entsprechend wirkt die VGA-Grafik etwas krümelig, hat aber wenigstens den Vorteil, auch auf langsameren Rechnern noch ausreichend schnell zu laufen. Immerhin basieren alle Gegner auf sehr detaillierten 3D-Polygonen und nicht auf Bitmaps. Obwohl die 20 Level in einer eigenes geschaffenen „Forgotten Realms"-Welt spielen, erinnert das Gameplay eher an Actionprogramme wie „Hexen" denn an schwergewichtige Rollenspiele.

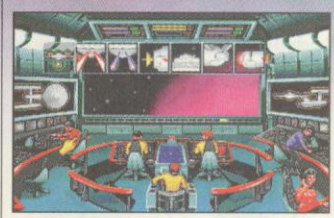
Starfleet Academy

Zumindest für die StarTrek-begeisterte Hälfte unseres L.A.-Außenteams kommt das interessanteste Spiel zuletzt. In „StarTrek: Starfleet Academy" erwacht die in den TV-Folgen oft erwähnte aber selten gezeigte Lehranstalt der Sternenflotte in Presidio bei San Francisco zu Leben. „Das Spiel besteht grundsätzlich aus zwei Teilen", erklärt uns Rusty Buchert, der Produzent des Programms. „Einmal haben wir einen interaktiven Film auf der Academy, in dem Kirk, Sulu und Chekov dir hel-

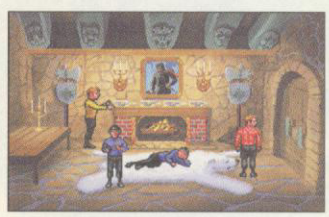


Dungeon: Obwohl nur in VGA, sehen die Räume ganz gut aus

TREK-OLDIES



Interplay hat bereits Erfahrung mit StarTrek: Anfang 92 erschien das für damalige Verhältnisse überzeugende Adventure „25th Anniversary", in dem der Spieler die alte Crew um Kirk, Spock und Pille durch eine in Episoden aufgeteilte Handlung dirigierte. Zwischen den Missionen hatte der Spieler Kontrolle über die Enterprise und mußte in recht happigen Actionsequenzen auf feindliche Raumschiffe ballern. Zwei Jahre später veröffentlich-



te Interplay das zweite Trek-Adventure „Judgement Rites". Technisch und spielerisch hatte sich wenig bis nichts getan, viele Grafiken wurden unverändert übernommen. Die acht Episoden stellten allerdings etwas höhere Knobelanforderungen an Trekker. Beide Spiele sind im gut sortierten Fachhandel noch immer zu haben, vorzugsweise in der preisgünstigen Doppelpackung.

Titel	Test	Wertung
25th Anniv.	4/92	79
Judge. Rites	3/94	68

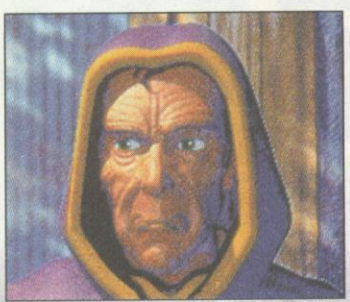
POWER PLAY DIREKT AUS USA HOLLYWOOD

IN
Vo

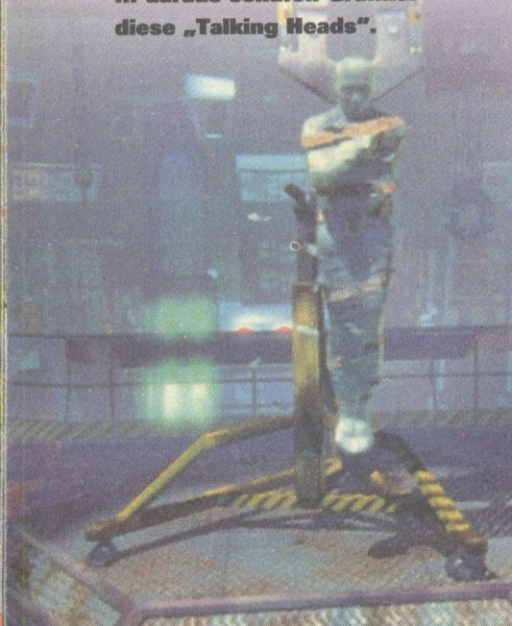
Bei Interplay haben wir neben dem kommenden GURPS-Rollenspiel auch einen neuen StarTrek-Titel gesehen



Zuerst entstanden die Gesichter aus Wachs...



... daraus schufen Grafiker diese „Talking Heads".





Fallout: Rollenspiel im Endzeit-Szenario nach festem Regelwerk

Ganz Interplay, wie Blizzard und Virgin ebenfalls in Irvine bei L.A. ansässig, ist gerade erst in neue Firmengebäude umgezogen: Maler streichen noch Türen, Handwerker verlegen Teppiche, und in den labyrinthartigen Gängen verläuft sich so mancher Mitarbeiter noch regelmäßig, der uns eigentlich sicher ans Ziel bringen sollte. Was soll's: Die Programme, auf die wir einen Blick werfen können, sind den einen oder anderen Umweg allemal wert.

Fallout

Das auf den GURPS-Rollenspielregeln basierende Endzeitprogramm „Fallout" haben wir zwargerade erst in Power Play 09/96 vorgestellt, aber da zeigt sich mal wieder, wie wertvoll ein Besuch bei den Entwicklern sein kann: „Fallout" entpuppt sich vor allem bei genauerem Hinsehen als hochgradig interessant. Etwa 80 bis 100 Jahre nach einem weltweiten Atomkrieg verläßt der Held, dessen Rolle der Spieler übernimmt, zum ersten Mal im Leben seine Schutzhöhle, weil ein Teil der Wasserquelle kaputt ist. Er sucht nach einem Ersatzteil für die Pumpe – ohne im geringsten zu ahnen, was ihn draußen erwartet... In zahlreichen Subplots trifft er auf mutierte Wesen und barbarische Bewohner des verwüsteten Südkaliforniens. Knapp 20 Örtlichkeiten, zerstörte Städte, unterirdische Gewölbe und riesige Wüsten, bilden den Hintergrund, der ihn irgendwann zum großen Showdown mit dem noch unbekannten Endgegner führt. Auf die Frage, wo er den größten Unterschied zwischen „Fallout" und der verwandten „Ultima"-Reihe sehe, erklärt Spieldesigner Steve Jackson: „Vor allem in unserem sehr umfangreichen Fähigkeitensystem". Ein unerfahrener Spieler kann sich beim falschen Umgang mit Waffen verletzen, ein erfahrener trifft seine Feinde zielsicher auch aus der Distanz. Diese Skills verbessern sich durch erfolgreich absolvierte Subplots, allerdings kann man einige der Fähigkeiten wie Stärke, Ausdauer oder Diplomatiegeschick auch kaufen. Außerdem meint Steve, bei keinem anderen Rollenspiel seien Dialoge derart wichtig: „Wer im Gespräch mit einer der 21 Hauptfiguren etwas falsches sagt, hat es sich schnell auch mit einer Mehrzahl der restlichen Bevölkerung verscherzt." Beeindruckend auch der technische Aufwand, mit dem Interplay die GURPS-Welt zu Leben erweckt: So modellierte ein Bildhauer in mühevoller Kleinarbeit die Köpfe der wichtigsten Figuren. Diese wurden per 3D-Laserscanner anschließend in Rechner übertragen und die so entstandenen Drahtgittermodelle von Grafikern nachbearbeitet. Die fertig animierten Köpfe sieht der Spieler bei Gesprächen im Großformat auf dem Bildschirm. „Wir haben auf Jahre hinaus die besten

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

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

POWER PLAY MITMACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:
1.
2.
3.

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

Meine Adresse:
Name/Vorname:
Straße/Hausnummer:
PLZ/Wohnort:

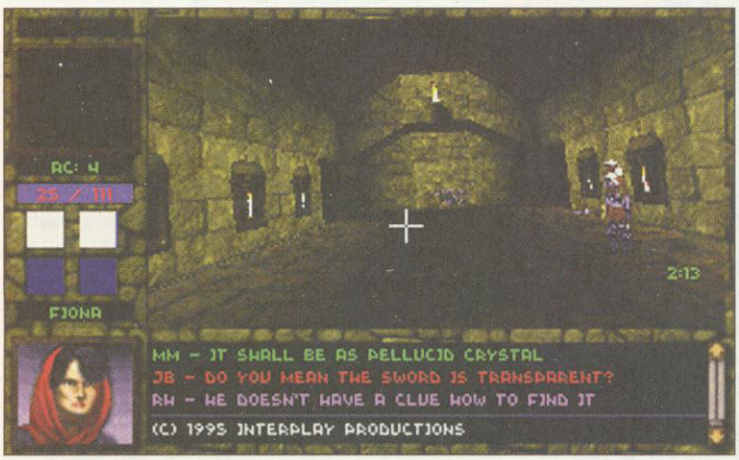
PLAY bis Endzeit

'Talking Heads' der Spieleindustrie", scherzt Jackson. Die eigentliche Spielgrafik sieht der Spieler in einer schräg-von-oben Isometrieperspektive. Über 250.000 (!) Animationsphasen sorgen für flüssige Bewegungen aller Akteure. Übrigens erinnert auch das Kampfsystem an alte „Ultima"-Zeiten: Während „Fallout" normalerweise in Echtzeit abläuft, wird für Gefechte in einen auf Runden basierenden Combat-Modus umgeschaltet. Interplay arbeitet seit etwa zweieinhalb Jahren an dem Programm, spätestens im April nächsten Jahres soll es fertig sein.

Name: Fallout
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: April 97

Descent to Undermountain

Eine schon etwas ältere Programm-Engine findet in „Descent to Undermountain" Verwendung: Alle Grafikroutinen stammen aus „Descent 1" (Anfang 95). Leider stammt sie nicht aus der erst kürzlich erschienen Fortsetzung – entsprechend wirkt die VGA-Grafik etwas krümelig, hat aber wenigstens den Vorteil, auch auf langsameren Rechnern noch ausreichend schnell zu laufen. Immerhin basieren alle Gegner auf sehr detaillierten 3D-Polygonen und nicht auf Bitmaps. Obwohl die 20 Level in einer eigenes geschaffenen „Forgotten Realms"-Welt spielen, erinnert das Gameplay eher an Actionprogramme wie „Hexen" denn an schwergewichtige Rollenspiele.



Dungeon: Obwohl nur in VGA, sehen die Räume ganz gut aus

Das war nicht von Anfang an so geplant: Ursprünglich sollte „Descent to Undermountain" mehr Spieltiefe bieten und schon diesem Frühsommer erscheinen. Interplay entschloß sich kurzfristig, das Entwicklerteam auszutauschen und dem Spiel eine andere Ausrichtung zu geben – ist das ein weiteres Anzeichen, daß die Hersteller die Zukunft von klassischen Rollenspielen momentan eher düster einschätzen?



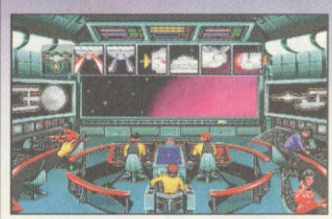
Niedlich: Ein Happy-Hippo-Monster

Name: Descent to Undermountain
Genre: Action-Rollenspiel
Erscheinungstermin: Jahresende 96

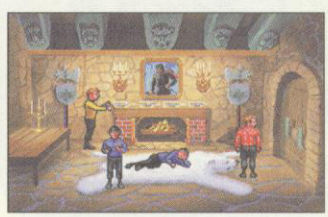
Starfleet Academy

Zumindest für die StarTrek-begeisterte Hälfte unseres L.A.-Außenteams kommt das interessanteste Spiel zuletzt. In „StarTrek: Starfleet Academy" erwacht die in den TV-Folgen oft erwähnte aber selten gezeigte Lehranstalt der Sternenflotte in Presidio bei San Francisco zu Leben. „Das Spiel besteht grundsätzlich aus zwei Teilen", erklärt uns Rusty Buchert, der Produzent des Programms. „Einmal haben wir einen interaktiven Film auf der Academy, in dem Kirk, Sulu und Chekov dir hel-

TREK-OLDIES

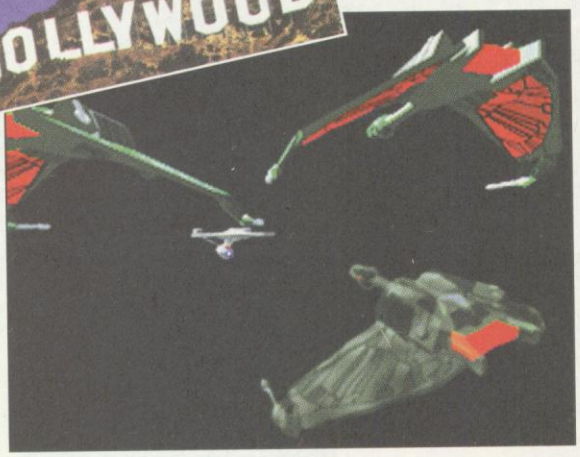


Interplay hat bereits Erfahrung mit StarTrek: Anfang 92 erschien das für damalige Verhältnisse überzeugende Adventure „25th Anniversary", in dem der Spieler die alte Crew um Kirk, Spock und Pille durch eine in Episoden aufgeteilte Handlung dirigierte. Zwischen den Missionen hatte der Spieler Kontrolle über die Enterprise und mußte in recht happigen Actionsequenzen auf feindliche Raumschiffe ballern. Zwei Jahre später veröffentlich-

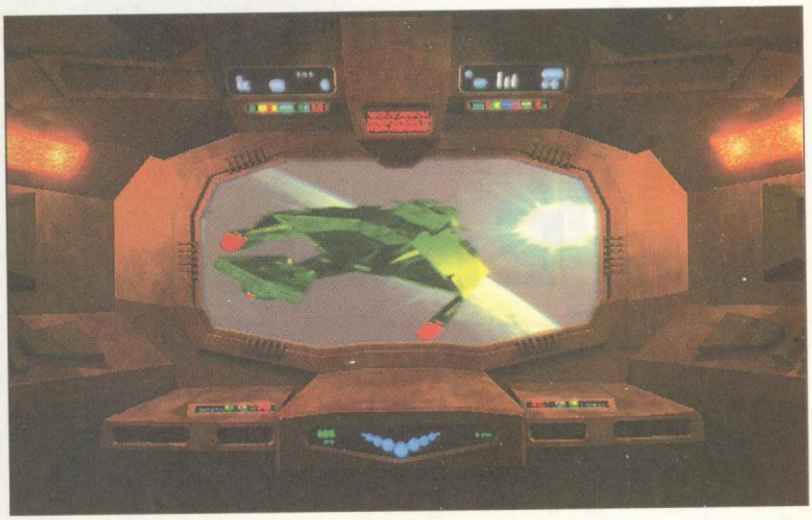


te Interplay das zweite Trek-Adventure „Judgement Rites". Technisch und spielerisch hatte sich wenig bis nichts getan, viele Grafiken wurden unverändert übernommen. Die acht Episoden stellten allerdings etwas höhere Knobelanforderungen an Trekker. Beide Spiele sind im gut sortierten Fachhandel noch immer zu haben, vorzugsweise in der preisgünstigen Doppelpackung.

Titel	Test	Wertung
25th Anniv.	4/92	79
Judge. Rites	3/94	68



Bedrohlich: Der Enterprise geht es an den Kragen



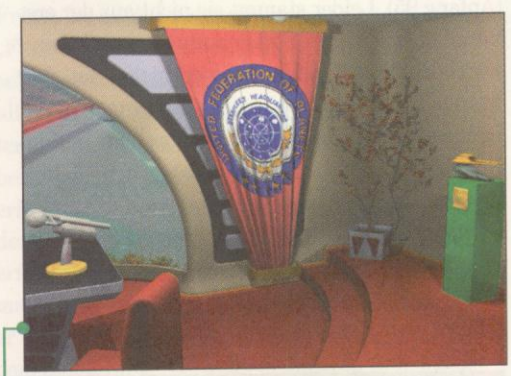
Zwischensequenz: Ein gegnerisches Raumschiff

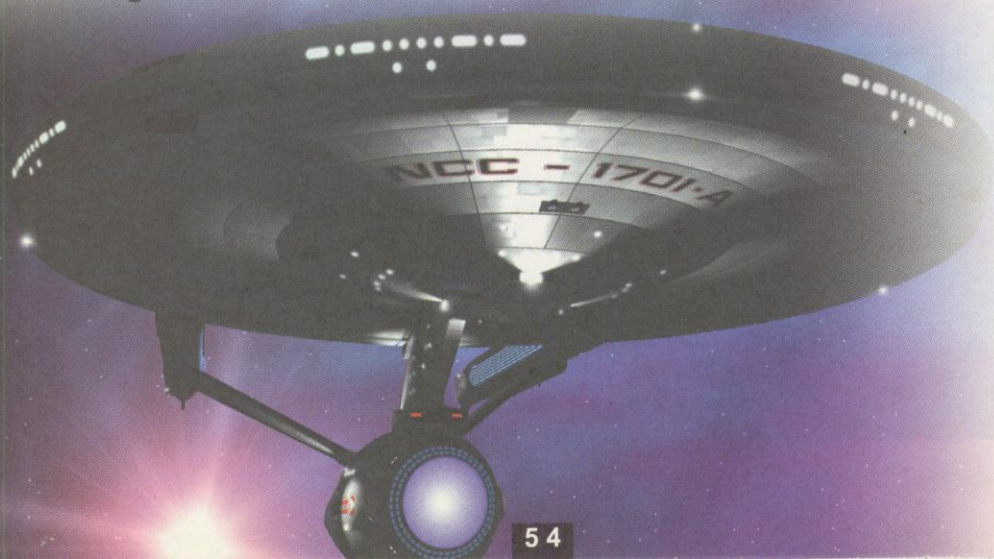




Rusty Buchert: War an „Judgment Rites" und „Descent" beteiligt. In US-Firmen darf man nicht rauchen, die Zigarette ist nur Staffage.

fen, all die Probleme auf einer solchen Schule zu lösen". Probleme gibt es dort genug: Politische Streitereien unter den jungen Kadetten, ein möglicher Krieg mit dem Klingonischen Reich – „Starfleet Academy" spielt zeitlich zwischen dem fünften und sechsten Kinofilm – oder eine neue Rasse Außerirdischer, mit der niemand so recht umzugehen weiß. Ähnlich wie in „Wing Commander" beeinflussen Entscheidungen den Fortgang der Handlung. Im anderen Teil sitzt ihr im Stuhl des Captains verschiedener Föderations-Raumschiffe und befehligt Einsätze. Neben zivilen Kommandos wie der punktgenauen Bestrahlung eines Planeten zur Restaurierung der Oberfläche sind das natürlich in erster Linie Kampfmissionen. **Rusty**: „Paramount wollte zuerst, daß das wie in der Serie abläuft: Der Kommandant brüllt verschiedenen Stationen seine Kommandos zu, und die führen das dann aus. Langweilig! Wir geben dem Spieler direkte Kontrolle über sein Schiff, er feuert selbst Laser oder Photonentorpedos ab. Wichtig ist die Strategie: Wenn man ein klingonisches Raumschiff nur anschießt und dann zum nächsten Raumhafen schleppt oder erst die Kommunikatoren zerstört, so daß die Gegner keine Hilfe rufen können." Interplay bastelt seit geschlagenen dreieinhalb Jahren an dem Programm, davon gingen zwei Jahre für die Entwicklung der 3D-Engine und eineinhalb für die künstliche Gegnerintelligenz drauf. Besonders stolz ist man auf eine Technik, mit der – zum erstenmal ohne Hardwareunterstützung – auch farbige Lichtstrahlen reflektiert werden können (darauf haben wir alle gewartet...). Das Ergebnis ist vielversprechend: Die Raumkämpfe überzeugen mit detaillierten Schiffstypen in SuperVGA, trotzdem sollen auch langsamere Rechner bei größeren Gegneranzahlen nicht gleich in die Knie gehen. Anders als von manchen Spielemagazinen berichtet, haben die Dreharbeiten mit Shatner, Takei und Koenig noch nicht stattgefunden, sondern fangen erst in Kürze an – die fertigen Szenen überträgt Interplay anschließend in die auf einer ganzen Batterie Pentiums **gerenderten Hintergründe**. Momentan wird mit Michael Westmore, der für die TV-Folgen alle Nicht-Humanoiden schminkt, über eine Mitarbeit verhandelt. „Majorel Barrett", so Rusty, „hat von sich aus angerufen und gefragt, ob sie die Computerstimme sprechen kann". Rusty sieht der Arbeit in den Filmstudios mit gemischten Gefühlen entgegen: „William Shatner soll ziemlich, ähm, schwierig sein..." *ste*





Name: StarTrek: Starfleet Academy
Genre: Simulation
Erscheinungstermin: Anfang-Mitte 97

© 1996 Digital Image Design/Ocean Software Limited


WORMS
SPECIAL EDITION
UND REINFORCEMENTS
Worms
+ Reinforcements
+ 5 Zusatzlevel
+ ein witziger Worms-Schlüsselanhänger
Wenn Du glaubst, Deine Lieblings-feinde sind schon alle niedergestreckt, irrst Du gewaltig!!!
Jetzt kannst Du auch dem letzten miesen Wurm end-gültig den Garaus machen. Worms Special Edition ist da! Mit Reinforcements, neuen Levels und allem was das hinterhältige Kriegerherz erfreut. Zögere nicht und Deine Schaden-freude wird wunderbar sein.
TWO SPECIAL EDITIONS OUT NOW
ocean
PC CD-ROM
TFX
MILITARY
DID
Der EF 2000 ist wieder startklar und neu aufgerüstet. Mit dem Erweiterungs-Set "Tactoom" wird jede Mission zur taktischen Herausforderung, kein Einsatz gleicht dem anderen. Un-zählige neue Features lassen in waghalsigen Manövern das Blut in den Adern gefrieren. Jetzt durchstar-ten mit TFX EF 2000 Special Edition.
EF 2000
+ Tactoom-Expansionset
+ Baseballmütze
mit dem EF 2000 Schriftzug
Es ist noch lange nicht vorbei!!!
EF 2000
SPECIAL EDITION
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
http://www.bomico.com
TEAM 17
PC CD-ROM
© 1996 Digital Image Design/Ocean Software Limited
© 1996 Team 17 Software Limited

NEW WORLD Schöne

Fortsetzungen bewährter Produkte und interessante neue Entwicklungen halten sich bei den Fantasy-spezialisten die Waage

Ein im positiven Sinne turbulentes Jahr hat New World hinter sich. Mit "Anvil of Dawn" und "Heroes of Might & Magic" räumte man etliche Preise ab. Vor wenigen Monaten wurde New World schließlich von Konsolenentwickler 3DO gekauft, der einen Weg in den PC-Markt suchte. Auf eine gesunde finanzielle Basis gestellt, arbeitet New World Computing mit Hochdruck an einer ganzen Palette neuer Spiele, für die im Gegensatz zur früheren Politik von Anfang an eine deutsche Version eingeplant ist.



Das unscheinbare Hauptquartier nördlich von Los Angeles





Waffen aus den ehemaligen Warschauer Paktstaaten sind besonders günstig zu haben

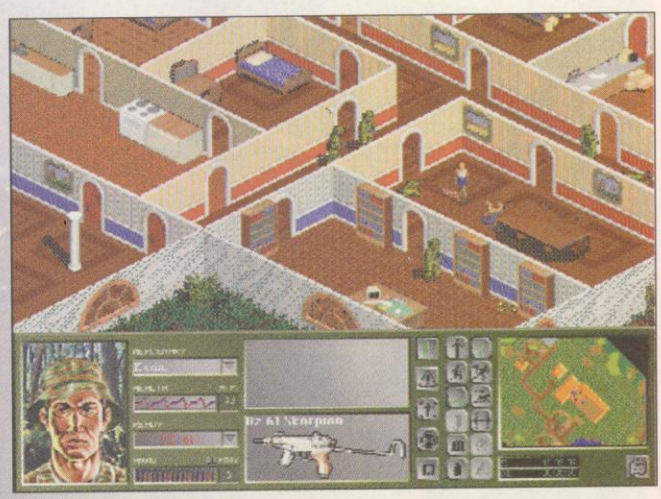
Wages of War

Daß Anhänger der rundenbasierten Taktik auch in Zukunft nicht zu kurz kommen, dafür sorgt das Söldnerepos "Wages of War". Nach einem irakischen Atomschlag ist die Hälfte der Erdölreserven zerstört, auf der Jagd nach den Resten kollabiert die UN, Bürgerkriege brechen aus. Zur Bekämpfung werden die Streitkräfte herangezogen, die deshalb ihren eigentlichen, internationalen Aufgaben nicht mehr nachkommen können. Zu diesem Zeitpunkt gewinnen Söldnertruppen an Bedeutung. Sie werden im Regierungsauftrag eingesetzt, um Probleme mit anderen Nationen zu "lösen" oder von großen Konzernen, um neue Technologien von Mitkonkurrenten "abzuwerben". Ihr seid der Chef der neu gegründeten Söldneragentur **"MERCS, Inc."** mit Sitz in Sydney. Gegen nicht gerade wenige Mitbewerber gilt es, Aufträge an Land zu ziehen und diese mit seinen Leuten auch erfolgreich durchzustehen, um die bei Gelingen des Unternehmens ausgeschriebene Provision einzukassieren. Ist ein Vertrag unterschrieben, könnt ihr einen Geheimdienst damit beauftragen, Infos über die bevorstehende Mission heranzuschaffen. Ähnlich wie bei "Jagged Alliance" geht es anschließend daran, die passenden Männer anzuheuern und sie mit vorher zusammengekauften Waffen (über 50 verschiedene sind verfügbar) auszurüsten. Steht bis zum Auftrag noch ausreichend Zeit zur Verfügung, können die Mercs auf einem eigenen Gelände noch ihre Fähigkeiten trainieren. Dann heißt es klar zum Gefecht. Einige Besonderheiten stachen schon bei der gezeigten Beta-Version ins Auge. So können die insgesamt über 50 Söldner eine Unmenge an Aktionen ausführen, wie Hinlegen, Zäune durschneiden, verwundete Kollegen transportieren usw. Grafisch ist mehr los als bei Spielen dieser Art üblich: Gerenderte SVGA-Karten, die Figuren bewegen sich dank tausender Animationsstufen fast lebensecht. Zwei Mängel müssen allerdings noch erwähnt werden: Zum einen sind die ca. 15 Level etwas wenig, zum anderen haben die Entwickler komplett auf Sprachausgabe verzichtet. Unserem Eindruck nach steht mit "Wages of War" dennoch eines der besseren Strategiespiele mit potentiellen Hitqualitäten zur Veröffentlichung an.

Titel: Wages of War
Genre: Startegie
Erscheinungstermin: November 1996

Heroes of Might and Magic II

Genügend Lorbeeren heimste bereits der erste Teil ein, verband er doch komplexes Strategievergnügen mit leichter Zugänglichkeit. PR-Manager Ted Chapman: "In den meisten Reviews stand 'nettes kleines Spielchen' dabei übersahen die meisten Tester die enorme taktische Tiefe des Programms." Um dem beim zweiten Teil entgegenzuwirken, brachte man an allen



Hier müßt Ihr eine Präsidententochter befreien

COMPUTING neue Welt



Neue Feinheiten werten die Kämpfe auf



Ganz neu: Die Stadt der Necromancer



Ecken und Enden Verbesserungen an, das Grundkonzept blieb jedoch gleich. Daß ganze Myriaden neuer Monster, Zauberer, Artefacte und Ereignisse hineingestopft wurden, versteht sich bei einem würdigen Nachfolger fast von selbst, die Unterschiede gehen aber deutlich über solche Feinheiten hinaus. Den etwas schwachbrüstige Campaignmodus des ersten Teils hat man deutlich überarbeitet, einen leistungsfähigen Editor gleich mit integriert. Im Kampfmodus beeinflussen jetzt Gesteinsbrocken und Krater die Bewegungsfreiheit der Kämpen, das (größere) Areal im **"Adventure"-Modus** weist spielrelevante Höhenunterschiede auf. Neu gezeichnete Grafiken und Animationen werten Heroes II auch optisch auf. Klingt nicht besonders aufregend; bereits nach wenigen Minuten Praxisbetrieb zeigte sich jedoch, daß die Verbesserungen effektiv sind, die den Spielspaß erhöhen.

Titel: Heroes of Might & Magic II
Genre: Strategie
Erscheinungstermin: November 1996

Subterrane

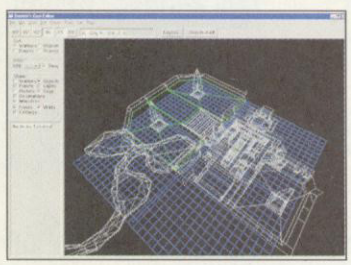
Witzig: Das einzige, was man zu "Subterrane" bereits sicher sagen kann, ist, daß der endgültige Name keinesfalls "Subterrane" sein wird. Der Titel ist nur für den internen Gebrauch, was auch zeigt, in welch frühem Zustand sich das action-orientierte Rollenspiel noch befindet. Zwei unabhängige Programmierer entwarfen eine 3D-Engine, die New World Computing so gut gefiel, daß sie die beiden Jungs flugs verpflichtete, ihnen ein gut ausgestattetes Zimmer in der Zentrale verschaffte und mit der Erschaffung eines Programms im Stile von ids "Hexen" beauftragte. Das Besondere dieser 3D-Technik: Mit ihr sind gewaltig große Räume und sehr kompliziert angelegte Level möglich, ohne daß der Rechner zu sehr in die Knie geht. Ebenfalls aus Gründen der Geschwindigkeit verzichtete man auf Polygongegner, statt dessen erwarten den furchtlosen Helden detailliert gezeichnete Bitmap-Sprites in den weitläufigen Gängen. Der Schwerpunkt des Programms liegt aber sowieso auf dem Multiplayermodus. Besonders ab drei Spielern aufwärts sollte "Subterrane" zu den Freizeitvergnügen ganz besonderer Art gehören und eine bisher selten so gut gelungene Mischung aus schneller Action und ernsthaften Rollenspielelementen bieten.



Ein Heroes II-Drache in Großaufnahme



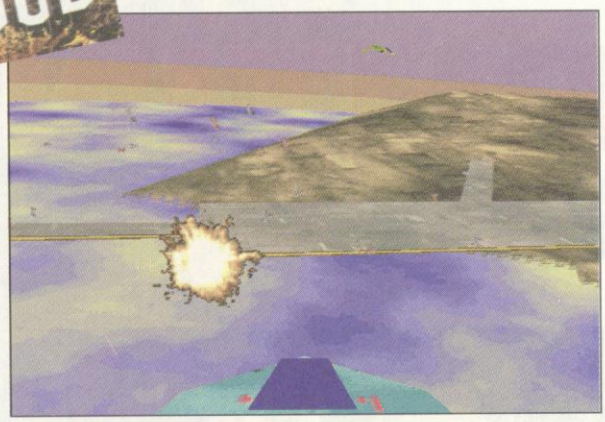
Diese Wesen sind nicht so freundlich wie sie aussehen



Der 3D-Leveleditor, mit dem Subterrane erarbeitet wird

Titel: Subterrane (Arbeitstitel)
Genre: Rollenspiel/Action
Erscheinungstermin: Frühjahr 1997

POWER PLAY DIREKT AUS USA HOLLYWOOD



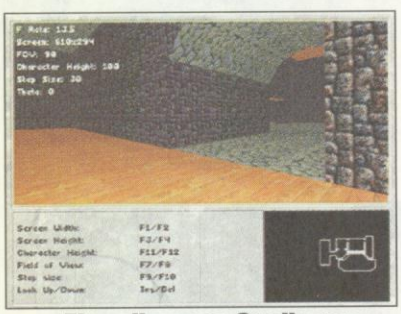
Unser Gleiter beschießt gerade eine gegnerische SVGA-Landebahn



Die TSFX-11 Viper als Zeichnung in der Außenansicht

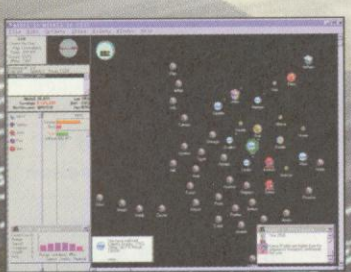
Viper – Operation Red Sector

Auch hier steht noch nicht ganz fest, welcher Name später auf der Schachtel stehen wird, da bei GTInteractive ein Spiel mit dem gleichen Titel in der Mache ist. Zur Story: Ein genialer Wissenschaftler findet einen Weg, Menschen künstlich zu reproduzieren. Diese "Synthians" genannte Rasse hat einen ins Hirn eingepflanzten Bio-Prozessor implementiert, wodurch sie sich begrenzt von außen steuern läßt. Dies führt natürlich dazu, daß sich unehrenwerte Herrschaften diesen Umstand zunutze machen wollen, was zu einem äußerst gewalttätigen Aufstand der Synthians provoziert, den als einer der wenigen Menschen Jake Manson, der Sohn des Synthians-Erfinders überlebt. Endlich erwachsen geworden, erhält er von der Regierung den Auftrag, mit seinem Kampfgleiter "TSFX-11 Viper" sämtliches Synthian-Leben zu vernichten und den Weltfrieden wieder herzustellen. "Viper" stammt vom selben Programmierteam wie das knapp ein Jahr alte "Wetlands", das damals mit beeindruckenden Cinematics-Zwischensequenzen zu begeistern vermochte, insgesamt mit dem ärmlichen Gameplay aber eher enttäuschte. Die Cutszenes legten noch einen Qualitätszahn zu, ohne daß diesmal das spielerische Element zu kurz kommt: Schnelle 3D-Grafik (inklusive Hardwarebeschleunigung via Direct 3D), über 40 Missionen, Netzwerkoption und die wie bereits erwähnt aufwendige Rahmenhandlung sollten auch den anspruchsvollen Action-/Simulationsfan zufrieden stellen.



Eine allererste Studie von Might & Magic VI. Hier saßen noch nicht mal echte Grafiker dran

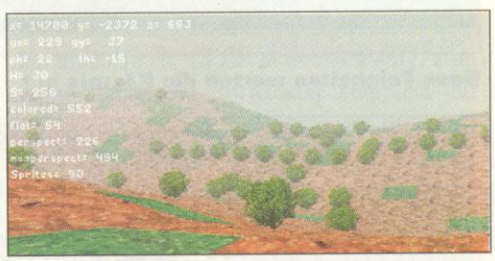
Titel: Viper
Genre: Action
Erscheinungstermin: 1.Quartal 1997



Spaceward Ho! IV: Sieht nicht besonders toll aus, spielt sich aber erstaunlich kurzweilig

Might and Magic VI

Die über 2,5 Millionen mal verkaufte "Macht und Magie"-Reihe zählt neben Ultima und Wizardry zu den drei großen Rollenspielserien und machte New World Computing zu dem, was es heute ist: eine florierende Firma. Nachdem MM III, IV und V in relativ kurzen Abständen das "geboren" wurden, war es relativ ruhig um das Steckenpferd der Kalifornier. Für Weihnachten 1997 ist nun endlich die Veröffentlichung des sechsten Teils angepeilt, und es soll ein richtig dicker RPG-Brocken im klassischen Might-and-Magic-Stil werden, um das sich unter anderem NWC-Chef Jon Van Caneghem höchstpersönlich kümmert. Wie schon am Release-Termin ersichtlich ist, bekamen wir nur erste, in einem extrem frühen Stadium befindliche Programmfragmente zu sehen. Dennoch erhielten wir die Erlaubnis, als weltweit erstes Magazin ein paar Screenshots abzudrucken. Diese sind allerdings keine echten Bilder aus dem Spiel, zeigen aber deutlich die grundlegende Wandlung. Sowohl die Dungeons als auch die riesige Oberwelt durchschreitet eure Party in einer flüssig scrollenden 3D-Umgebung auf Basis der "Subterrane"-Engine. Zur



MM VI: Die Oberwelt mit Nebeleffekt

Story ist noch nichts bekannt, MM VI soll aber alles enthalten, was die Serie berühmt gemacht hat: Happige Rätsel, massig Monster und ein ausgefeiltes Skill- und Charaktersystem.

Titel: Might & Magic VI
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: ca. Weihnachten 1997

Spaceward Ho! IV

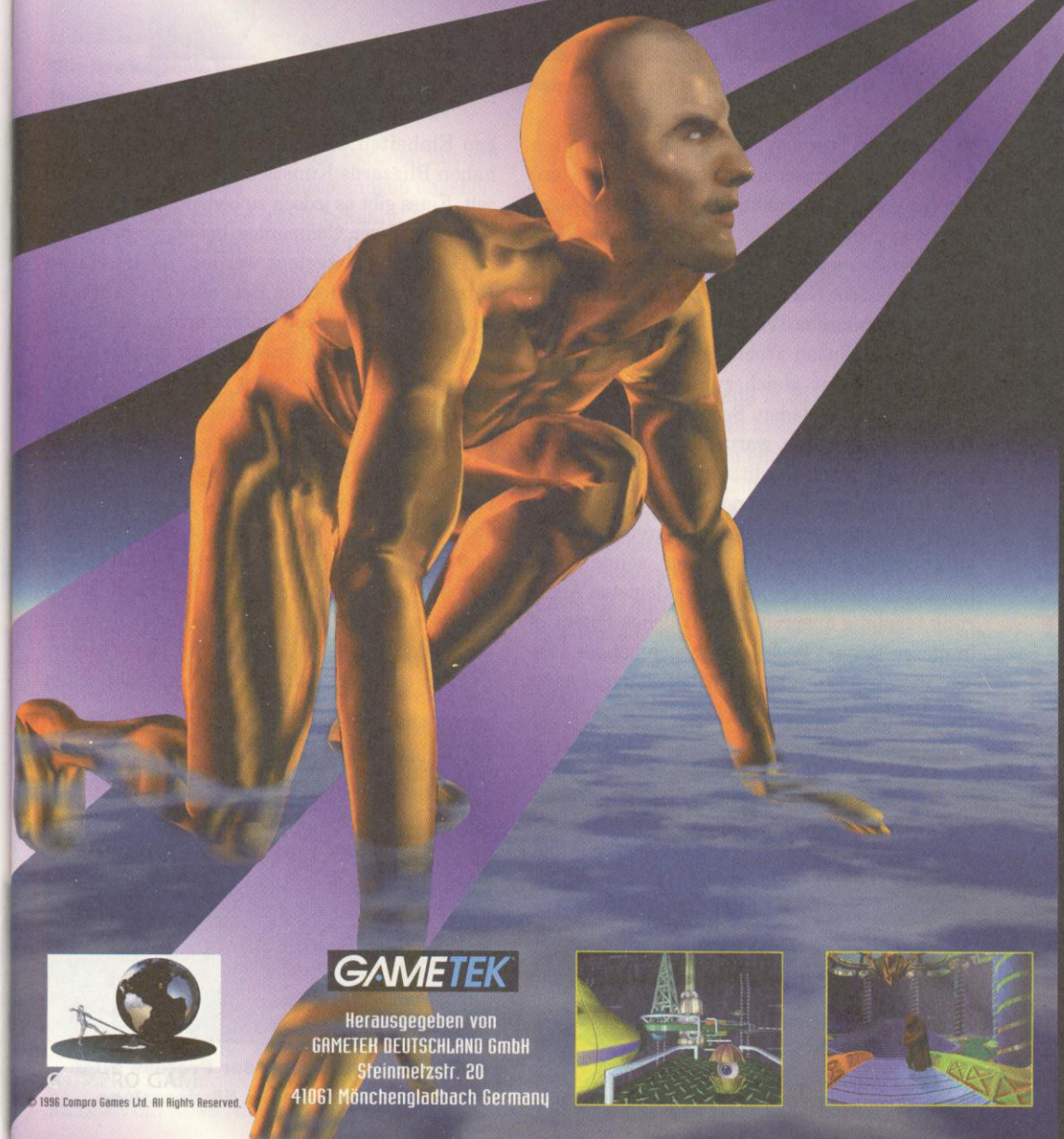
Ein absoluter Multiplayerklassiker kehrt auf die Bürocomputer dieser Welt zurück. Das schöne dabei: Egal welche Plattform, alle PCs (auch MACs) können mit bis zu 20 menschlichen oder Computergegnern die Besiedelung des gleichen Weltraums in Angriff nehmen. Am Programmcode selbst wurden nur behutsame Änderungen vollzogen. Wie beim Schach steht für eine gewisse Anzahl an Runden nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, chatten ist nun in Echtzeit möglich, Grafik und Sound geben sich dezent überarbeitet. Beschäftigung verschafft "Spaceward Ho! IV" dem Diskettenlaufwerk: Als eine Art letzter Mohikaner wird es ausschließlich auf 3,5"- Scheiben ausgeliefert. *mg*

Titel: Spaceward Ho! IV
Genre: Strategie
Erscheinungstermin: Oktober 1996

Das einzigartige 3D-Grafik-Adventure in einer virtuellen, futuristischen Fantasywelt.

Loggen Sie in NET:Zone ein.
Loggen Sie wieder aus...
wenn Sie können!

NET:Zone



GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany

© 1996 Compro Games Ltd. All Rights Reserved.

ERHÄLTLICH AUF PC CD - ROM

POWER PLAY DIREKT AUS USA HOLLYWOOD

BLIZ

Frischer Wind

Die Chancen stehen gut, daß der neue Herrscher im Universum der Strategiespiele Starcraft heißt



Blizzard-Chef Allen Aldham strahlt zurecht Zuversicht aus



▲ Die zwei arglosen Protoss Dragoons oben ahnen nicht...

...welche Fracht vor ihnen abgelassen wird: Goliaths! ▼





Der Kamerawinkel ist im Vergleich zu Warcraft 2 deutlich flacher

Nach zwei Stunden Quälerei auf verstopften Freeways erreichen wir endlich Irvine und stapfen verschwitzt, trotz Klimaanlage im Auto, Richtung Eingangsportal, hinter dem uns schon ein überlebensgroßer Gummiork und arktische Kälte erwarten. Nach einem erwärmenden Blick auf die bildhübsche Telefonistin werden wir von Pressedame Susan Wooley und "Mädchen für alles" Bill Roper gleich zur großen Besichtigungsrunde eingeladen. Schon wenige Minuten später wird uns klar, warum Blizzard-Produkte einen solch hohen Qualitätsstandard haben. In den großzügigen Räumen treffen wir nicht auf analytisch denkende Programmierer oder kühl kalkulierende Geschäftsmänner, sondern auf fanatische Spieler, die selbst die kleinsten Änderung tagelang ausprobieren. Welches Potential in dieser Truppe steckt, zeigte sich bei der Präsentation von Starcraft und Diablo einmal mehr überdeutlich.

Starcraft

Große Augen machten wir, als uns der Hauptbildschirm entgegenleuchtete. Die noch stark an Warcraft 2 angelehnte Grafik, die auf früheren Bildern zu sehen war (siehe E3-Messebericht in PP 7/96), hat Blizzard komplett über Bord geworfen. "Wir dachten uns, daß das irgendwie Betrug am Käufer ist, wenn er zweimal den gleichen Grafikstil vorgesetzt kommt", so Roper. In der Tat ist die neue Ansicht deutlich flacher und isometrischer als die fast-senkrecht-von-oben-Perspektive von Warcraft 2. Auch die mannigfaltigen Einheiten der drei verschiedenen Rassen haben Blizzards Künstler komplett neu gepinselt. Eines gibt es jedoch zu bedenken: Im Gegensatz zu anderen Companies, bei denen bestimmte Deadlines festgelegt werden, ist im Hause Blizzard bis zum letzten Byte alles einem ständigen Evolutionsprozeß unterworfen. Dabei hat man auch stets ein offenes Ohr für externe Anregungen. Bestes Beispiel ist die E3-Messe Mitte Mai, bei der Starcraft das erste Mal einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Prompt prasselte ein wahrer Regen an sinnvollen Verbesserungsvorschlägen auf Blizzard ein, so daß man sich erst mal entschloß, den Release-Termin drei Monate nach hinten zu verschieben. Aus den letztgenannten Gründen sind bis jetzt auch nur relativ wenige, definitiv feststehende Facts zu vermelden. Sicher ist, daß drei Rassen – Terran, Protoss und Zurg – in einen intergalaktischen



Aufklärungseinheiten der Protoss attakkieren eine terranische Förderanlage

ZARD aus Kalifornien?



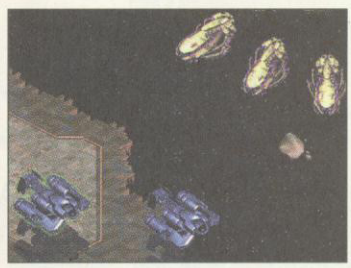


Ein Dreierpack hochtechnisierter Protoss Dragoons erkundet die Lavalandschaft

Krieg verwickelt sind, den die Parteien mit völlig unterschiedlichen Voraussetzungen angehen. Von den **Zurg** ist nur wenig bekannt; sie haben so gut wie keine Kenntnis über Technologie, was auch ihre lebenden Fahrzeuge und Waffen erklärt. Ob es sich dabei um extra für diesen Zweck gezüchtete Organismen oder nur um abgewandelte Formen der Zurgs selbst handelt, ist noch nicht geklärt. Dagegen sind die Protoss ein alteigessenes, hochintelligentes Völkchen, haben allerdings öfter darunter zu leiden, daß sie ausgesprochene Sturköpfe sind, was so manchem Nachbarn mißstimmig macht.

Ein dicker Minuspunkt von Warcraft 2 waren die wenigen und wenig herausfordernden Level. Starcraft baut auf drei verschiedene Missionstypen (Weltall, Planetenoberfläche und Raumstation) mit wahrscheinlich jeweils zehn Aufträgen, die sich natürlich je nach Rasse unterscheiden. Vom Expansion-Set übernahm man ansatzweise den deftigen Schwierigkeitsgrad sowie die Vielzahl individueller "Helden". Um die Kämpfe etwas spannender zu machen, gibt es nicht mehr schnöde zwei Aufwertungsstufen, die für die ganze Armee gelten, sondern jede Einheit hat bei Waffen-, Schild- und Panzerungsstärke einen eigenen Wert auf einer Skala von eins bis zehn, der sich natürlich im Laufe des Spiels ändern kann. Noch in der Experimentierphase ist das Rohstoffversorgungssystem, das Blizzard ebenfalls nicht einfach bei Warcraft 2 abkupfern will. So wie es momentan aussieht, favorisieren die Mannen um Allen Aldham ein relativ einfaches Modell: In Minen bauen entsprechende Trupps Erze ab, die sofort auf das Ressourcenkonto des Spielers gehen. Dort kann er sie belassen oder in einer entsprechenden Stahlhütte zu einem höherwertigen Metall veredeln, das benötigt wird, um bestimmte Einheiten überhaupt bauen zu können. Anderen ist der Veredelungsgrad egal, verbrauchen vom hochwertigen Erz aber weniger. Einige Truppentypen sind zudem sehr wandlungsfähig. Ein Sturmpanzer kann zu einem äußerst kampfstarken Geschütz transformieren, verliert dadurch aber seine Mobilität. Zwei Missionen spielen als Clou den Abschnitt aus "Rückkehr der Jedi-Ritter" nach, in dem die Rebellen zunächst vergeblich versuchen, den zweiten Todesstern zu vernichten.

Titel: Starcraft
Genre: Strategie
Erscheinungstermin: Frühjahr 1997





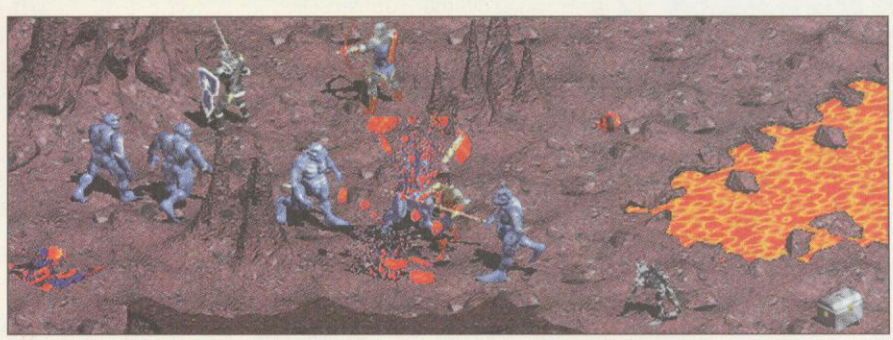


Drei Protoss Carrier nähern sich den Terraner-Schiffen und laden eine Unmenge an Interceptors ab, die einzeln zwar schwach, im Rudel aber um so stärker sind

Diablo

Diablo, das wir bereits in PP 7/96 ausführlich previewed haben, steht kurz vor der Vollendung. Zwar hat sich seitdem einiges geändert und vieles ist neu hinzugekommen – wenn alles glatt läuft, können wir euch aber alle Features bereits in der nächsten Power Play in einem ausgiebigen Test präsentieren. Dann findet ihr auf unserer Cover-CD auch ein umfangreiches, hervorragend spielbares Demo. *mg*

Titel: Diablo
Genre: Action
Erscheinungstermin: Oktober 1996



Tolle Grafik und gute Spielbarkeit machen Diablo zu einem der Toptitel 1996

VIRGIN – BURST

Eine echte Überraschung hatte Virgin in Petto: Das erste Spiel für N64 und PC!

Obwohl unser Besuch eigentlich Virgin galt, bekamen wir ausschließlich Programme zu sehen, die unter dem neuen Firmenlabel Burst entwickelt werden. Neben den hier vorgestellten Spielen arbeiten die Programmierer auch an einer Internet-Version des altbekannten "Astroids", die unter dem Namen "Subspace" bereits in einer Beta-Testversion von den hauseigenen WWW-Seiten geladen werden kann (http://www.vie.com/subspace): Bis zu 60 Raumpiloten kämpfen in Teams gegeneinander oder legen sich Fallen und Minen in den Weg.

Toonstruck

Derzeit wichtigster Titel bei Virgin/Burst ist zweifelsfrei "Toonstruck": Das abgedrehte Adventure – Power Play berichtete bereits in Ausgabe 09/96 ausführlich – versetzt Schauspieler Christopher Lloyd in eine skurrile Comicwelt, nicht unähnlich dem "Roger Rabbit"-Kinofilm. Wovon wir uns bei einem kleinen Probespiel selbst überzeugen können: Trotz quietschbunter Grafiken verbirgt sich hinter "Toonstuck" kein leichtgängiger "interactive movie", sondern ein richtig kniffliges Adventure mit Tiefgang. Sichtlich stolz war Neil Young, Vizepräsident der Burst-Entwicklungsabteilung, über die nagelneue HighTech-Ausstattung der hauseigenen **Film- und Tonstudios**. Über 10 Mio. Dollar hat Virgin in das Equipment gesteckt. "Wir wollen ganz an die Spitze", so Neil, "da müssen wir einfach investieren". Während der Zeit unseres Besuchs war Burst damit beschäftigt, Teile von "Toonstruck" nachzusynchronisieren: Wie üblich wurde die Sprache zwar schon vor den Programmierarbeiten aufgenommen, aber weil sich während der Entwicklung immer wieder Kleinigkeiten ändern, wird ein Sprecher nach dem anderen für jeweils einen Tag ins Tonstudio gebeten.



"Toonstruck"-Filmstudio: Michael auf Lloyds Spuren

Name: Toonstruck
Genre: Adventure
Erscheinungstermin: Oktober 96

Propaganda

"Propaganda' ist so neu, daß wir euch davon leider keine ScreenShots geben können", bedauert Neil. Dafür fotografieren wir fleißig die Wände mit den zahlreichen **Animationsstudien**. In dem Actionprogramm fährt ein dunkler Wagen durch eine düstere Landschaft voller roter Flaggen mit schwarzen Symbolen in weißen, runden Kreisen. Auf offensichtliche Anspielungen auf jüngere deutsche Geschichte und den Namen des Spiels angesprochen, erklärt Neil, "es gehe um den Unterschied zwischen dem, was an offizieller Wahrheit verbreitet wird und dem, was wirklich passiert." Das spiegelt sich auch in den komplexen Missionen wieder, deren Sinn und Ziel sich plötzlich mitten beim spielen ändern kann: Als Beispiel wurde ein Auftrag genannt, in der die Hauptfigur einen Politiker ausschalten muß und dann feststellt, daß niemand tatsächlich ist, was er zu sein scheint, und der frisch Ermordete am nächsten Tag Ansprachen im Fernsehen hält. Virgin entwickelt "Propaganda" gleichzeitig für den PC und die Sony Playstation, allerdings erscheint das Programm erst in etwa sechs Monaten.



Propaganda: Düstere Action in dunkler Zeit

Name: Propaganda
Genre: Action
Erscheinungstermin: Frühjahr-Sommer 97

Freak Boy

Eine kleine Sensation dürfte "Freak Boy" werden, das sich momentan allerdings noch im frühen Entwicklerstadium befindet: Burst programmiert das Spiel parallel für das Nintendo 64 und den PC – sollte der PC den angeblich so meilenweiten Vorsprung der Konsole aus Nippon etwa derart leicht aufholen? Die Besonderheit in dem Actionprogramm – Rahmenhandlung: Außerirdische verjagen – ist der namensgebende "Freak Boy", ein kleiner **Alien**, dessen Körper sich im Spielverlauf ständig verändert und in alle nur denkbaren Formen, Gestalten und Waffen morpht, je nachdem, welches der zahlreichen überall herumliegenden Artefakte der kleine Superheld gerade einsammelt. *ste*



Name: Freak Boy
Genre: Action
Erscheinungstermin: 1. Quartal 97

Eine Klasse für sich!

10 Top-Titel zum Preis von Einem

Erlebnis Mensch *(Kreuzpointner-Publishing Services)*
Umfassendes Lexikon der menschlichen Anatomie

Falk City Guide *(CIS Information System)*
63 hochwertige Stadtpläne des Falk-Verlages (Deutschland)

Chronik des 20. Jahrhunderts *(Bertelsmann)*
Das bekannte Nachschlagewerk von Bertelsmann

Großer Autoatlas Deutschland *(RV Verlag)*
Detailliertes Kartenbild inkl. Routingfunktion

Koch 3D-Wohnungsplaner *(Softdesk)*
Idealer Helfer zur Planung und Einrichtung Ihrer Wohnung

WISO – Mein Geld *(Buhl Data Service)*
Ratgeber der ZDF-Wirtschaftsredaktion rund ums Geld

ADAC Special Auto '96 *(NEW LOOK electronic publishing)*
Detaillierte Informationen zu ca. 1400 in Deutschland erhältlichen Serienfahrzeugen

Home Control (Level 2) *(Magix Software)*
Persönliche Verwaltung (Finanzen, Kfz, Sammlungen, etc.)

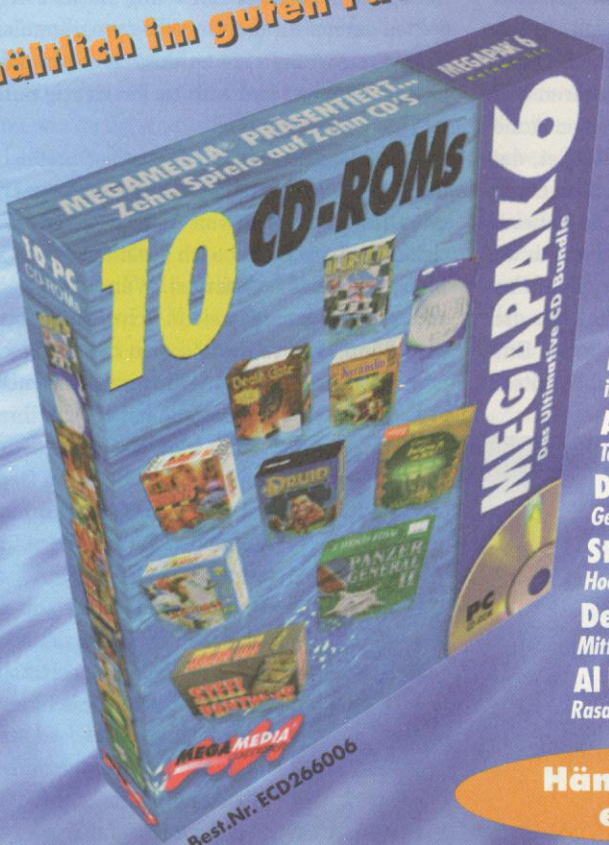
Maggi Kochstudio – Kochen mit Spaß (Pro-Version)
(Flexform) Multimediales Kochbuch mit über 300 Rezepten

Lotus Organizer 1.1 *(Lotus Development)*
Das flexible Tool zur Termin-, Aufgaben- und Adreßverwaltung



Best.Nr. ECD000193

Erhältlich im guten Fachhandel!



Best.Nr. ECD266006

Riddle of Master Lu *(Sanctuary Woods)*
Der Grafikadventure-Hit des Jahres mit Orient-Atmosphäre

Panzer General 2 – Allied General *(Mindscape/SSI)*
Erfolgreicher Nachfolger des Strategiehits von SSI

Legend Of Kyrandia 3 *(Westwood)*
Legendäres Point & Click-Adventure

Pinball 3D – VCR *(21st Century)*
Die neueste Flippersimulation der Kultfirma 21st Century

Manic Karts *(Virgin)*
Nachfolger des Buggy-Rennens „Super Karts" inkl. Mehrspielermodus

Action Soccer *(UBI Soft)*
Top-realistische 3D-Fußballsimulation

Druid *(SirTech)*
Geniales Fantasy-Action-Adventure

Steel Panther *(SSI)*
Hochwertige Taktik-Simulation

Death Gate *(Legend Entertainment)*
Mittelalterliches Point & Click-Adventure mit Edelgrafik und Spitzenpuzzle

Al Unser Jr. *(Mindscape)*
Rasante Formel 1-Simulation mit 15 Rennstrecken

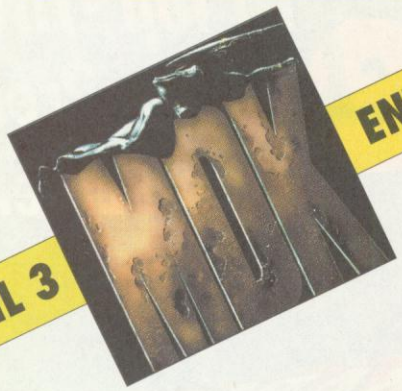
DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack

Händleranfragen erwünscht!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

ENTWICKLER-TAGEBUCH



TEIL 3

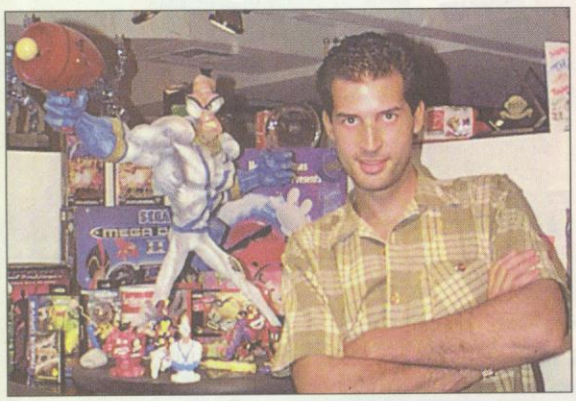
MDK

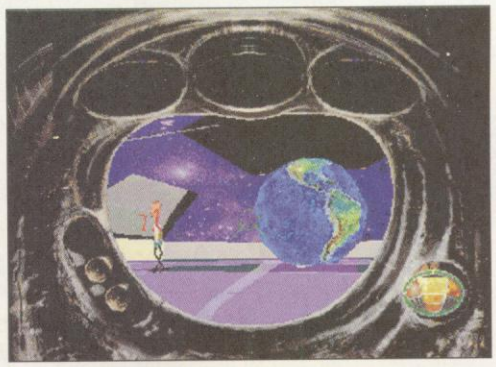
David Perry, Chef von Shiny, über seinen Hoffnungsträger "MDK"

Erneut liefert euch Shiny-Chef David Perry höchstpersönlich die jüngsten News des letzten Monats zu MDK, seinem schon im Vorfeld hoch gehandelten Projekt.

Schlechte Grafikkarten, die zweite

Letzten Monat bin ich über schlechte Grafikkarten hergezogen und jetzt habe ich gute Nachrichten für alle, die eine solche Karte gekauft haben: Wir haben uns dazu entschlossen, die Windows95-Version von "MDK" bereits sehr früh herauszubringen, so daß auch Besitzer von Karten wie der Imagine-128 einmal sehen können, was ihr Board wirklich draufhat. Mehr zu "MDK" in Verbindung mit Windows95 und 3D-Beschleunigern gibt es nächsten Monat. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, unser Spiel mit 30 Frames pro Sekunde auf allen Rechnern zum laufen zu bringen und werden deswegen noch einige Zeit am Layout von "MDK" herumspielen, um diese Geschwindigkeit zu erreichen (Positionen und Texturen verändern). Viele Entwickler gehen nach einem unsinnigen Konzept vor. Sie programmieren für eine geringe Auflösung, weil sie glauben, das mache ihren Code eindrucksvoller. Sie scheren sich erst gar nicht um die hohen Auflösungen. Das Resultat ist, daß ihre Spiele mit großen Pixeln cool aussehen, in höheren Auflösungen aber zäh wie Teer laufen. Der Programmierer hat zu diesem Thema zwei Entscheidungsmöglichkeiten:





Gunter macht sich anhand seines Globus´ die Weltherrschaft schmackhaft

1. Designe das Spiel so, daß es in hoher Auflösung noch schnell läuft und verwende Farben und Detailfülle sinnvoll.
2. Baue Detailstufen in das Spiel ein, die es erlauben, die Grafik Schritt für Schritt herunterzufahren, bis das Spiel akzeptabel läuft.

Lustigerweise entscheiden sich fast alle Entwickler für Version Nummer zwei. Das ist kompletter Mist. Wir wählen den ersten Weg und sind mit den Resultaten sehr zufrieden. Leute, die Spiele in geringer Auflösung machen wollen, sollten einmal für den Gameboy programmieren. Erst dann wüßten sie zu schätzen, was sie an einem PC haben und würden ihn richtig nutzen.

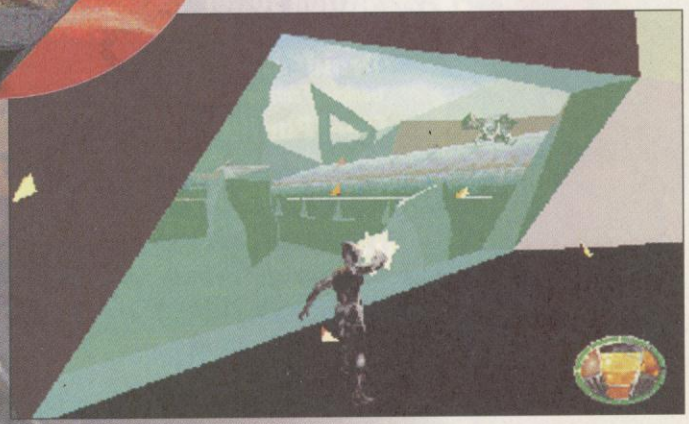
Die KI von "MDK"

Diesen Monat haben wir fast ausschließlich an der künstlichen Intelligenz der Feinde gearbeitet. Dieser Punkt ist von ÄUSSERSTER Wichtigkeit, auf der E3 habe ich zusammen mit Peter Molyneux darüber referiert. Wenn euch Feinde angreifen, so kommen sie in Schwärmen, besonders dann, wenn ihr viel Lärm macht. Sie verstecken sich hinter Mauern, versuchen euch zu umzingeln, usw. Wenn ihr verdammt gut mit eurer Knarre seid, werdet ihr einen Gegner mit nur einem Schuß in den Kopf ausschalten. Wenn nicht, verschafft ihr ihm eine Fleischwunde und dann wird es erst interessant, denn jeder unserer Feinde besitzt jetzt eine eigene Persönlichkeit. Er könnte nun

1. weglaufen, wenn er eure Überlegenheit erkennt
2. auf die Knie fallen und um sein Leben betteln

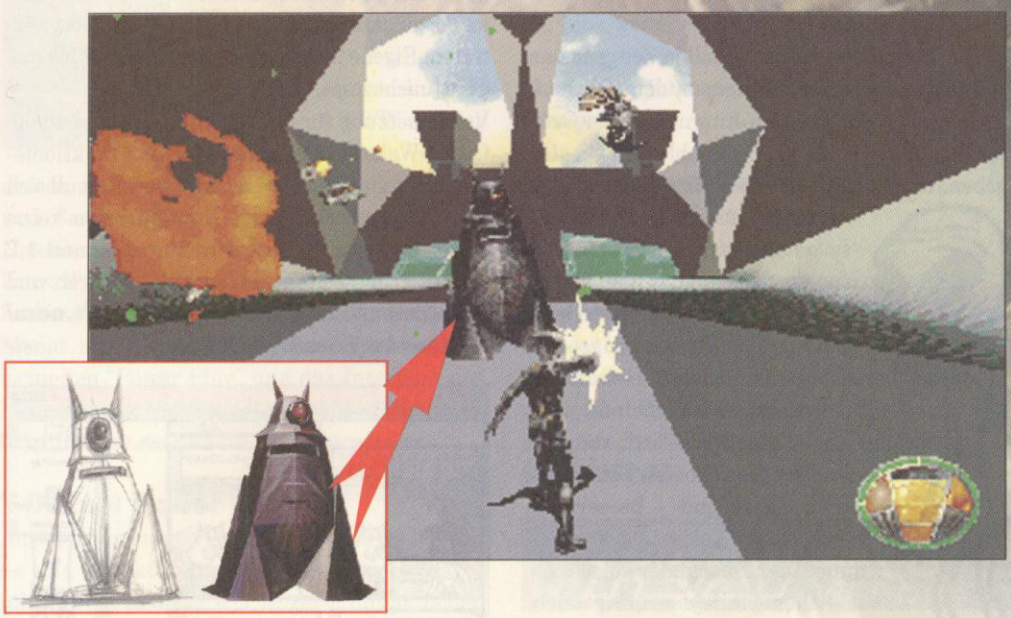


Auge um Auge..: Die Leiden des jungen Gunter

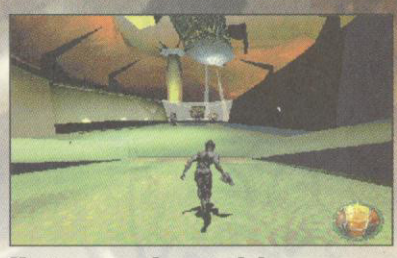


Der Blick durch eine überdimensionale Glasscheibe

Jüngste News aus dem Shiny-Lager



Links:
Der drollig aussehende Alien-Wächter von der Skizze zum fertigen Sprite



Kurt vergewissert sich, was da vom Himmel kommt

3. sich auf den Boden werfen, den Kopf schützen und sichtbar vor Angst zittern.

Diese Art von Reaktionen werden für den Spieler ganz neu sein. Die Zeiten, in denen ihr etwas abgeschossen habt und es daraufhin in einer Rauchwolke verschwunden ist, sind vorbei. Ich prahle nicht. Wir sind nur ein paar "Konsolentypen", die Freude an dem haben, was sie tun. Wenn wir fertig sind, wird jeder sehen, warum wahre PC-Spiele besser als Konsolenspiele sind. Und besser als PC-Spiele, die versuchen ein Konsolenspiel zu sein.

Neues in "MDK"

Neben diesem Feindverhalten haben wir neue Motion-Capturing-Moves für unseren Helden Kurt integriert. Stürzt er in die Tiefe und landet auf dem Boden, seht ihr genau, wie viel ihm das ausmacht. Das ist für uns ein Grund ein Spiel zu machen, in dem man den Helden vor sich sieht. Alles wird persönlicher – macht man Mist, sieht man, wie er dafür leiden muß.

Versuchskaninchen

Auf der ECTS haben wir erstmals die Öffentlichkeit mit "MDK" spielen lassen. Wir achten genauestens auf ihre Kommentare. Eine Sache, die uns noch bevorsteht und auf die ich mich schon freue, ist das "Focus Testing". Zu diesem Zweck beobachten wir 80 geladene Spieler hinter verspiegelten Glasscheiben beim Testen von "MDK". Da wir selbst unser Spiel jeden verdammten Tag spielen, kennen wir es zu gut, um Fehler zu entdecken. Wir probieren keine abstrusen Dinge, wissen immer genau was wir tun müssen, wo wir hin müssen. Dieser Test wird klar offenbaren, daß Spieler keine Handbücher und selten Onscreen-Texte lesen. Das führt dazu, daß manche Leute wirklich feststecken. Hinter der Glasscheibe können wir uns die letzten fünf Fehler des Spiels notieren, die für 90 Prozent der Frustration verantwortlich sind. Viele unserer Konkurrenten haben so etwas nie versucht. Wir haben das von Disney gelernt.

Shinys Webpage

Behaltet unsere Webpage im Auge. Im Moment bauen wir sie total um, sie ist zu 15 Prozent fertig. Ist sie vollendet, wird es darauf etliche Bilder und Informationen zu "MDK" geben. Übrigens....Hollywood hat bei uns angeklopft. Wenn wir das Spiel so fertigstellen, wie wir es versprechen, wird es wohl einen Feature-Movie zu "MDK" geben. Bis zum nächsten Monat in Power Play...

David Perry/fh



Stachelschwein: Droids sind ernstzunehmende Gegner

MDK
Genre
Action
Hersteller
Shiny/Interplay
Erscheinung geplant
Dezember '96



Größere Höhenunterschiede überwindet Kurt mit seinem futuristischen Gleitschirm



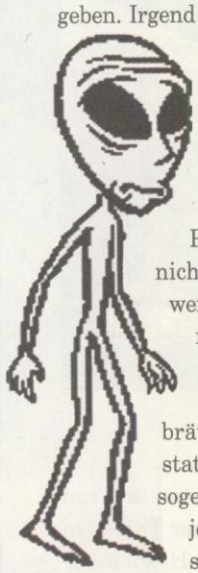
POWER

Staun: Microsoft bietet ein kostenloses Chatsystem auf Basis des Internet-IRC

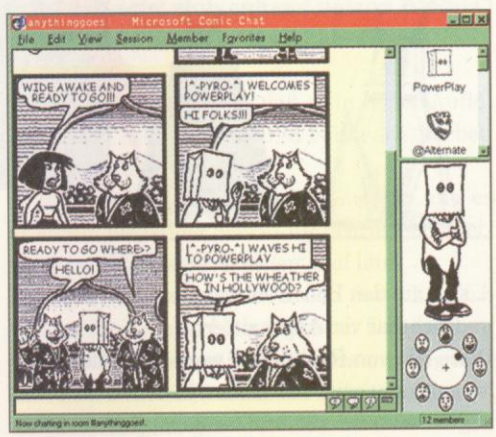


Microsoft Comic Chat

Grummel, stöhn, ächz: Es soll ja Zeitgenossen geben, die in Chat-Systemen, den elektronischen Gesprächsecken im Internet und in Online-Diensten, nichts als Sprechblasen von sich geben. Irgend jemandem bei Microsoft muß das wohl auch aufgefallen sein: Entsprechend können sich Unterhaltungssüchtige jetzt per "Comic Chat" in einer schwarz-weiß gehaltenen Zeichenumgebung austauschen. Die Statements der Plaudertaschen erscheinen hier nicht als langweiliger Text, sondern werden flott gezeichneten Comicfiguren in den Mund – besser: die Sprechblase – gelegt. Die Verwendung der normalerweise gebräuchlichen Smileys erübrigt sich, statt dessen genügt ein Klick auf das sogenannte "Emotion Wheel" und der jeweilige Gemütszustand wird gut sichtbar für alle anderen Teilnehmer dargestellt. Aus einem kleinen Menü sucht sich der Comic-Chatter eine von zwölf Figuren aus, im Angebot sind neben normalen Männchen und Weibchen auch pyjamatragende Löwen, glubschäugige Außerirdische sowie Hausfrauen im Jogginganzug – Bill Gates ist leider nicht vertreten. Eigene Zeichnungen kann man in "Comic Chat" nicht importieren.



Voraussetzung für den Einstieg in die virtuelle Comic-Welt ist ein installierter und funktionierender Internet Explorer. Wer den hat, muß sich über Setup und sonstige Konfiguration keine Gedanken machen, sondern nur die rund 1,2 MByte große Datei aus dem Web saugen und installieren. **http://www.microsoft.com/msdownload/ieadd/0100.htm** *ste*



MS Comic Chat: Häßliche Menschen gehen mit Tüte überm Kopf ins System

VERSCHIEDENES

• Jetzt können auch Teilnehmer von T-Online ihre **eigene Web-Site** einrichten. Bis zu einem Megabyte hat Platz auf der Seite. Um Mißbrauch vorzubeugen, druckt die Telekom auf jede ein ausführliches Impressum. Nähere Infos gibt es unter **http://www.t-online.de**

• Lasagne Online: **Garfield** hat endlich seine offizielle Web-Seite. Dort gibt es neben allerlei Blödsinn, Comicstrips und Kochrezepten auch eine Petition mit dem Ziel, den fetten Kater ins Rennen um die amerikanische Präsidentschaft zu schicken. Socks, schärf' schon mal deine Krallen... **http://www.garfield.com**



• Eine verblüffende Ähnlichkeit mit den berühmt-berüchtigten indizierten Spielen von id Software hat "**Fred**": Der auf der Internet-Programmiersprache "Java" basierende 3D-Shooter läuft zwar momentan nur in einer abgespeckten Betaversion ohne Texturen, sieht aber trotzdem schon ziemlich beeindruckend aus. **http://langevin.usc.edu/Fred**

• Warum nicht schon früher? **CompuServe** arbeitet mit der Telekom zusammen und ermöglicht ab ca. Ende Oktober den bundesweiten Zugang für maximal Ortstarif plus 1 Dollar (ca. 1,50 Mark). Für alle, die den Datendienst bereits jetzt direkt vor Ort haben, wird sich an den derzeitigen Tarifen allerdings nichts ändern. Weitere Infos unter **Go ORTSTARIF**

• Jede Woche einen aktuellen und meist sehr guten Tip für Spieleprofis gibt es bei **Blizzard**, momentan zwangsläufig nur zu den beiden Warcraft-Programmen. **http://www.blizzard.com/tips/index**

• **AOL** testet zur Zeit die deutsche Version seiner neuen Zugangssoftware. Deutlich schnellere Ladezeiten, ein verbesserter Web-Browser mit HTML 3.0-Unterstützung und der Verzicht auf die nervenden blauen "Bitte warten Sie..."-Balken sind die wichtigsten Features der kommenden Version. Für amerikanische Mitglieder gibt es die Software schon länger, hierzulande erscheint sie erst im November.

• Zuviel Online? Rettung naht: Die den "Anonymen Alkoholikern" nachempfundenen "**Netaholics Anonymous**" verhelfen Web-Süchtigen wieder zu einem geregelten Leben ohne Datenfluß. Das Angebot ist übrigens nicht ganz ernstgemeint, schließlich läßt sich Online-Sucht schlecht durch Online austreiben. **http://www.safari.net/~pam/netanon/**

All rights reserved. Windows is a registred trademark of the Microsoft Corporation.

PLAY ONLINE



Internet: Power Play WebQuarters

Im Power Play-WQ gibt es zahlreiche Hinweise und Links, was im WWW und der Szene los ist. Dazu Spieledemos, Patches, Lösungshilfen, Walkthroughs und ScreenShots zum Saugen sowie unsere Datenbank mit allen bisher getesteten Spielen. Kurz: Wirklich (fast) alles, was der professionelle Zocker zum überleben braucht. Außerdem jeden Monat neu: Ein ausführlicher Überblick der aktuellen "Power Play" und das Interview des Monats in der Vollversion.

http://www.magnamedia.de/powplay

T-Online: Power Play#

Auch im bundesweit größten Datendienst T-Online sind wir aktiv: Das Kennwort "Power Play#" führt direkt in unser KIT-Angebot mit aktuellen Artikeln und News. Von dort aus führt ein Link weiter zum Cept-Forum, wo es lebendige Diskussionen rund um's Thema Computerspiele statt.

Power Play#

CompuServe: Deutsches Computerspiele Forum

Das "Deutsche Computerspiele Forum" ist das erste deutschsprachige Forum auf CompuServe, in dem es nur um Computerspiele geht. Die Nachrichtenbereiche sind nach Genres sortiert, dazu kommen Spezialbereiche. Die Dateibibliotheken sind prall mit aktuellen Programmen gefüllt.

Go DEUSPIEL



T-Online-Leitseite: Unsere Redaktionstöle erfährt alles Wissenswerte über Computer & Spiele aus Power Play – woher auch sonst?



WebQuarters: http://www.magnamedia.de/powplay

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!



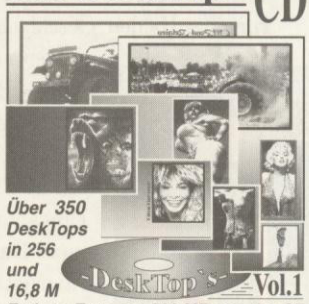
- **Fantasy** - Legends, Epic
- **Science Fiction** - CTF 2187
- **History** - World Conquest

Beispiel: **LEGENDS** simuliert eine Welt mit Städten, Ruinen, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zaubersprüchen, Schätzen und vieles, vieles mehr. Also Gratisinfo anfordern oder Regelwerk um 350.- ÖS bestellen und 10 Runden lang kostenhineinschnuppern.

SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205i
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 910318, BBS 9193274

Schluss mit den langweiligen und eintönigen DeskTops. Nur bei uns:

Die DeskTop - CD



Über 350 DeskTops in 256 und 16,8 M Farben. Entp. ca. 500 MB von der CD

Aus ca. 30 Bereichen: von A-wie Aktfoto über.....M-wie Marilyn .....bis W-wie Walt Disney. Inkl. Bereichs- u. Gesamtgifshow mit Gif-Show-Prog. u. bmp-Puzzle-Prog.

Einführungspreis: DM 34,90

Aus unserem Gesamtprogramm auf CD: "Spiele zu Hammerpreisen"

AH-64D Longbow.**	(DA)	DM 74,90
Aliens	(DA)	DM 49,90
Caesar 2. **	(DA)	DM 49,90
Command & Conq.2 Red Allert **	(DA)	DM 79,90
Conquest of New World **	(DA)	DM 74,90
Cybermage **	(DA)	DM 74,90
Fast Attack **	(DA)	DM 49,90
Mechwarrior 2	(DA)	DM 59,90
Myst	(DA)	DM 49,90
Terminal Velocity	(DA)	DM 49,90
Zorg Nemesis **	(DA)	DM 74,90
35.000 Designer Clip. Vol.1-5 je		DM 24,90
MS-Office Prof. 4.3 for Win		DM 799,90
MS-Office Prof. 7.0 for Win 95		DM 799,90

und viele mehr.../ DA=deutsche Kurz-Anltg. / ** = Solange Vorrat

Bestellungen: bis DM 159,00 zzgl. DM 7,- // Ab DM 160,- = frei Haus (BRD)
Nur Vorkasse: Scheck / Bar - oder Banküberweisung an:
Hahm + Julian KSK-Sudweyhe, (BLZ 291 517 21) Konto-Nr. 11 670

H+J Hahm + Julian—Grafik und Design / Softwareversand
Föhrenweg 15, D-28844 Weyhe. T.04203-788168 / F.2806

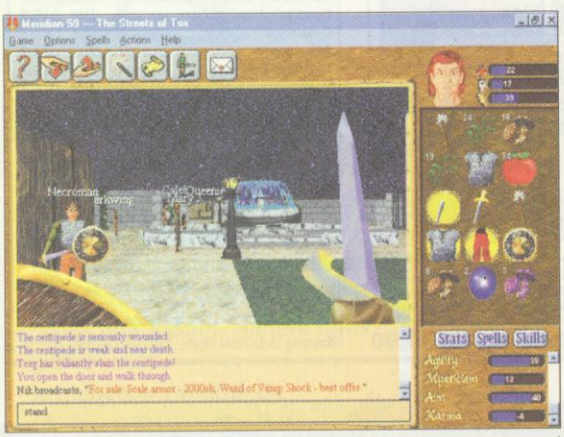


MERIDIAN 59

Der erste Schritt auf dem Konsolenmarkt war ein Flop, jetzt leistet 3DO mit einem außergewöhnlichen MUD für PC Pionierarbeit



Mitstreiter NaRcI während der Audienz bei Hochwürden



Auch zu später Stunde sind die Straßen von Tos noch sehr belebt

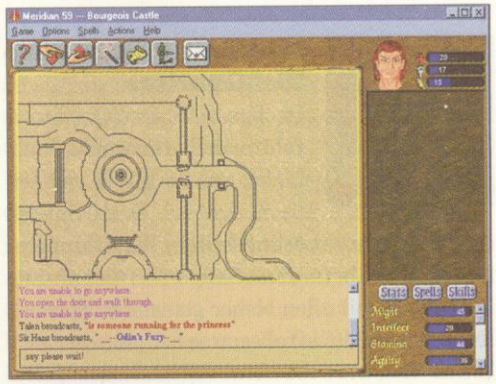
Meridian 59
Genre
Grafisches MUD
Hersteller
3DO
Erscheinung geplant
Oktober '96

Unbestritten wird das Genre der Rollenspiele in jüngster Zeit von den Herstellern vernachlässigt. Neben der immensen Entwicklungszeit ist sicherlich ein weiterer Faktor hauptverantwortlich für die Misere: Das klassische Pen´n´Paper-RPG lebt in erster Linie davon, daß es mit menschlichen Mitspielern gespielt wird. Bisher waren Umsetzungen für den Computer jedoch Einzelgängern vorbehalten – das Zusammenspiel der verschiedenen Charaktere wurde durch die "Party" genannte Heldengruppe simuliert. Dieses Verfahren ist jedoch selbstverständlich meilenweit von den Möglichkeiten entfernt, die ein Held aus Fleisch und Blut besitzt. Das Internet bietet schon seit langer Zeit eine Alternative: MUDs (Multi User Dungeons) lassen die Tugenden wiederauferstehen, die "Ultima" und Co. fehlen. Hier darf mit Spielern aus aller Welt ausgiebig geplaudert, gefeilscht und gekämpft werden. Bisher konnten sich jedoch nur asketische Fanatiker mit der schnöden Optik der Online-Welten anfreunden. "Meridian 59", das allererste dreidimensionale MUD steht nun kurz vor der Öffnung für die breite Masse.

Der Start eurer Reise ins Fantasyreich Meridian verläuft äußerst konventionell mit der Generierung des Helden: Geschlecht, Name und Attribute werden festgelegt. Mit Hilfe eines " Baukastens für Phantombilder" kreiert ihr euer Konterfei. Mitspieler werden euren Charakter in der 3D-Umgebung genauso wahrnehmen. Das gleiche gilt für die Ausrüstung, die ihr bei euch tragt. Kleidung, Schilde und Waffen sind direkt an den Sprites sichtbar.

Vermutlich werdet ihr nicht lange auf euch allein gestellt sein – trotz der gewaltigen Größe der Landschaft trifft man schon bald auf andere Glücksritter. Ein kleiner Chat mit erfahreneren Reisenden offenbart dem "Newbie" wichtige Tips. Viele Leute begegnen Neulingen zudem mit geradezu überschwenglicher Großzügigkeit und schenken euch nützliche Items. Da die Macher verhindern wollten, daß hitzköpfige Anfänger sich andauernd gegenseitig umbringen, bauten sie eine "Duellsperre" ein. Erst wenn ihr eine gewisse Erfahrung besitzt, dürft ihr euch mit anderen bekriegen.

NPCs übernehmen innerhalb der meridianischen Gesellschaft Aufgaben, die jeder Spieler aufgrund ihrer Eintönigkeit ablehnen würde: Sie stehen hinter den Verkaufstresen der Kneipen und Läden oder dienen in Monstergestalt aufstrebenden Greenhorns als Mordopfer, um deren (unsichtbares) Erfahrungspunktekonto aufzubessern. "Duke" und **"Princess"** stehen quasi für die beiden politischen Parteien im Lande. Später werdet ihr euch ihnen anschließen und Aufträge erledigen können, was dem Erstarken eures Helden zugute kommt. Anhängern der "Princess" fällt das Erlernen von Skills und Zaubersprüchen leichter, der "Duke" verhilft zu billigeren Ladenpreisen und schnellem Muskelaufbau.



Durch Automapping fällt die Orientierung im Riesenreich etwas leichter

Schon jetzt in der Betaphase haben sich zahlreiche Spielervereine mit fester Satzung, die Gilden, gegründet. Ihre Zielsetzung besteht beispielsweise darin, Kriminelle zu jagen oder "Newbies" vor Unbill zu beschützen. Es ist verblüffend, wie ernst der Großteil der Teilnehmer sein Parallelleben nimmt – die ersten Gildenkriege hat Meridian schon hinter sich. Gut vorstellbar, daß schon bald Soziologiestudenten das Spiel als Forschungsobjekt nutzen werden.

In puncto Kosten wird 3DO fairerweise statt Stundengebühren für die Verbindung zum "Meridian 59"-Server einen monatlichen Pauschalbeitrag von ca. 20 bis 30 Mark verlangen. Hinzu kommen die Anschaffungskosten für die Software, die sich auf übliche 100 Mark belaufen werden. Unsere Version war zwar im Prinzip fix und fertig, einem regulären Test unterziehen wir das Spiel wegen fehlender Referenzprodukte jedoch nicht. Voraussichtlich liefern wir eine Wertung nach, sobald die ersten Konkurrenten (vor allem "Ultima Online") verfügbar sind. Gerade grafisch wäre unserer Meinung nach noch eine Steigerung möglich, vom Gameplay her weiß "Meridian 59" jedoch zu überzeugen. *us*



Geben ist besser als nehmen!



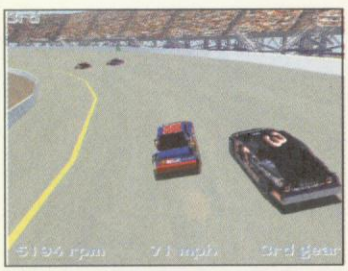
SYNDICATE WARS™ der gewaltige Nachfolger von Syndicate™ erhältlich für PC CD

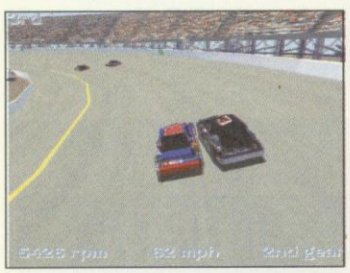
BULLFROG®
PRODUCTIONS LTD

http://www.Bullfrog.uk.com Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. Syndicate Wars ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

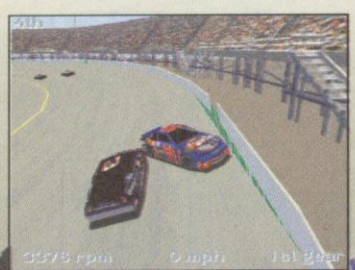
NASCAR R
Days of

Zwei Jahre hat's gedauert, nun gibt es den NASCAR-Racing-Nachfolger: Schneller, besser, aber immer noch NASCAR





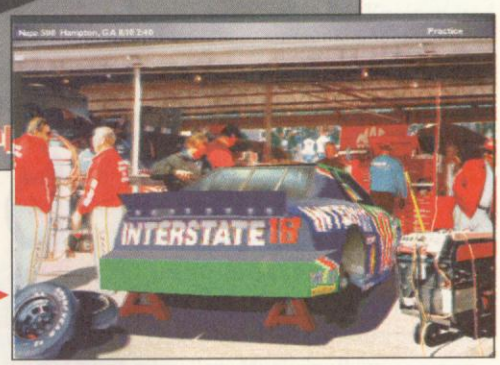








▲Ein Rennen aus der "Chase View"



Das Rennmenü gibt's jetzt mit eurem persönlichen 3D Boliden ▶





Das Paint-Kit sieht nicht nur gut aus, sondern macht auch Spaß

Ein klein wenig bequem sind sie schon, die Amerikaner. Da fahren während der NASCAR Rennen die flotten, knapp 700 PS starken Kisten doch tatsächlich brav im Kreis, nur damit jeder Zuschauer auch jedes Überholmanöver und jeden Rempler begutachten und auf amerikanische Art und Weise beurteilen kann. Schöne lange Kurse und neckische Schikanen sind in NASCAR Rennen ungefähr so selten, wie ein Sieg von Heinz Harald Frentzen in der Formel 1. Das Leben eines NASCAR-Fahrers spielt sich stets zwischen zwei Stoßstangen ab: Die eine gehört dem unmittelbar vor ihm herfahrenden Vordermann und die zweite dem Verfolger, der ebenfalls nur knapp einen Meter entfernt ist. Gut für die Zuschauer, denn bei den NASCAR-Rennen ist immer was los und wenn es mal kracht, dann gleich richtig. Die Bostoner Rennfreaks von Papyrus, jetzt übrigens auch ein "Part" der "Sierra Family", haben sich aufgerafft, das erfolgreiche "NASCAR Racing" von 1994 noch weiter zu verbessern und wollen zu Weihnachten mit dem neuen Flitzer fertig sein. "NASCAR Racing 2" bietet dabei natürlich alles, was der Vorgänger bot und wie immer, etwas mehr. Über diesmal 16 Rennstrecken des Winston

RACING 2
Thunder

Cups geht's mit dem Team und Auto eurer Wahl. Zudem sind jetzt zwei Fun-Kurse installiert, in denen ihr sowohl echte Landschaften mit Bäumen (!) bewundern als auch Schikanen (!!) erleben könnt. Die Spielmodi sind dabei mit denen des Originals identisch: Entweder fahrt ihr ein paar Testrennen oder eine Meisterschaft der 96er Saison über 32 Renntage. Der Multiplayer-Modus ist ebenfalls wieder integriert, allerdings dürfen jetzt bis zu acht Kumpels im Netzwerk gegeneinander antreten und sich von der Piste schubsen. Bis zu 38 Fahrer sind dabei gleichzeitig auf der Strecke, die in herkömmlicher 3D Grafik dargestellt wird und für die Neuauflage nur oberflächlich überarbeitet wurde. Die Optik der Strecken wurde mit noch mehr Texturen aufgepeppt, und endlich ist auch ein bewölkter Himmel zuschaltbar. Replay-Funktion und die verschiedenen Ansichten während des Rennens kennen wir allerdings schon aus Teil Eins. Brandneusind dagegen im zweiten "NASCAR Racing" die sogenannten Spotter. Diese netten Kollegen sitzen auf erhöhten Positionen, überblicken das ganze Rennen und halten mit euch ständig Verbindung über Funk. Sie geben den Fahrern Hinweise, welche Plazierung gerade erreicht wurde, ob ohne Gefahr überholt werden kann und wenn, auf welcher Seite. Sie sind sozusagen sprechende Rückspiegel. In "NASCAR Racing" sind sowohl die Spotter als auch der Chefingenieur an der Box, der ebenfalls Tips gibt, mit euch verbunden und reden fast ohne Pause. Wem die Flitzer mit den hunderten Werbelogos, für die Papyrus übrigens jeweils Lizenz-Genehmigungen einholen mußte, nicht individuell genug sind, der vertraut sich dem eingebauten Paint-Kit an. Damit ist es äußerst einfach, seinen Wagen, sein Team und die Texturen des Flitzers zu bearbeiten oder ganz neu zu designen.

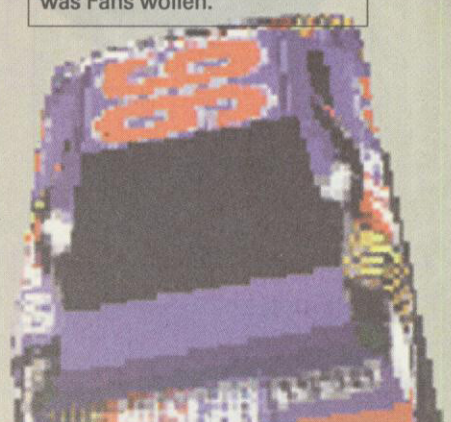
Wenn Papyrus nicht am Multiplayer-Modus hängen bleibt, wird "NASCAR Racing 2" rechtzeitig zu Weihnachten in den Läden stehen, aber derzeit verliert man im Boston die meiste Zeit mit spannenden 8-Spieler-Duellen, die man nach Ansicht der Macher "nicht lange genug testen kann". Eine Firmeninterne NASCAR-Liga wird mit schon fast deutscher Penibilität geführt. *kn*

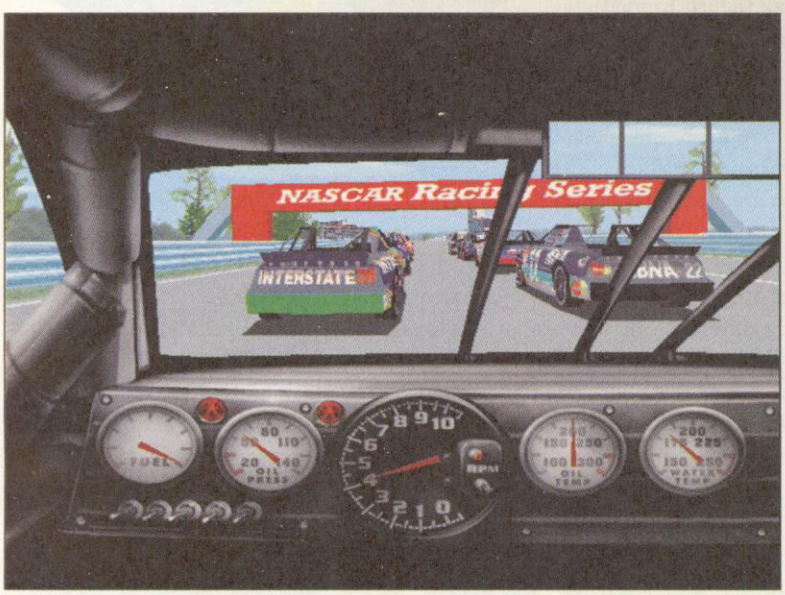


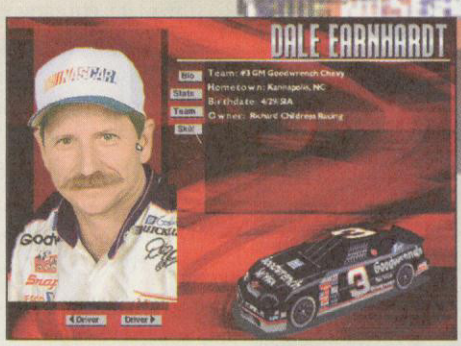
Die Bilder der Rennstrecken werden bei Papyrus weder gerendert noch digitalisiert, sondern Pixel per Pixel gemalt

NASCAR im Netz

Wer meint, in Deutschland bekomme er nicht genug Informationen, sollte unbedingt nach einem Internet-Provider Ausschau halten. Dank der sehr schönen WWW-Site "NASCAR Online" (**www.nascar.com**) ist man ständig über die neuesten Entwicklungen im Winston Cup, in den Busch Series oder in den Craftsman Truck Series informiert. Ob aktuelle Fahrertabelle, Statistiken eines Teams oder Genaueres über eine Strecke – "NASCAR Online" bietet alles, was Fans wollen.







Dale "The Intimidator" Earnhardt ist zur Zeit der beste NASCAR- Fahrer

Einer der Fun-Kurse aus der Fahrer-Perspektive

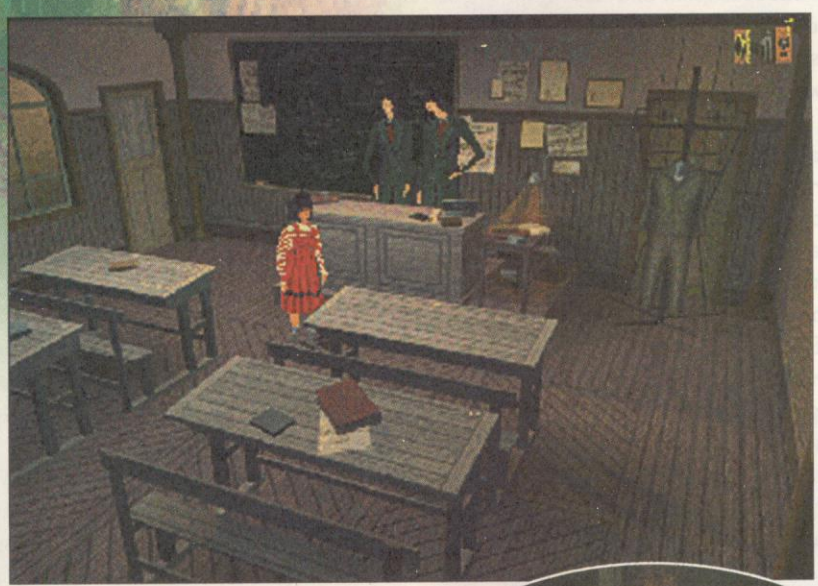
NASCAR Racing 2
Genre
Rennspiele
Hersteller
Papyrus/Sierra
Erscheinung geplant
Dezember '96

Bilder auf

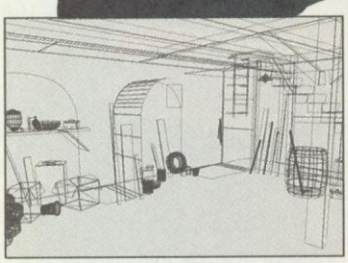
DIE STA VERLOREN

Filmumsetzungen haben einen umstrittenen Ruf. Kann Psygnosis daran etwas ändern?

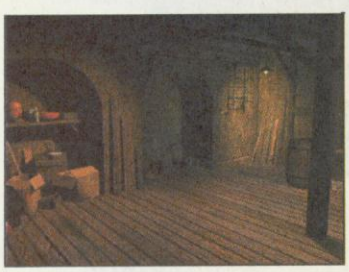




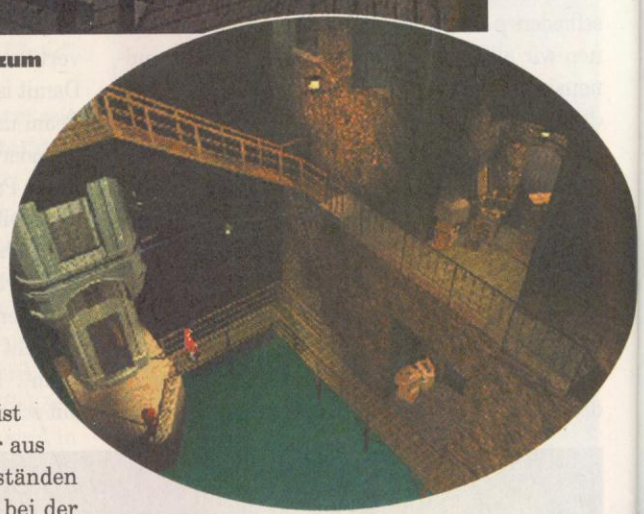
"Octopuss" zwingt Miette zum Diebstahl







Ein Hintergrund entsteht: Zuerst als Drahtgitter, dann folgt die Abstimmung der Beleuchtung und schließlich werden Texturen aufgelegt



Für Sets wie dieses standen die Londoner Docks des 19. Jhdts. Pate

Denrée, wo bist Du? So sehr er sich auch bemüht, One kann seinen kleinen Bruder nicht finden. Der hünenhafte Naivling ist am Boden zerstört. Wird er ihn jemals wiedersehen? Als One die Hoffnung schon fast aufgegeben hat, lernt er die zehnjährige Miette kennen. Da sie im Waisenhaus lebt, ist ihr nicht entgangen, daß täglich Kinder aus der Umgebung unter mysteriösen Umständen verschwinden. Miette entschließt sich bei der Suche zu helfen; nicht nur aus Mitleid mit dem unbeholfenen One, sondern auch, weil sie hofft, so ihrem traurigen Schicksal zu entfliehen. Denn das "Waisenhaus zu den drei Tauben" behandelt seine Schutzbefohlenen schlecht. Es wird geleitet vom "Octopuss", zwei siamesischen Zwillingsschwestern, die die Kinder einzusperren drohen, wenn sie nicht ständig durch die namenlose Hafenstadt ziehen und Einbrüche verüben.

Bei der Fahndung nach den Verschollenen hat Miette gegen enorme Widerstände zu kämpfen. Außer mit der Ignoranz ihrer Mitmenschen, die einer zehn Jahre alten Göre und ihrem spinnerten Gefasel kein Vertrauen schenken wollen, legt sie sich unter anderem mit den "Zyklopen", einer Sekte fanatischer Blinder, an. Letztendlich gelangt sie dennoch auf die richtige Fährte: Eine ausgediente Bohrplattform vor der Küste, dorthin sollen Denrée und die anderen verschleppt worden sein. Drahtzieher der Entführungsserie ist Dr. Krank. Seinem Namen macht dieser zynische Außenseiter alle Ehre, denn er leidet an einem höchst seltsamen Gebrechen, des ihn im Zeitraffertempo altern läßt: Er kann nicht träumen. Um diesen folgenschweren Mangel zu kompensieren und seine Jugend zurückzuerlangen, entwickelte der Wissenschaftler in seinem rostigen Labor Apparaturen, mit denen er den gekidnapten Knirpsen ihre Träume raubt.

DT DER EN KINDER



Weltpremiere: Erstmals agierten in einer "Motion Capture"-Sequenz drei Schauspieler gleichzeitig.

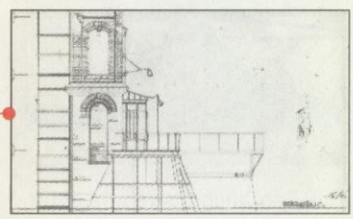
"Die Stadt der verlorenen Kinder" ist das Adventure zum gleichnamigen Film des Regieduos Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro. 1995 eröffnete dieser von Kritikern wegen seiner opulenten visuellen Umsetzung geschätzte Streifen die Filmfestspiele von Cannes. Was Leinwand- und Monitorversion des skurrilen "Märchens für Erwachsene" gemeinsam haben, ist ihr Herkunftsland Frankreich. Von Anfang an waren beide Projekte deshalb eng miteinander verknüpft. Schon im Juni '94 besuchte das Programmierteam die Dreharbeiten und fing dort erste inspirierende Eindrücke ein. Um das Flair der Kinovorlage auch wirklich originalgetreu übertragen zu können, gab es zudem personelle Unterstützung: Marc Caro stellte sich als künstlerischer Berater zur Verfügung, die Musik stammt von Angelo Badalamenti, der zuvor schon "Twin Peaks" oder "Blue Velvet" akustisch bereicherte. Set Director Jean Rabasse steuerte seine **architektonischen Skizzen** bei, damit die Stadt als 3D-Modell im Computer generiert werden konnte. Viele der Schauplätze des Spiels sind mit denen des Films identisch, andere wurden eigens neu erschaffen.

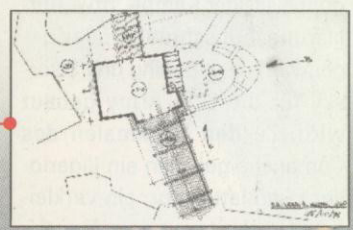
Wie soeben erwähnt, ist das postindustrielle Stadtbild, das als Kulisse dient, dreidimensional aufgebaut. Sämtliche der insgesamt über 150 Hintergrundgrafiken wurden auf SGI-Workstations mit dem Renderer "Softimage" in Szene gesetzt. Die Charaktere sind hingegen texturierte Polygonobjekte, die je nach aktueller Beleuchtungssituation mal heller, mal dunkler dargestellt werden. Bei den Animationen wurde das mittlerweile sehr beliebte "Motion Capturing"-Verfahren eingesetzt. Damit Miette immer im Bilde ist, gibt es nach "Alone in the Dark"-Manier an jeder Location mehrere starre Kameras, zwischen denen entweder wie gewohnt automatisch, oder aber manuell umgeschaltet wird.

Die Spieleindustrie der "Grande Nation" hat auf dem Sektor 3D-Adventures einen ausgezeichneten Ruf zu verteidigen. Mit diesem Vertreter könnte die Krone des Klassenprimus´ wieder einmal in französische Hände fallen. *us*

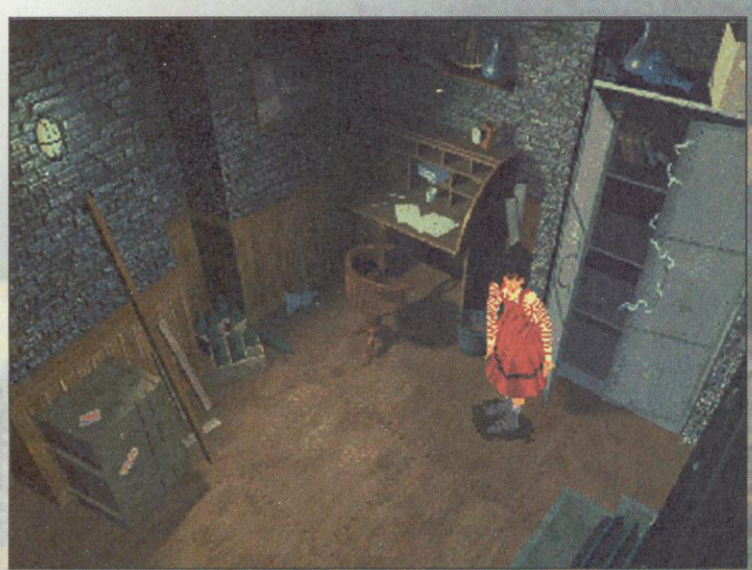


Der griesgrämige alte "Peeler" hat nicht das Geringste für Kinder übrig





Die Stadt der verlorenen Kinder
Genre
Adventure
Hersteller
Sony/Psygnosis
Erscheinung geplant
Januar '97





Die Kameraperspektiven sind zwar starr, jedoch könnt ihr an vielen Stellen wählen, aus welcher Sicht ihr das Geschehen beobachtet

Spitzengrafik, Videos und Netzwerkunterstützung zeichnen den 3. Comanche aus



In SuperVGA könnt ihr dem Piloten sogar bei der Arbeit im Cockpit zusehen.

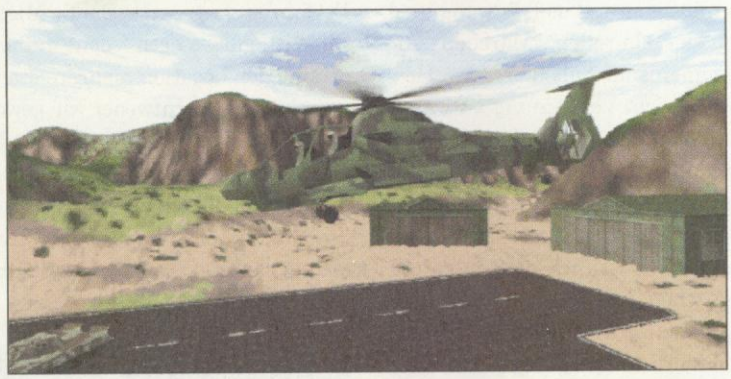
COMANCHE 3

RAH-66



Der Comanche ist ein leichter, doppelsitziger Kampf-, bzw. Aufklärungshubschrauber, der gegenwärtig von Boeing und Sikorsky für die U.S. Army gebaut wird. Zu den Merkmalen des Comanche gehören ein lagerloser Fünfblatt-Rotor, ein verkleideter Heckrotor und umfangreiche Stealth-Eigenschaften. Dazu tragen das einziehbare Fahrwerk, die Waffenstationen und ein geringer Radar-Querschnitt bei. Um den Helikopter auch bei ungünstigen Wetterbedingungen einzusetzen, verfügt er über FLIR (Forward-Looking Infrared) und Restlichtverstärker. Bei Kampfmissionen kann der Comanche neben den vom Apache bekannten Laser Hellfire auch Stinger Luft-Abwehrraketen und die ungelenkten 70mm Hydras benutzen. Eine 20mm-Kanone vervollständigt das Arsenal. An kurzen Zusatzflügeln können weitere Waffen befestigt werden.

Comanche 3
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Novalogic
Erscheinung geplant
Ende Oktober '96



Das RAH-66 Team startet zu neuen Heldentaten

Grafisch total runderneuert startet der einst richtungsweisende Voxelcopter in die dritte Runde. Neben dem stark verfeinerten Voxelspace 2 erwarten den Piloten diesmal neun verschiedene Auflösungsoptionen, genügend Rechenpower vorausgesetzt und extrem realistische Objektgrafiken. Sowohl die Fahrzeuge als auch Gebäude und Bäume (!) präsentieren sich höchst detailliert und in fein texturierten Polygonen.

Spielerisch hat sich relativ wenig getan, noch immer fliegt der Hubschrauber mit einem Waffenarsenal durch die Gegend, das einer B-52 Konkurrenz machen würde. Auch die Auswahl wurde kaum verändert, so verfügt der Pilot über lasergelenkte Hellfire Panzerabwehrrakten, hitzesuchende Stinger Luftabwehrraketen, ungelenkte 70mm Hydra Flugkörper und die in einem Turm gelagerte 20mm Bordkanone. Zu den Gegnern gehören, neben den obligatorischen Mi-24 Hind und KA-50 Hokum, auch die deutsch-französische Koproduktion PAH-2 Tigre/Uhu. Am Boden sorgen diverse Flak- und Artilleriegeschütze für zusätzlichen Ärger. Die neue Cockpitsicht hat nichts mehr mit der Sparinstrumententafel des Urprogramms gemein. Neben zwei bekannten Multifunktionsdisplays kommt diesmal auch ein IHADSS-System zum Einsatz. Dieses System spiegelt alle wichtigen Daten über ein kleines Monokel direkt in das Auge des Piloten. Erstmals wurde auch die Echtzeitberechung von Licht und Schatten in das Cockpit miteinbezogen. Natürlich hat Novalogic auch nicht auf das heimelige Grün der Nachtsichtgeräte verzichtet. Schon jetzt sind mehrere verschiedene Landschaftstypen zu sehen. Neben einer Wüsten-Grassteppen-Mischung, entführt eine schneebedeckte Tundragegend die Helicoptercrew in eisige Regionen. Nach ein paar Trainingsmissionen warten zwei komplette Feldzüge (inklusive Story) darauf, erfolgreich beendet zu werden. Im Moment ist Novalogics Hubschrauber noch ein echter Schluckspecht in Sachen Megahertz. Nur unter Verzicht auf einige Details konnte sich der Drehflügler überwinden, ruckelfrei abzuheben. Hoffentlich treibt ihm Novalogic den übermäßigen Hardwarehunger bis zum endgültigen Erscheinen noch aus... *bru*



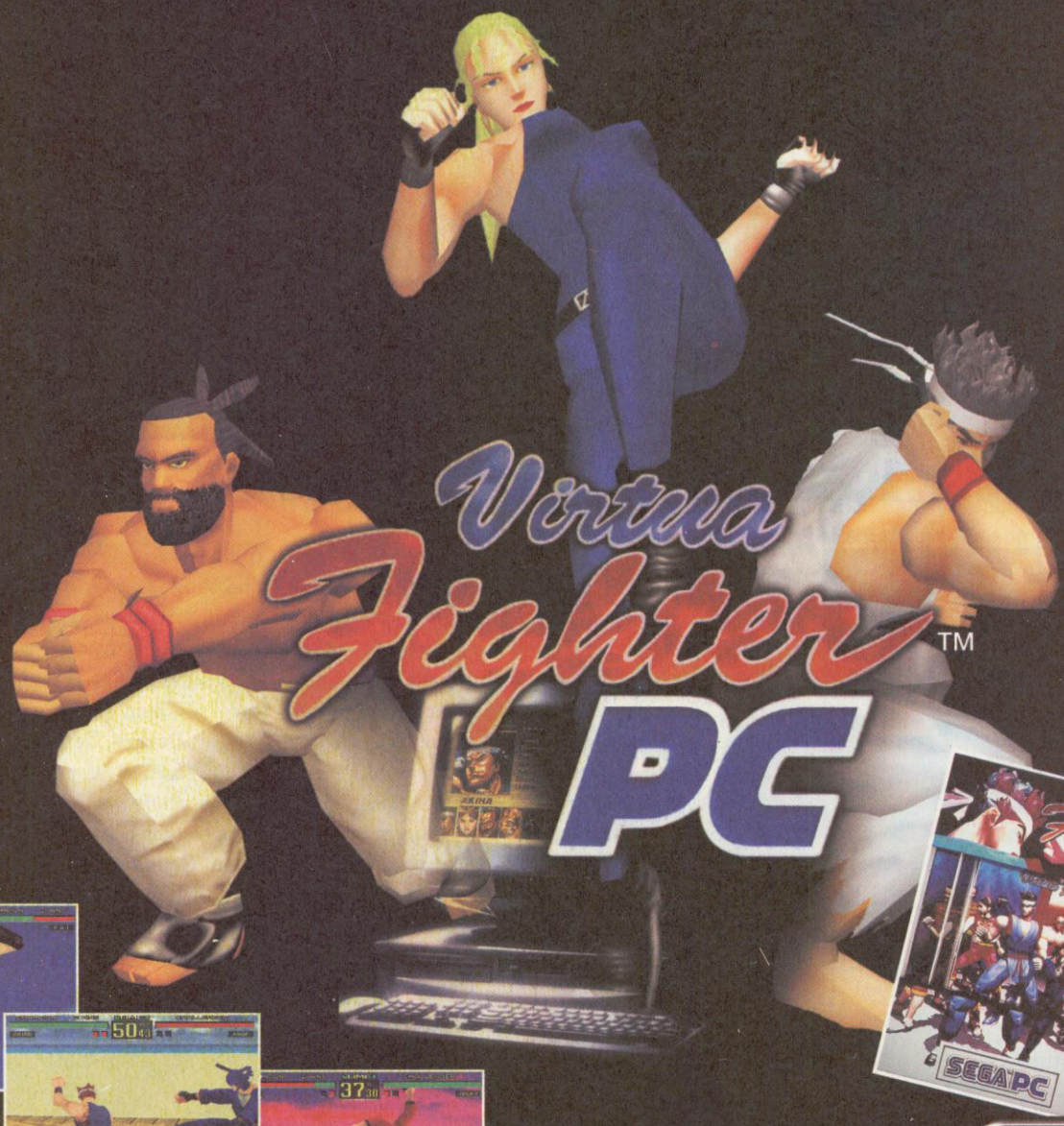
Wunderschön, das Objekt der Begierde über der Wolkengrenze.

BRAND FACTORY

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.





JETZT ERHÄLTLICH!

INTERNET: http://www.sega.com

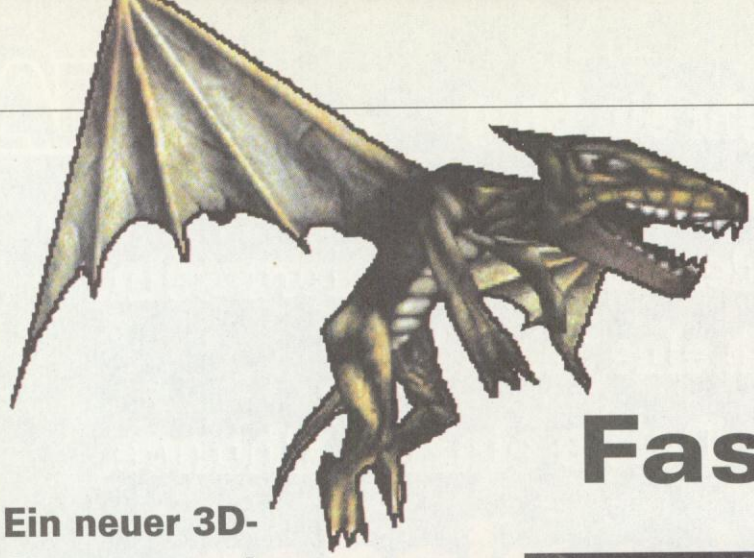
...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen, Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: *„Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"*. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC – wir haben für jeden ein Exemplar.

REQUIRES PENTIUM® PROCESSOR 75Mhz+ 16 Mbyte+ recommended Windows 95

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

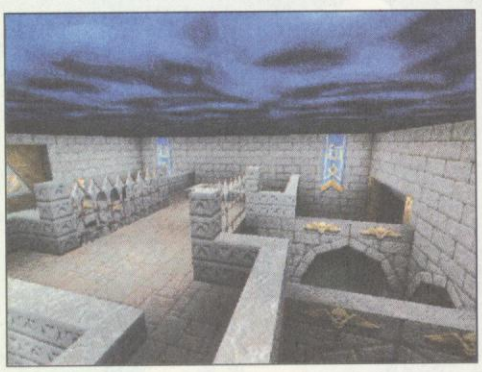
Im Vertrieb von avalon

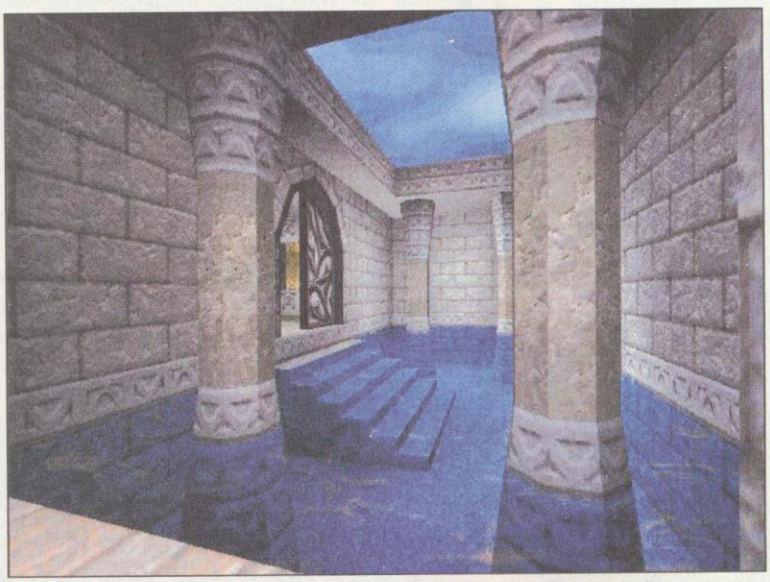


UN

Fast zu schön,

Ein neuer 3D-Shooter macht durch spektakuläre Grafik auf sich aufmerksam





▲ **Transparente Wasseroberflächen erlauben ganz neue Fallen**

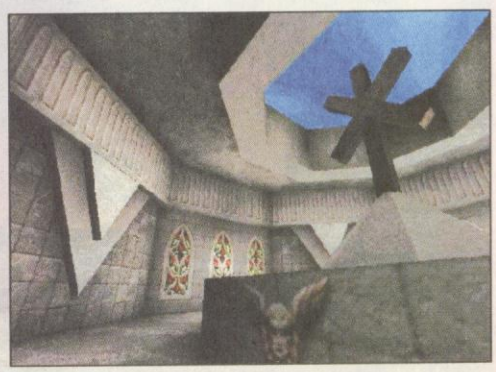
◀ **Ein Burglevel von oben: Die Grafik wirkt fast fotorealistisch**



Sieht fast aus wie das Alien der „Predator"-Filme



Vor den großen Herstellern habe ich keine Angst – LucasArts, Microsoft etc. Was ich fürchte, sind zwei Typen, die still und leise in einer Garage arbeiten und das kommende große Ding machen, das uns wirklich alt aussehen läßt". Zitat Jay Wilbour, Manager von id Software. Der Mann weiß meist, wovon er spricht. Allerdings hatte auch er nicht, wie wohl kaum jemand, Epic Megagames auf seiner Rechnung: Die Company, bislang eher für mittelprächtig-soliden Spielspaß wie „Jack Jackrabbit", „Jill of the Jungle" oder „Fire Fight" bekannt, bastelt schon seit rund drei Jahren an einem Werk, das die scheinbar festgefügte Welt der 3D-Shooter auf den Kopf stellen könnte. „Unreal" heißt das Programm, und was davon an ScreenShots zu sehen ist, was an Gerüchten und Informationen kursiert, klingt mehr als nur vielversprechend. Zuerst einmal: „Unreal" spielt sich grundsätzlich wie die bekannten Programme von id Software oder 3D-Realms. Level erkunden, auf Monster treffen, auf Monster schießen, weiter geht's. Das Ganze findet statt auf einem fremden Alien-Planeten, ein Gefängnistransport mit dem Helden – genauer der Heldin, zur Abwechslung übernimmt man die Rolle einer kampfbereiten Frau – legt dort eine Bruchlandung hin, nur der Spieler überlebt. Das Szenario erinnert durch fremde Technologie und zahlreiche Fantasy-Elemente an eine Mischung aus Filmen wie Predator, Stargate und Alien. Natürlich reagiert praktisch die ganze Welt der Außerirdischen feindlich auf den Eindringling. Was in anderen 3D-Ballereien ein Level ist, dem entsprechen in „Unreal" ganze Häuser, Burgen, Tempel oder Mienen: Bis weit an den Horizont erstrecken sich die Bauwerke, der Übergang von Level zu Level ist fließender als in bislang bekannten Spielen, nur aus technischen Gründen – Arbeitsspeicher ist nicht unendlich groß - muß gelegentlich, mit kurzen Zeitverzögerungen, nachgeladen werden. Über die Planetenoberfläche kann man sich frei bewe-



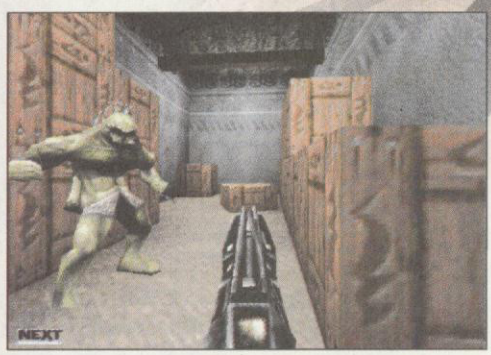
Ein seltsam geformtes Kreuz, vermutlich in einer Tempelanlage

REAL
um wahr zu sein?

gen und dann ganz nach Gusto eines der Gemäuer betreten. Wie die „Unreal"-Welt bestehen auch alle Gegner vollständig aus 3D-Polygonen und bewegen sich lebensechter als in bisherigen Programmen. Zum Vergleich: Kämpfen die Monster in id Softwares letzter Veröffentlichung noch mit 30-90 Animationsphasen, sollen es in „Unreal" mindestens 300 sein. Außerdem können jedem Unhold ganz bestimmte Verhaltensweisen zugewiesen werden, so ist etwa der eine Vertreter seiner Sippe besonders defensiv eingestellt, während sich der andere – für den Spieler vorher nicht erkennbar – mit Gebrüll auf sein Opfer stürzt. Epic will in das Programm ein Inventory einbauen, mit dem man nicht nur Waffen, sondern auch sonstige Gegenstände wie Taschenlampen oder magische Artefakte sammelt, die den Spieler auf Wunsch in die Gestalt eines der Aliens morphen lassen.



Die Knarre steckt fast schon in der Nase



Der „Predator" in einer Lagerhalle

Eine der größten Fragen zu „Unreal" sind derzeit die Rechneranforderungen. Sicher ist nur: Das Programm läuft erst ab der Pentium-Klasse, nur unter Windows 95 und nutzt die Microsoft-Spieleumgebung „Direkt X". 3D-Beschleunigerkarten und Intels **MMX-Systemarchitektur** werden unterstützt, sind aber nach derzeitigem Informationsstand kein Muß. Unter optimalen Bedingungen bietet „Unreal" eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten bei 16 Bit Farbtiefe. Alle Arten von Multiplayermodi sind vorgesehen, sowohl über Modem, lokale Netzwerke und Internet; die maximale Spielerzahl ist unbegrenzt. Noch ist „Unreal" sehr „unwirklich" und längst nicht fertig, das Programm wird erst Anfang bis Mitte 97 erscheinen. Vermutlich wird sich das ein oder andere Detail bis dahin noch ändern: Sobald wir mehr wissen, berichten wir natürlich. *ste*

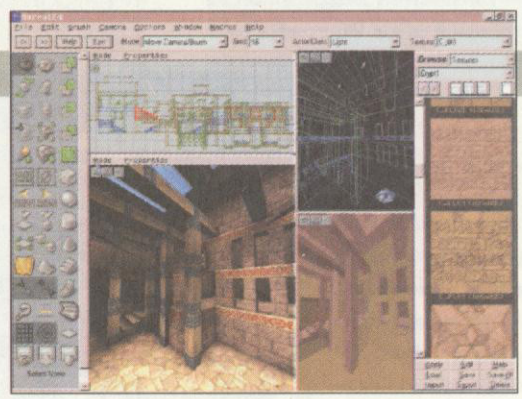
MMX

Steht für „Multi Media eXtensions" und ist eine neue Systemarchitektur von Chiphersteller Intel, von der insbesondere auch Computerspiele profitieren werden: Der Hauptprozessor versteht 57 neue Befehle, die größere Mengen von Byte-Ketten gleichzeitig verarbeiten und so die Leistungsfähigkeit des Rechners deutlich hochschrauben. Die Programmierer von „Unreal" berichten, daß ihr Werk auf einem MMX-System etwa drei- bis viermal schneller als auf normalen PCs läuft. Um die neue Technik überhaupt nutzen zu können, muß Software speziell auf MMX-Bedürfnisse hin kompiliert werden. Die ersten MMX-Rechner sollen etwa zum Jahreswechsel in den Läden stehen.

Unreal
Genre
Action
Hersteller
Epic Megagames
Erscheinung geplant
Anfang/Mitte '97

UnrealEd

Besonderen Wert legt Epic Megagames auf „UnrealEd", den beiliegenden Leveleditor. Anders als bisherige Editoren wird dieser wesentlich einfacher zu handhaben sein: Anstatt einen Level umständlich aus Begrenzungen wie Wänden oder Umrissen aufzubauen, arbeitet der Designer in „UnrealEd" nur mit fertigen Objekten ähnlich Legosteinen. Beispiel: Zuerst wird ein großer Würfel in den Raum gestellt, in den kommt ein kleinerer, leerer Würfel – schon wartet eine große Halle. Um einen Eingang zu bauen, entfernt man aus der Hülle einen weiteren kleinen Würfel, und fertig ist ein zwar sehr einfaches, aber funktionierendes Haus. Natürlich gibt es nicht nur Würfel, dem Programm liegt eine umfangreiche Bibliothek mit fertigen Objekten bei. Die Shareware-Version enthält einen im Funktionsumfang stark eingeschränkten, die registrierte Fassung einen weitgehend nutzbaren „UnrealEd" und für runde 100 Mark gibt's das Programm, mit dem die professionellen Epic-Leveldesigner ihre Arbeit machen.



UnrealEd: Das Windows-95-Porgramm erlaubt das Aufstellen von Leveln für den kommenden 3D-Shooter auf einfachste Art

BUNDESLIGA
Das Softwareleder

Deutschlands erfolgreichste Spieleserie geht in seine vierte Saison



Nachgebildete Spielerportraits sorgen für eine stärkere Bindung zu den eigenen Kickern



Der Werbeblock wurde vor allem grafisch aufpoliert



Im Kalender sieht man sich die Spieltage an und verschiebt ggf. eine Partie



Die taktischen Möglichkeiten umfassen alles Wesentliche

Daß Fußball zumindest in Deutschland die schönste Nebensache der Welt ist, zeigte sich anno 1994 auch bei den Computerspielen. Annähernd 200 000mal ging der Bundesliga Manager Hattrick über den Ladentisch und fand seine neue Heimat in den Amigas und PCs dieser Republik. Und dies, obwohl der mit "BMH" abgekürzte Hit alles andere als ungeschoren durch die Kritik kam. Für spöttische Kommentare sorgte unter anderem der Optionsbildschirm, knapp 150 unkommentierte Schalter warteten nur darauf, den Benutzer gründlichst zu verwirren. Ausgiebieges Kopfschütteln rief auch die seltsam anmutende Verkaufspolitik von Software 2000 hervor, ein überfälliges Update, ein wenig hilfreiches Strategiehandbuch und den bei anderen Programmen "serienmäßig" eingebauten Editor nachträglich teuer zu verscherbeln. Doch die Eutiner haben offensichtlich gelernt. So wird die 97er Auflage kaum mit neuen Features aufwarten (es fällt allerdings auch keines weg), sondern die eh schon überbordende Optionsflut des BMH in atmosphärische Grafik, eine sorgfältig ausgenutzte DFB-Lizenz und intuitive Bedienung einbetten. Mit einbezogen hat man dabei tausende Vorschläge begeisterter und weniger zufriedener Fußball(manager)fans. So kommen sogar mit dem Bundesliga Manager Professional zu Grabe getragene, von den Anhängern aber liebgewonnene Merkmale wieder zu neuen Ehren. Nach dem Spiel bekommt zum Beispiel jeder einzelne Spieler sein Fett mittels einer



Die Handhabung des Stadionausbaus bleibt fast gleich. Neu dazu kommt jedoch ein Button, mit dem man die Auswirkung seines Bauauftrages schon mal im voraus besichtigen kann.

MANAGER 97
rollt wieder

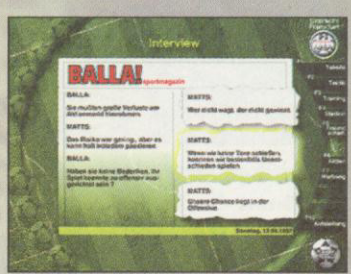
Note von Eins bis Sechs weg, eine Zeitungsmeldung faßt das Match nochmal kurz zusammen. Besonders viel Mühe gab man sich diesmal mit den Spielsequenzen. Sie werden erstmalig in echtem 3D dargestellt und sollen ähnliche Spannung wie eine echte Sportschau verbreiten, wozu auch die unendlich vielen, da in Echtzeit berechneten Torsituationen beitragen. Die Qual der Wahl zwischen den langweiligen Standardszenen und dem konfusen Reality-Modus wie im BMH fällt somit weg. Zweiter Grundpfeiler des neuen Konzeptes ist die von Grund auf überarbeitete Bedienstruktur. Statt einer kaum zu durchblickenden Iconwüste sind längs des linken Bildrandes **acht Tangobälle** zu sehen, die Zugriff auf die Hauptmenüpunkte gewähren. Nach Zugriff auf einen dieser acht Punkte wechseln sie ihre Funktion und zeigen die jeweils passenden Untermenüs bzw. sinnvollen Optionen anderer wichtiger Bereiche an. Das umständliche Sortieren der über drei Dutzend Icons auf dem Hauptbildschirm gehört also der Vergangenheit an. Zusätzlich dürfen die zehn Funktionstasten mit Menüpunkten eigener Wahl frei konfiguriert werden; sie sind an der rechten Seite des Bildschirms auch mit der Maus jederzeit erreichbar. Wie bereits eingangs erwähnt, will die Software 2000-Crew um den "Entwicklungschef" Werner Krahe diesmal die wertvolle und auch sauteure DFB-Lizenz besser ins fertige Programm integrieren. Die ortographisch korrekten Spielerkader auf dem neuesten Stand, Originalwappen und –embleme wohin man blickt und viel vereinsspezifisches Flair sollen trotz des Wegfalls des Amigas als Absatzmarkt für Stückzahlen über Niveau des Vorgängers sorgen. Die Bildchen der Originalstars enthielt die Lizenz jedoch nicht, die Rechte dazu werden in der Regel vom jeweiligen Spieler selbst gehalten. Bei über 750 Akteuren allein in den beiden Bundesligen verzichteten die Norddeutschen verständlicherweise auf die Fotos und versuchten mit einem Bildbearbeitungsprogramm die Originalköpfe möglichst perfekt nachzubilden. Wie gut das gelungen ist, was den Programmierern sonst noch so einfiel und ob sich der BM 97 so gut spielt wie er sich anhört, lest ihr in unserer großen Titelstory in der nächsten Power Play. *mg*



Ein nettes Intro stimmt auf die neue Manager-Saison ein. Ob den Bayern dann wohl wirklich so der Hut brennt?

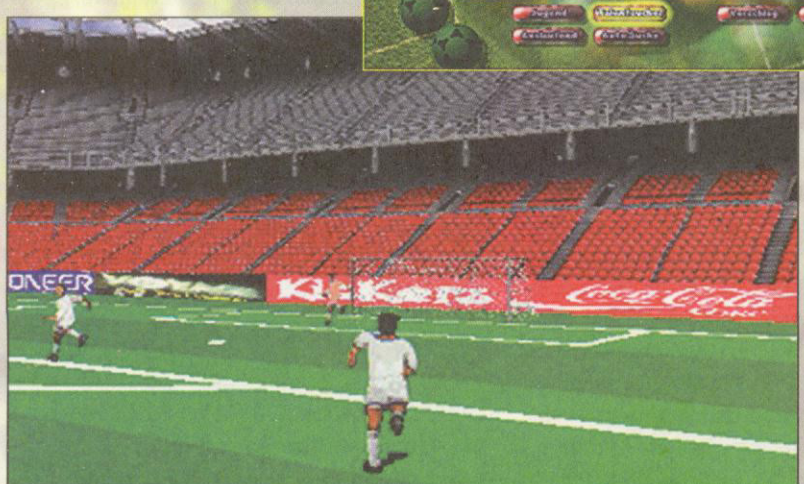


Jeder der vielen Wettbewerbe bekam eine eigene Introsequenz spendiert



Neu hinzugekommen sind gelegentlich abzuhaltende Interviews





Nach frischen Talenten darf auf vielfältige Weise gesucht werden

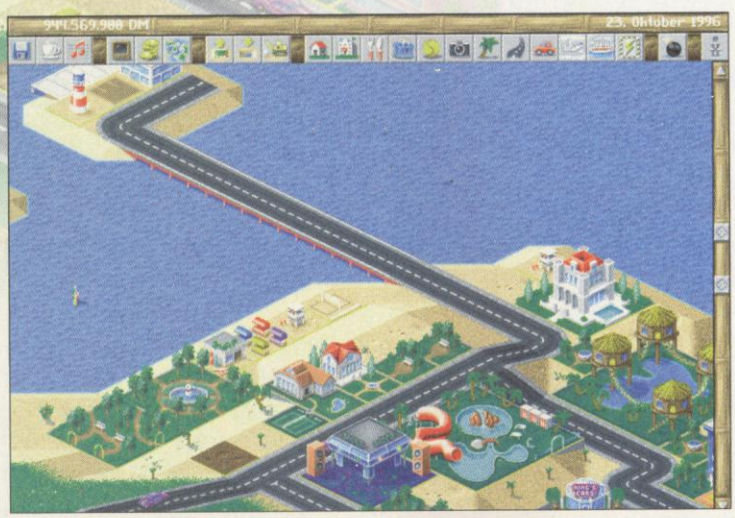
Bei den ständig neu berechneten Spielszenen macht das Zusehen Spaß

Bundesliga Manager 97
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
Software 2000
Erscheinung geplant
28. Oktober '96

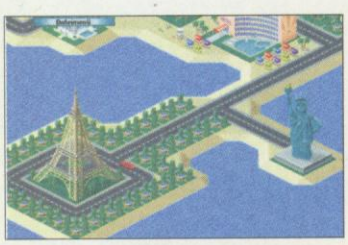
Internet: http://www.bomico.com

HOLIDAY ISLAND

Ferien am PC: Tourismus, Wirtschaft und Haifischflossen in einer neuen Simulation von Sunflowers



Schönen Urlaub: Ohne passende Infrastruktur geht nichts

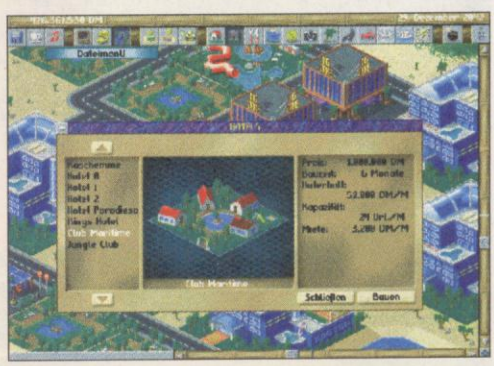


Eiffelturm und Freiheitsstatue vereint auf klein Mallorca



Statistiken informieren über den Ernst der Lage

Die Urlaubssaison ist überstanden und überall in Spanien, Griechenland und Italien atmen Touristikmanager, Hoteldirektoren und Kellner hörbar auf: Das Volk der Teutonen ist wieder im kalten Norden. Jetzt wird abgerechnet, was in den Kassen der Veranstalter übriggeblieben ist. Das Geschäft mit den drei Wochen Urlaub ist „Big Business", die Deutschen lassen sich das sommerliche Vergnügen was kosten. Sunfowers präsentieren demnächst mit „Holiday Island" eine Wirtschaftssimulation, in der es der Spieler als verantwortlicher Manager einer Ferieninsel zu Wohlstand bringen soll. Dazu muß auf einem unbewohnten Eiland die Infrastruktur so aufgebaut werden, daß sich die Feriengäste wie Zuhause fühlen. Die Anfänge sind bescheiden: Zwangsläufig reicht die Kohle nur für ein paar Zeltplätze, die eine Landstraße miteinander verbindet sowie einen Flughafen, Marke „Der Abenteuerurlaub fängt mit der Landung an". Im Verlauf wird mit steigender Finanzkraft massiv investiert: Tennisplätze, Golfanlangen und Luxushotels sorgen dafür, daß sich auch bessergestellte Gäste die Sonne auf den Bauch scheinen lassen. Wie im wirklichen Leben muß der König der Sandstrände mit harten Bandagen gegen die computergesteuerte Konkurrenz kämpfen, die sich auf Nachbarinseln breitmacht: Neben Werbeaktivitäten greifen gewissenlose Freizeitkapitäne auch zu unfairen Mitteln. Droht eine zu massive Abwanderung von Urlaubern, werden Schwimmer mit Haiflossen auf dem Rücken zum Nachbarstrand geschickt. Natürlich greift auch der Gegner zu solchen Mitteln: Um der Plage Herr zu werden, können „Baywatch"-Wachtürme aufgestellt werden und sorgen für Sicherheit. Als Attraktion für das zahlungswillige Volk darf man später neun Weltwunder auf der Insel aufbauen, von den Köpfen der Osterinsel bis zur Freiheitsstatue. Um zu gewinnen reicht es nicht, nur Geld zu verdienen: Das Spielziel läßt sich einstellen, zur Auswahl stehen etwa „Baue die ökologischste Insel", „Die meisten Luxusgäste „ oder „Errichte einen Surferstrand". „Holiday Island" präsentiert sich im Ton locker, wird aber eine im Kern ernsthafte und komplexe Simulation, in der man auf spielerische Weise die Großindustrie „Touristik" kennenlernt. Das Programm hat Ende November Premiere, Power Play wird natürlich ausführlich testen. *ste*



Hotelanlagen: Von der billigen Kaschemme bis zur Nobelherberge

Holiday Island
Genre
Wirtschafts-simulation
Hersteller
Sunflowers
Erscheinung geplant
Ende November '96

Gran Canaria

Fliegt mit Power Play-Tours und Sunflowers auf die Kanarischen Inseln! Zusatz-Chance: 5x ein handsigniertes "Holiday Island"

Wer sich im Zusammenhang mit der bevorstehenden Veröffentlichung von „Holiday Island" selbst ein Bild von einer modern gemanagten Ferieninsel machen möchte, den schickt das deutsche Softwarehaus Sunflowers mitsamt einer Begleitung an die sonnigen Strände der Kanarischen Inseln – neben dem Studium der dortigen Infrastruktur ist natürlich viel Zeit für ein ausgiebiges Sonnenbad.

Unsere Gewinner logieren für eine Woche in einem Hotel auf Gran Canaria, wo sie jeden Morgen einen herrlichen Blick über weiße Stände und ein kristallklares Meer genießen. Beste Voraussetzungen also, sich mal eine Woche grundlegend zu erholen und neue Kraft für fordernde Sessions am Computer zu tanken.

Außerdem haben weitere fünf Teilnehmer die Chance, je ein von den Programmierern handsigniertes "Holiday Island" zu gewinnen – sofort nach Fertigstellung wird es zugeschickt. Solche tollen Möglichkeiten gibt´s natürlich nicht umsonst. Ein wenig solltet ihr euch mit Gran Canaria wie auch mit „Holiday Island" schon auskennen und uns die folgenden zwei Fragen beantworten:

1. Wie viele Weltwunder darf der Spieler in „Holiday Island" auf seiner Insel aufbauen?

2. In welchem Ozean liegen die Kanarischen Inseln?

Einsendeschluß ist der 31.10.96 (Poststempel)

Der Gewinner wird aus allen richtigen Einsendungen per Los ermittelt. Voraussetzung ist, daß mindestens ein Teilnehnmer des Reise-Gewinns über 18 Jahre alt ist.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG sowie von Sunflowers und von Bomico sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

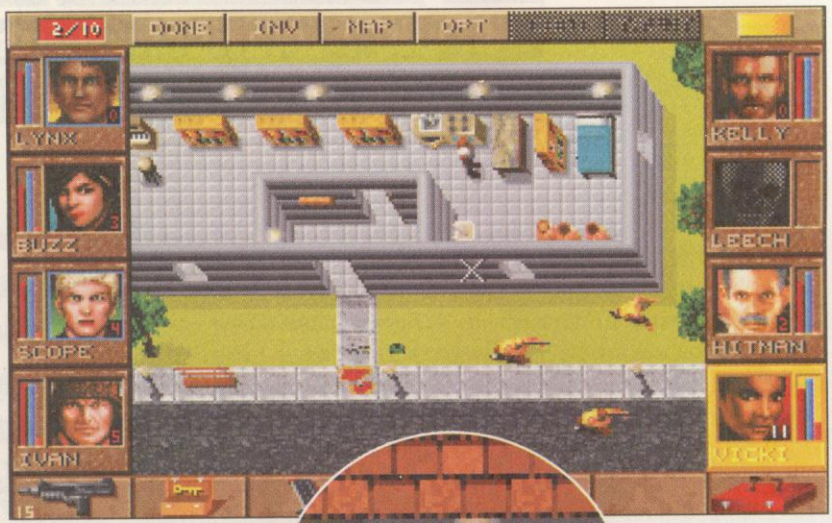
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort Holiday Island
Postfach 1304
85531 Haar bei München



DEADLY Jagged Alliance

Unser "Spiel des Jahres 1995" jetzt mit lange erwartetem Multiplayer-Modus





In der Stadt kann es neben Straßenkämpfen auch zu Nahkampfszenen kommen

ENCORE

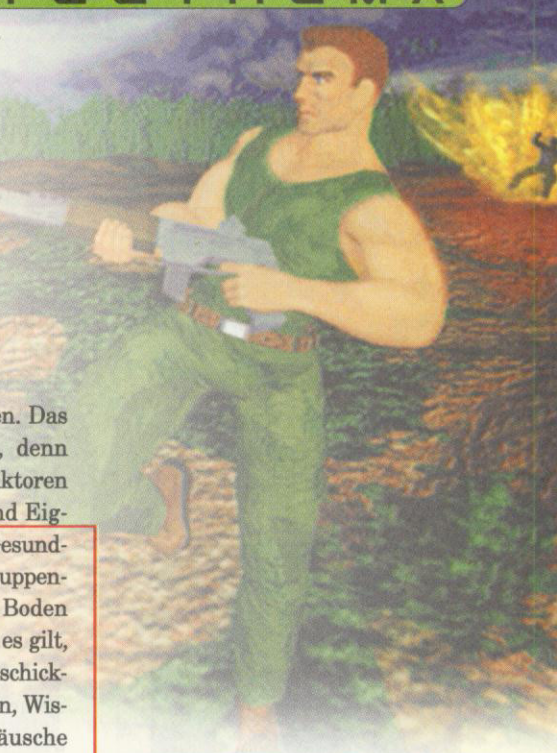
Wen es noch nach weiteren Szenarien und Kampagnen für "Deadly Games" gelüstet, kann auf Sir-techs Web-Page fündig werden. Die Adresse lautet: **http://www.sir-tech.com**

Das "Spiel des Jahres" ist ein großer Titel. Wir haben ihn 1995 an "Jagged Alliance" verliehen, da wir der Meinung sind, daß in diesem Jahr kein anderer Hersteller ein ähnlich fesselndes und liebevoll programmiertes Stück Spiele-Software geschaffen hat. Unsere Begeisterung galt einer gelungenen Verquickung der Genres Strategie, Wirtschafts- und Rollenspiel. Klingt noch nicht unbedingt innovativ und überzeugend, meint Ihr? Richtig, denn noch entscheidender für den durchschlagenden Erfolg des Newcomer-Programmierteams Madlab war die ungeheuer variantenreiche Fähigkeit der damals 60 Söldner miteinander zu kommunizieren, ja sogar unerwartet beziehungsabhängige Ereignisse im Spielverlauf auszulösen. Fast ebenso viele Sprecher liehen den Söldnern ihre Stimmen und das nicht nur für ein paar Zeilen Text pro Person. Nein, in beinahe jeder Situation überraschten die wilden Krieger mit passenden, teils witzigen, teils bissigen Kommentaren. In Kombination mit einer der besten, wenn nicht sogar DER besten künstlichen Intelligenz der Spielegeschichte präsentierte sich uns mit "Jagged Alliance" ein Produkt, das bis dato immer wieder Einzug in unsere Laufwerke hielt.

Bringt man es auf den Punkt, dann fehlten dem eigentlich nur zwei Dinge zur Perfektion: Eine etwas zeitgemäßere Grafik (sprich Super-VGA) und ein Multiplayer-Modus. Für das erstere Problem wird erst mit "Jagged Alliance II" Abhilfe geschaffen werden, doch das zweite Manko wurde schon heute behoben. "Jagged Alliance – Deadly Games" läßt euch endlich auch mit Freunden an einem Spielvergnügen der ganz besonderen Art teilnehmen, das nicht zuletzt durch die emotional bindende Sprachausgabe so tief berührt, daß Freundschaften der Kontrahenten auch im "echten" Leben gefährdet sind.

Wie bewerkstelligt man eine solch explosive Mischung? Entscheidet ihr euch für den Single-Player-Modus, liegt es an euch, ob ihr lediglich eines der 17 Einzelszenarios oder aber gleich die über 30 Missionen umfassende Kampagne angehen wollt. Seid ihr noch nicht mit "Jagged Alliance" vertraut, führt euch ein sieben Missionen umfassendes Tutorial behutsam und mit viel Erklärungen in die Materie ein. Wollt ihr hingegen mit mehreren Leuten spielen, kommt es darauf an, ob ihr zu zweit oder zu dritt oder gar viert seid. Für jede dieser Varianten gibt es Kampagnen oder anwählbare Einzelszenarien. In allen Fällen kann von einer Spieldauer von zirka einer Stunde pro Szenario ausgegangen

GAMES
Head to Head



werden, Neuanfänge aufgrund des gehobenen Schwierigkeitsgrades nicht eingerechnet.
Die Aufträge werden von eurem Vorgesetzten **Gus Tarballs** klar umrissen: Ihr sollt Geheimagenten aufspüren, Spione eliminieren, Pläne sicherstellen, Waffenlager plündern, Radarstationen sprengen usw. Für die Ausführung gibt es eine reiche finanzielle Belohnung. Das wichtigste für eine erfolgreiche Erledigung dieses Auftrags ist ein gut ausgewogenes Team, das sich außerdem im Rahmen eurer finanziellen Möglichkeiten bewegt. Zu diesem Zweck kontaktiert ihr vor Missionsstart A.I.M., eine Söldnervereinigung, die zum richtigen Preis den/die geeignete(n) Mann/Frau bereitstellt. Bis zu acht Leute könnt ihr euch aus den 70 Kämpfern aussuchen. Das sollte mit größter Sorgfalt geschehen, denn neben dem Gehalt sind neun weitere Faktoren mit Prozentangaben für die Qualität und Eignung des Söldners von Bedeutung. Die Gesundheit entscheidet, wie viele Treffer euer Gruppenmitglied einstecken kann, bevor es zu Boden geht. Beweglichkeit ist von Vorteil, wenn es gilt, ein Ziel vor dem Gegner zu erreichen. Geschicklichkeit hilft beim Umgang mit Stichwaffen, Wissen ermöglicht es, die Zeichen und Geräusche der Natur richtig zu deuten, was im Fall von Tretminen überlebenswichtig sein kann. Medizinische Kenntnisse werden benötigt, um sich selbst oder einen Kameraden zu **verarzten.**
Erfahrung mit Sprengstoffen ist sowohl beim Legen als auch beim Entschärfen von Fallen und







Rechts: Handgranaten sind ein probates Mittel, um Heckenschützen aus ihren Verstecken zu holen

SPURENSUCHE

Wenn ein Feind in eine unbekannte Richtung entschwindet, solltet ihr bei dessen Verfolgung ein waches Auge haben. In Wüstengebieten verraten Spuren im Sand den Zufluchtsort des Gegners.



Angeschlagene Feinde ziehen sich vernunfthalber oft zurück, bevor sie noch ihr restliches Leben aushauchen. Sie spürt man auf, indem man ihre Blutspur verfolgt, die sich auf blendend weißem Schnee natürlich besonders leicht und makaber ausmachen läßt.



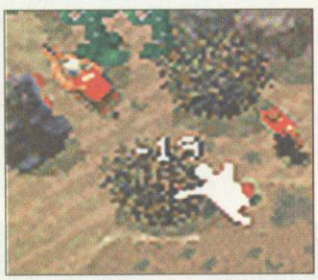
DIE MACHER

Wichtigster Mann hinter "Jagged Alliance" und auch "Deadly Games" ist Ian Currie (links), der als Chefdesigner und auch Hauptprogrammierer für den Löwenanteil der beiden Programme verantwortlich zeichnet. Er begann bereits 1991 damit, die Grundidee zur "Jagged Alliance"-Serie in Code umzusetzen. Verschiedene Entwicklungsstadien, in denen Verbesserungen und Neuerungen implementiert wurden, führten letztendlich zum jetzigen Produkt, mit dem Newcomer Ian die Vision eines einzigartigen Multiplayer-Spiels mit Strategie- und Rollenspielelementen verwirklichte.
Alex Meduna (rechts) ist das "Gehirn" der außerordentlichen künstlichen Intelligenz, die auch jede Single-Player-Session zu einer echten Herausforderung werden läßt. Wie sein Ausspruch, "ich könnte diesen Code tausend Jahre studieren und immer noch nicht ganz begreifen", vermuten läßt, hat er sich dabei selbst übertroffen.





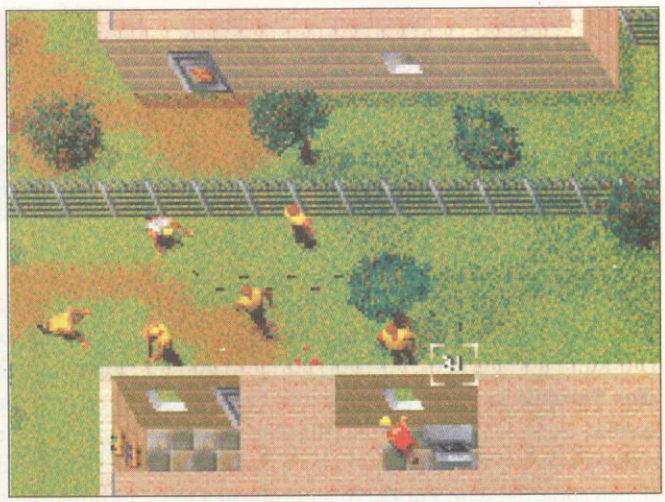
Ihr unterbrecht den Zug des Gegners und zieht ihm 60 Lebenspunkte ab: tot!



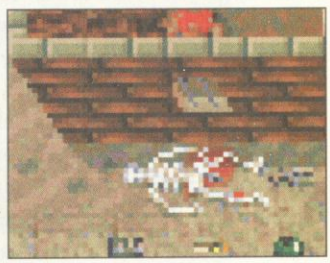
Bei Treffern leuchten die Opfer kurz weiß auf

Sprengsätzen von Nutzen. Vor allem handwerkliches Geschick ist unabdingbar, wenn durch eine hohe Benutzung unbrauchbar gewordene Waffen und Gegenstände repariert werden sollen. Wohl wichtigste Fähigkeit ist die Treffergenauigkeit, die "Visitenkarte" eines jeden Schützen im Felde. Die allgemeine Erfahrungsklasse gibt Aufschluß über den Status des Söldners in der A.I.M.

Da natürlich jeder der Mitspieler die beste Auswahl an Söldnern sein eigen nennen will, kommt es häufig vor, daß mehrere die Dienste ein und des selben beanspruchen. In diesem Falle entscheidet das Programm manchmal zugunsten des schnellsten Arbeitgebers oder aber, der betreffende Söldner läßt sich mit seiner Entscheidung Zeit, bis alle Angebote eingetroffen sind. Jetzt muß ein jeder Interessent eine Zusatzsumme bieten, über



In der Giftmüllanlage



Verstorbene Söldner hinterlassen ihr Inventar

DIE ZEHN NEUEN SÖLDNER



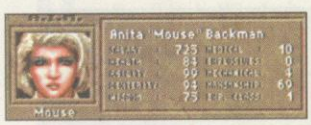
Wichtigster Neuzugang ist die Scharfschützin Sheila **"Scope"** Sterlin. Als sie noch Mitglied der British Special Forces war, übte sich Sheila im Häuserkampf in Belfasts unruhigen Straßen.



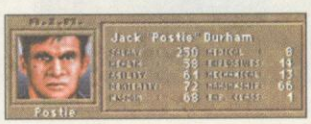
J.P. **"La Malice"** Viaus war Türsteher eines Stripclubs in Quebec, Kanada. Er verlor seinen ehemaligen Job, weil er wiederholt die Kunden der Bar abstach. Von absolutem Gehorsam hält "La Malice" nicht sehr viel.



Hamous ist euch bereits aus dem Vorgänger bekannt. Falls eine Stelle frei war, gesellte er oder einer seiner einheimischen Kollegen sich kostenlos zu eurem Team. Jetzt ist er selbst Mitglied der A.I.M.



Stellas Freundin Anita **"Mouse"** Backman versuchte sich früher mit mäßigem Erfolg als Pantomime-Straßenkünstlerin. Nachdem sie die Söldnerärztin Stella Trammel traf, gesellte sie sich alsbald zu ihrer Freundin und trat der A.I.M. bei.



Jack **"Postie"** Durham war als Angestellter bei der Post tätig, bis ihm ein ärztlicher Gutachter psychische Störungen attestierte. Nach einer Therapie fand Postie jetzt bei der A.I.M. einen Weg, seinen Frustrationen freien Lauf zu lassen und dabei noch ein schönes Sümmchen zu verdienen.



Edgar **"Nails"** Smorth war der Boss der größten Bikergang Europas und wird dort in allen Ländern gesucht. Jetzt könnt ihr in der A.I.M. mit ihm euer Glück versuchen – aber seid gewarnt: versucht nicht, ihm die Lederweste abzunehmen!



Colonel **Leon** Roachburn ist der Vater der drei Roachburn-Geschwister, die ihr bereits aus "Jagged Alliance" kennt. Doch auf diese ist er gar nicht gut zu sprechen – es macht ihm noch nicht einmal etwas aus, auf sie im Feld zu schießen, ganz im Gegenteil, er findet sogar Gefallen daran!



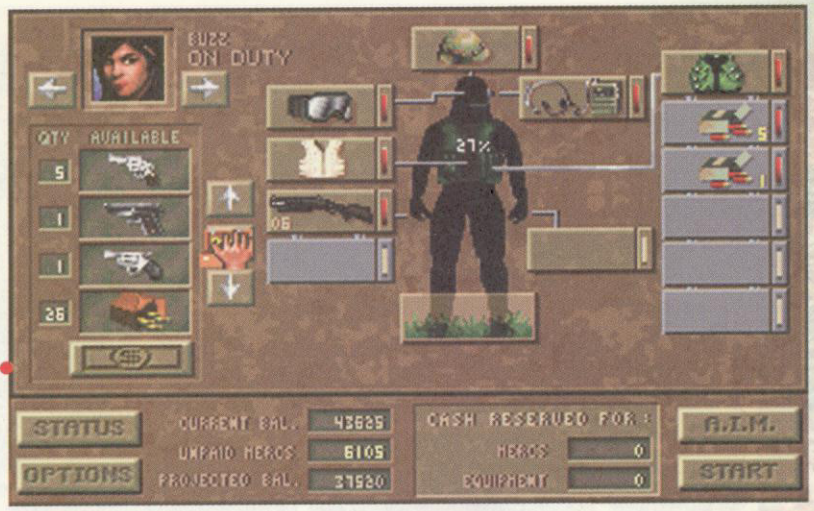
Roger **"Dyno"** Wittman erfreute einst kindliche Seelen als Clown einer Serie im Nachmittagsprogramm. Alles was ihm aus dieser ruhmreichen Zeit geblieben ist, ist eine Stimme, die immer noch niemand so richtig ernst nehmen kann.



Louisa **"Buzz"** Garneau ist niemand anderes als unsere Auslandskorrespondentin (und Sir-Tech-Mitarbeiterin) Brenda Louisa Garneau, deren Vater tatsächlich ein Scharfschütze im Zweiten Weltkrieg war. Sie steht auf die Violent Femmes und schreibt momentan an ihrem Buch mit dem Titel "Under Cover, Under Lynx". Ihre Mitteilungsfreude verhilft euch zu unschätzbaren Informationen über eure Teammitglieder.



Alan **"Spam"** Webster gehörte den als "Blauhelme" verschrieenen Friedenstruppen der Vereinten Nationen an, unter deren Kommando er an den Krisenherden dieser Erde sein Bestes gab. Er hatte es schließlich satt, ständig nur beschossen zu werden und fand die Zeit reif für einen Karrierewechsel.



Im Ausrüstungsbildschirm gebt ihr euren Söldnern alle nötigen Items für den Einsatz mit

deren Höhe die Gegner nicht bescheid wissen. Der Söldner entscheidet sich für den Meistbietenden. Habt ihr die endgültige Wahl getroffen, was durchaus schwer sein kann, da einige Söldner klar ausgesprochene Mißgunst gegeneinander hegen, rüstet ihr die Leute auf einem eigens dafür vorgesehenen **Ausrüstungsbildschirm** aus. Neben Rüstungsteilen wie kugelsicheren Westen und Stahlhelmen, sind vor allem Waffen und Munition von größter Bedeutung. Vor der Mission solltet ihr noch einen kurzen Blick auf den **Plan** des Einsatzortes werfen, dann kann es schon losgehen. Jetzt seht ihr das Spielareal aus der sogenannten Militär-Perspektive von schräg oben. Wie in den artverwandten Spielen "UFO" oder "X-COM" stehen für sämtliche Aktionen wie Laufen, Abknien, Anschleichen, Waten, Schwimmen, Türen oder Kisten öffnen oder schießen Aktionspunkte zur Verfügung. Haben eure Leute

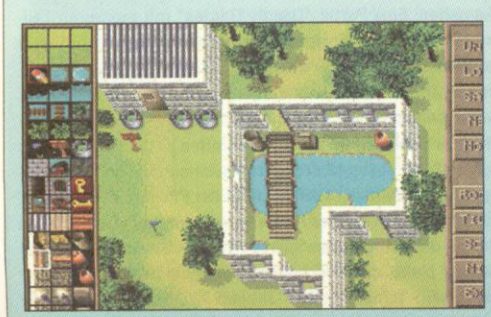


Die Karte zeigt euch an, daß ihr bereits die Hälfte des Gebäudes erkundet habt

alle Aktionspunkte verbraucht, ist der Gegner am Zug. So reibungslos läuft das allerdings nur ab, wenn euch während eurer Aktionen kein Gegner sehen kann. Sobald ihr entdeckt werdet, hat nämlich euer Kontrahent die Möglichkeit, euch mitten im Zug zu unterbrechen und auf euren unvorsichtigen Söldner zu schießen. Ob ihr getroffen werdet, hängt von den verschiedensten Umständen ab. Zum einen ist die Treffsicherheit des Schützen ausschlaggebend, des weiteren

DER EDITOR

Wer dafür sorgen will, daß ein Multiplayer-Spiel auch viele Monate über das eigentliche Erscheinungsdatum hinaus noch die Spielerwelt beschäftigt, darf nicht vergessen, dem Programm einen Editor zum Erschaffen eigener Szenarien beizufügen. Durch den Austausch der eigens kreierten Level in den Online-Diensten bleibt das Produkt im Gespräch und liefert jede Menge Spielspaß zusätzlich zum eigentlichen Packungsinhalt.



Im Editor von "Deadly Games" könnt ihr über ein dutzend Grafiksets laden, die sich im wesentlichen durch Farbnuancen, Terrain und Häuserstrukturen voneinander unterscheiden. Mittels eines äußerst einfach zu bedienenden Baukastenprinzips zimmert ihr in Windeseile neue Szenarien zusammen, mit denen ihr entweder die bestehenden Kampagnen des Programms modifizieren oder komplett eigene Spielverläufe erschaffen könnt.

DIE TERRAINS

Da Ihr in "Deadly Games" Aufträge an den verschiedensten Orten erfüllen müßt, die sich nun nicht mehr wie im Vorgänger ausschließlich auf das Erobern neuer Sektoren auf einer Karibik-Insel beschränken, gibt es auch mehrere Terrains auf denen Ihr Euer Kampfgeschick beweist:



Hinterhalte im Dschungel-Dickicht



Sengende Hitze in der Wüste



Gefahren hinter jeder Ecke in der Stadt



Eisige Kälte in der Winterlandschaft

GUITAR GUIDO

Die rasante Griffbrettakrobatik, die das Renderintro von "Deadly Games" unterlegt, stammt von niemandem anders als von



Guido Henkel, auf dessen Gitarrenkünste wir schon in unserem Interview in Ausgabe 6/96 hingewiesen haben.



In dieser Mission gilt es, die Computer-Steuereinheiten in dem Raum unten in der Mitte zu sprengen. Selbstredend ist das Haus bewacht und mit Schlössern gesichert.

WAFFENHÄNDLER MICKY O'BRIEN

Das in "Deadly Games" nicht mehr enthaltene Wirtschaftselement des Urprogramms (Bäume abzapfen) wurde kurzerhand durch eine Prise Handel ersetzt. Falls ihr der Meinung seid, für einen Gegenstand keine Verwendung mehr zu haben, solltet ihr ihn nicht unachtsam wegwerfen. Mit Micky läßt sich eventuell ein günstiger Preis aushandeln. In der Regel taucht der geschäftstüchtige Ire aber von ganz alleine am Ende eines jeden Levels auf, um euch seine jüngst aus dubiosen Quellen erstandenen Waffen- und Ausrüstungsgegenstands-Sammlungen anzubieten.



haben Dinge wie eine geschickte Positionierung hinter Bäumen oder die dem betreffenden Schuß zugeordnete Anzahl von Aktionspunkten einen Einfluß. Je mehr Aktionspunkte ihr für einen Schuß aufwendet, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Kugel ihr Ziel findet.

Die Zeit zwischen euren Zügen vertreibt ihr euch, indem ihr euren Gegner mit einigen der 280 Beleidigungen in Sprachausgabe eindeckt oder ihm per Chat-Modus eine beleidigende Botschaft schickt. Jedem eurer Charaktere stehen vier nach Situationen geordnete Zeilen zur Verfügung, die ihr nach Belieben ablassen könnt. Bei allen kleinen Sticheleien und ausgetragenen Feindseligkeiten solltet ihr ständig euer Missionsziel vor Augen haben, das durch ein streng vorgegebenes Zuglimit so schnell wie möglich erreicht werden sollte. Wer sich unnötige Zeit für zweitrangige Aktionen abzweigt, hat schon verloren. Und das trifft hart, denn wird keine neue



Skill-Abrechnung bei Missionsende: Die weißen Zahlen kennzeichnen eine Verbesserung der jeweiligen Eigenschaft

Kohle herangeschafft, muß man bald feststellen, daß man sich die heißbegehrten Elite-Söldner nicht mehr leisten kann und durch "Gurken" ersetzen muß. Nach Missionsende erfolgt eine Art **Abrechnung** der Eigenschaftswerte eurer Charaktere. Spätestens hier wird klar, wodurch



Ulrich Smidt

SUPER

Die Qualität eines Spiels läßt sich am eindeutigsten an der Leidenschaft erkennen, mit der die Rezensenten zu Werke gehen: Eine Partie "Deadly Games" mit mehreren Teilnehmern ist wie eine emotionale Achterbahnfahrt. Wenn mein Trupp auf freiem Feld unter Franks Beschuß steht, klappere ich heftigst mit den Zähnen, auf der anderen Seite huscht mir ein triumphierendes Grinsen übers Gesicht, wenn meine Scharfschützen quer über das Schlachtfeld zielen und treffen. Ärgerlich finde ich allerdings, daß bei vielen Multiplayermissionen ungleiche Startbedingungen für die Parteien herrschen. In der Position des Verteidigers einer Festung hat man es leichter als in der des Angreifers. Zudem scheitern längere Kampagnen oft nach kurzer Zeit an der mangelnden Sparsamkeit der Spieler. Spätestens nach drei Aufträgen ist irgendeiner pleite, da er vorher unbedingt die teuersten Söldner anheuern mußte. Wie dem auch sei – schlechter als "Jagged Alliance" wird "Deadly Games dadurch nicht, und ersteres war zurecht unser "Spiel des Jahres '95".

NEUE WAFFEN





Neben unwesentlicheren Neuerungen wie einem **.44 Ruger Redhawk**-Revolver und einer **UZI-Maschinenpistole** bereichern einige wirklich durchschlagkräftige Argumente euer Waffenarsenal:

Der **Granatwerfer** verschießt Handgranaten aller Art, wodurch diese nun auch auf weit größere Distanz mit wachsender Effektivität eingesetzt werden können. Die Schußlinie verläuft ausschließlich linear, d.h. Bäume, Büsche oder Mauern dürfen sich nicht direkt in der Geschoßflugbahn zwischen Schütze und Ziel befinden.





Der **Mörser** benötigt zwar eine eigene Munition, die nur äußerst selten aufzufinden oder beim Händler aufzutreiben ist, dafür ist seine Wirkungsweise um so erfolgversprechender. Mit dem Mörser sind auch Bäume und Häuser keine Hindernisse mehr. Mit ihm kann in hohem Bogen auch auf Ziele geschossen werden, die nur vermutet, aber nicht gesehen werden. Ein Treffer auf ein Häuserdach "deckt" die Ziegel ab, eine weitere Granate kann dann im Hausinnern verheerenden Schaden anrichten.



Das **"Boobytrap-Kit"** kann ein fachkundiger Söldner mit einem beliebigen Gegenstand verbinden. Das ist vor allem im Multiplayer-Modus sinnvoll, wenn ein sich glücklich schätzender Gegner begierig ein Munitionspäckchen aufheben will, das ihr vorher scharfgemacht und mit Absicht hinterlassen habt.

Heckentrimmer und **Kettensäge** können zwar für den Nahkampf mißbraucht werden, dienen allerdings eigentlich ganz anderen Zwecken.





der Hinweis auf das Rollenspiel-Element in "Deadly Games" gerechtfertigt wird. Je nach dem, wie gut sich eure Truppe geschlagen oder in bestimmten Disziplinen geübt hat, erhalten die Eigenschaften und Begabungen der Mitglieder eine Aufwertung.

Wer darauf nicht alleine vertrauen will, der kann einige der Söldner auch von der Mission befreien und "zu Hause" lassen. Dort können sie inzwischen ihre Körper stählen, um so mehr Bewegungspunkte zu erlangen, sich im Schießen oder im Verbinden üben oder beschädigte Gegenstände reparieren.

Auf diese Weise werden sie vielleicht eines Tages so erfolgreich wie Allround-Talent und Super-Rambo Mike, dessen äußerst hoch bezahlte aber ebenso effektive Fähigkeiten eine erfolgreiche Mission fast garantieren. *fh*

	Jagged Alliance	Deadly Games
Multiplayer-Option	nein	Modem, serielles Kabel, Netzwerk
Editor	nein	ja
Anzahl Söldner	60	70
Schauplätze	Insel Metavira	verschiedene Einsatzorte in Wüstengebieten, Winterlandschaften, Städten und Dschungel
Genre	Strategie/Wirtschafts-mix mit Rollenspielanteil	Wirtschaftspart ist nicht mehr enthalten
Missionen	beschränken sich bis auf wenige Ausnahmen auf bloßes Einnehmen	vielfältige Auftragsvorgaben (Eskorten, Eliminierung, Gegenstandsbeschaffung, usw.) von feindlichen Sektoren
Handel	nicht enthalten; Waffen können ausschließlich aufgefunden werden	Händler Micky O´Brien unterbreitet nach Levelabschluß seine Angebote an Waffen und Ausrüstungsgegenständen
Zeitlimit	innerhalb der Sektoren keines, lediglich das Erreichen des Heimatsektors mußte vor Sonnenuntergang sichergestellt werden	hartes Zeitlimit (Rundeneinschränkung), von Mission zu Mission unterschiedlich


Frank Heukemes

SUPER

Wer bislang keinen Zugang zu "Jagged Alliance" fand, sollte einen Neuanfang wagen, da der für viele beängstigende Wirtschaftspart zugunsten einer Beschränkung auf die wesentlichen Elemente entfiel. Euer neuer Boss und der irische Waffenhändler O´Brien bringen noch mehr Persönlichkeit in ein Programm, das mit seinen über 6000 gesprochenen Sätzen und überraschenden Beziehungskisten der Söldner dem Genre des rundenbasierten Strategiespiels eine bislang ungekannte Wärme und Realitätsnähe einhaucht. Die vielen, bis ins Detail gehenden Verbesserungen rechtfertigen durchaus den neuen Abverkauf als Vollprogramm, das auch im Single-Player-Modus durch "Syndicate"-ähnliche Missionsstrukturen ein weiteres Mal zu fesseln weiß. Trotz zahlreicher Regelmöglichkeiten bleibt "Deadly Games" immer herausfordernd und duldet keine taktischen Fehlgriffe. Es gehört mit Sicherheit zu den fünf besten Strategiespielen und schlägt gekonnt die Brücke zwischen rundenbasierten und Echtzeit-Spielen dieser Art.

Name .....**Deadly Games**
Genre .....Strategie
Hersteller .....Sir-Tech/Virgin
Niveau .....einstellbar/schwer
Preis .....ca. 100 Mark
Spieler .....bis 4

System .....DOS
Festplatte belegt ...min. 30 MByte
RAM-Ausstattung .....8 MByte
Steuerung .....Maus
Extras .....mit zweiter Multipl.-CD

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔	✔	

Grafik 65%
Sound 85%
Spielspaß

Solo	Multi
86%	90%

Demo auf

Soll & Haben

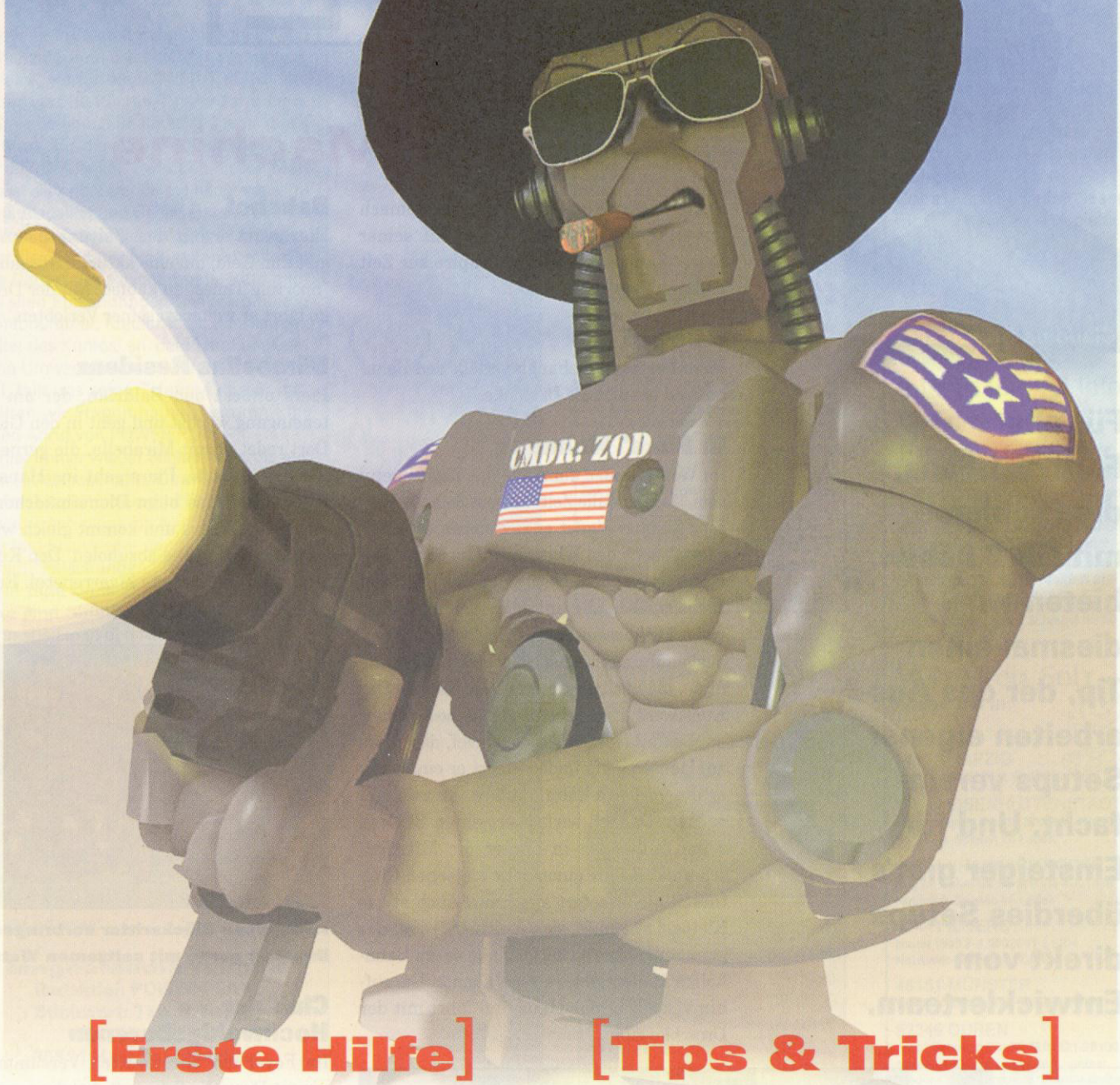


$o sparen, verwalten, und verdienen Sie Geld mit Ihrem PC!

Ab sofort überall im Handel!

SUPPORT 11/96

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



[Erste Hilfe]

Need for Speed 112
Special Edition contra Thrustmaster T2

CD-ROM 112
Funktion nur bei kleinen Datenmengen

Wavetable 112
Soundkarten und Speicher

Ultima zu schnell 112
Flitzende Figuren auf Pentium Pro

[Tips & Tricks]

Gene Machine 90
Komplette Begleitung durchs brit.Empire

ATF 94
Cheats direkt aus der Redaktion

GP2 94
Auf das Tuning kommt es an

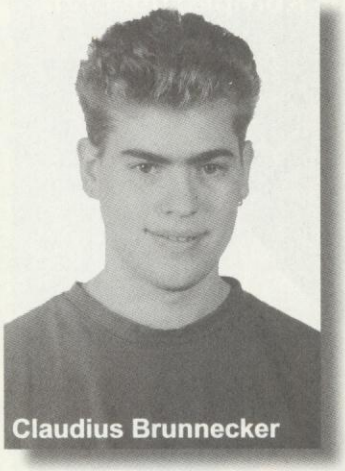
Z 100
Mit Tips und Glück zur Strategie

[Hexerei]

Teamchef, Warhammer – Im schatten der Gehörnten Ratte 110

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

H!LFE



Claudius Brunnecker

Für alle Formel-1-Fans, die Probleme mit GP 2 haben, bieten wir diesmal einen Tip, der das Ausarbeiten eigener Setups vereinfacht. Und für Einsteiger gibt's überdies Setups direkt vom Entwicklerteam.

Gene Machine

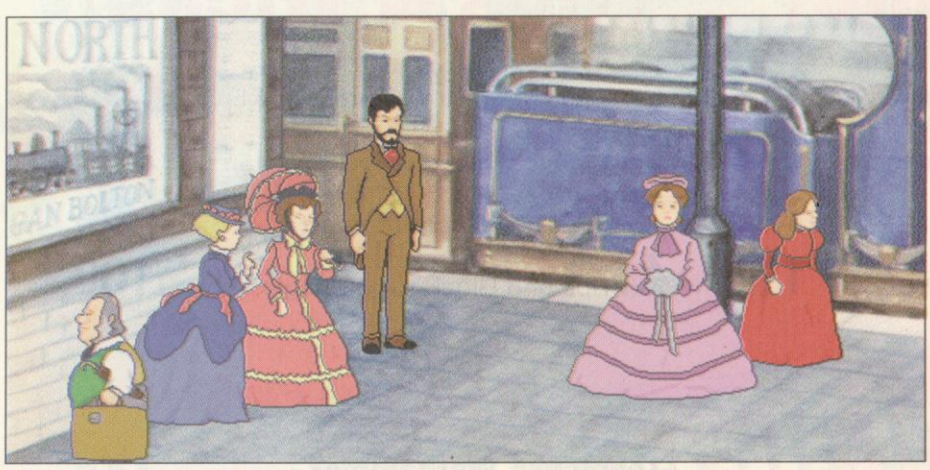
Beate Lackner aus Heiligenkreuzsteinach hat Piers Featherstonehaugh auf seiner Reise durch das britische Empire zur Zeit Königin Victorias begleitet.

Bahnhof

Piers Featherstonehaugh verläßt den Bahnhof und benutzt die Droschke.

In Piers' Wohnung

Im Wohnzimmer nimmt er das Zigarrenetui vom Tisch und die Zeitung vom Sofa. In Mossops Zimmer eignet er sich neben dem Feigensaft auch den Whiskey an. Im Schlafzimmer liegt auf dem Nachttisch der Schlüssel zur Kommode, die unten im Arbeitszimmer steht. Mit diesem Fund schließt er die Kommode auf und durchsucht die Schublade. Er findet die Besitzurkunde seines Hauses. Das Kunstwerk links neben der Kommode nimmt er ebenfalls mit. Auch den Brief, den Piers am Hauseingang findet, steckt er ein. Bevor er ihn vorlesen kann, muß er ihn zweimal suchen. Danach wirft Piers einen Blick in seine Geldbörse, in der er die Mitgliedschaftskarte für einen sehr erlesenen Club findet, die er sofort anschaut. Auch etwas Kleingeld befindet sich in seiner Börse, das ganz genau für die Zeitung, die es am Bahnhof zu kaufen gibt, reichen könnte. Daraufhin verläßt er das Haus und fährt mit der Droschke zum ...



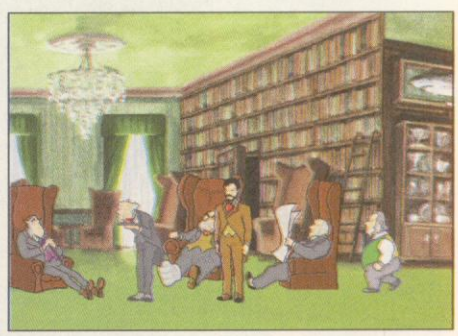
Gerade angekommen: der adelige Piers und sein treuer Diener Mossop

Bahnhof

Hier redet er mit dem Zeitungsboten und gibt ihm Geld, um eine aktuelle Ausgabe der "Sporting Times" zu kaufen. Mit der Droschke fährt er weiter zu seiner Verlobten.

Mirabellas Residenz

Piers pflückt den Baldrian, der am Garteneingang wächst und geht in den Garten. Dort redet er mit Mirabella, die gerne eine Tasse Tee hätte. Piers geht ins Haus und bestellt den Tee beim Dienstmädchen. Er verläßt das Haus und kommt gleich wieder zurück, um den Tee abzuholen. Den Kuchen steckt er ins geöffnete Zigarrenetui. Er verläßt das Haus und fährt zum...



Auch diese Glücksritter verbringen ihre Zeit gerne mit seltsamen Wetten

Club der Hochwohlgeborenen

Im Foyer der ehrenwerten Versammlung nimmt Piers die Schnupftabakdose, geht in den nächsten Raum und redet dort mit dem Grafen. Draußen mischt er den Feigensaft unter den Portwein, den der Butler servieren will. Piers redet mit dem Bediensteten und macht ihn darauf aufmerksam, daß der Graf auf seinen Wein wartet. Jetzt kann er endlich die begeehrte Visitenkarte des Grafen nehmen. Er redet mehrmals mit den verschiedenen Mitgliedern des Clubs und schlägt ihnen schließlich eine Wette vor. Als Preis setzt er die Urkunde seines Hauses aus und zeigt ihnen anschließend die neueste Ausgabe der "Sporting Times". Er verläßt den Club und fährt weiter zum...

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

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

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß". Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:
Telefon-Hotline 089/6883036

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

KaroSoft
Jürgen Vieth
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103 / 3 10 41

CD-ROM

AH 64 Longbow, komplett deutsch		89,90
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch		89,90
Azraels Tear, komplett deutsch		74,90
Baphomet's Fluch, deutsche Version		79,90
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version		69,90
Bundesliga Manager 97	+	79,90
Civil War General, deutsche Version		88,50
Comm. & Conquer 2 „Alarmstufe rot", kpl. dt.		89,90
Crusader - No regret, deutsche Version		72,50
Cyberstorm, komplett deutsch		89,90
Daggerfall, deutsche Version		79,90
Das Schwarze Auge III "Schatten über Riva",dt.		39,90
Diabolo, komplett deutsch	+	86,50
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+	79,90
Flight 5.1 Scenery „Europe 2"		69,50
F 22 Lightning, dt. Handb. 79,90 / kpl. dt.	+	86,50
FS 5.1-Apollo-Collection 1 u.2(neue Flugz.),je		57,90
FS 5.1-Apollo Coll. 3 u. 4 (u.a. neue Cockpits), je		57,90
Apollo Scenery Designer f. Flugsimulator,Anltg.dt.		85,50
HQ Aircraft Collection 1, f. FS 5.X, u. Flightshop		57,90
Gene Wars, deutsche Version		79,90
J. Madden NFL 97, deutsche Version		64,90
Lands of Lore II, deutsche Version	+	89,90
Lighthouse, komplett deutsch		88,50
Links LS, Handbuch deutsch		99,95
Sherlock Holmes 2-Rose Tattoo, deutsch		79,90
Mech Warrior II-Mercenaries, kpl. deutsch		86,90
Need for Speed-Special Edition, dt. Version		86,90
NHL Hockey 97, deutsche Version		79,90
Pandora Akte, deutsche Version	+	85,50
Phantasmagoria II, Handbuch deutsch	+	a.A.
Privateer 2 - The Darkening, kpl. deutsch	+	86,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch		79,90
Schleichfahrt, komplett deutsch		77,90
Super EF 2000, komplett deutsch	+	92,90
Syndicate Wars, deutsche Version		86,50
Terra Nova - Strike Force Centauri, kpl. dt.		79,90
Time Commando, deutsche Version		79,90
Urban Runner - Lost in Town, dt. Version		79,90
Wing Commander III Classic, kompl. deutsch		37,50
Wing Commander IV, deutsche Version		99,95
„Z", deutsche Version		79,95
Zork Nemesis, deutsche Version		86,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Eurocheck plus DM 25.00
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172

Time to Play
Eichenstr.3 61476 Kronberg
Tel: 06173/950265
Mo-Sa: 15.00 - 22.00 Uhr

TOP-PREIS
DIABLO
DV DM 82,90

Baphomets Fluch	DV	74,90
Command & Conquer 2	DV	89,90
Crusader: No Regret	DV	58,90
Dungeon Keeper	DV	74,90
Elisabeth 1	DV	89,90
Formula 1 GP 2	DV	89,90
Gene Machine	DV	72,90
Gene Wars	DV	74,90
Mission :Cyberstorm	DV	84,90
Privateer 2	DV	82,90
Schleichfahrt	DV	72,90
SCHWARZE AUGE 3	DV	39,90
Syndicate Wars	DV	82,90
Time Commando	DV	74,90
Z	DA	74,90

weitere Spiele auf Anfrage

TOP-PREIS
Bundesliga Manager 97
DV DM 71,90

Versandkosten: 10 DM + NN, Vorkasse 8 DM

MultiMedia Soft
Computerspiele

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

Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



04177 LEIPZIG
Enderstr.10 ☎0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

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

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

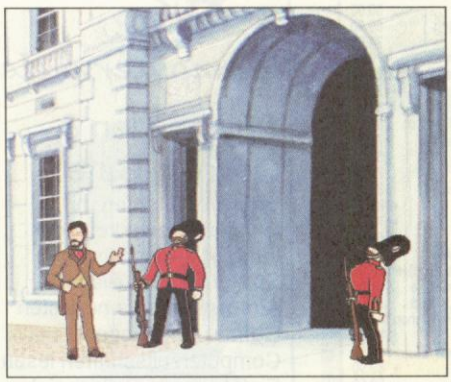
66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎ 07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

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



Selbst Adeligen ist der Zugang zum königlichen Palast versperrt

Buckingham-Palast

Er überzeugt die Wachen mit der Visitenkarte des Grafen von seinem königlichen Geblüt. Im Palast redet er ausführlich mit Königin Victoria, bittet sie um ihren Segen und darf sich anschließend einen Brief vom Stapel nehmen. Als nächstes besucht er das...

Königliche Institut der Wissenschaften

Kustos wird mit dem Kunstwerk aus seiner Sammlung bestochen, damit er Piers zu den Professoren läßt. Beim Vorläufer moderner Computer nimmt er sich eine Lochkarte und fährt zurück zu seiner ...

Wohnung

Er zeigt der Katze die mitgebrachte Lochkarte, beruhigt sie anschließend mit dem Baldrian und kann dann die Maus einstecken. Er fährt wieder zurück zum...

Königlichen Institut der Wissenschaften

Dort steckt er die kaputte Lochkarte in den Steckplatz der "Analytischen Maschine" und verläßt das Institut.

Professor Tipples Wohnstätte

Er redet mit Professor Tipple und holt aus dessen Labor das Vitriol und die Fernsteuerung. Dann spricht er mit Mossop, der ihm den Tip gibt, in die Schenke zur "Krabbe und Matrose" zu gehen, um dort Menschen von zweifelhaftem Ruf zu treffen.

Wirtshaus Krabbe und Matrose in Whitechapel

Er redet mit dem Arbeiter in der Schenke und gibt ihm sein Taschentuch zum Hände abwischen. Den Barmann fragt er nach einem Bauernfrühstück. Er nimmt den Cidre und trinkt ihn. Jetzt spricht er ein weiteres Mal mit dem Barmann und darf sich nun das Bauernfrühstück nehmen. Im Haus gegenüber der Schenke redet er mit der Empfangsdame und zeigt ihr das Empfehlungsschreiben Königin Victorias. Im oberen Zimmer unterhält er sich mit Kunigunde über die Kamera, die er daraufhin mitnehmen kann. Nun fährt er weiter zu seiner Verlobten.

Mirabellas Residenz

Piers schleimt die Teetasse mit dem schmutzigen Taschentuch ein und bringt Mirabella den Tee. Er zeigt ihr die Maus. Vor Schreck fällt Mirabelle die Tasse aus der Hand, woraufhun sie auch ihren Verlobungsring verliert. Auf dem Weg zum Ausgang findet er den Ring, nimmt ihn mit und macht sich mit dem wertvollen Ring auf den Weg zum...

Wirtshaus Krabbe und Matrose in Whitechapel

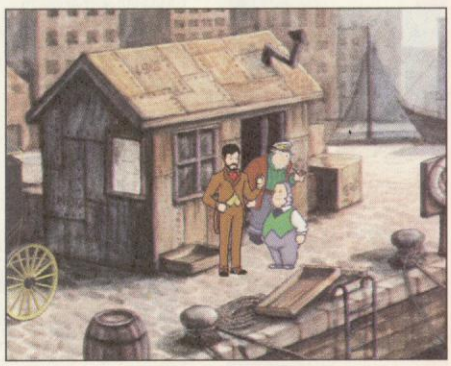
Er geht durch die Schenke durch und redet mit dem Fälscher. Piers gibt ihm den Ring, die alte "Sporting Times" und schließlich die aktuelle Ausgabe der Zeitung. Bei seinem nächsten Besuch im Wirtshaus kann er sich im Hinterzimmer die überarbeitete Ausgabe der "Sporting Times" mitnehmen. Um die Wette zu gewinnen, zeigt er die Zeitung den Mitgliedern im Club der Hochwohlgeborenen.

Hafen

Am Hafen redet er ausführlich mit dem Hafenmeister, erfährt von diesem die ungefähre Lage von Atlantis und daß er eine Genehmigung braucht, um die Schiffsblockade zu umgehen.

Professor Tipples Wohnstätte

Piers bringt dem Professor das schwer verdiente Bauernfrühstück und zeigt ihm das Vitriol und die Fernbedienung. Den Whiskey kippt Piers in die Schnupftabakdose, um so ein Blitzlicht der Marke Eigenbau für die Kamera zu erhalten.

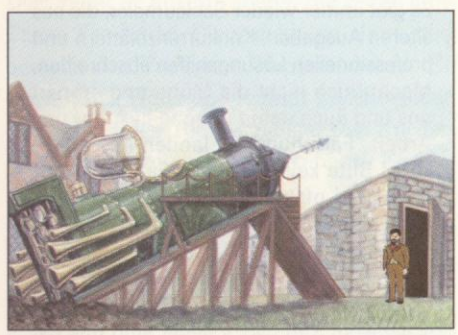


Eine Seefahrt, die ist lustig, wenn man den überhaupt ein Schiff hat...

Er redet mit Tipples und unterrichtet ihn von seiner Absicht vom Mond aus ein Bild der Erde zu fotografieren. Voller Tatendrang steigt Piers in die Rakete ein.

Reise zum Mond

Piers nimmt sich den Raumanzug, den Spaten und den Hammer, der am Gasbehälter befestigt ist. Er hämmert damit das Sauerstoffrohr ab. Danach schaut er sich das Bullauge an. Piers muß die Rakete so steuern, daß der Mond in der Mitte des Fensters zu sehen ist. Mit dem mittleren Hebel wird zuerst die vertikale Ausrichtung eingestellt, danach mit dem linken Hebel die horizontale Ausrichtung und sofort die Geschwindigkeit mit dem rechten Hebel ständig korrigiert, bis die Hebel nicht mehr selbständig ihre Lage verändern. Ist die Lage stabil, wird das Sauerstoffrohr eingeklemmt.



Mit der Dampflok auf den Mond, Unternehmen Zukunft...

Mond

Auf dem Mond angekommen, verläßt Piers das Raumschiff und geht in die Höhle. Robert wird in die niedere Höhle gesteuert. Unser Held sieht durch das Loch und kann so die Fernsteuerung von Robert bedienen. Um durch das Labyrinth zu gelangen, muß Robert zweimal nach rechts, dreimal nach oben, zweimal nach links, fünfmal nach oben und sechsmal nach rechts gesteuert werden. So gelangt er auf die andere Seite der Schlucht, wirft einen großen Stein um und Piers kann über die neu entstandene Brücke gehen. Er gräbt am Mineralienfundort und nimmt das Mineral mit. Vor dem Höhleneingang plaziert er die Kamera auf der Oberfläche des Mondes und macht dort ein paar Schnappschüsse. Danach geht er wieder in die Rakete und redet mit dem Professor, worauf der ihm einen Käsestecher gibt. Den Käsestecher benutzt Piers am Mineral (Mondstein anklicken und entfernen) und erhält dadurch Phosphat. Im Raumschiff benutzt er das Phosphat mit dem Vitriol. Nun geht es auf die Heimreise.



Im Thronsaal vertraut Victoria nur ihrem treuen Wachhund

Buckingham-Palast

Im Palast angekommen, gibt ihm die Queen ein königliches Siegel (ihr Einverständnis, daß Piers mit dem Schiff trotz Schiffsblokkade auslaufen darf).

Hafen

Dort zeigt Piers dem Hafenmeister das königliche Siegel, der läßt ihn jedoch immer noch nicht zum Schiff. Mit echtem starken Tabak (Kuchenzigarre in Dose) kann Piers ihn überreden.

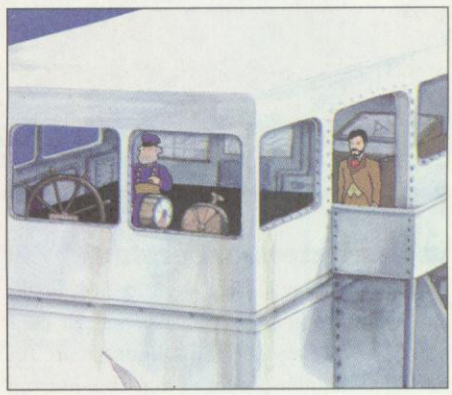
Auf dem Schiff

Piers geht auf die Brücke und spricht mehrmals mit dem Kapitän. Er zeigt ihm die Weltkarte, die er zuvor vom Hafenmeister erhalten hat. Das Schiff hält wegen einer Panne an. Piers verspricht es zu reparieren. Jetzt kann er sich auf dem Schiff umsehen. Im Vorbeigehen nimmt er den Bootshaken mit. Unter Deck reißt er dem Stachelschwein einen Stachel aus, zieht ihn aus dem Türrahmen und nimmt den Dudelsack mit.

Im Heizraum setzt er die Feder als Zeiger in der Meßuhr ein und schaut sie sich an. Er greift sich den Schraubenzieher und das Ölkännchen. Nun versucht er mit dem Matrosen vor dem Heizraum zu sprechen. Mit dem Ölkännchen ölt er die Winde und schwenkt sie mit dem Bootshaken auf die andere Seite. Er geht unter Deck und hebelt mit dem Schraubenzieher das Bullauge auf. Das Glas vom Bullauge legt er auf das Loch bei der Winde. Piers versucht nun den Matrosen anzusprechen. Das Glas mit der Spucke nimmt er mit und dichtet damit das leckende Ventil im Heizraum ab. Auf der linken Seite des Schiffes unter der Fahne redet er mit Mossop. Gemeinsam holen sie die Fahne, mit der Piers das kaputte Rohr unter Deck abdichtet. Die Meßuhr im Heizraum zeigt nun vollen Druck. Er bläst mit dem Dudelsack Luft in den Heizkessel.

Auf dem Eisberg

Piers sucht einen Hinweis, ob Kapitän Nematode bereits hier war. Nach einer kurzen Suche findet er den Eingang in das U-Boot und redet mit dem Kapitän.



An Bord des Traumschiffs stehen Piers noch einige Arbeiten bevor

Magic Line Hintbooks nur 9.95 DM

Über 250 Lösungen zu Adventure-, Rollen-, Strategie- und Konsolenspielen

Alone in the Dark 1 & 2 oder 3	Kingdom O'Magic	Talisman & Lost Eden
Albion	Kings Quest 5 & 6 oder 7	Touche (5 Musketiere)
Alien (Com.Book Adv.)	Time Gate: Knights Chase	Torins Passage
Alien Virus & Burn Cycle	Legend of Kyrandia 1 & 2 oder 3	Ultima 7/1 oder 7/2 oder 8
Anvil of Dawn	Leis. Suit Larry 1 & 5 & 6	Ultima Underworld 1 oder 2
Bad Mojo	Little Big Adventure	Veil of Darkness
Ben. a steel Sky & Dreamweb	Maniac Mansion 1 & 2	Wizardry 6 oder 7
Bermuda Syndrom	Mission Critical	Zork: Nemesis
Chewy: Escape from F5	Monkey Island 1 & 2	*Neuheiten:*
Chronomaster	Myst	Azraels Tear/Blown Away
Chronicles of the Sword	Noctropolis	Baphomets Fluch/Congo
Crusader: No Remorse	Riddle of Master Lu	Fabel/Gene Machine
D & Evocation	Ripper	Juwels of Oracle
Discworld	Schwarzes Auge 1 od. 2 24.80 DM	Lighthouse/Karma
The Dig	Shadow of the Comet & Eternam	Knights of Xentar
Druidenzirkel 24.80 DM	Shanara	Bad Tucker
Dungeon Master 1 oder 2	Shivers	Normality/Pandora Directive
Entomorph	Simon the Sorcerer 1 & 2	SPUD!/Secret Mission
11th Hour & 7th Guest	Star Trek 1 & 2	Three Skulls.../Time Commando
Frankenstein	Star Trek: Next Generation	Golden Gate Killer/Affäre Morlov
Gabriel Knight 1 oder 2	Star Trek: Deep Space Nine	Synnergist/Ultimate Mix
Imperium Romanum	Stonekeep	Urban Runner

Strateg: Civilization 2, C&C 1 oder 2, Siedler 2, P.O.; SWAT, Warcraft 2, Wing Commander 4, Z
Playstation und Saturn: Myst, Psychic Detective, Resident Evil, Shining Wisdom, Story of Thor 2

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 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.

Jetzt auch Ladenverkauf

Magic Line Provinzstraße 60 13409 Berlin Tel/Fax: 030/4911785 oder Tel: 0172/3911072
Öffnungszeiten von 10-18 Uhr
An- und Verkauf von Computerspielen
Internet Adresse: http://www.spieleforum.de
Distributor für Österreich: KEC Austria - Herborg.22/4 - 1110 Wien - Tel+Fax.: 7495664
Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM Spiele - Postfach - 3662 Seftingen - Tel+Fax: 03345700

FRONTLINE PC SPIELE
Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin

ANKAUF – VERKAUF

SIE WOLLEN VERKAUFEN???
Wir machen Ihnen ein Angebot:
Schicken Sie uns eine Liste der Spiele, die Sie verkaufen wollen per Brief oder FAX (Version und Datenträger nicht vergessen)
Oder rufen Sie uns einfach an! Tel.: 030/844 07 37

SIE WOLLEN KAUFEN???
Fordern Sie eine Preisliste an, unser Programm wechselt ständig.
Schnäppchen bitte am Telefon erfragen. Tel.: 030/844 07 37

GEBRAUCHT
FAX 030/844 07 38
GEPRÜFT
TEL 030/844 07 37
GÜNSTIG

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.

Hint Shop — Komplettlösungen mit Pläne, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service. Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da ständig neue Lösungshefte erscheinen.

Sie finden uns auch im Internet: http://www.vo.lu/Hint-Shop und im BTX: mellen#

Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

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

Bestellannahme besteht von Montags bis Freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über 300 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzelnd für 19,95DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

7th Guest	Dark Sun 1 und 2 (je)	Höhlenwelt Saga - Teil 1	Prisoner of Ice	Touché - 5. Musketier	LucasArts Classic Adventur.
11'th Hour	Dark Eye, Scroll, Daughter o.S.	Imperium Romanum	Ravenloft 1 und 2 (je)	Torin's Passage	(Indy 3, Loom, Monkey 1,
Albion	Darkseed 1 und 2	Indiana Jones 3 und 4	Rebel Assault 1+2+Privateer	Ultima 8 - Pagan	Maniac Ma.1,Zak McKracken)
Alien Odyssey	Dig, The	Jagged Alliance	**Resident Evil**	Urban Runner	Might & Magic 3 bis 5
Aliens - A Comic Book Adv.	Discworld	Jewels of Oracle	Riddle of Master Lu	Vollgas (Full Throttle)	Police Quest 1 bis 4
Anvil of Dawn	Dragon Lore 1	Journeyman's Projekt 1+2	Ripper	W2 - Beyond the Dark Portal	Simon the Sorcerer 1 und 2
Bad Mojo	Dreamweb,Universe,Sage v.N.	King's Quest 1 bis 7 (je)	Sam & Max hit the Road	Warhammer	Space Quest 1 bis 5
Bermuda Syndrom	Dungeon Master 1+2 (je)	Kingdom O'Magic	Shannara	Woodruff and the Schnibble...	Star Trek 1 und 2
Bioforge	Ecstatica	Knights of Xentar	Shivers	Zork: Nemesis	Ultima 7-Teil 1&2+Forge o.V.
Chewy - Esc von F5	Erben der Erde	Lands of Lore 1-Throne o.Chaos	Space Quest 1 bis 6 (je)	Z !	Ultima Underworld 1 und 2
Chronicles of the Sword	Elder Scrolls: Arena	Last Dynasty, The	Spycraft - The Great Game	**Sammelhefte:**	Warcraft 1 und 2
Chronomaster	Entomorph	Little Big Adventure	Star Trek - DS9 - Harbinger	Alone in the Dark 1 bis 3	Wing Commander 3 und 4
Command & Conquer 1	Fade to Black	Maniac Mansion 1 und 2	Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."	Eye of the Beholder 1 bis 3	Wizardry 6 und 7
C&C 1: Ausnahmezustand	Evocation, "D", Blown Away	Menzoberranzan	Stonekeep	Goblins 1 bis 3	**Orginallösungen** (je 24,80)
Congo - The Movie	Flight of the Amazon Queen	Mission Critical	System Shock	Ishar 1 bis 3	Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
Creature Shock	Frankenstein-Through t.Eyes	Monkey Island 1 und 2	Talisman	King's Quest 1 bis 6	DSA 1 - Schicksalsklinge
Crusader - No Remorse	Gabriel Knight 1 und 2 (je)	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Terra Nova - Strike Force Cent.	Legend of Kyrandia 1 bis 3	DSA 2 - Sternenschweif
Cyberia 1+2 & Wetlands	Gene Machine	Normality	Thunderscape	Leisure Suit Larry 1 bis 6	DSA 3 - Schatten über Riva
Cybermage - Darklight Aw.	Heimdall 1 und 2	Phantasmagoria	Time Commando	**LucasArts Top Adventures**	Druidenzirkel
Daedalus Encounter,Critical Path	Hell und Bureau 13	Police Quest: SWAT	Time Gate 1: Knights Chase	(Indy4,Monkey2,Maniac 1&2)	Magic Carpet 1 und 2



Die Höhle stürzt ein! Uups, falscher Film. Piers kurz vor dem Finale.

In der Unterwasserstadt

Piers verläßt das U-Boot, geht in das Musikzimmer und spielt auf dem Klavier. Er hebt den Stapel Briefe auf und schaut sie an. Im nächsten Zimmer nimmt er den Tauchanzug vom Haken und sieht sich das Bild der Meerjungfrau an. Er liest noch einmal die gefundenen Briefe, geht zurück zum U-Boot und redet mit Kapitän Nematode darüber.

Zurück auf dem Schiff

Er spricht mit dem Kapitän und zeigt ihm das Foto, das er vom Mond aus gemacht hat.

Auf der Insel

Piers findet am Strand einen Stein, läuft in den Dschungel, geht den ersten Weg hoch und pflückt sich rote Beeren vom Busch. Wieder unten auf dem Dschungelpfad findet Piers eine Efeuranke. Er läuft weiter und redet mit dem Häuptling. Er wickelt den Efeu um den Stein und verziert diesen mit den roten Beeren.
Das Schmuckstück schenkt er dem Häuptling. Jetzt folgt er dem Führer zur...

Schlangenhöhle

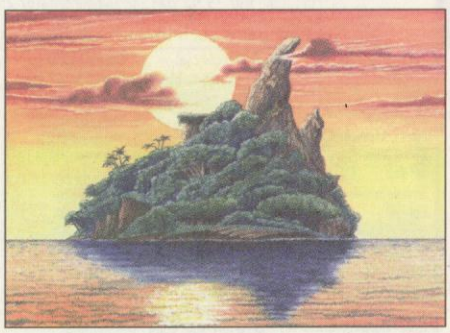
Piers nimmt sich das Entermesser des Piraten und benutzt es an der Efeuranke die an den Steinen herunterhängt. Das Tier, das auf dem Boden liegt nimmt er mit und legt es beim Höhleneingang auf die Platte. Er geht durch die Höhle und sieht sich den Stöpsel oben an der Decke an. Dann geht er zurück zum See oben auf dem Berg, taucht ins Wasser und zieht am Stöpsel. Er geht in die Schlangenhöhle zurück und schaut sich die Kristalle an. Den kleinen blauen, der lose ist, nimmt er mit. Er geht weiter und benutzt am Höhenregler das Ölkännchen. Er fährt mit dem Fahrstuhl hinab. Er geht durch das erste Tor und nimmt den roten Stein mit. Hinter dem zweiten Tor steckt er sich die vier Kristalle ein. Er fährt mit dem Aufzug hoch und plaziert bei den drei Steinsockeln die richtigen Kristalle (von links nach rechts: violett , grün , blau). Das große Tor, der Eingang zu Atlantis, öffnet sich und Kapitän Nematode kann endlich hineinfahren.
Mit dem Aufzug fährt Piers nach unten und redet mit dem Kapitän. Von ihm erhält er einen Lageplan der Dinsey-Insel. Piers geht nun zurück ins Eingeborenendorf und gibt dem Häuptling den Stein von Atlantis im Tausch gegen seinen Diener Mossop.

Schiff

Zurück auf dem Schiff gibt er dem Kapitän die Karte der Dinsey-Insel.

Dinsey-Insel

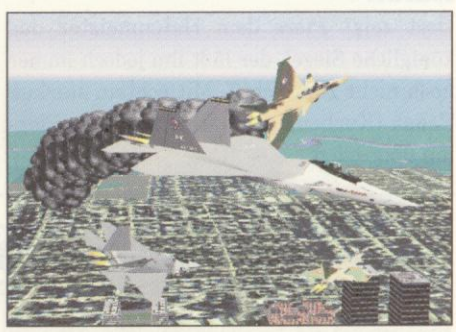
Piers redet mit der seltsamen Kreatur, die sie bewacht. Dabei versucht er mit dem tentakelartigen Ding zu sprechen.
Nun redet er nochmal mit der seltsamen Kreatur. Nebenan nimmt er eine Leuchtkugel, benutzt diese und drückt den Schalter. Er redet mit Dr. Dinsey und bittet ihn auf den Sockel zu steigen. Er spricht mit Mossop und bittet ihn den Schalter zu drücken. Nun ist alles klar, Dr. Dinsey ist eine Mischung aus Schwein und Schlange. Um die armen Kreaturen in den Käfigen freizulassen, drückt Piers den Schalter neben dem Ausgang steigt in das Fluggerät und läßt sich jetzt gemütlich von Mossop nach Hause strampeln.



Tropische Insel mit Sonnenuntergang, ein traumhafter Anblick

ATF

Direkt aus der Redaktion stammen folgende Cheats zu Electronics Arts zukünftigen Wunderfliegern. Eventuell funktionieren sie auch beim Vorgänger U.S. Navy Fighters.
Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr im richtigen Menü sein und die Tasten so lange gedrückt halten, bis der Computer nachgeladen hat. Um in den Quick Missions alle Flugzeuge fliegen zu können, drückt und haltet ihr die rechte CTRL- (oder STRG-), die ALT- und die SHIFT-Taste, jetzt klickt ihr das Symbol "Quick Mission" an.
Die gleiche Tastenkombination und Vorgehensweise erlaubt es euch beim Anklicken der "Single Missions" wirklich alle Missionen fliegen zu Können. Ebenfalls mit der gleichen Kombination könnt ihr im "Pro Editor" alle Missionen laden, wenn ihr die Tasten bei "Load Mission" drückt.



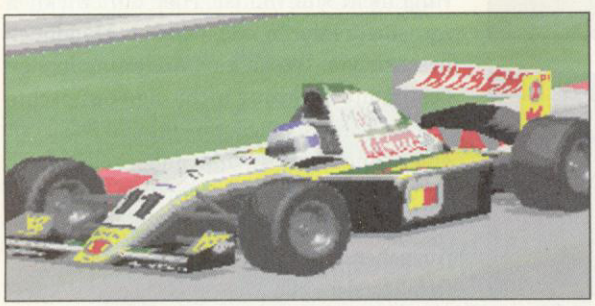
F-22 gegen den Eurofighter, wer hat hier die Nase vorn?

GP2

Mal abgesehen vom Gewinn der Fahrerweltmeisterschaft, ist das Erreichen der Streckenrekorde (Qualifying) wohl das Ziel jedes ambitionierten Rennfahrers. Selbst für geübte Fahrer des ersten Teils birgt der zweite Teil da noch immer genügend Herausforderungen, zumal das Fahrmodell im Vergleich zum ersten Teil wesentlich komplexer und auch deutlich realistischer geworden ist (zum Glück auch das Verhalten der Compu-

tergegner). Um euch beim Abstimmen des Fahrwerks zu helfen, hat Daniel Elsässer aus Leinfelden tief in seine Trickkiste gegriffen und erklärt euch hier die Grundzüge des Tunings.

Der Weg zum Streckenrekord ist zwar steinig, aber mit etwas Ausdauer sollte es euch gelingen, ihn zu erzielen. Im folgenden bekommt ihr ein paar Tips und Hinweise, wie ihr dieses Ziel erreichen könnt. Die Tips sind bewußt allgemein gehalten, da das Setup doch sehr stark durch die persönlichen Eigenheiten (Fahrstil), Vorlieben (z. B. mehr Über- oder Untersteuern) beeinflußt wird. So kann ein Setup, mit dem der eine Fahrer sehr schnell fahren kann, von einem anderen Fahrer durchaus als unfahrbar beurteilt werden. Ein weiterer nicht zu vernachlässigender Punkt ist die Wahl des Kontrollers (analog bzw. digital), da insbesondere der Einsatz der "Lenkhilfe" entscheidende Änderungen im Setup erfordert. Ein einfaches Beispiel: Es ist ohne weiteres möglich in Monza ein Setup von 11 (Flügel vorne) und 1 (Flügel hinten) zu fahren, solange ihr die Lenkhilfe benutzt. Sobald ihr sie jedoch nicht einsetzt, wird dieses Setup wohl von den meisten Fahrern als "zu stark übersteuernd" empfunden werden, was allerdings in der Regel durch eine Reduzierung des Vorderflügelwertes ausgeglichen werden kann (allerdings ist es nicht immer so einfach)
Doch bevor ihr euch mit den Feinheiten des Setups beschäftigt, solltet ihr euch mit dem Kurs selbst vertraut machen: Der einfachste Weg, einen bisher unbekannten Kurs kennenzulernen, ist natürlich ein paar Runden auf ihm zu drehen. Für den Anfang reicht auch das vorgegebene (zugegebenermaßen ziemlich bescheidene) Setup aus. Es empfiehlt sich, zunächst einmal die Autobrake Funktion (F1) aktiviert zu lassen, was den Vorteil hat, daß ihr euch nicht ständig im Kiesbett wiederfindet. Wenn ihr euch nach ein paar Runden sicherer fühlt und meint den Kurs einigermaßen zu kennen, könnt Ihr



Auch bei Lotus gehörten Setups zum Tagesgeschäft

BLÄTTERN SIE NICHT UM ...

... BEVOR SIE DIESES RÄTSEL GELÖST HABEN



Mein erster ist im Schloß, aber ohne Graben

Mein zweiter ist in Vogel, aber nicht im Raben

Mein dritter lebt im Zwergenland, aber ist kein Wicht

Mein vierter ist im Dunkeln und nie im Licht

Mein fünfter ist in Schottland, aber in keinem Kilt

Mein sechster ist im Dudelsack, den es zu spielen gilt

Mein siebter liegt im Geist, aber nicht im Wein

Mein achter kommt als Phantom nicht in die Oper rein

Mein neunter ist ein Geheimnis und keine Machenschaft

Mein zehnter hat zwar Vorfahren, doch keine Sippschaft

Mein elfter ist in Yards, aber nicht in Meilen

Alles in allem bin ich ein Rätsel in Zeilen

TRILOBYTE

Clandestiny ist ein Warenzeichen von Virgin Interactive Entertainment, Inc. und Trilobyte, Inc. Gamebook ist ein Warenzeichen von Trilobyte, Inc. © 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. und Trilobyte, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises, Ltd. Die Logos von Intel® und Pentium™ Prozessor Logos sind Warenzeichen von Intel Corporation. Pentium ist ein Warenzeichen von Intel Corporation.

beginnen, die F1-Funktion zu deaktivieren und manuell zu bremsen. Die "Gangvorschlagsfunktion" (F6) gibt einen relativ guten Indikator, um die Kurvenhöchstgeschwindigkeit einschätzen zu können. Je weiter der vorgeschlagene Gang unterhalb des Gangs liegt, den ihr vor dem Bremsen verwendet, desto stärker muß gebremst werden. Beispiel: Wenn ihr im sechsten Gang auf eine Kurve zufahrt und der Computer schlägt euch den ersten Gang vor, dann solltet ihr besser ziemlich stark abbremsen. Bekommt ihr hingegen als Vorschlag den vierten Gang, dann genügt es sicher nur kurz zu bremsen.

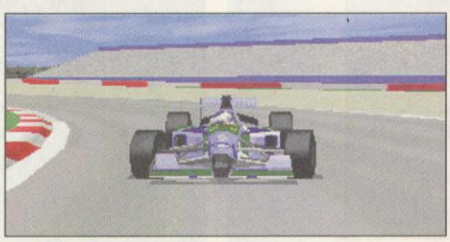




Ein Jordan und ein Larrousse auf Rundenjagd im sommerlichen Monaco

Noch ein paar Worte zum Thema Bremsen: Es ist unter allen Umständen zu vermeiden, daß die Räder blockieren, da der Wagen dann einfach mit qualmenden Reifen geradeaus schiebt und somit nicht mehr lenkbar ist (außerdem ist die Geschwindigkeitsreduzierung mit blockierenden Reifen wesentlich geringer als mit rollenden – siehe ABS). Mit einem digitalen Kontroller ist dies zwar nicht so einfach zu vermeiden, allerdings könnt Ihr mit recht einfachen Mitteln ein ABS simulieren, das heißt, ihr löst die Bremse sobald die Reifen anfangen zu blockieren, um euch dann "stotternd" auf die gewünschte Geschwindigkeit herabzubremsen.
Jetzt, da ihr den Kurs wahrscheinlich im Schlaf kennt, könnt ihr euch ans Eingemachte, also an die Feinheiten des Setups heranwagen: Zunächst empfiehlt es sich, die Flügeleinstellungen zu ändern. Der Heckflügel bestimmt im wesentlichen den Luftwiderstand und damit auch die erreichbare Höchstgeschwindigkeit, der Frontflügel hat darauf keinen Einfluß, er bestimmt mehr die "Lenkwilligkeit" des Autos. Für schnelle Strecken wie Hockenheim wählt ihr natürlich einen sehr niedrigen Wert für den Heckflügel, wogegen langsame Strecken wie Monaco einen hohen Wert erfordern. Habt ihr euch für einen Heckflügelwert entschieden, sollte der Wert des Frontflügels Schritt für Schritt erhöht werden, bis ihr das Übersteuern als zu stark empfindet. Die Erfahrungen (auch mit Grand Prix 1) haben gezeigt, daß ein hoher Frontflügelwert durch nichts anderes zu ersetzen ist als durch einen noch höheren.
Als nächstes wendet ihr euch dem Übersetzungsverhältnis der Gänge zu. Der sechste Gang sollte so eingestellt werden, daß der Wagen am schnellsten Punkt der Strecke (meist am Ende der längsten Gerade) gerade noch im gelben Bereich dreht. Anschließend sollte der erste Gang solange verkürzt werden, bis er am langsamsten Punkt die Drehzahl nicht "in den Keller" fallen läßt; hier hilft am besten ausprobieren oder ein Blick in die entsprechende Abteilung des Menüpunktes "Leistungsanalyse" (Drehzahl). Natürlich ist es nicht sinnvoll, den Gang so kurz zu wählen, daß ihr gleich wieder in den zweiten Gang schalten müßt, um nicht in den roten Bereich zu drehen. Die restlichen Gänge sollten so gewählt werden, daß die Abstände zwischen den einzelnen Gängen ausgeglichen sind (extrem fortgeschrittene Fahrer können auch einzelne Gänge genau auf bestimmte Kurven abstimmen, aber das ist dann schon extremes Feintuning). Wenn auch das erledigt ist, wendet Ihr Euch der Bremsbalance zu. Die meisten Fahrer werden diesen Wert nach Gefühl verändern, da es schon ziemlich stark von persönlichen Präferenzen abhängt, womit ihr euch wohlfühlt.





Ob der Ferrari richtig abgestimmt wurde? Der Benetton probiert noch.

Als Hilfestellung könnt ihr mal auf eine scharfe Kurve zufahren und dann mit der Replayfunktion beobachten, ob Vorder- oder Hinterräder zuerst blockieren (Rauch). Je nachdem verlagert ihr dann die Bremsbalance mehr zu der nicht blockierenden Seite.

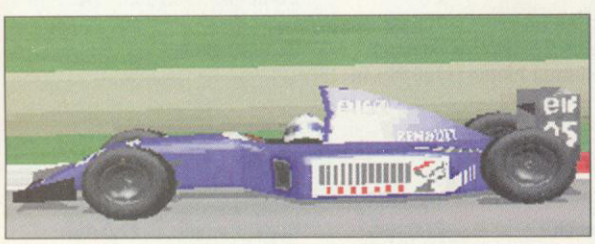




Mika Hakkinen auf der Jagd nach Barrichellos Rundenzeit

Nun zu den speziellen Einstellungen: Die wichtigsten sind Federung, Drehstabilisatoren und Bodenfreiheit. Packer und Stoßdämpfer sind sehr stark für das Feintuning zuständig (d.h. sie haben einen wesentlich geringeren Einfluß auf die Rundenzeiten als die anderen Optionen). Natürlich werden jetzt einige von euch entsetzt aufschreien, aber zu Beginn sollten die vorgegebenen Werte ausreichen, d.h. erst wenn ihr mit den anderen Optionen scheinbar keinen Fortschritt mehr erzielt, solltet ihr anfangen diese Werte zu ändern. Fahrer, die hierzu Hilfe erwarten, sind schon soweit in die Tiefen des Setups vorgedrungen, daß sie auf die Tips nicht mehr angewiesen sind.
Generell gibt es zwar von Kurs zu Kurs gewisse Grundregeln, wie ihr die speziellen Einstellungen ändern solltet (z.B. Monaco eher weiche Einstellungen, Hockenheim eher harte), diese variieren allerdings von Fahrer zu Fahrer so stark, daß eine Verallgemeinerung nicht sinnvoll ist. Hier hilft wirklich nur ausprobieren oder wie im Handbuch beschrieben: "Wenn eine Änderung in eine bestimmte Richtung nicht die gewünschte Wirkung hat, kann man immer noch mit einer Änderung in die andere Richtung Erfolg haben". Zurück zum Text: Nächster Punkt auf der Liste sollte die Federung sein. Ausgehend von den Standardwerten empfiehlt es sich, zunächst in Richtung weicher Federung zu arbeiten. Wenn die erwünschte Wirkung ausbleibt, ... siehe Handbuch.

Drehstabilisatoren: Sie funktionieren ein wenig wie die "Antagonisten" zur Federung, d.h. weiche Federn erfordern oft härtere Stabilisatoren und umgekehrt.
Last but not least die Bodenfreiheit. Es ist vorteilhaft, die Bodenfreiheit so weit als möglich zu reduzieren, im Optimalfall z.B. ist das Bodenbrett am Ende der Qualifikationsrunde (ach ja, die schnellsten Runden fährt man auf der ersten Zeitrunde mit ganz frischen Reifen und möglichst wenig Benzin im Wagen, aber das wußtet ihr sicher schon?) kurz vor der Verschleißgrenze, d.h. es ist bis auf 0,8 -0,9 cm abgescheuert.
Asymetrische Setupänderungen sind das wirklich letzte Mittel zur Leistungssteigerung, was erst ganz zum Schluß in Erwägung gezogen werden sollte. Als Indikator könnt ihr einmal mehrere Runden mit einem Reifensatz fahren. Anschließend vergleicht ihr den Verschleiß der einzelnen Reifen. Sind einzelne wesentlich mehr abgenutzt als andere, könnt ihr versuchen die entsprechenden Setupeinstellungen für diese Aufhängung zu ändern. Dies ist allerdings nur bei wenigen Kursen notwendig, im Normalfall ist ein symmetrisches Setup ausreichend. Abschließend sollte noch gesagt werden, daß die ganzen Änderungen viel Zeit und auch Geduld erfordern, das Ergebnis die Mühe aber hoffentlich wert ist. Mit der Zeit bekommt ihr auch ziemlich viel Routine und könnt viele Änderungen schon aus dem Stehgreif vornehmen, bzw. habt ziemlich schnell eine Idee, welche Änderungen erfolgversprechend sein werden. Außerdem müssen die Setups ja auch nur einmal sozusagen "aus dem Nichts" erarbeitet werden, da sich die Kurse glücklicherweise nicht ändern. Bei den ganzen Änderungen solltet ihr auch darauf achten, daß ihr wirklich nur eine Änderung nach der anderen vornehmt, da ihr sonst nicht mehr mit Sicherheit sagen könnt, wie sich welche Änderung ausgewirkt hat. Auch empfiehlt es sich, die Änderungen nicht in "Riesenschritten" vorzunehmen. Letztendlich kann auch das (ausnahmsweise mal halbwegs brauchbare) Handbuch zu Rate gezogen werden, das auf viele Detailfragen der Setup-Optionen eingeht (S.102-108).



Ein Ligier-Renault mit Lichteffekten

JETZT KÖNNEN SIE NOCH MOGELN ...

... ABER NICHT MEHR BEI

CLANDESTINY™

Ein gespenstisches Adventure von den Schöpfern von The 7th Guest™

TRILOBYTE

Grand Prix 2 – Fahrzeugeinstellung

Wem die aufwendige Arbeit zu viel ist, der kann sich mit den Original-Setups des Microprose-Teams eine ganze Portion Arbeit ersparen, was sicher besonders Einsteigern weiterhilft.

Australien

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	5	Dämpfer	5
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	26,5 mm	Bodenfreiheit	26,5 mm
Drehstabilisator vorn	2000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	3	Dämpfer	3
Federung	900 Pfd./In	Federung	900 Pfd./In
Bodenfreiheit	57,5 mm	Bodenfreiheit	57,5 mm
Drehstabilisator hinten	150 Pfd./In		

Belgien

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	9	Dämpfer	9
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	28,5 mm	Bodenfreiheit	28,5 mm
Drehstabilisator vorn	2000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	10	Dämpfer	10
Federung	1000 Pfd./In	Federung	1000 Pfd./In
Bodenfreiheit	53,5 mm	Bodenfreiheit	53,5 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Brasilien

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	6	Dämpfer	6
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	26,5 mm	Bodenfreiheit	26,5 mm
Drehstabilisator vorn	2000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	6	Dämpfer	6
Federung	1100 Pfd./In	Federung	1100 Pfd./In
Bodenfreiheit	51,0 mm	Bodenfreiheit	51,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Kanada

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	6	Dämpfer	6
Federung	1400 Pfd./In	Federung	1400 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,0 mm	Bodenfreiheit	27,0 mm
Drehstabilisator vorn	3000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	6	Dämpfer	6
Federung	1000 Pfd./In	Federung	1000 Pfd./In
Bodenfreiheit	55,5 mm	Bodenfreiheit	55,5 mm
Drehstabilisator hinten	150 Pfd./In		

Europa

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	1600 Pfd./In	Federung	1600 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,5 mm	Bodenfreiheit	27,5 mm
Drehstabilisator vorn	2000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	900 Pfd./In	Federung	900 Pfd./In
Bodenfreiheit	56,0 mm	Bodenfreiheit	56,0 mm
Drehstabilisator hinten	150 Pfd./In		

Frankreich

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	21	Dämpfer	21
Federung	1400 Pfd./In	Federung	1400 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,5 mm	Bodenfreiheit	27,5 mm
Drehstabilisator vorn	1500 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	15	Dämpfer	15
Federung	800 Pfd./In	Federung	800 Pfd./In
Bodenfreiheit	55,0 mm	Bodenfreiheit	55,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Großbritanien

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	21	Dämpfer	21
Federung	1100 Pfd./In	Federung	1100 Pfd./In
Bodenfreiheit	28,0 mm	Bodenfreiheit	28,0 mm
Drehstabilisator vorn	500 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	15	Dämpfer	15
Federung	700 Pfd./In	Federung	700 Pfd./In
Bodenfreiheit	59,0 mm	Bodenfreiheit	59,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Deutschland

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	1400 Pfd./In	Federung	1400 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,5 mm	Bodenfreiheit	27,5 mm
Drehstabilisator vorn	2000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	900 Pfd./In	Federung	900 Pfd./In
Bodenfreiheit	58,0 mm	Bodenfreiheit	58,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Ungarn

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	3	Dämpfer	3
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,0 mm	Bodenfreiheit	27,0 mm
Drehstabilisator vorn	2000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	3	Dämpfer	3
Federung	900 Pfd./In	Federung	900 Pfd./In
Bodenfreiheit	56,0 mm	Bodenfreiheit	56,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Italien

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	9	Dämpfer	9
Federung	1300 Pfd./In	Federung	1300 Pfd./In
Bodenfreiheit	30,0 mm	Bodenfreiheit	30,0 mm
Drehstabilisator vorn	2000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	9	Dämpfer	9
Federung	1300 Pfd./In	Federung	1300 Pfd./In
Bodenfreiheit	30,0 mm	Bodenfreiheit	30,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Japan

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	8	Dämpfer	8
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,5 mm	Bodenfreiheit	27,5 mm
Drehstabilisator vorn	3000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	700 Pfd./In	Federung	700 Pfd./In
Bodenfreiheit	56,5 mm	Bodenfreiheit	56,5 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Monaco

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	5	Dämpfer	5
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,0 mm	Bodenfreiheit	27,0 mm

SV 73
Magne
Lautst
stützur
unverbi

Drehstabilisator vorn	1000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	5	Dämpfer	5
Federung	800 Pfd./In	Federung	800 Pfd./In
Bodenfreiheit	50,0 mm	Bodenfreiheit	50,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Pazifik

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	4	Dämpfer	4
Federung	1200 Pfd./In	Federung	1200 Pfd./In
Bodenfreiheit	28,0 mm	Bodenfreiheit	28,0 mm
Drehstabilisator vorn	3000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	4	Dämpfer	4
Federung	900 Pfd./In	Federung	900 Pfd./In
Bodenfreiheit	57,0 mm	Bodenfreiheit	57,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Portugal

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	5	Dämpfer	5
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	29,5 mm	Bodenfreiheit	29,5 mm
Drehstabilisator vorn	1000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	3	Dämpfer	3
Federung	700 Pfd./In	Federung	700 Pfd./In
Bodenfreiheit	56,0 mm	Bodenfreiheit	56,0 mm
Drehstabilisator hinten	50 Pfd./In		

San Marino

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	27,5 mm	Bodenfreiheit	27,5 mm
Drehstabilisator vorn	1500 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	900 Pfd./In	Federung	900 Pfd./In
Bodenfreiheit	57,0 mm	Bodenfreiheit	57,0 mm
Drehstabilisator hinten	100 Pfd./In		

Spanien

Vorne links	Wert	Vorne rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	1500 Pfd./In	Federung	1500 Pfd./In
Bodenfreiheit	29,0 mm	Bodenfreiheit	29,0 mm
Drehstabilisator vorn	1000 Pfd./In		
Hinten links	Wert	Hinten rechts	Wert
Dämpfer	2	Dämpfer	2
Federung	700 Pfd./In	Federung	700 Pfd./In
Bodenfreiheit	61,0 mm	Bodenfreiheit	61,0 mm
Drehstabilisator hinten	150 Pfd./In		

Wenn ihr diese Setups als Grundlage für eure ersten Rennen gewählt habt, solltet ihr (bei geringem Schwierigkeitsgrad) schon erste Erfolge feststellen können. Je erfahrener ihr werdet, desto mehr empfiehlt es sich, die Setups abzuändern. Konkrete Einstellungstips findet ihr auf den vorangegangen Seiten. Jetzt könnt ihr den Schumachers, Hills und Villeneuves mal so richtig zeigen, wo der Hammer hängt.



Z

Jörg Florian Eisele und Heiko Weiß aus Trochtelfingen haben sich dem etwas umstrittenen "Strategie"spiel der Bitmap Brothers angenommen. Bei diesem Spiel braucht ihr allerdings mehr Glück als Strategie. Deshalb nicht verzagen, wenn ihr die Level nicht auf Anhieb schafft. Die einzigen Mankos dieses Spiels sind die etwas eigenwillige Steuerung und, daß ihr ab 50 Einheiten nichts mehr produzieren könnt.

Level 1: Blutige Anfänger

Am Anfang findet ihr drei Kriegertruppen vor eurem Fort. Im Fort veranlaßt ihr sofort den Bau von Jeeps und schert nach W,N,O mit jeweils einem Trupp aus. Wenn ihr mit den drei Truppen im Mittelstück der Karte angekommen seid, müßt ihr zunächst Angriffe abwehren. Mit den produzierten Einheiten stoßt ihr dann zu den verbleibenden Fahnen im Nordwesten und Nordosten vor. Sobald alle Truppen bereit stehen, stürmt ihr das gegnerische Fort. Die einsame Gatling-Gun sollte nur ein kleines Problem darstellen.

Level 2: Psychos

Euer Fort befindet sich unten rechts auf der Karte. Mit den zwei linken Infanterie-Einheiten lauft ihr nach Westen und nehmt dann den Panzer sowie die zwei in der Nähe stehenden Fahnen ein. Mit einem weiteren Trupp begebt ihr euch Richtung Norden über die Brücke, wo das rechte und das mittlere Kartenstück eingenommen werden. Mit dem Panzer und den verbleibenden Robos, bewegt ihr euch gen Norden, zerstört dort den gegnerischen Jeep und die Gatling und nehmt eine weitere Fahne ein. In der Zwischenzeit produziert ihr in der südwestlichen Fabrik Psychos, im Fort Jeeps, in der südöstlichen Fabrik Krieger und ordnet in der nördlichsten Fabrik den Bau von leichten Panzern an. Mit dem Panzer fahrt ihr über die Brücke auf die andere Flußseite. Hier wartet ihr, bis der Computer mit seinem Panzer angreift und vernichtet ihn dann gnadenlos. Aber Vorsicht! Der Computer produziert sofort einen zweiten Panzer. Die angreifenden Jeeps und die Fußtruppen sind leicht mit euren zu bekämpfen. Habt ihr erst einmal ein Überzahlspiel erreicht, ist die Mission so gut wie geschafft. Sind auf der rechten Flußseite die meisten gegnerischen Einheiten zerstört, begebt ihr euch mit den Panzern, Jeeps und den Fußtruppen hinauf zum gegnerischen Fort. Dabei auf jeden Fall das linke Flußufer benutzen. Oben hinter der Brücke wartet dann noch eine Gatling-Gun auf euch, die jedoch kurzerhand zerstört wird. Jetzt müßt ihr nur noch das Geschütz eliminieren und rein ins Fort. Fertig!!



Das hat gesessen! Links aus der normalen Spielperspektive, unten in Form einer der sehr gut gerenderten Cut-Scenes. Eure Roboter sind einfach nicht aufzuhalten. Weiter so!



Level 3: Tal des Todes

In dieser Mission beginnt ihr im Süden mit einem Light-Panzer und drei Krieger-Einheiten. Mit der linken Krieger-Einheit schert ihr nach Westen aus, wo der Jeep und das Radar eingenommen werden. Mit der rechten Einheit geht Ihr nach Osten, wo ihr die Gatling und die Fabrik einnehmt. Mit der letzten Krieger-Einheit geht ihr nach Nord-Westen und nehmt die Gatling ein. Zur selben Zeit müßt ihr mit dem Panzer nach Nord-Osten fahren, wo ihr die Gatling, die vom Feind besetzt ist, ausschaltet. Nachdem dies erledigt ist, fahrt ihr nach Süden und besetzt dort die Roboter-Fabrik. Jetzt produziert ihr im Fort Jeeps und in den anderen Fahrzeug Fabriken Light-Panzer. Anschließend fahrt ihr mit einem Panzer rechts hoch nach Norden und nehmt dort das Radar ein. Mit den anderen Panzern bildet ihr einen Trupp, mit dem Ihr zuerst links hoch fahrt, um die Roboter-Fabrik einzunehmen und dann ganz hoch fahrt und dort die Fahrzeug-Fabrik erobert. Nun könnt ihr mit den verbleibenden Einheiten die Gatling und das Geschütz mühelos ausschalten, und die Mission 4 ist mit Leichtigkeit erreicht.

Level 4: Wüsteninsel

Ihr startet unten in der Mitte mit drei Krieger-Einheiten und einer Psycho-Einheit. Mit den westlichen Kriegern geht ihr nach Westen zur 1. Flagge. Gleichzeitig den Panzer einnehmen. Die nördliche Krieger-Einheit läuft nach Norden zum Radar und zur Fabrik. Die Psychos gehen den längsten Weg nach Norden zu der Fahne, die allein auf der Insel steht. Dort wehren sie angreifende



Der Gewinner der Schlacht bekommt die beiden Gebäude

Fußtruppen ab. Die letzte Einheit Krieger geht nach Osten zur Fahne und nimmt gleichzeitig den Jeep ein. Mit den restlichen zwei Kriegern marschiert ihr nach Norden zum Geschütz und zur Fahne. Der Jeep fährt ebenfalls nach Norden bis zur Brücke und hält dort die Stellung. Mit den Kriegern beim Radar sprengt ihr euch durch das Gebirge und holt die nächste Fahne im Norden. Mit den Kriegern unten links auf der Karte sowie dem Panzer geht ihr nach Norden. Auf dem Weg erobert ihr noch die Fahne links hinter den Gebirgen. Habt ihr sie auf der linken Seite im Mittelstück erobert, gilt es erstmal den angreifenden feindlichen Panzer zu zerstören. Jetzt an jeder Front Stellung beziehen und in Ruhe produzieren. Im Fort werden Psychos gebaut. Unten links fertigt ihr am besten Jeeps. Die Jeeps werden nach ihrer Fertigstellung sofort nach Norden zur Front geschickt. In der Fabrik in der Mitte der Karte ordnet ihr den Bau von Kriegern an. Habt ihr genug davon, werden Psychos gebaut. In der anderen Fahrzeugfabrik werden auch erst ein oder zwei Jeeps für die heranstürmenden Fußtruppen gebaut, danach ändert man den Bau auf Panzer. So auch in der anderen Fabrik. Sind die Panzer fertig, geht es los. Der Hauptangriff kommt von links. Rechts fahrt ihr mit den Jeeps und mit den Fußtruppen nach Norden. Sind eure Einheiten dann vereint vor dem Fort, geht es dem Feind an den Kragen.

Level 5: Harte Nüsse

Ihr startet rechts auf der Karte mit zwei Psycho- und zwei Krieger-Einheiten. Jeweils ein Trupp Psychos schickt ihr zur Fahne rechts oben und rechts unten, eine Krieger-Einheit zur nächsten Fahne nach Südwesten. Dabei besetzt ihr noch gleich den Light-Panzer. Der andere Krieger-Trupp macht sich auf den Weg nach Nordwesten, auf dem er noch schnell den Panzer mitnimmt und dann oben



Auch an pyrotechnischen Effekten wurde bei Z nicht gespart

compustore
Tel 08807 310 Mo-Sa 10-20h
Erfragen Sie die Tagespreise!
Alle Angebote solange Vorrat reicht
zzgl. Versand + NN gemäss unseren AGB

Upgrades MB + CPU + Lüfter
Pentium 100 398,-
Pentium 133 598,-
Pentium 166 898,-
Pentium 200 1.398,-
Cyrix 6x86 150+ 698,-
Cyrix 6x86 166+ 898,-

Prozessoren 486 / 5x86 ab 58,-
AMD 100 5K86 158,-
Pentium 100 198,-
Pe 166 698,- 133 398,-
Pe 200 1.098,- Cyrix 6x86 150+ 248,-
Cx 166+ 398,- Pentium Pro 200 1.098,-

Mainboards 256kB PCI IDE
486 / 5x86 178,-
Pentium / 5K86 / 6x86 ab 228,-
Pentium Pro ab 798,-

PS/2 RAM 4 MB 38,-
16MB 178,- 8 MB 78,-
32MB 348,- EDO 8 MB 88,-
4MB 58,- 16 MB 198,-
32MB 398,-
SIMM 30pin 1 MB 38,- 4 MB 98,-

Grafik PCI 1 MB 78,-
2 MB 128,-
3D Diamond 2MB EDO 248,-
Elsa Winner Victory 2MB EDO 348,-
Miro 2MB VRAM 298,-
3D Diamond 2MB VRAM 448,-
4MB VRAM ab 598,-
Matrox Millenium 4MB WRAM 698,-
Matrox Millenium 2MB WRAM 398,-

Festplatten 1GB 298,-
1.2 GB 348,-
1 GB SCSI 398,- 1.6 GB 398,-
2 GB SCSI 598,- 2.0 GB 448,-
4 GB SCSI 1.298,- 2.5 GB 498,-

CD-ROM IDE 4x 98,-
IDE 6x 148,-
SCSI 4x 248,- IDE 8x 198,-
SCSI 6x 348,- IDE10x 298,-
CD-Recorder ab 898,-
CD-Rohlinge 74 min 18,-

Sound 16Bit 78,-
S-blaster 16Bit 128,-
AWE Soundblaster 32Bit 298,-

Call, Plug & Play!
Modems ab 78,-
Controller SCSI-2 ab 148,-
Floppy 3,5" 1,44MB 48,-
Gehäuse ab 98,-
ATX - Gehäuse 248,-
Win3.11 98,- Win95 198,-

Drucker mono ab 298,-
Color ab 398,-
Laser ab 898,-

Scanner EZ mono ab 248,-
Color ab 298,-
Flachbett Color ab 498,-

Monitore 14" ab 398,-
15" ab 598,-
17" ab 998,-

PC Bigtower 256kB, PCI, 8MB, 6xCD
1GB HD, 1MB VGA, 16Bit-Sound
Pentium 100 1.298,-
150 1.698,-
200 2.298,-
Cyrix 6x86 150+ 1.298,-
166+ 1.498,-

PC AMD 5x86 133 1.098,-

Gratis - Preisliste anfordern:
Weitere Hardware, Netz, Plotter, Tinte, Toner, Software ....
Tel 08807 310 Fax 08807 8953
compustore



Ihr Groß-händler für PC-CD-ROM + Sony PSX-Spiele + Zubehör

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 08582/9605-0
Fax 08582/9605-99

bei der Fahne Stellung hält. Der Computer wird hier des öfteren mit Psychos angreifen. Mit dem Jeep und den Psychos von rechts unten macht ihr euch auf den Weg nach Nordwesten zu den anderen Panzern. Der Computer wird mit seinem Panzer nach unten stoßen. Den Panzer von oben schickt ihr noch weiter nach oben zur Front. Mit den produzierten Einheiten von oben links rückt ihr nach rechts zur Front vor. Normalerweise greift der Computer mit seinem zweiten Panzer von oben an, was allerdings kein Problem ist. Ist der Panzer, der in der Mitte angreift, zerstört, geht ihr mit den Einheiten die Straße entlang nach Norden und holt das unbewachte Fähnchen. Sind die ersten Einheiten produziert, steigt ihr auf etwas Besseres um. Normalerweise könnt ihr unten in der Mitte jetzt Kämpfer produzieren. Jetzt solltet ihr vor allem in dem oberen Sektor aufpassen, denn der Computer greift häufig oben an. Danach nehmt ihr Kurs auf den Sektor unten links. Der Computer leistet dort glücklicherweise nur geringen Widerstand. Jetzt könnt ihr euch entspannen. Das Schlimmste ist vorüber. Sind eure „besseren" Einheiten erstmal fertig, hat der Computer nichts mehr zu lachen. In aller Ruhe könnt ihr dann sein Fort angreifen.

Level 6: Schmieriger Bolzen

Als erstes nehmt ihr mit den Fußtrupps das Radar links vom Fort und die Fabrik rechts davon ein. Mit dem beim Radar eingenommenen Panzer und drei Kämpfern geht ihr zu der Fabrik nördlich des Radars und erobert dort die Fahne. Nun stellt ihr mit dem anderen Panzer einen weiteren Trupp zusammen und macht euch auf den Weg über die Brücke Richtung Norden zu einer weiteren Fabrik mit Fahne. Zu diesem Zeitpunkt taucht an dieser und an eurer westlichen Fabrik jeweils ein Panzer auf. Jetzt solltet ihr speichern. Die Panzer bekämpft ihr jeweils mit eurem vorhandenen Trupp. Nehmt die Fahne mit dem Radar und der Fabrik daneben ein. Danach stoßt ihr mit einem weiteren Trupp östlich durch die Felswand. Auf diesen Kartenabschnitt solltet ihr sehr achten, da er häufig entscheidend sein kann. Falls dann noch während des Spiels ein weiterer Panzer auftauchen sollte, müßt ihr nur einen weiteren Stoßtrupp bilden und der Panzer segnet das Zeitliche! In dieser Fabrik werden nun sofort leichte Panzer produziert und in der Fabrik westlich davon Schützen. Holt die Jeeps von unten zu der jetzigen Front. Auf der linken Kartenhälfte stoßt ihr (wenn genug Einheiten vorhanden) zur letzten feindlichen Fabrik nach Norden vor. Achtung: Dort lauert noch ein Geschütz! Das Ende ist in Sicht. Mit zwei Panzern, zwei Jeeps und ein paar Fußtruppen (am besten Schützen) macht ihr euch auf den Weg zum feindlichen Fort. Und wieder findet eine Mission ihr glückliches Ende.

Level 7: Feuerwerk

Von eurem Fort aus bewegt ihr die drei Psychos nach Osten zum Medi-Panzer und der Fabrik östlich des Forts. Der Light-Panzer, sowie die zwei Kämpfer gehen Richtung Nordwesten zur westlichsten Fabrik im mittleren Teil. Mit den verbleibenden drei Psychos nehmt ihr dann die Fabrik westlich eures Forts ein. In der nordwestlichen Fabrik produziert ihr sofort Light-Panzer. Die zwei Kämpfer solltet ihr etwas nördlich der Fahne aufstellen, da der Computer meistens nur mit Fußtruppen angreift. Im Fort ordnet ihr den Bau von Kämpfern an. Macht euch mit dem eingenommenen Light-Panzer und dem Medi-Panzer von Südosten auf den Weg zur Straße, die über den Lavasee führt. Dort haltet ihr dann erstmal die Stellung. Der Computer kommt nun mit einem Light- und einem Medi-Panzer von Norden die Straße herunter. Jetzt ist speichern angesagt, denn schließlich solltet ihr das Gefecht mit beiden Panzern wieder verlassen. Der Computer greift mit beiden Panzern einzeln an! Beginnt er mit seinem Light an, bekämpft ihr ihn ebenfalls mit dem Light-Panzer. Beim Medi-Panzer natürlich genau anders herum. In der Zwischenzeit holt ihr den Jeep von unten links und die Kämpfer vom Fort nach oben zu den Panzern. Die Panzer nehmen in der Zeit die Fahne mit der Radarstation ein. Mit dem gesamten Stoßtrupp holt ihr euch die Fahne links neben der Radarstation im Mittelstück der Karte. Dies sollte kein Problem sein. In der südwestlichen Fabrik produziert ihr jetzt Medi-Panzer. Mit der Fabrik unten rechts auf der Karte müßt ihr aufpassen. Der Computer ändert dort seine Taktik bei jedem Spiel. Entweder er greift die Fabrik nur mit Fußtruppen an, oder er kommt mit einem Panzer. Darauf solltet ihr auf jeden Fall gerüstet sein. Ist euer Medi-Panzer schließlich fertig, kommt ihr zum Showdown. Der Computer sollte jetzt so geschwächt sein, daß er nur noch geringen Widerstand leisten wird. Ihr greift mit fast allen Einheiten (ein paar am Fort lassen!!) die gegnerischen Geschütze vor dem Fort an. Wenn sie zerstört sind, ist das Fort kein Problem mehr.



Irgendwie sieht´s für die Roten gar nicht so gut aus. Mal schauen, wie lange sie sich noch halten können.



Und schon wieder ein Panzer weniger



Und wer macht den ganzen Dreck jetzt wieder weg?

Level 8: Schmelztiegel

Das Fort befindet sich im Süden, ihr beginnt mit drei Psycho-Einheiten und einem Kämpfer. Mit den zwei Psycho-Einheiten links geht ihr hoch nach Nord-Westen und nehmt dort den Medi-Panzer und den Jeep ein. In der gleichen Zeit erobert ihr mit der Kämpfer-Einheit den Panzer nördlich des Forts, geht mit dem Psycho nach Osten und schnappt euch die Fabrik. Der einzelne Kämpfer besetzt das Geschütz im Osten. Den Light-Panzer schickt ihr nach Norden, wo er den leeren Panzer kaputt schießt. In der gleichen Zeit nehmt ihr mit den restlichen Psychos im Westen das Geschütz und die Fabrik ein. Nachdem ihr den Psychos ihren Auftrag erteilt habt, macht ihr sofort einen Trupp aus dem Medi-Panzer und dem Jeep. Mit diesem Trupp geht ihr so schnell wie möglich nach Nordwesten hoch, wo ihr nach der Brücke anhaltet. Falls euch auf diesem Weg etwas in die Quere kommen sollte, könnt Ihr es mit Leichtigkeit ausschalten. Nun trennt ihr den Trupp und stellt den Medi-Panzer hinter den Felsbrocken links neben der Brücke. Von dort aus kann er mühelos das



Ein modebewußter Roboter fährt nicht ohne entsprechende Kleidung in den Winterurlaub

Geschütz erledigen. Schickt den Jeep nach Norden, wo er die Fabrik einnimmt und den Medi-Panzer beauftrtagt, das Radar einzunehmen. Produziert in der Fabrik im Norden Medi-Panzer, in der Fabrik im Süd-Westen ebenfalls Medi-Panzer und im Fort Light-Panzer. Geht mit den Robos, die sich im Südosten befinden, in die Mitte vor das Fort, wo ihr die Fabrik besetzt, falls sich dort ein Panzer befinden sollte, schaltet diesen zuerst aus. In derselben Zeit nehmt ihr den Light-Panzer, der sich im Westen befindet, ein. Geht mit ihm nach Norden, wo er zuerst das Geschütz ausschaltet und sich dann die Fabrik schnappt. Dort produziert ihr Schützen. Jetzt ist die Katze im Sack. Der nun folgende Hauptangriff auf das gegnerische Fort sollte keine weiteren Probleme verursachen. Als erstes holt ihr euch alle Fahrzeuge von unten zur Fabrik im Nordwesten. Dort stellt ihr einen Trupp aus diesen Einheiten zusammen und fahrt vor das Fort. Die zwei vorderen Geschütze werden gnadenlos vernichtet. Falls ein Geschütz länger halten sollte, wie es ja öfter der Fall ist, müßt ihr diesen Angriff einfach wieder-

Mobiler Support Service
Hard & Software

H. Müller u. P. Bruns GbR

Die folgenden Titel stellen nur einen Auszug aus unserem Komplettangebot dar. Selbstverständlich bieten wir auch Konsolenspiele und preisgünstige Hardware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an.

PC-CDROM

Afterlife	d	79,-		Manic Karts	d	35,-	
AH-64D Longbow	d	79,-		Myst	d	65,-	
Bad Mojo	d	59,-					
Battle Isle III	d	69,-		Rebel Assault 2	d	84,-	
Baphomets Fluch	d	74,-		Riddle of Master Lu	d	74,-	
Caesar 2	d	77,-		Ripper	d	79,-	
Command & Conquer	d	79,-		Syndicate Wars	d	84,-	
C&C Ausnahmezust.	d	29,-		Time Commando	e/d	75,-	
Crusader - No Remorse	d	39,-		Urban Runner	d	69,-	
Fantasy General	d	69,-		Warcraft 2	d	77,-	
F1 Grand Prix 2	d	99,-		Warcraft 2 Exp. Set	d	29,-	
F1 Manager	d	77,-		Z	d	74,-	
Normality	d	74,-		Zork Nemesis	d	79,-	

Vorankündigungen

Command & Conquer 2	d	84,-	Okt.	Heart of Darkness	d	84,-	Nov.
DSA 3	d	44,-	Okt.	Lands of Lore 2	d	89,-	Dez.
Daggerfall	d	79,-	Okt.	Phantasmagoria 2	e/d	89,-	Nov.
Diablo	d	79,-	Okt.	Schleichfahrt	d	79,-	Dez.
Dungeon Keeper	d	79,-	Okt.	Tomb Raider	d	69,-	Nov.

Kostenfrei bestellen unter : 0130 / 18 93 98
oder per Fax unter: 0208 / 81 16 25

Angebote freibleibend u. unverbindlich Irrtum vorbehalten d=komplett deutsch e/d=deut. Anleitung

*Die Lieferung erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurosch. + DM 20,-). NN zzgl. DM 10,- + DM 3,- NN-Gebühr, bei Vorkasse + DM 8,-. **Portofrei ab Bestellwert DM 250,-.** Bei Annahmeverweigerung erheben wir einen Kostenanteil von DM 20,-.*

quadral®
Power-Sound für Ihren PC.



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

PC go! KAUFTIP "SPITZENKLASSE" HEFT 12/95
SAM 45

NEU
SAM SUB 100
Baßpower

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 9/96



Ein Sektor noch und der Sieg ist Euer. Vorwärts, auf sie mit Gebrüll!

holen. Wenn die zwei Geschütze erfolgreich ausgeschaltet wurden, ist auch diese Mission bravourös bestanden, und das sympathische Roboterduo bringt euch auf den nächsten Planeten.

Level 9 : Schlüpfrig & Gut

Wie unschwer zu erkennen ist, liegt auf dem ganzen Terrain sehr viel Schnee und es gibt viele Seen. Aber Achtung! Solange ihr durch einen See schwimmt, ist eure Kampfstärke schwächer als auf trockenem Land. Also nur schwimmen, wenn kein Gegner in Sicht ist! Mit dem Medi-Panzer zerstört ihr sofort die Brücke vor dem Fort. Die drei Psychos östlich des Forts machen sich auf den Weg nach Osten zu der Fabrik und dem Geschütz. Mit den zwei Kämpfern links neben dem Medi-Panzer marschiert ihr nach Nordwesten, wo ihr erst ein Geschütz und dann den Jeep besetzt. Mit den drei Psychos westlich des Forts begebt ihr euch in Richtung Westen und nehmt dort den Light-Panzer sowie die Fahne ein. Mit diesem Light-Panzer fahrt ihr sofort nach Norden über die Brücke. Den eingenommenen Jeep und den Medi-Panzer dirigiert ihr ebenfalls dorthin. Sind alle an der Wegkreuzung angekommen, zerstören die zwei Panzer die zwei Brücken. Nun solltet ihr mal schnell einen Blick gen Norden zu der Fabrik werfen. Der Gegner müßte dort normalerweise einen Panzer stehen haben. Sollte das der Fall sein, ist es ratsam zu warten, bis er sich verzogen hat. Findet ihr dort allerdings keinen vor, nehmt die zwei Panzer, den Jeep und fahrt (ganz links, wegen der Robos) nach oben zur Fabrik, wo ihr das Geschütz mit den Panzern zerstört. Davor abspeichern wäre nicht schlecht! Der gegnerische Panzer müßte jede Sekunde fertig sein. Wenn ihr aber die Fahne davor holt, habt ihr den neuen Panzer! Mit diesem, dem Light-Panzer, dem Medi-Panzer und dem Jeep, macht ihr euch auf den Weg zum gegnerischen Fort. Achtet jetzt auf die südöstliche Fabrik, dort wird der Computer vermehrt angreifen. Mit den Einheiten vor dem Fort angekommen, schießt ihr erst das linke Geschütz vom Dach. Vorsicht, der Gegner könnte noch mit einem Panzer kommen. Ist dann auch noch das rechte Geschütz zerstört, ist der Weg ins Fort frei.

Level 10: Die Mauer

In dieser Mission befindet sich das Fort im Südwesten. Zu Beginn habt ihr drei Psycho-Einheiten, zwei Kämpfer-Einheiten und einen Medi-Panzer. Zuerst schickt ihr den Medi-Panzer zur Fabrik im Nordwesten, die er dann auch besetzt. Mit einem Psycho schnappt ihr die Fabrik im Osten, mit dem Kämpfer nehmt ihr den Light-Panzer ein, mit dem ihr sofort zum Medi-Panzer fahrt. Mit dem verbleibenden Kämpfer erobert ihr das Radar im Norden, mit einem Psycho geht ihr in der Fabrik westlich des Forts genauso vor. Mit der verbleibenden Psycho-Einheit lauft ihr nach Norden, wo die Insel und die zwei Gatlings besetzt werden. Die letzte Kämpfer-Einheit schickt ihr nun nach Nord-Osten, wo ihr mit dem Geschütz den Osten absichert. Nachdem ihr mit dem Medi-Panzer einen Light-Panzer des Gegners ausgeschaltet habt, fahrt ihr nach Norden, wo ihr ein Geschütz ausschaltet und die Fabrik besetzt. Jetzt ist der Zeitpunkt für das Aufrüsten gekommen. In der Fabrik im Norden, im Fort und im Osten werden Medi-Panzer produziert, in der Fabrik im Nord-Westen Kämpfer. Im Westen stellt ihr Light-Panzer her. Nun geht ihr mit den Jeeps, die sich im Westen befinden, zur Fabrik nach Nord-Westen und sichert dort ab. Mit den Panzern, die westlich stehen, zieht ihr nun nach Norden zur Fabrik, wo Medi-Panzer hergestellt werden. Mit den Panzern, die sich im Osten befinden hingegen geht ihr nach Nord-Osten und nehmt dort die Fabrik ein. Hier werden nun Schützen produziert. Wenn ihr diese Schritte alle befolgt habt, könnt ihr den Angriff starten. Als erstes macht ihr nun Trupps aus den Panzern im Norden und denen im Nord-Osten. Jetzt könnt ihr von zwei Seiten angreifen, vom Westen und vom Süden. Die drei Geschütze auf dem Dach, die gefährlich werden könnten, dürften kein Problem mehr sein. Falls euch noch ein oder zwei verirrte Panzer über den Weg fahren sollten, können diese mit Leichtigkeit ausgeschaltet werden – dem Missionsziel dürfte nichts mehr im Wege stehen.

Level 11: Frostiger Willy

In dieser Mission startet ihr in der Mitte der Karte mit einen Medi-Panzer, zwei Kämpfer-Einheiten, einer Psycho- und einer Schützen-Einheit. Bildet einen Trupp aus dem Medi-Panzer und einer Kämpfer-Einheit, mit der geht ihr dann nach Norden über die Brücke geht und die Fahne besetzt. Mit der anderen Kämpfer-Einheit brecht ihr nach Süd-Osten auf, nehmt die Fabrik und den BMT ein, mit dem ihr dann sofort zum Medi-Panzer fahrt, da es dort einige Angriffe abzuwehren gilt. Zur gleichen Zeit schnappt ihr euch mit der Psycho-Einheit den Light-Panzer im Süden. Mit den Schützen erobert ihr nun das Radar. Schickt jetzt die restlichen Psychos nach Südwesten, wo sie die Fabrik einnehmen. Stellt die drei Schützen und den Light-Panzer zu einem Trupp zusammen, den ihr nach Westen schickt; dort zuerst den Light-Panzer ausschalten und dann die Fabrik erobern. Wenn dies alles geschafft ist, habt ihr die größte Schwierigkeit des Levels hinter euch. Nun fahrt ihr mit allen verfügbaren Fahrzeugen hoch zur Roboter-Fabrik, die sich über der gerade eingenommenen Fabrik befindet. Erledigt dort zuerst das lästige Fußvolk, nehmt dann auch diese Fabrik ein. Produziert folgendermaßen: In der gerade eingenommenen Fabrik Schützen und in allen Fahrzeug-Fabriken Medium-Panzer. Wählt ein oder zwei Medi-Panzer, mit denen ihr nach Nordosten hoch fahrt, schaltet das

Geschütz aus. Die Fabrik und das Radar werden erobert. In derselben Zeit bildet Ihr einen Trupp aus zwei Panzern und einem Jeep, mit dem ihr nach Nordwesten fahrt und dort die Fahrzeug-Fabrik besetzt. Danach kann euch der Sieg eigentlich nicht mehr genommen werden. Zuletzt stellt ihr einen Trupp aus ein paar Panzern und den Schützen zusammen, mit dem ihr dann über die Brücke zum Fort fahrt. Dort könnte euch noch ein Panzer entgegenkommen, den ihr aber mühelos ausschalten könnt. Im Anschluß daran müßt Ihr nur noch das Geschütz und die Haubitze herunterschießen.

Level 12: Heavy Metal

In dieser Mission startet ihr im Süden. Zu Beginn habt ihr eine Pyros-Einheit, zwei Kämpfer-Einheiten und drei Psycho-Einheiten zur Verfügung. Als erstes schert ihr mit den zwei Psycho-Einheiten nach links und rechts aus und nehmt dort die zwei Fabriken ein. Erobert mit der letzten Psycho-Einheit den Medi-Panzer im Nordwesten. Mit den Panzern dann sofort die Fahrzeug-Fabrik nördlich besetzen. Zur gleichen Zeit geht ihr mit den zwei Kämpfer-Einheiten nach Norden, wo ihr das Radar übernehmt. Von dort aus geht ihr nach Osten und schnappt euch auch diese Fahrzeug-Fabrik. Als nächstes zieht ihr mit dem Light-Panzer und den restlichen Pyros zum Medi-Panzer, während dessen produziert Ihr in allen Fahrzeug-Fabriken und im Fort, Light-Panzer. In der Fabrik links neben dem Fort stellt ihr Schützen her. Nun sollte der Light-Panzer beim Medi-Panzer angekommen sein. Bildet einen Trupp aus den zwei Panzern, den restlichen Pyros und Psychos und fahrt mit ihnen nach Nordwesten. Dort angekommen zuerst die Haubitze ausschalten und dann die Fahrzeug-Fabrik erobern. Inzwischen müßten die Light-Panzer fertiggestellt sein. Das Radar



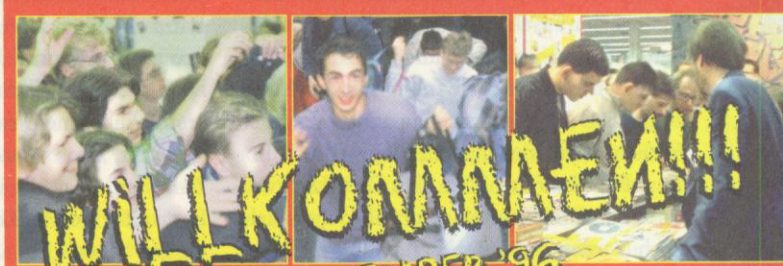
Auch diese Fabrik gehört bald euch. Die Blauen haben einfach kein Glück.

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas«

COMPUTER '96

COME
Computer
Online
Multimedia
Entertainment



WILLKOMMEN!!!

15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE
TEL: 08642/899953
HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP

ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 34 238

PRO Concept

Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Fax 02 34 / 94 688-44

KARTENSERVICE

___ Karten Erwachsene à 23 DM ____DM
___ Karten Schüler/Studenten à 18 DM ____DM
GESAMTPREIS ____DM
(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.)

Name: .....
Straße: .....
Plz/Ort: .....
Unterschrift: .....

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

und die Roboter-Fabrik könntet ihr an den Gegner verloren haben. Dies macht aber überhaupt nichts, denn sobald die nächsten Panzer fertiggestellt sind, wird zurückgeschossen. Rekrutiert nun einen Trupp aus drei oder vier Light-Panzern und besetzt damit die zwei Radars, während ihr die Roboter-Fabrik im Nord-Westen kaputt schießt (nur wenn sie der Gegner eingenommen hat). Nachdem ihr dies getan habt, schießt ihr die Fahrzeug-Fabrik im Nordwesten schrottreif und fahrt dann ganz hoch nach Norden. Nehmt auch diese Roboter-Fabrik ein. Jetzt könnt ihr euch in aller Ruhe auf den Endkampf vorbereiten. Zuerst holt ihr die Schützen nach oben vors Fort, wo sie die Geschütze ausschalten. Dann bildet ihr zwei Trupps, bestehend aus zwei Light-Panzern und einem Medi-Panzer, den einen schickt ihr rechts neben das Fort, den anderen links davon. Falls vor dem Fort noch ein paar gegnerische Einheiten stehen, werden die zuerst ausgeschaltet. Wenn alles getan ist, könnt ihr von links und rechts die zwei Haubitzen vernichten – und ihr befindet euch im Handumdrehen in Level 13.

Level 13: Heiß und Feucht

Dies ist wieder eine der leichteren Missionen. Euer Fort befindet sich unten rechts auf der Karte. Zuerst schickt ihr die Laser und eine Gruppe der Psychos zu der von Sumpf umgebenen Fahne im Zentrum der Karte. Die Schützen begeben sich zu dem in der Nähe stehenden Medi-Panzer. Die andere Psycho-Einheit macht sich auf den Weg zu der Fahrzeug-Fabrik links neben dem Fort. Die zwei östlichen Einheiten des Forts begeben sich nach Norden zur ersten Fahne. Von dort aus geht es gleich weiter zu der vom Computer eingenommenen Haubitze. Ist sie mit dem Medi-Panzer zerstört, nehmt ihr auch diese Fahne ein. Mit der Psycho-Einheit bei der Fahrzeug-Fabrik lauft ihr weiter nach links. Im Vorbeilaufen noch schnell den leichten Panzer einnehmen und mit ihm dann nach Norden zur Fahne bei der Werkstatt. Hier müßt ihr aufpassen, da der Computer an dieser Stelle mit einem Panzer angreifen wird. Nach erfolgreichem Kampf schickt ihr den siegreichen Panzer sofort in die Werkstatt. Deshalb solltet ihr dort immer Einheiten präsent haben. Mit dem vom Schützen eingenommen Medi-Panzer fahrt ihr weiter gen Norden und bezieht bei den zwei Gräben erstmal Stellung. Mit den zwei anderen Schützen erobert ihr das Geschütz, das sich etwas über der Mitte der Karte befindet. Jetzt habt ihr euch einen bedeutenden Vorteil erkämpft. Wenn jetzt nichts Unverhofftes mehr passiert, kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Während der ganzen Zeit produziert ihr in euren hinteren Fahrzeug-Fabriken Panzer. In den hinteren Robo-Fabriken werden Kämpfer und Schützen (für die gegnerischen Geschütze) hergestellt, in den vorderen ordnet ihr den Bau von Kriegern und Psychos an. Der Gegner wird jetzt immer mit kleinen Trupps angegriffen (vor allem das Geschütz im Norden). Sind die Panzer endlich fertig produziert startet Ihr den großen Angriff. Der Computer wird nur noch geringen Widerstand leisten. Hat er erstmal all seine Geschütze an eure Schützen verloren, kann er sich nicht mehr wehren. Zum Schluß müßt ihr dann nur noch das Fort unter Beschuß nehmen und schon habt ihr gewonnen.



Ob Wüste, Dschungel oder Sumpf – unsere Waffen schaffen alles

Level 14: Restaurierung

Eine große Streitmacht streckt sich euch am Anfang entgegen. Darunter sind Kämpfer, Psychos, Schützen und zwei Panzer. Jetzt muß es schnell gehen. Mit den Psychos unten rechts geht ihr zu dem im Osten gelegenen Geschütz und der Fahne ganz rechts. Dabei noch gleich den Kran einnehmen und die zerstörte Brücke richten. Mit einer Kämpfer-Einheit macht ihr euch auf die Socken zu der Fahne im Nordwesten, die von Sumpf umgeben ist. Der Medi-Panzer begibt sich ebenfalls dorthin und zerstört dann die Werkstatt. Danach hält er dort die Stellung. Mit dem Kran beim Fort repariert ihr die Brücke nördlich des Forts. Der Light-Panzer macht sich auf den Weg nach Nordwesten bis er zu einer Fahrzeug-Fabrik kommt. Auch diese wird sofort zerstört. Die anderen Psychos nehmen die Fahne links des Forts ein. Mit den Schützen geht ihr schließlich auch nach Nordwesten zum nahegelegenen Geschütz. Die letzte am Fort stehende Einheit, die Kämpfer, sowie der Kran gehen über die restaurierte Brücke nach Norden und nehmen dort die Flagge in der Mitte ein. Jetzt geht es ans Bauen. Im Fort wird von Beginn an ein Medi-Panzer produziert. In zwei von den drei Robo-Fabriken werden Kämpfer hergestellt. In der anderen Schützen. In der nördlichen Farzeug-Fabrik werden vorerst Light-Panzer hergestellt. Und schließlich ordnet ihr in der Fahrzeug-Fabrik unten links den Bau von Medi-Panzern an. Der Computer greift mit seinen Panzern nur über links und rechts an. Während die angreifenden Panzer mit euren zerstört werden, wartet ihr auf die Fertigstellung der Krieger. Sind sie sowie ein Panzer fertig, lösen sie den Heavy-Panzer ab. Der verzieht sich dann schnell in die Werkstatt. Ist er wieder fertig, fährt er zum linken Panzer. Dazu holt ihr noch die in der Nähe stehenden Kämpfer und macht dann einen Streifzug nach Norden zu der Fahne mit dem Radar und dem Geschütz. Der Computer hat jetzt fast nur noch Fußtruppen. Mit den Schützen holt ihr euch die restlichen Geschütze und danach die Fahnen in den einzelnen Sektoren. Jetzt sollte der Rest kein Problem mehr sein. Noch ein paar Einheiten produzieren und ab zum Fort. Sind die Haubitzen zerstört, ist Schluß mit den Blauen.

Level 15: Sumpffieber

Für diese Mission gibt es zwei Lösungswege: einen langen und einen kurzen, die Beschreibung gilt für den kurzen und effektiveren. Ihr befindet euch in der Mitte der Karte gegenüber dem gegnerischen Fort, getrennt

durch eine kaputte Brücke. Am Anfang habt ihr drei Psycho-Einheiten, einen Medi-Panzer, einen Heavy-Panzer und einen Jeep. Zuerst nehmt ihr mit der Psycho-Einheit den leeren Medi-Panzer im Westen ein, dann schickt ihr die linke Psycho-Einheit, den Medi-Panzer und den Heavy-Panzer nach Südwesten. Dort den Kran und den Light-Panzer erobern. Zur gleichen Zeit geht die letzte Psycho-Einheit und der Jeep nach Südwesten. Dort besetzen sie die zwei Fahnen. Als nächstes stellt ihr aus dem Light- und dem Medi-Panzer einen Trupp zusammen, mit dem ihr den Medi-Panzer ausschaltet, der von Norden kommt. Nun schnappt ihr euch mit dem Trupp die Roboter Fabrik nördlich von euch. Schickt die beiden Panzer dort auch gleich in die Werkstatt schickt. Währenddessen produziert ihr im Fort wie auch in den anderen Fahrzeug-Fabriken Light-Panzer zur Sicherung. Nachdem ihr dies veranlaßt habt, schickt ihr den Kran zu der Brücke, wo ihr vorher den Medi-Panzer eingenommen habt und zieht den Heavy-Panzer zu den anderen beiden hoch. Wenn die Brücke repariert ist, bildet ihr aus den vier Panzern einen Trupp, der Richtung Fort marschiert. Auf dem Weg in Richtung gegnerisches Fort müßt ihr euch noch mit einem Heavy-Panzer abgeben. Wenn dieser ausgeschaltet ist, geht ihr mit den restlichen Panzern zum Fort, schießt die zwei Haubitze kaputt und findet euch in Level 16 wieder, mit einer super Bewertung.



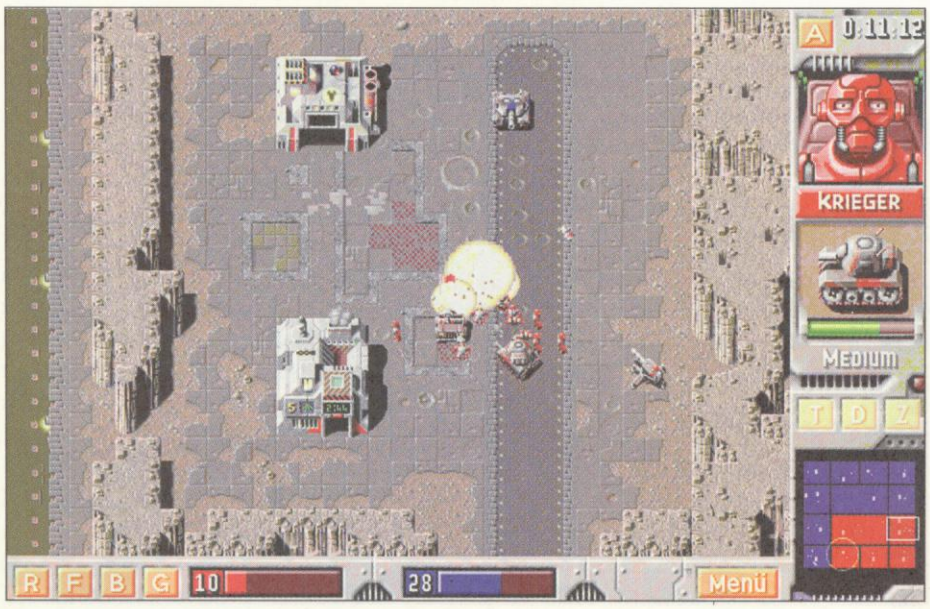
Level 18: Ihr seid nur so lange sicher, bis der Feind die Brücken repariert hat

Level 16: Leichte Brigade

Das Fort befindet sich unten in der Mitte. Ihr müßt am Anfang sehr schnell sein, denn die ersten Minuten sind spielentscheidend. Mit dem Heavy-Panzer macht ihr euch auf den Weg nach Norden und erobert die erste Fahne. Danach sofort weiter nach Norden fahren und die zweite Fahne einnehmen. Dabei trefft ihr auf einen Heavy-Panzer, der sofort mit dem Panzer zerstört wird. Habt ihr die zweite Fahne, hält der Panzer erstmal die Stellung. Mit den Schützen begebt ihr euch nach Nordwesten, um die Gatling-Gun (von Sumpf umgeben) zu erobern. Sollte der Computer euch zuvorgekommen sein, tastet ihr euch langsam an das Geschütz heran. Die Psychos von der linken Seite des Forts laufen erst zur westlichen Fahne, danach zu dem Geschütz nördlich davon. Der Medi-Panzer sowie die Kämpfer begeben sich nach Nordosten über die Brücke bis zur Fahne. Dort müßt ihr die Stellung halten, da der Computer hier häufig angreifen wird. Zuletzt lauft ihr mit den Psychos rechts vom Fort nach Osten und holt euch das Geschütz und die Fahne. Danach weiter gen Norden zur nächsten Fahne. Von der Eroberung zur Produktion. In allen Fahrzeug-Fabriken und im Fort werden Light-Panzer produziert. In einer Roboter-Fabrik Schützen und in einer weitere Kämpfer. Der Rest ist egal. Jetzt gilt es immer wieder kleinere Angriffe im Mittelteil abzuwehren. Sind die Panzer im Fort und der Fabrik unten links fertig produziert, fahren sie die linke Straße nach Norden und holen sich die nächste Fahne und somit eine weitere Fahrzeug-Fabrik. In der Zwischenzeit sind die anderen Panzer auch fertig geworden und machen sich auf den Weg zum Medi-Panzer. Zusammen mit ihm greift ihr die etwas nördlich liegende Fabrik an. Habt ihr sie, kann nichts mehr schief gehen. In den hinteren Fahrzeug-Fabriken ordnet ihr jetzt den Bau von Medi- oder Heavy-Panzer an und holt die Fußtruppen ebenfalls an die Front. Auf der linken Seite könnt ihr schließlich ganz in den Norden vorrücken. Danach zurück und dann zum gegnerischen Fort. Auf der linken Seite genau das gleiche. Sind alle Einheiten vor dem Fort, ist nur noch die Haubitze im Weg.

Level 17: Parkplatz

In dieser Mission startet ihr rechts oben auf der Landkarte mit zwei Light-Panzern, zwei Medi-Panzern, einem Jeep und einer Schützen-Einheit. Zuerst bildet ihr zwei Trupps bestehend aus einem Medi-Panzer, einem Light-Panzer und der Schützen-Einheit. Der andere Trupp setzt sich aus einem Medi- und einem Light-Panzer zusammen. Mit dem ersten Trupp geht ihr nach links zur Brücke, die sich in der Mitte befindet. Erobert dort das Geschütz und sichert es ab. Mit dem zweiten Trupp geht ihr nach oben und besetzt die zwei Fahrzeug-Fabriken. Die Brücke wird mit den zwei Panzern abgesichert. Zur selben Zeit schickt ihr den letzten Light-Panzer, der sich am Fort befindet zum Radar hinunter, was er auch einnimmt. Den Jeep leitet ihr zu der Roboter-Fabrik, die sich nordöstlich befindet. Wenn dies alles getan ist, bildet ihr einen weiteren Trupp aus dem Light-Panzer (beim Radar), dem Jeep und den verbleibenden Schützen. Mit diesem Trupp geht es ganz hinunter nach Süden (wo sich die vielen Fahrzeuge befinden), um dort die Fahne, die sich auf dem Festland ist, zu erobern. Währenddessen produziert ihr in den Fahrzeug-Fabriken Light-Panzer und im Fort einen Mobilen Raketenwerfer. Wenn der erste Light-Panzer in der Fabrik links über dem Fort fertiggestellt ist, stellt man die Produktion in dieser Fabrik auf eine Haubitze um. Nun müßten einige Krieger in der Fabrik südöstlich vom Fort fertiggestellt sein, mit denen ihr die Fahne auf der südlichen Insel einnehmt. Jetzt bemannt ihr nach und nach die Fahrzeuge im Süden und schickt alle wieder hoch nach Norden. Bis auf den Mobilen Raketenwerfer und zwei Light-Panzer, sie verbleiben im Süden. Im Norden könnte die Abwehr geschwächt und ein oder zwei Sektoren verloren gegangen sein. Organisiert einen vierten Trupp aus den verbleibenden Fahrzeuge im Süden, mit dem ihr über die zuvor reparierte Brücke nach links geht. Dort besetzt ihr die zwei Sektoren. In der Zwischenzeit müßten die anderen Fahrzeuge oben angekommen sein



Hört das den niemals auf? Da kommt schon wieder der nächste Panzer!

und sich wahrscheinlich schon einige Kämpfe mit dem Gegner geliefert haben. Wenn der Mobile Raketenwerfer erstmal angekommen ist, können die verlorenen Sektoren mit Leichtigkeit wieder zurückerobert werden. Falls die Fahrzeug-Fabrik links über dem Fort vom Gegner eingenommen wurde, schießt ihr sie zuerst kaputt. Nun stationiert ihr den Raketenwerfer beim Fort und sichert es solange ab, bis der nächste fertig ist. In der Zwischenzeit rollt ihr mit dem Trupp, der sich links unten befindet, das Feld des Gegners bis zu der Roboter-Fabrik auf. Nun könnt ihr nach eigenem Ermessen aufrüsten und euch in aller Ruhe auf den Endkampf vorbereiten. Sobald zwei Raketenwerfer im Fort produziert wurden, stellt ihr sie und zwei weitere Medi-Panzer zu einem Trupp zusammen. Mit diesen Einheiten fahrt ihr dann zum gegnerischen Fort, wo die restlichen Fahrzeuge von vorher warten. Falls euch auf dem Weg noch etwas in die Quere kommen sollte, könnt ihr dies mit Leichtigkeit ausschalten. Seid ihr erst einmal vor dem Fort des Gegners ist der Rest Routine. Falls der Endangriff nicht auf sofort klappen sollte, wiederholen und ihr befindet euch schon in Level 18.

Level 18: Brückenspiel

Diese Mission kann recht schnell gelöst werden. Allerdings braucht ihr dafür sehr viel Glück. Hier der Lösungsweg: Mit den schnellen Schützen macht ihr euch auf den Weg nach Südwesten, wo ein leerer Kran steht, der sofort erobert wird. Dabei nehmt ihr noch die am Straßenrand stehende Fahne mit. Mit irgendeinem weiteren Trupp holt ihr die Fahne südöstlich des eigenen Forts. Danach aber diese Einheiten sofort wieder zum Fort zurückziehen. Habt ihr den Kran besetzt, bewegt ihr ihn sofort zu den Einheiten nach Norden. Sowie er dort angekommen ist, repariert ihr die mittlere Brücke. Ist das vollendet, greift ihr mit allen Einheiten das gegnerische Fort an, was im Moment sehr schwach bewacht ist. Lediglich das Raketenwerfer-Geschütz und die Haubitze stehen dem Sieg noch im Weg. Jetzt solltet ihr speichern, denn hier ist es jetzt reine Glückssache, ob die zwei Geschütze vom Dach schießen. Falls es zu einem Gefecht kommen sollte, werdet ihr wahrscheinlich keine Einheit mehr am Fort besitzen, die jetzt schnell in das Fort hineinwandern können. Falls doch, ist die Mission vollbracht. Wenn nicht, ist es auch kein Problem, denn in eurer Roboter-Fabrik müssen zuvor Krieger fertig geworden sein, die ihr dann unverzüglich nach oben zum Fort schicken könnt. Da jetzt kein Geschütz mehr vorhanden ist, haben diese leichtes Spiel, und die Mission ist beendet. Wie schon gesagt, braucht ihr dafür viel Glück, also nicht verzagen wenn's nicht gleich hinhaut.

Level 19: Verwüstung

In dieser Mission startet ihr ganz unten links auf der Karte. Euer Inventar zu Beginn des Spiels besteht aus einem Medi-Panzer, einem Light-Panzer, einem Heavy-Panzer, einer Laser-Einheit, einem Schützen und einem Kämpfer. Als erstes schickt ihr die Laser-Einheit nach Norden, um die Roboter-Fabrik zu erobern. Sendet den Heavy-Panzer ebenfalls nach Norden, wo er mit dem Medi-Panzer, der sich dort befindet, bei dem Geschütz in der Mitte wartet. Zur selben Zeit bildet ihr zwei Trupps – einen mit dem Light-Panzer und den Kämpfern und einen anderen mit den Schützen und dem Heavy-Panzer. Mit dem Light-Panzer und den Kämpfern erobert ihr den Sektor nordöstlich des Forts (Radar und Fabrik). Dabei dann noch schnell den Kran und den herumstehenden Light-Panzer übernehmen. Danach oberhalb der Werkstatt die Stellung halten. Mit dem Heavy-Panzer und den Schützen stoßt ihr nach Osten vor. Auf dem Weg zum östlichen Radar erobert ihr noch die zwei Fahnen und den Light-Panzer. Mit der ganzen Truppe geht ihr (beim Radar) dann nach Norden und schnappt euch dort die Fahrzeug-Fabrik. Holt euch mit den unteren Panzern die nordwestlich (von der Mitte) stehende Fahne. Der Computer wird jetzt immer wieder angreifen. Aber mit wenig Erfolg, solange ihr die Stellung haltet. Ist der Mobile Raketenwerfer fertig produziert, schickt ihr ihn und zwei Panzer nach Osten zum Sektor unten rechts. Im weiteren Spielverlauf zieht ihr die produzierten Einheiten immer in Richtung Front. Jetzt macht ihr euch von unten links auf den Weg nach Nordosten. Die Mitte ist ohne Bedeutung, da sich dort nur eine Roboter-Fabrik und ein Radar befindet. Habt ihr euch bis zum Fort durchgeschlagen, greift ihr die Geschütze von links und von unten an. Das dürfte kein großes Problem mehr sein. Ist dies vollbracht, erwartet euch der wohl schwierigste Level im Spiel: „Z".

Level 20: Z

Macht euch nun an den letzten Kampf. Der Computer beginnt gleich mit einer mächtigen Übermacht. Deshalb müßt ihr schnell sein. Das Fort befindet sich unten links auf der Karte. Ihr habt vier Panzer (zwei Light und zwei Medi), zwei Truppen Psychos, einen Trupp Schützen und einen Trupp Kämpfer. Mit den Schützen holt ihr euch den Mobilen Raketenwerfer im Norden. Der eine Light-Panzer fährt ebenfalls nach Norden und



Die Einheiten sollten winterfest sein, denn gekämpft wird auch im Schnee

erobert den Sektor ganz oben links. Hier wird euch schon ein gegnerischer Light-Panzer zuvorgekommen sein, den ihr dann aber einfach ausschaltet. Mit einem Trupp Psychos erobert ihr den Kran sowie den Medi-Panzer im Osten. Mit dem Kran repariert ihr dann sofort die zerstörte Brücke. Mit allen restlichen Truppen am Fort, macht ihr euch auf den Weg nach Nordosten. Habt ihr die Roboter-Fabrik mit dem Kran erreicht, geht unser ganzer Trupp hier in Stellung. Der Computer wird mit einigen Panzern angreifen. Mit dem Mobilen Raketenwerfer geht ihr ein Stück nach rechts und holt den Sektor mit der Werkstatt. Dabei wird euch wahrscheinlich noch ein Panzer im Weg stehen, der aber nur ein kleines Problem ist. Mit den anderen Schützen geht ihr dann weiter nach Nordwesten. Dort schnappt ihr euch den Heavy-Panzer, den ihr sofort zum Raketenwerfer schickt.

Ist die Brücke unten in der Mitte repariert, holt ihr mit dem Panzer und den Psychos die nächste Fahne im Osten. Die Brücke unten rechts zerstört ihr sofort mit dem Panzer, sobald der Computer mit seinem Heavy-Panzer über die Brücke fährt. Den reparierten Kran also sofort zerstören. Mit dem Raketenwerfer und dem Heavy-Panzer sprengt ihr euch nach Osten durch die Felsen auf die Straße und bekämpft die anrollenden Panzer. Dabei kommt von Norden auch der gegnerische Raketenwerfer. Habt ihr den zerstört, müßt ihr euren Raketenwerfer sofort in die Werkstatt bringen. In der nordwestlichen Fahrzeug-Fabrik ordnet ihr den Bau von Heavy- oder Medi-Panzern an. Sind die ersten Panzer fertig, helfen sie die Stellungen im Norden zu verstärken. Mit den nächsten Panzern fahrt ihr nach unten rechts, wo ihr anschließend die Brücke repariert. Wenn sie fertig ist, nehmt ihr die Schützen und die Panzer und holt euch den Sektor unten rechts (die Schützen holen sich die Haubitze), wo ihr gleich einen neuen Raketenwerfer baut. In der Zwischenzeit eignet ihr euch mit Fußtruppen den Sektor mit der Inselplattform an. Ist der Raketenwerfer fertig produziert, steht dem letzten Triumph nichts mehr im Wege. Mit genügend Panzern im Rükken, stoßt ihr jetzt nach und nach zum Fort vor. Denkt daran: Immer Schützen für die Geschütze mitnehmen! Mit allen Panzern greift Ihr schließlich die Raketen-Geschütze an, bis der Weg ins Fort frei ist.



So sieht also das Ende eines typischen Robotergelages aus

EAGLE GAMES

AH - 64 Longbow	DV	78,90	
ATF - Adv. Tact. Fighter	DV	78,90	
Bleifuß 2	**DV**	**56,90**	
Chronicles of the Sword	DV	74,90	
Civilization 2	DV	74,90	
Command & Conquer	DV	79,90	
Command & Conquer - Data	DV	24,90	
Crusader - No Regret	DV	64,90	
Cyberia 2	DV	69,90	
Cyberstorm	DV	79,90	
Daggerfall	**DV**	**74,90**	
Das schwarze Auge 3	DV	39,90	
Death Gate	DA	74,90	
Der Planer 2	DV	69,90	
Der Produzent	DV	69,90	
Diablo	**DV**	**79,90**	
Die Fugger 2	DV	74,90	
Die Pandora Akte	DV	74,90	
Die Siedler 2	DV	68,90	
Discworld 2	DV	74,90	
Down in the Dumps	DV	69,90	
Elisabeth 1.	DV	84,90	
Fantasy General	DV	67,90	
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**94,90**	
Gene Machine	DV	69,90	
Gene Wars	DV	69,90	
Heart of Darkness	DV	84,90	
Lands of Lore 2	DV	84,90	
Lighthouse	DV	84,90	
Links LS	DA	89,90	
Mad TV 2	DV	69,90	
Megarace 2	DV	54,90	
NBA Live 96	DV	79,90	
Need for Speed Sp.Edition	DV	79,90	
NHL Hockey 97	DV	74,90	
Phantasmagoria 2	DV	88,90	
Schleichfahrt	**DV**	**74,90**	
Star Trek-A Final Unity	DV	69,90	
Star Trek-Deep Space Nine	DA	64,90	
Starfighter 3000	DV	74,90	
S.T.O.R.M	DV	73,90	
Syndicate 2 - Wars	**DV**	**74,90**	
Time Commando	DV	69,90	
Toonstruck	DV	74,90	

Command & Conquer 2 Red Alert DV 87,90
72,90 Dungeon Keeper DV
Privateer 2 The Darkening DV 79,90

UEFA Euro 96	DV	69,90	
Warcraft 2	DV	74,90	
Warcraft 2 - Data	DV	26,90	
Wing Commander 4	DV	78,90	
Z	**DV**	**69,90**	
Zork Nemesis	DV	78,90	

... und weitere auf Anfrage!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 7,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 10,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

J. Hartmann & P. Klinger GbR
Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170
An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach
e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de
BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192
Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele CD - Rom:	
Afterlive*	D 79,90
AH 64 Longbow	D 78,90
Akte Pandorra*	***D 74,90***
A.T.F.	D 79,90
Azraels Tears	D 69,90
Baphomets Fluch	***D 73,90***
Bleifuß	D 49,90
Bleifuß 2*	D 54,90
Bundesl. Manager 97*	***D Anfr.***
Civilisation 2	D 77,90
Civil War General*	D 81,90
Clif Danger	H 59,90
Cluedo*	D 73,90
Command + Conquer	***D 79,90***
C+Conqu.Missiondisk	D 29,90
Command+Conquer*	***D 87,90***
Alarmstufe Rot	
Cronicles o.t.Sword	D 78,90
Crusader - no regret*	***D 64,90***
Cyberia 2	D 74,90
D- Info 3.0	D 39,90
Daggerfall*	***D 79,90***
Der Planer 2	***D 69,90***
Der Produzent	D 74,90
Descent 2	H 84,90
Diablo*	***D 79,90***
Die Fugger 2	D 75,90
D.gr.Schl.id.Ardennen	***D 67,90***
D.gr.Schl.u.Gettysbur.*	D 69,90
D.gr.Schl.v.Waterloo*	D 67,90
Die Schlümpfe	D 69,90
Die Siedler 2	D 69,90
Discworld 2*	D 79,90
Down in the Dumps*	***D 69,90***
DSA3:SchattenüRiva*	***D 39,90***
Earthsiege2:Skyforce	D 79,90
EF 2000: Taktcom*	***D 36,90***
EF 2000 + Taktcom*	D 79,90
Elisabeth 1	D 66,90
Electr.Arts Classics	***je 29,90***
(z.B.Bioforge, L. Big Adventure, Magic Carpet, NHL Hockey 95,Theme Park,USNavy Fighters)	

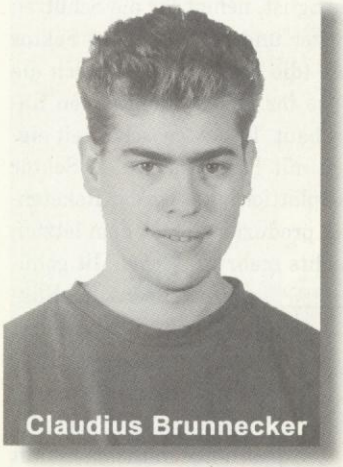
Evocation	D 71,90
F1 Grand Prix 2	***E 69,90***
F1 Grand Prix 2	***D 84,90***
F1 Manager 96	D 69,90
F 22 Lightning*	H 72,90
F 22 Lightning*	***D 79,90***
Fantasy General	D 69,90
FIFA Soccer 97*	D 72,90
Formel 1*	***D 72,90***
Flying Corps*	***D 79,90***
Gene Wars*	***D 72,90***
Gene Machine	D 69,90
Golden Gate Killer*	***D 69,90***
G. Norman U.C. Golf	H 49,90
Hardline	D 59,90
Hugo 4*	***D 69,90***
Jagged Alliance 2*	a. Anfr.
John Madden NFL 97*	D 72,90
Lands of Lore 2*	D 84,90
Lighthouse*	***D 84,90***
Links LS	***H 89,90***
Mad TV 2*	D 69,90
Mechw 2:Mercenaries*	H 76,90
Mega Race 2	***D 56,90***
MegaPak 6	H 79,90
Missionf.:Cyberstorm*	***D 81,90***
M.Pyts R.d.Kokusnuß*	D 66,90
NASCAR Racing 2*	H 76,90
Natofighters-ATFData*	D 37,90
NHL Hockey 97*	***D 72,90***
Need for Speed Spec.	***D 79,90***
Normality	D 71,90
Olympic Games	***H 64,90***
Organic Art	D 56,90
Orionburger*	D 72,90
Othello*	D 39,90
Phantasmagoria 2*	***D 79,90***
Pitfall: Mayan Adv.*	D 29,90
Pole Position	D 66,90
Pray for Death	H 39,90
Privateer2:Darkening*	***D 75,90***
Rebel Assault 2	D 79,90
Riddle of Master Lu	***D 69,90***

Risiko*	D 72,90
Road Rash*	***D 59,90***
Schleichfahrt*	***D Anfr.***
Shanghai g.Moments*	D 24,90
Shannara	***D 75,90***
Shellshock	D 75,90
S.Holmes-Geh.d.tät R*	D 72,90
Silent Hunter	D 69,90
Silent Thunder	D 84,90
Sim Park*	***D 73,90***
Simon I+II + T-Shirt	D 49,90
Sega Rally*	***D 72,90***
Sonic CD	***D 54,90***
Space Bucks	D 64,90
Space Hulk Win95	D 78,90
Star Trek Warrior Set*	D 67,90
Star Wars Collection	D 49,90
S.T.O.R.M.*	***D 73,90***
Strike Base	D 56,90
Super Eurofight 2000*	D 84,90
Syndicate Wars*	***D 79,90***
Synergist - D.bl.Staub	D 69,90
Terra Nova*	D 69,90
Tie Fighter Collection	D 73,90
Time Commando	***D 72,90***
The Dig	D 69,90
The Muppets Inside*	***H 66,90***
Three Dirty Dwarfes*	***D 55,90***
Tilt	D 24,90
Toonstruck*	D 72,90
Tyrian	H 54,90
UEFA Euro 96	D 64,90
Ultrapack 2	D 79,90
Urban Runner	D 65,90
Viking*	D 69,90
Virtua Fighter PC	***D 74,90***
Vollgas	D 35,90
Warcraft 2 + Mission	***D 79,90***
Warhammer	D 69,90
Wing Commander 4	D 79,90
Win- Skat	D 39,90
Worms + Reinforce.*	***D 69,90***
Worms Reinforcements	D 29,90
Z	***D 71,90***
Zork Nemesis*	**D 79,90**

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u.Lösungen.
NEU: Jetzt auch Sony PSX

* 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

HeXerei



Claudius Brunnecker

„Z" und kein Ende in Sicht. Selten haben wir so viele Einsendungen bekommen wie zu diesem Action-Strategie-Spiel. Entsprechend kurz und knapp fallen demzufolge dieses Mal die Hexereien aus.



Geld wie Heu. Der Manager freut sich!

Teamchef

René Buchinger aus Ratingen, fand Hilfe für alle Nachwuchs-Rehagel oder Trapattonis. Mit seiner Hexerei gehören Geldprobleme der Vergangenheit an.

Als erstes einen Spielstand anlegen. Dort in den Festgelder-Bildschirm gehen. Legt Festgelder in Höhe von 17.968 Mark an. Das Spiel verlassen und einen Hex-Editor laden, dort in die Datei "TEAMCHEF\DATABASE\FB0\OBJECTS.DAT" gehen. Jetzt sucht ihr mit der Such-Option den Hex-Wert "30 46". Ist der Wert gefunden, ersetzt ihr ihn durch "00 E9 A4 35 (ein höherer Wert ist nicht zu empfehlen, da das Programm eine Summe von über einer Milliarde nicht verwalten kann). Wieder im Game angekommen, besitzt ihr nun 900.000.000 Mark (als Festgeld). Somit muß das Festgeld nur noch aufgelöst und die Summe eurem Bankkonto gutgeschrieben werden. Sollte sich ein Bug eingeschlichen haben, geht ihr wie folgt vor: In eurer Bilanzübersicht findet sich nun ein Festgeldüberzug von -899.939.959 Mark. Also müßz ihr wieder zurück in den Editor und die gleiche Datei erneut laden. Sucht nach folgendem Wert "89 01 5C CA". Diesen ersetzt ihr durch acht Nullen, damit hat sich euer Problem in Luft aufgelöst.

Z

Von den zig Hexerei-Einsendungen zu "Z", die in den letzten Wochen bei uns eintrafen, war die von Thomas Pilz aus Hemsbach die schnellste.

Wenn ihr die folgende Daten in der Datei Options.cfg ändert, können alle Level durch den Schalter "Level nochmal" angewählt werden:



Z-Light, mit Levelanwahl kein Problem

000000000 32 01 **01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01**
000000010 **01 01 01 01 01 01** 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01

Ändert nun alle fettgedruckten Werte von 01 in 00 um.
Jetzt steht dem uneingeschränkten Spielen nichts mehr im Weg.

Warhammer – Im Schatten der Gehörnten Ratte

Hayati Dogan aus Leimen hat sich so ganz nebenbei als Kammerjäger verdient gemacht. Aus seiner Erfahrung verrät er euch nützliche Tips zur Rattenbekämpfung bzw. Truppenaufrüstung.

Geht in euer Warhammer-Verzeichnis (Spielstände sind im Unterverzeichnis Temp). Wenn ihr zum Beispiel unter "Savegame 3" abgesichert habt, damit das "Savegame 2" in den Hex-Editor laden. Sucht nun einfach nach dem Namen der Truppe, die ihr verändern möchtet. Wenn ihr ihn gefunden habt, sucht ihr nach dem Wort "S_BALWEAP=" (bei Truppen mit Armbrüsten müßtet ihr S_BALWEAP=2 finden). Die Zahl hinter Gleichzeichen ersetzt ihr durch "6". Achtung "S_BALWEAP" taucht zweimal auf, deshalb müssen auch beide verändert werden. Jetzt sind eure Truppen im Besitz von Mörsern und ein Ende der Rattenplage ist in Sicht.



Verhext: Gegen Ratten helfen nur Mörser

Rennpaket: **Formula 1 GP2**
Need for Speed SE

Fire Fight
" Z " Ballerpaket:

Je Paket nur
129.-

EARTHSIEGE 2	D	79.-
MECHWARRIOR 2 INKL.EXP.P.	D	95.-
AFTERLIFE	D	75.-
AH 64 D LONGBOW	D	75.-
ATF ADV. TACT. FIGHTER	D	79.-
AZRAEL'S TEAR	D	59.-
BAD MOJO	D	75.-
BAPHOMET'S FLUCH	D	69.-
CIVILISATITION 2	D	75.-
COMMAND & CONQUER	D	79.-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	D	75.-
CYBERIA 2	D	69.-
DAGGERFALL	D	79.-
DER PLANER 2	D	72.-
DIABLO	D	79.-
DIE FUGGER 2	D	75.-
DUNGEON KEEPER	D	75.-
FIREFIGHT	D	69.-
PRIVATEER- THE DARKENING	D	69.-
RIDDLE OF MASTER LU	D	69.-
FORMULA GP 2	D	95.-
FORMULA GP 2	E	69.-
HIND	D	65.-
LANDS OF LORE 2	D	85.-
NEED 4 SPEED SE	D	69.-
RETURN FIRE	D	75.-
RIPPER	D	69.-
SIEDLER 2	D	65.-
SILENT HUNTER	D	65.-
SILENT HUNTER	E	49.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	D	59.-
VIRTUA FIGHTER	D	75.-
WARCRAFT II	D	75.-
WARCRAFT II EXP. SET	D	29.-
Z	D	69.-
ZORK: NEMESIS	D	79.-

BESTELLEN
0180 5 130 530

★★★

Versand und Verpackung
je Bestellung DM 9,-

Irrtum
vorbehalten.



BORIS GAMES
is a Trademark of
MEDIA PUBLISHING

Erste + Hilfe

Um möglichst vielen Lesern interessante Infos bieten zu können, beantworten wir ab der nächsten Ausgabe Fragen, die während unserer sonntäglichen "Hardware-Seelsorge" am häufigsten gestellt wurden.

SO GEHT'S

Seit der letzten Ausgabe läuft unser neuer Power-Play-Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen und Probleme präsentieren wir jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

Die Hardware-Hotline erreicht Ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt unter dieser Hotline-Nummer ausschließlich Fragen, die mit technischen Problemen und der Computer-Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Spieletips beantwortet unsere Leser-Hotline (Di+Do 14-17 Uhr, Tel. 089/6883036)

Need for Speed

Ich habe mir kürzlich die "Special Edition" von "Need for Speed" gekauft. Leider funktioniert die mit meinem "Thrustmaster T2"-Lenkrad nicht: Entweder der Rechner stürzt ab, oder die Autos reagieren einfach nicht auf Steuerungsversuche.

Arne Michaelis, Göttingen

Die "NfS - Special Edition" macht einige Probleme mit dem "Thrustmaster T2", Electronic Arts hat für die nahe Zukunft schon einen Patch angekündigt. Bis es soweit ist, sollte man "Need for Speed" auf jeden Fall unter DOS und nicht unter Windows 95 spielen. Außerdem muß das "T2" dann erst mit jcu.exe, dem "Joystick Calibration Utility", und anschließend im Spiel nochmals kalibriert werden.

Gerade bei "Need for Speed" scheint es besonders wichtig zu sein, daß das Lenkrad genau nach Thrustmaster-Vorgaben am Rechner angeschlossen ist. Wer sich irgendwelche schrägen Konfigurationen zusammengebastelt hat, muß wieder sein "T2"-Faltblatt hervorkramen und alles wörtlich nach Anleitung aufbauen.

CD-ROM

Mein CD-ROM macht Schwierigkeiten: Es funktioniert einwandfrei, solange ich nur kleinere Dateien kopiere oder lese. Sobald ich aber ein größeres Spiel oder längere Grafiken auf die Festplatte überspiele, bekomme ich nach kurzer Zeit eine "unable to read from drive e:"-Meldung und nichts geht mehr. *Christoph Weichert, Hamburg*

Vermutlich ist bei deinem Laufwerk der Schreib-/Lesekopf nicht mehr ganz genau justiert, eventuell hat auch die Motorspindel einen leichten Schuß. Diese Art von Fehlern fällt bei kleinen Dateien nicht auf, summiert sich aber bei größeren Files und kann dazu führen, daß das CD-ROM-Laufwerk komplett ausfällt und ersetzt werden muß.

Eventuell hast du aber Glück: Manchmal kann auch ein falscher "buffer"-Eintrag in der "autoexec.bat", der CD-Daten in einen fehlerhaften Speicherbereich lädt, all den Schlamassel verursachen. Um sicherzugehen, solltest du verschiedene Einstellungen mit den "buffern" durchtesten.

Wavetable

In der Werbung von Soundkarten ist immer wieder zu lesen, daß zwei, drei oder gar vier MByte an Speicher auf der Karte sind. So ganz verstehe ich das nicht: Meine alte SoundBlaster hat, soweit ich weiß, auch keinen Speicher und klingt trotzdem gut.

Michael Breitschwerdt, Ulm

Bei den Speicherangaben für Soundkarten geht es vor allem um Wavetable-Boards: Da macht es rein theoretisch einen Unterschied, wie groß und detailliert die Samples im ROM der Karte sind. In der Praxis relativiert sich das allerdings wieder, denn anstatt teuren Speicher auf den Karten unterzubringen, sind inzwischen viele Hersteller dazu übergegangen, die Samples zu komprimieren. Wer Wert auf guten Klang legt, kommt um ausführliches Probehören nicht herum.

Ultima zu schnell

Bislang hatte ich einen 386er, den ich erst kürzlich gegen einen Pentium Pro ausgetauscht habe. Mein schon vor längerem begonnenes "Ultima 7" läuft plötzlich so schnell, daß es unspielbar ist. Die Figuren flitzen so flott durch Britannia, daß ich keine Chance habe, sie irgendwie anzuklicken und Gespräche zu führen. Die durchschnittliche Schlacht dauert knappe fünf bis zehn Sekunden. *Bert Lampe, Cottbus*

Ein altbekanntes Problem: Vieles, was auf älterer Hardware zu langsam abläuft, rennt auf schnellen Maschinen dem Spieler davon. Wie bei den meisten Programmen helfen hier nur Verzögerungsutilities. Bei "Ultima 7" hat sich "MoSlo" bewährt, das es auf jeder guten Mailbox oder den gängigen Online-Diensten zum downloaden gibt und den Avatar wieder auf normales Schrittempo zurückbremst.

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.

DIABLO

ERHÄLTLICH AB OKTOBER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO

http://www.blizzard.com







Medienagentur Fichtner & Meyer, München

Wial

Versand Service GmbH

Versand

Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
(0 81 42) 5 96 40

Fax
(0 81 42) 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme

Mo. – Do. 9⁰⁰ – 18⁰⁰ h,
Fr. 9⁰⁰ – 17⁰⁰ h

PC/IBM-Disketten

DELTA -V- 3,5"	15,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE K.D.	39,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	29,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	29,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	59,90
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	**65,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**35,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	**85,90**
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN INCIDENT DT. ANLEITUNG	49,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**79,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 K.D.	19,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 K.D.	69,90
AMERIKA 1861–1865 (WHITE LABEL) K. D. ✻	**29,90**
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2 D - NOVALOGIC– ✻	**79,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
A-TRAIN KOMPL DEUTSCH (WHITELABEL) ✻	**24,90**
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	24,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	89,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANL.	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAKU BAKU ANIMAL DT. ANLEITUNG	49,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT.	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	69,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	**49,90**
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	59,90
BODSOCCER KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BRAINDEAD 13	19,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG ✻	**65,90**
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK K. D.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BURNING STEEL 4 DT. ANL.	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
CARIBBEAN DISASTER K. D.	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	35,90
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	**29,90**
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.	69,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	69,90
CIVILIZATION –POWERPLUS–	**24,90**
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D. ✻	**69,90**
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– ✻	**79,90**
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND & CONQUER COMPANION (100 LEVELS)	**29,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖS.	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	**65,90**

CD-ROM-GAMES

CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERMAGE –DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.	**29,90**
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	**79,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D. ✻	**79,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: WATERLOO K. D. ✻	**79,90**
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
DIE TOTAL VERRUCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	69,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A. ✻	**74,90**
DOWN IN THE DUMPS OMPL. DEUTSCH ✻	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**39,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DSF FUSSBALLMANAGER KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
DASII: STERNENSCHWEIF K. D.	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. ✻	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION-WIN95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	75,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	**19,90**
F-22 LIGHTNING 2 –NOVALOGIC– ENGL. VERSION	**79,90**
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	**79,90**
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	**75,90**
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	**35,90**
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	19,90
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN K. D.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONK KONG	39,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FLIGHTSIMULATOR 6,0/WIN 95 ✻	**99,90**
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	49,90
FLYING CORPS ✻	**69,90**
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5,1 DT. ANL.	79,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -AIRBUS–	**49,90**
FS 5.1 APOLLO COLL. -BOEING–	**49,90**
FS 5.1 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES–	**49,90**
FS 5.1 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS–	**49,90**
FS 5.1 SCENERY EUROPE I (D,A,CH,NL)	**59,90**
FS 5.1 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	**59,90**
FS 5.1 FSFX UPGRADE KIT	**69,90**
FS 5.1 MÜNCHEN II MULTIMEDIA SCENERY	**59,90**
FS 5.1 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	**65,90**
FS 5.1 SCENERY CANARY ISLANDS	**59,90**
FS 5.1 SCENERY RIO DE JANEIRO	**49,90**
FS 5.1 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	**49,90**
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MACINTOSH	**24,90**
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.-VERSION	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**289,90**
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG ✻	**29,90**
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG ✻	**65,90**
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 4	39,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC K.. D.	59,90
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**

CD-ROM-GAMES

HEXEN DT. ANL.	39,90
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC K. D.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	**35,90**
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM D.A.	39,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER K.. D. ✻	**89,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS ✻	24,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	**24,90**
INDY CAR RACING II	39,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	79,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. ✻	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95 DT. ANL.	39,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	29,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANL.	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	**29,90**
LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY ✻	**79,90**
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N.W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS LS DT. HANDBUCH	**89,90**
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	**29,90**
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	**14,90**
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	**29,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**29,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.I KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MDK MURDER DEATH KILL KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	85,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES ✻	**85,90**
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	**79,90**
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT. HANDB.	39,90
MEPHISTO GENIUS 3,5 WIN 95 ✻	**79,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	19,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	69,90
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MOTOMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
NAVY STRIKE	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME ✻	**69,90**
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	49,90
NEED FOR SPEED PRIX. EDIT. DT. HANDB.	**79,90**
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	**39,90**
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	9,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	75,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	9,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	65,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	65,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL	**19,90**
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	9,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PHANTASMAGORIA 2 ✻	**79,90**

CD-ROM-GAMES

PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL. ✻	**65,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	59,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	**29,90**
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D. ✻	85,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖS.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT. ✻	**69,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D. ✻	**79,90**
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**39,90**
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	69,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOM. ENGL. VERS.	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖS.	79,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENFURM KOMPL. DEUTSCH	19,90
SEGA RALLY DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO EDITION	**54,90**
SHADOAN/WIN95 DT. ANLEITUNG	**85,90**
SHADOW OF THE COMET K. DT	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	**79,90**
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	**24,90**
SHIVERS & MAUSMATTE	29,90
SHOCKWAVE ASSAULT WIN95 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH ✻	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM CLASSICS 2 INCL.SIM FARM/SIM EARTH/A-TRAIN	49,90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SIM PARK KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
SIMON THE SORCERER I K. DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	**39,90**
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	69,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	49,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE ✻	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH, ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	**65,90**
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	**29,90**
STEEL PANTHERS 2 ✻	**69,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	**39,90**
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
STORM KOMPL. DT.	65,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	19,90
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	**79,90**
SYNNERGIST –DER BLAUE STAUB– KOMPL. DT.	**69,90**
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	35,90

✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

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

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

CD-ROM-GAMES

TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
TERMINATOR SKYNET ✻	**69,90**
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
TERROR TRAX	**39,90**
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90
THE HIVE WIN/95 KOMPL. DEUTSCH	35,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG ✻	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	**49,90**
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL MANIA KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES D. A.	14,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PINBALL 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	65,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	29,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	**35,90**
WACKY WHEELS	**15,90**
WAR WIND –SSI–	**69,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	75,90
WARCRAFT II: MORE WAR (100 NEUE LEVELS)	**29,90**
WARGAME CONSTR. SET III –AGE OF RIFLES– ✻	**69,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	24,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/-KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT.VER.	89,90
WHITE LINES COLL: INDY CAR RACING, SUPER-KARTS, GRAND PRIX I DT. ANL.	59,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	**35,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . K. D. ✻	24,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D. A. ✻	79,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	**35,90**
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	**19,90**
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNG KPL. DT.	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

10.000 COLOR CLIPS	**39,90**
202 FAX-CARTOONS	**39,90**
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ALOJADO KREUZWORTRÄTSEL 96/97	**24,80**
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	59,90
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	79,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	**35,90**
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FASZINATION AUTO –GESCHICHTE D. AUTOMOB.	**39,90**
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
GLOBE QUIZ FÜR WINDOWS	**39,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - K. D.	95,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 K. D.	54,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	19,90
PATCHWORK 4/96	**39,90**
PEGASUS VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	**59,90**
POCAHONTAS -INTERAKT. FILMBUCH- K.D.	69,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	14,95
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
TOY STORY -INTERAKT. FILMBUCH- K. DT.	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WIN-RAILY (MODELLEISENBAHNPLANER)	**39,90**
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! K. D.	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	14,95

CD-ROM LERNSOFTWARE

ADI JUNIOR 2: 4–5 U. 6–7 JAHRE JEWEILS	**75,90**
ADI MATHE: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	**75,90**
ADI MATHE: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	**75,90**
ADI DEUTSCH: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	**75,90**
ADI DEUTSCH: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	**75,90**
ADI ENGLISCH: MULTIMEDIA: KLASSE 5–8 JE:	**75,90**
KÖNIG DER LÖWEN (MALEN & SPIELEN) K.D.	**79,90**
MATHSTAR 1.–4. SCHULJAHR MATHETRAINER	**39,90**
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	**59,90**

PC-Zubehör/Joysticks

ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	**79,90**
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	**129,90**
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	**169,90**

PC-Zubehör/Joysticks

GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	**54,90**
GRAVIS FIREBIRD II	**119,90**
GRAVIS GAME PAD PRO	**49,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
MAXI SOUND 32 WAVE FX SOUNDKARTE	**229,90**
MAXI SOUND 64 HOME STUDIO SOUNDKARTE	**399,90**
MAXI BOOSTER 160 WATT BOXEN	**69,90**
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN	**79,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT 3D BOXEN	**99,90**
MICROSOFT SIDEWINDER GAME'PAD	**79,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	**269,90**
PHAZER PAD –THRUSTMASTER–	**99,90**
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	**189,90**
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	**169,90**
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	**339,90**
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TOP GUN JOYSTICK –THRUSTMASTER–	**65,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	**119,90**
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	**165,90**
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER–THRUSTMASTER–	**79,90**
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITECH WINGMAN EXTREME	**99,90**
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
TYPHOON AKTIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND.	259,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

Lösungsbücher

LÖSUNGSBÜCHER VON CARSTEN BORGMEIER AUS DEM NBG VERLAG:

SPACE QUEST VI	14,80
BATTLEISLE III	14,80
SHANNARA	**14,80**
STAR TREK: FINAL UNITY	14,80
SIMON THE SORCERER 1 + 2	14,80
COMMAND & CONQUER	14,80
COMMAND & CONQUER MISSION	14,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH	29,80
SIERRA ON LINE SPIELEBUCH	39,80
ADVENTURE SPIELEBUCH	39,80
SCHUMMELN BEI PC – SPIELEN	39,80
PRISONER OF ICE	14,80
THE DIG	14,80
RIDDLE OF MASTER LU	14,80
GABRIEL KNIGHT II	14,80
WING COMMANDER 4	14,80
WARCRAFT II	14,80
WARCRAFT II EXPANSION SET	14,80
DIE FUGGER II	14,80
ELISABETH I	14,80
CIVILIZATION II	14,80
SIEDLER II	14,80
ZORK NEMESIS	14,80

SONY PLAYSTATION GAMES

AGILE WARRIOR F-111 X DT. ANLEITUNG	85,90
ADDIDAS POWER SOCCER DT. ANL.	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**79,90**
ALONE IN THE DARK 2 KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG ✻	79,90
ASSAULT RIGS DT. ANLEITUNG	89,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG !	99,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG ✻	79,90
BUST A MOVE 2: THE ARCADE DT. ANL.	**69,90**
CASPER KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD DT. ANL.	94,90
CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. ✻	85,90
DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG ✻	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG ✻	85,90
DEFCON 5 DT. ANLEITUNG	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. ✻	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT. ✻	**85,90**
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
FIFA SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	49,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	**99,90**
FRANK THOMAS „BIG HURT" BASEBALL	85,90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG	95,90
HI OCTANE DT. ANLEITUNG	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
IN THE HUNT DT. ANLEITUNG	**85,90**
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	**89,90**
IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG ✻	89,90
JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG ✻	79,90
KRAZY IVAN DT. ANLEITUNG	79,90
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	79,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG ✻	79,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG ✻	99,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG ✻	85,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG ✻	79,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	85,90
PO ED DT. ANLEITUNG ✻	**89,90**
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	75,90
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	**85,90**
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG ✻	89,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	95,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL. ✻	**95,90**
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	79,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	**95,90**
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90

SONY PLAYSTATION GAMES

SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL. ✻	79,90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	75,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
STRIKER 96 DT. ANLEITUNG	89,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG ✻	99,90
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	79,90
TILT DT. ANLEITUNG ✻	79,90
TOP GUN DT. ANLEITUNG ✻	85,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG ✻	89,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG ✻	**85,90**
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG ✻	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG ✻	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG ✻	85,90
VIEWPOINT DT. ANLEITUNG	79,90
WATERWORLD ACTION DT. ANLEITUNG	89,90
WHIZZ DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	**89,90**
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. ✻	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	379,–
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
JOYPAD-VERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION REPLAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90

AMIGA

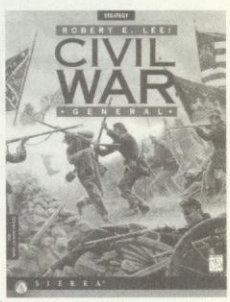
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST.LINE)	59,90
BIING ! KOMPL. DT. (2MB + HD)	79,90
CHAOS ENGINE II D.A. ✻	54,90
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – KPL. DT.	59,90
DER PRODUZENT KOMPL. DT.	59,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HUGO KOMPL. DT.	59,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT.	49,90
KARGUN 1MB KOMPL. DT.	39,90
MAG! KOMPL. DT.	75,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT.	49,90
NEMAC IV DT. ANL.	49,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EM EDITION	39,90
WORMS KOMPL. DT	65,90

AMIGA Sonderposten

AIRBUS A 320 II DT. ANL.	39,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	9,90
BUDOKHAN DT. ANL.	9,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	9,90
EMPIRE SOCCER 94 KOMPL. DT.	9,90
FIELDS OF GLORY	24,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DT.	19,90
HUMANS JURASSIC LEVELS KOMPL. DT.	9,90
INTERNATIONAL KARATE + DT. ANL.	9,90
JACK NICLAUS GOLF DT. ANL.	9,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	29,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 1 DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 DT. ANL.	24,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE PLC DT. ANL.	9,90
MICROPROSE GOLF DT. ANL.	19,90
NAPOLEONICS	19,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	9,90
RAN TRAINER KOMPL. DT.	29,90
RED BARON	19,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	24,90
SIM ANT KOMPL. DT.	9,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	9,90
TEAM YANKEE	14,90
TRIVIAL PURSUIT KOMPL. DT.	9,90
TURBO TRAX	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	19,90
VIROCOP DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF	14,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOOL 2 DT. ANL.	15,90

TOP FIVE Wial TOP FIVE
NOVEMBER 96





SYNDICATE WARS
Die lang erwartete Fortsetzung des Strategie-Knallers von '94 ist da: CYBORGS, BIKER-GANGS und Religionsfanatiker ziehen unter Ihrer Führung in einen Feldzug durch das städtische Niemandsland. Brilliante 3D-Grafiken und einmaliges Light-Sourcing kreieren den entsprechenden atmosphärischen Touch.
Komplett Deutsch 79,90



ROBERT E. LEE'S CIVIL WAR
Erleben Sie den amerikanischen Bürgerkrieg aus der Sicht des Südstaaten-Generals Robert E. Lee. 7 historische Schlachten mit leicht erlernbarer Benutzerführung garantieren einen Leckerbissen für Strategiefans.
Komplett Deutsch 59,90



SHATTERED STEEL
Als Pilot eines stählernen Planet Runners müssen Sie sich im Jahr 2132 in der Mitte eines schrecklichen Kampfes wiederfinden: Biomechanische Roboter haben Gefallen am Zerstören gefunden. 3D-Action-Spiel mit brillianten SVGA-Grafiken von Interplay.
Komplett Deutsch 69,90



BAPHOMETS FLUCH
Als amerikanischer Tourist in Paris werden Sie Zeuge eines Bombenanschlags. Ihre Nachforschungen ergeben, daß ein mysteriöser Templerorden in dieses Attentat verwickelt ist.
Komplett Deutsch 79,90

HUGO 4
Es erwarten Sie vier neue Spiele aus der beliebten Fernsehshow: Die Dolmenhöhle, Snowboardfahren, Ballonfahren, Mountain-Bike
Komplett Deutsch 69,90 DM
Jetzt besonders günstig: HUGO 2 auf CD-ROM – Komplett Deutsch 39,90 DM Und dazu der HUGO-Screensaver für schlappe 35,90 DM!

Unsere Top 5 werden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt. Sie spiegeln keine realisierten Verkaufszahlen wider.

So werten wir!

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 "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



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



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

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
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 Vesion.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

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

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

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

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System
Das nötige Betriebssystem.

Festplatte
So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

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


Michael Galuschka

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das 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 zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Sascha Gliss
sg


Claudius Brunnecker
bru


Knut Gollert
kn


Ulrich Smidt
us


Hartmut Ulrich
hu

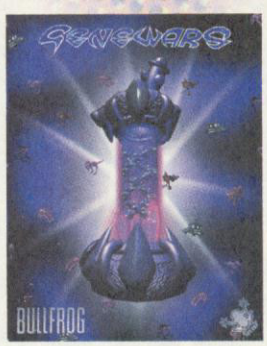

Frank Heukemes
fh


Michael Galuschka
mg


Peter Steinlechner
ste



FaB,
HASSO!



GENE WARS™ ein völlig neues Strategiespiel von den Schöpfern von Populous® und Theme Park™. Erhältlich für PC CD.

BULLFROG®
PRODUCTIONS LTD

http:// www.Bullfrog.uk.com Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. Gene Wars ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

MASTER OF

Battle at Antares

Aus drei mach eins: Man nehme ein komplexes, zugorientiertes Weltraumstrategiespiel, würze es mit einem kräftigen Schuß "Civilization 2" und einer Prise "Master of Magic".

Der Weltraum – unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1996 und wieder einmal entschließt sich ein Trupp tapferer Programmierer das zu tun, was seit "Star Control" und "Spaceward Ho" schon so viele vor ihnen getan haben: Sie entwickeln ein Strategiespiel rund um die Eroberung des Kosmos. Aber eigentlich ist der vermeintliche Emporkömmling ja ein alter Bekannter, nämlich "Master of Orion". Angereichert mit neuen Spielelementen und von der Präsentation her runderneuert soll sein Nachfolger angehende galaktische Imperatoren an den Bildschirm fesseln wie einst vor drei Jahren.

Auf den ersten Blick gibt es für den Veteranen viel Vertrautes: Außer den obligatorischen Menschen stehen mehrere, auf unterschiedlichen Gebieten begabte Extraterrestrier-Rassen zur Wahl, jedoch nur eine davon wird von euch zum Herrscher über die Galaxis gemacht werden. Sagt euch keines der vorgefertigten Völker zu, könnt ihr euch neuerdings auch aus verschiedenen Boni und Mali die Eigenschaften eurer Wunschuntertanen zusammenklicken.

Der Hauptbildschirm wird von der (jetzt zoombaren) Sternenkarte des Universums dominiert. Wie in der Realität ist letzteres aus einer Vielzahl von Sonnensystemen mit je mehreren Planeten aufgebaut, die mal fruchtbar und mineralreich, mal kärglich, vergiftet oder gar verstrahlt sind, was sie für euch vorerst unbewohnbar macht. Solcherlei Sorgen um die Expansion schwirren euch fürs Erste ohnehin nicht im Kopf herum, denn Schiffe, die neue Kolonien auf fremden Planeten gründen könnten, müssen erst erfunden bzw. gebaut werden – es sei denn, ihr habt euch von vornherein entschlossen, mit einem bereits manierlich entwickelten Imperium ins Spiel einzusteigen und somit die Kindertage der Zivilisation zu überspringen.

Um gegen die intelligent agierenden Computergegner oder menschliche Kontrahenten bestehen zu können, solltet ihr euch auf den Sektoren Forschung, Management der industriellen Produktion sowie der Ressourcen, Militärtaktik und Diplomatie bestens auskennen.

Seuchen, Kometen, riesige Amöben und erpresserische Spacedrachen ("Gib mir 500 Credits oder ich vernichte Planet XYZ!") plagen das Universum, doch der Gipfel aller Katastrophen sind die **"Antaraner"**. Einst wurde diese herrschsüchtige Spezies aus der Galaxis verbannt. Der hohe Rat war nicht mehr gewillt, ihre permanente Aggression gegenüber den anderen Völkern zu dulden. Nur leider war es damit nicht getan, denn immer noch suchen sie regelmäßig bewohnte Sonnensysteme heim, um sie erbarmungslos anzugreifen.



Dieses Reich erstreckt sich von "Haar" bis "Hepberg"



Schon eine Ansammlung weniger "Doom Stars" ist quasi unbezwingbar

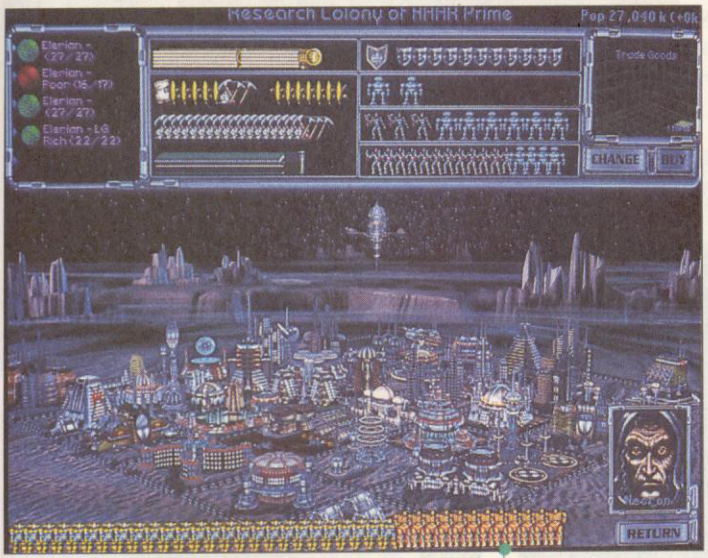


Säbelrasselnd kündigen die Antaraner ihre Ankunft an



Neu sind Verträge zum langfristigen Austausch von Forschungsergebnissen. Hier findet gerade ein Plausch mit einem Vertreter der "Darlok" statt.

=ORION 2



So hat eine nahezu perfekte Kolonie auszusehen: Die Produktivität der Einwohner ist maximal, vom Holokino über Universitäten und Robo-Fabriken bis zur Verteidigungsfestung im Orbit sind alle Einrichtungen vorhanden



Kurz vor der Invasion: Der Feind wird bombardiert







Zunächst setzt sich die Sternbasis noch zur Wehr, doch wenig später verpufft sie durch die Detonation mehrerer Nuklearraketen

In "Master of Orion 1" wurden alle sechs Wissenschaftszweige parallel beackert. Mußte beispielsweise dringend ein neuer Antrieb her, so erhöhte man das entsprechende Budget, um die Entwicklung zu beschleunigen. Der Fortschritt aller anderen Zweige wurde dadurch zwar verlangsamt, jedoch nicht zum Erliegen gebracht. Jetzt heißt es (wie bei "Civilization") entweder oder: Die Akademiker bearbeiten immer nur ein Projekt aus einer Sparte. Nur wenn euer Volk die Spezialfähigkeit "Kreativität" beherrscht, werden jeweils alle Erfindungen eines gewählten Gebietes automatisch entwickelt, andernfalls müßt ihr bei jedem Forschungsauftrag unter verschiedenen Erfindungen (z.B. Schiffsausrüstungen, planetare Installationen oder Waffensysteme) die für euch wichtigste herauspicken. Die anderen Alternativen sind dann nur noch durch Austausch mit den Mitbewohnern der Galaxis zugänglich. Eine weitere Neuheit in diesem Zusammenhang: Neben Waffenstillständen, Friedens- und Handelsverträgen könnt ihr mit den Nachbarn auch Abkommen schließen, durch die beide Seiten kontinuierlich an den Erkenntnissen des anderen teilhaben.

Ebenfalls stark in die Tiefe ging SimTex bei der Verwaltung der einzelnen **Außenposten**. Die verhältnismäßig grobe Struktur aus Bevölkerung, Fabriken und Raketenbasen wich einem Aufbau, der dem von "Civilization 2" in allen Aspekten sehr ähnlich ist. Siedler werden entweder als Farmer, Arbeiter oder als Gelehrte eingesetzt. Erstere versorgen u. U. nicht nur die



Commander Kher offeriert seine Dienste. Mit seiner Hilfe kommt der interplanetarische Handel auf Trab.

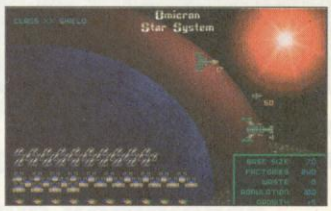


Auf dem Taktikschirm pirscht sich unsere getarnte Flotte an einen Planeten heran



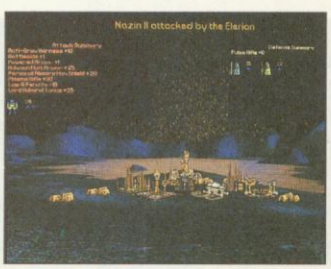
Diverse Statistiken sorgen für den nötigen Durchblick

VORHER-NACHHER





Oben seht ihr zwei Screenshots aus "Master of Orion 1": Der erste davon zeigt die statistischen Einzelheiten einer Kolonie (Bevölkerung, Produktivität etc.). Darunter ein typisches Invasionsbild. Diese beiden Elemente wurden jetzt zusammengefaßt. Gekämpft wird direkt vor der Kulisse der betroffenen Siedlung mit all ihren Gebäuden im Hintergrund.



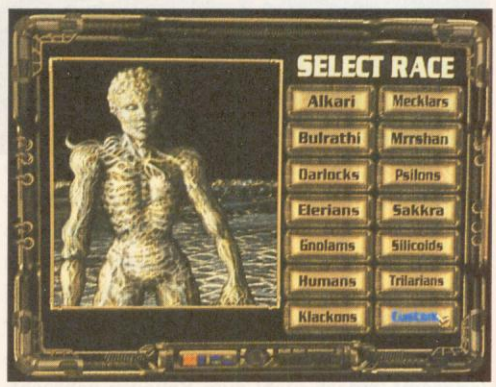
Söldner anzuheuern lohnt sich, denn sie erhöhen die Effektivität des Militärs, der Forschung oder der Industrie

Stolz präsentiert ein Psilon-Ingenieur eine gerade entdeckte Technologie





Bevölkerung ihres Heimatplaneten, sondern per Export auch die Einwohner anderer Kolonien mit Nahrung. Einrichtungen zur Verbesserung der allgemeinen Lebensumstände, zur Produktivitätssteigerung, zur Verteidigung oder zu wissenschaftlichen Zwecken entstehen durch das emsige Engagement der Arbeiterklasse, während Forscher alle paar Jahre mit neuen revolutionären Technologien euer Blatt beim interstellaren Pokerspiel aufwerten. Die Reihenfolge der Bauprojekte (insgesamt 45 verschiedene) könnt ihr durch Eintrag in einer "To do"-Liste festlegen, dadurch wird euch gerade bei einem viele Ansiedlungen umfassenden Imperium viel routinemäßiges Herumklicken abgenommen. Alternativ dazu ist noch eine "Auto Build"-Funktion vorhanden, die sich allerdings wenig flexibel anstellt. Denn warum sollte man z.B. zuerst Verteidigungsanlagen errichten, wenn weit und breit kein Feind in Sicht ist?



Aus der Retorte: Der Spieler kann sich sein Volk nach Wunsch maßschneidern

Von jeher war eines der stärksten Features des Programms die Möglichkeit, Aussehen, Bewaffnung und Größe der Schiffe, die eure Raumflotte bilden, selbst zu bestimmen. Nach dem Baukastenprinzip konstruiert ihr aus einem vorgefertigten Rumpf – es gibt fünf Schiffsgrößen in je acht verschiedenen Designs und eine neue "Doomstar"-Klasse – sowie einem Arsenal von 37 verschiedenen Strahlen-, Projektil- und Raketenwaffen Kampfpötte für jeden erdenklichen Einsatzzweck. Diesmal dürfen Verteidigungssysteme auch getunt werden, um sie präziser bzw.


Ulrich Smidt

GUT

Wenn euch jemand erzählen möchte, "Master of Orion 2" wäre lediglich ein SVGA-Update des ersten Teils, laßt euch keinen Bären aufbinden. Wie tiefgreifend die spielerischen Veränderungen sind, wird nämlich erst nach intensiver Auseinandersetzung mit dem Programm offenbar. Hier wurden nicht einfach mehr Waffen, mehr Forschungsprojekte und mehr schleimige Aliens eingebaut, sondern elementare Bestandteile gehörig umgekrempelt. Leider blieb bei diesem Prozeß jedoch auch ein wenig Eigenständigkeit auf der Strecke: Beispielsweise gleicht die Kolonieverwaltung jetzt der von "Civ 2" wie ein Ei dem anderen. Mit wirklich revolutionären Ideen kann das Programm nicht aufwarten. Außerdem stört mich die Passivität der Gouverneure und Flottenadmiräle. Statt euch zu beraten oder gar selbst die Initiative zu ergreifen, erhalten sie ihre Daseinsberechtigung nur durch die Bonuswerte, die sie in die Waagschale werfen. Fazit: Kein "neuer" Stern am Strategiehimmel, aber ein hochkomplexer, würdiger Nachfolger eines liebgewonnenen Oldies.

Name	**Master of Orion 2**
Genre	Strategie
Hersteller	SimTex/Microprose
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

System	Win'95
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Onlinehilfe, Tutorial

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **70%**

Sound **53%**

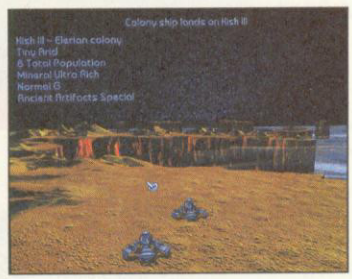
Spielspaß

Solo	Multi
82%	84%

durchschlagskräftiger zu machen. Specials wie Tarnvorrichtungen, Rettungskapseln oder zusätzliche Stauräume verleihen den letzten Schliff. Das "Colonizer"-Special des Vorgängers ist nicht mehr erhältlich, bis zum Spielende bleiben die Kolonieschiffe unbewaffnet und sollten immer von einer Eskorte begleitet werden. Nicht zu kümmern braucht ihr euch um Antrieb, Panzerung und Schutzschilde, da diese automatisch auf den neuesten Stand gebracht werden. Bereits gebaute Schiffe profitieren jedoch nicht von einer nachträglichen Änderung, so daß bei einer großen Flotte zwangsläufig immer ein paar veraltete Seelenverkäufer dabei sind.

All euer militärisches Spielzeug dient natürlich nur einem Zweck: Mittels eines rundenorientierten Raumgefechts aufmüpfige Mit-Aliens in ihre Schranken zu verweisen. Treffen zwei Schiffsverbände im All aufeinander, wird auf eine taktische Ansicht umgeschaltet. Möchtet ihr hier nicht selbst tätig werden, übernimmt auf Knopfdruck der Rechner die Befehlsgewalt.

Wer schon einmal "Master of Magic" gespielt hat, kennt sie bereits, in dieser Serie sind sie jedoch ein Novum: Die Rede ist von den Helden, die gegen Bezahlung Niederlassungen und Schlachtschiffe unter ihre Fittiche nehmen. Es bieten sich euch Söldner in unterschiedlichsten Preisklassen und mit stark variierenden Talenten an. Unter der Anleitung eines fähigen Offiziers schuften Bergarbeiter härter, kämpfen Piloten besser und denken Intelligenzler schneller. Je länger ein Held sein Amt ausfüllt, desto mehr Erfahrung gewinnt er und erweist sich infolgedessen als noch effizienter. *us*



Frisch erobert: Ein jungfräulicher Planet

Daten und Fakten im Vergleich

	Orion 1	Orion 2
Gegneranzahl	1-5	1-7
Anwählbare Rassen	10	13+ Eigenkreation
Schwierigkeitsgrad	in fünf Stufen einstellbar	in fünf Stufen einstellbar
Muliplayer	Nein	Ja;2-8 Spieler per Netzwerk, (Null-)Modem, "Hot Seat"
Galaxiegröße	24-108 Sonnensysteme; je ein Planet	20-72 Sonnensysteme; je mehrere Planeten
Forschungsgebiete	Computer Bauwesen Kraftfelder Planetologie Antriebe Waffen	Computer Bauwesen Kraftfelder Biologie Chemie Physik Energiesysteme Soziologie
Schiffsklassen (Größe)	4	5+ "Doomstar"
Schiffswaffen	35	37+Tuning

SuperNovaSoft

Postfach 11 21
48631 Coesfeld

24h Order-Service
Tel 0 25 41 / 98 14 89
Tel 0 25 41 / 98 14 74
Fax 0 25 41 / 98 14 68

Adam's Family Pinball	DV 63,90	**Diablo (Win95)**	**DV 79,90x**	**Pax Imperia 2**	**DV 77,90x**
Afterlife	DV 72,90	Die Fugger 2	DV 74,90	Petko	DV 67,90
AH-94D Longbow	DV 79,90	Die Hard Trilogy	DV 73,90	PGA Tour Golf 96	DV 79,90
Airbus II	DV 76,90	Die Siedler 2	DV 69,90	**Phantasmagoria 2**	**DV 87,90x**
Akte Pandora	DV 75,90	Discworld 2	DV 74,90x	Police Quest 5 SWAT	DV 69,90
Alien Incident	DV 59,90	Elisabeth I.	DA 84,90	**Privateer 2-The Darkening**	**DV 78,90x**
Alien Trilogy	DA 81,90	F1 Granp Prix 2	DV 94,90		
Angel Devoid	DA 64,90	F1 GP 2+Thrustm. FT2	DV 299,90	Return Fire	DV 74,90
ATF Data Disk-Nato Fighters	DV 49,90	F1 Manager 96	DV 69,90	Riddle of Master Lu	DV 72,90
Azrael's Tears	**DV 68,90**	Fable	DV 84,90		
Azrael's Tears inkl. Buch	**DV 79,90**	Fantasy General	DV 68,90		
Baphomet`s Fluch	DV 73,90	Firefight	DA 59,90		
Battle Cruiser 3000AD	DV 59,90x	**FS5 Designer 2.0**	**DV 88,90**		
Battle Ground Ardennes	DV 68,90	**FS5 Scenery Kanarische Inseln**	**DA 75,90**		
Battle Ground Gettysburgh	DV 68,90	Gearheads	DV 49,90		
Battle Ground Shiloh	DV 78,90	Gene Machine	DV 69,90		
Battle Ground Watterloo	DV 78,90x	**Gene Wars**	**DV 75,90x**		
Bleifuß 2	DV 54,90x	Golden Gate Killer	DV 69,90		
Blood	EV 88,90	Gothic Machine	DA 69,90x		
Blood & Magic	DA 78,90x	Hattrick Wins!	DV 79,90x		
Chaos Overlords (W95)	DV 74,90	Heart of Darkness	DV 83,90x		
Chessmaster 5000	DV 68,90	Hugo 4	DV 64,90x		
Civil War General (Dos/W95)	ab DV 79,90	Lands of Lore 2	DV 83,90x		
Civilisation 2	**DV 79,90**	**Lighthouse**	**DV 83,90**	Ripper	DV 77,90
C & C-Ausnahmezustand	DV 28,90	Links LS	DA 78,90	Road Rash (W95)	DV 62,90
C & C-Ttiberiumknfl.(SVGA)	**DV 85,90x**	Lost Files of Sherlock Holmes II	DV 79,90x	**S.T.O.R.M.**	**DV 72,90**
Cyber Judas	DV 76,90	**Magic the Gathering**	**DV 79,90**	Safecracker	DA 78,90
Cyberia 2	DA 72,90	Martini Racing	DV 24,90	**Schleichfahrt**	**DV 75,90x**
Cyberstorm (W95)	DA 79,90	Master of Orion 2	DV 84,90x	Shadow Warrior	EV 84,90x
Daggerfall	DV 73,90x	Mega Race 2	DV 53,90	Shell Shock	DV 64,90
		Monster Truck	DV 72,90x	Silent Hunter	DV 68,90
Das Schwarze Auge 3	**DV 36,90**	Monty Phytons Quest f.Grail(W95)	DA 69,90	**Syndicate 2 Wars**	**DV 78,90**
Deadline	**DA 39,90**	Need For Speed Special Edition	DV 79,90	Time Commando	DV 72,90
Defcon 5	DA 59,90	NHL Hockey 97	DV i.Vorb.	Toonstruck	DV 69,90x
Der Planer 2	**DV 69,90**	Normality	DV 73,90	Tomb Raider	DV 64,90x
Der Produzent	DV 73,90	**Offensive S04/BVB/Bayern**	**je DV 69,90**	**Tunnel B1**	**DA 82,90**
Destruction Derby 2	DV 69,90x	Orionburger	DV 72,90x	Zork Nemesis	DV 79,90

Eröffnungsangebot
Command & Conquer 2 DV 84,90
Dungeon Keeper DV 69,90
`Z` DV 67,90
Der Hammer!!!!
Crusader - No Regret
DV 62,90

-Irrtum vorbehalten-Preishits nur solange Vorrat reicht! Versandkosten Inland: Nachnahme (Post oder GP) 9,50 DM oder Vorkasse (Bankeinzug/Euroscheck) + 9DM Versandk. Ausland: nur Vorkasse + 20DM Versandk. - Mindestbestellwert 30DM - Ab 250DM Bestellwert im Inland immer Versandkostenfrei! Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 30DM! Expresszustellung a.Anfrage. Keine Haftung für Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Nur Sicherheitskartonage! Es gelten unsere AGB. Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit. Bei Order vor 16Uhr Auslieferung. noch am gleichen Tag! Vorbestellungen nur schriftlich! Bankeverbindung: Volksbank Coesfeld BLZ:40163123 Kt:541453601
!!!!ABHOLUNG MÖGLICH!!!!

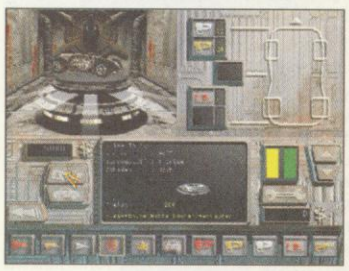
MEGARACE 2

Plappermaul Lance Boyle kehrt zurück – diesmal mit blondgelockter Verstärkung

Härter, lauter, schneller. So lautet das Motto der neuen Megarace-Saison, einem vom intergalaktischen Fernsehsender VWBT ausgerichteten Cyberspace-Spektakel. Acht Enforcer streiten sich mittels virtuellem Renngerät samt virtuellem Waffenarsenal auf sechs virtuellen Rennstrecken um handfeste Punkte und Preise. Präsentiert wird die Show von Lance Boyle, einem mit Perlweißlächeln ausgestatteten, grimassenschneidenden und äußerst wortgewaltigen Moderator, der Star seiner Zunft. Unter die Arme greift ihm dabei eine passend zur jeweiligen Rennstrecke gekleidete Assistentin, die ihrem Verhalten und vorlauten Gepiepse nach eher aufs Hirn denn auf den Mund gefallen ist. Im Gegensatz zum Ur-Megarace sind die insgesamt fast halbstündigen Videosequenzen allerdings nicht mehr das Highlight des Programms, sondern haben in ihrer Qualität eher stagniert. Dafür haben sich die Franzosen die Kritik an den unförmigen Pixelhaufen aus Teil Eins, die Boliden darstellen sollten, zu Herzen genommen und 14 schön anzusehende **3D-Modelle** konstruiert, die sich optisch deutlich, von den Eigenschaften her aber kaum unterscheiden. Zu Anfang bekommt man vom Fernsehsender ein Startkapital von 25000 $, das man in eines von drei zur Verfügung stehenden Gefährten investieren darf. Damit die Zuschauer auf ihre Kosten kommen, existiert daneben noch ein relativ bescheidenes Repertoire an Kampfmitteln, mit denen man den Mitstreitern eine Rakete vor den Bug knallen oder eine kleine Mine auf die Ideallinie werfen kann. Gegen Beschädigungen am eigenen Fahrzeug ist dringend ein günstig zu erwerbender Rundumschutz zu empfehlen, da das Reparieren der Karosse äußerst kostspielig ausfällt. Zerlegt es das Gefährt jedoch komplett, erscheint die putzig übersetzte Meldung "Sie haben einen Autounfall" auf dem Bildschirm und es heißt Game Over. Auf jeder Rennstrecke sind insgesamt drei Läufe zu absolvieren. Nach dem ersten scheidet der Letzte aus, zum dritten, bei dem die Waffen schweigen, qualifizieren sich nur die vier Punktbesten der beiden vorhergegangenen. *mg*



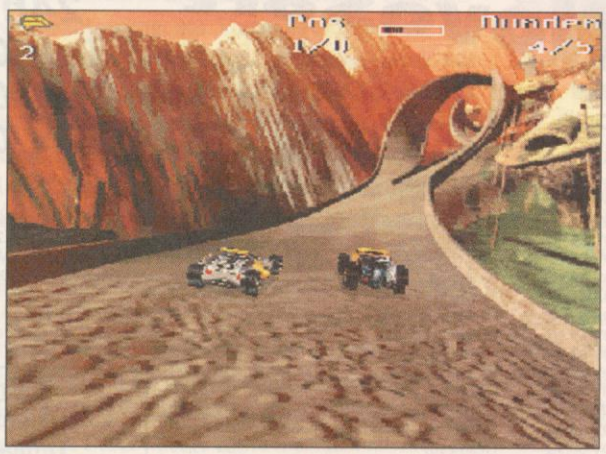
Eine gut gezielte Missilie zwingt Gegner öfter zur Aufgabe



Die Kombination Minenleger hinten und schwere Missiles vorne hat sich in der Praxis bestens bewährt



Nach einem verlorenen Rennen gibts zum Abschied noch einen hämischen Kommentar von Lance



Die Entscheidung um den Sieg steht kurz bevor



Michael Galuschka

GEHT SO

Nach ein paar durchaus kurzweiligen Runden gibt sich Megarace 2 bald als klassisches Cryo-Produkt zu erkennen: Die grafische Darstellung ist größtenteils sehr ansehnlich ausgefallen, vom spielerischen Gehalt her hätte das Ganze auch locker auf einer Diskette Platz. Hauptmanko sind meiner Meinung nach die kümmerlichen sechs Strecken, die sich bis auf ihre optische Gestaltung kaum voneinander unterscheiden. Wenn man sich schon den Aufwand einer Echtzeit-3D-Engine erspart und die Pisten vorberechnet auf den CDs ablegt, dann sollte doch etwas mehr an Abwechslung und fahrerischen Herausforderungen drin sein. Bis auf den einsamen Korkenzieherlooping und ständig auftauchende Gabelungen konnte ich keine adrenalinfördernden Elemente entdecken. Da die gut gelungenen Rennwagen kaum über Stadtverkehrstempo hinauskommen, verpufft auch die Wirkung der Berg- und Talpassagen im Nichts. Das dumme Lance-Boyle-Gelaber und die Assistenzblondine sorgen wenigstens für den passenden niveaulosen Rahmen.

Name	Megarace 2
Genre	Rennspiel
Hersteller	Cryo/Mindscape
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	25-50 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik **76%**
Sound **71%**
Spielspaß
53%
Bilder auf

Softwarehouse – Versandhandel

Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 – 23493

Software house

telefonische Bestellannahme 0281 - 25922 & 0281 - 24985

NUR IM LADENLOKAL WESEL: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!



Handlerabfragen erwünscht!

3 Skulls of the Toltecs	DV	x79,95
Afterlife	DA	69,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
Alien Incident	DV	49,95
Alien Trilogy	DA	84,95
American Dream	DV	x69,95
Azrael's Tear	DV	69,95
Bad Mojo	DV	79,95
Baphomet's Fluch	DV	x74,95
Bleifuß 2	DV	59,95

Bundesliga Manager 97
DV x69,95 DM

Chessmaster 5000	DV	x69,95
Chronicles of the Sword	DV	74,95
Civil War General	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95

Gabriel Knight 2	DV	84,95
Gene Machine	DV	69,95
Golden Gate Killer	DV	x69,95
Greg Norman UC Golf	DV	x49,95

Grand Prix 2
DV nur noch 89,95 DM

Gr. Schlacht Ardennen	DV	69,95
Gr. Schlacht um Gettysburg	DV	69,95
Gr. Schlacht um Shiloh	DV	x69,95
Gr. Schlacht von Waterloo	DV	x69,95

... Gene Wars ...
DV x79,95 DM

Hind		i.V.
Hardline (Scavenger)	DV	59,95

Hugo 3	DV	59,95

Jagged Alliance-Deadly Games
DV - i.V.

Kick Off '96	DV	39,95
Kingdom o' Magic	DV	69,95
Lands of Lore 2	DV	x89,95
Lemmings Paintball	DA	39,95
Lighthouse	DV	89,95
Links LS	DV	89,95
MAD TV 2	DV	69,95
Martini Racing	DV	29,00
Master of Orion 2	DV	84,95
M D K		i.V.
Mechwarrior 2 Expansion	DV	39,95
Mechwarrior 2 Special	DV	79,95
Megarace 2	DV	59,95
Missionforce: Cyberstorm	DV	79,95
Muppets Inside	DV	64,95

Space Hulk Win95	DA	74,95
Super EF 2000 Special Edt.	DV	x89,95
Syndicate WARS	DV	x79,95
Terra Nova	DV	69,95
The Dig	DV	74,95
Tie Fighter	DV	74,95
Time Commando	DV	74,95
Tomb Raider	DV	x69,95

... Toon Struck ...
DV x74,95 DM

Tunnel B1	DV	x79,95
Urban Runner Lost in Town	DV	74,95
Virtua Fighter PC	DA	74,95
Warcraft 2	DV	79,95

Warcraft 2 Exclusiv Edition
DV x79,95 DM

Warcraft 2 Data	DV	27,95
Wing Commander 4	DV	89,95

Worms & Data Spec. Edition
DV x69,95 DM

X-Wing vs. Tie Fighter		i.V.
Z	DV	74,95
Zork: Nemesis	DV	x79,95

ENDSPURT • Jetzt vorbestellen !!!
Command & Conquer Red Alert
Deutsche Version • nur x89,95

Command & Conquer	DV	79,95
Command & Conquer Data	DV	25,95
Conquest of the new world	DV	79,95
Creep Night (3D Pinball 2)	DV	i.V.
Crusader - No Regret	DV	64,95
Cyberia 2	DV	74,95
Daggerfall	DV	x79,95

Das schwarze Auge 3
DV nur x39,95 DM

Daytona USA	DV	x74,95
Deathgate	DV	x74,95
Der Planer 2	DV	x69,95
Der Produzent	DV	74,95
Descent 2	DA	79,95
Destruction Derby 2	DV	x74,95
Diablo	DV	x79,95

Die Akte Pandora
DV x79,95 DM

Die Fugger 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Discworld 2	DV	x84,95

Down in the Dumps
DV x69,95 DM

Dungeon Keeper	DV	x74,95
Earth Siege 2	DV	79,95
Earthworm Jim 1 & 2	DV	64,95
Elisabeth I	DV	89,95
F1 Manager '96	DV	69,95
Fantasy General	DV	69,95
Fifa Soccer '96	DV	79,95

FORDERN SIE NOCH HEUTE KOSTENLOS UNSERE GESAMTPREISLISTE AN !!!

TOPSELLER zu TIEFSTPREISEN

Battle Bugs	DV	29,95
Betrayal at Krondor	DV	24,95
Bioforge	DV	29,95
Bundesliga Manager Pro	DV	19,95
Christoph Kolumbus	DV	19,95
Creature Shock	DV	24,95
Cyberia	DA	29,95
Das schwarze Auge 1	DV	29,95
Das schwarze Auge 2	DV	29,95
Der Reeder	DV	19,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	19,95
Die Siedler	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Earthsiege	DV	24,95
Eishockey Manager	DV	19,95
Fifa Soccer	DA	29,95
Freddy Pharkas	DV	24,95
FX Fighter	DA	19,95
Gabriel Knight	DV	24,95
Goblins 1 & 2	DV	24,95
Goblins 3	DV	24,95
History Line 14-18	DV	29,95
Kyrandia 3	DV	24,95
Little big adventure	DV	29,95
Lode Runner	DV	29,95
Magic Carpet +	DV	29,95
NHL Hockey 95	DV	29,95
Pitfall - The Mayan Adv.	DV	x19,95
Pizza Connection	DV	19,95
Police Quest 4	DV	24,95
Prince of Persia Collection	DA	x19,95
Rüsselsheim	DV	24,95
Shanghai - Great Moments	DV	x19,95
Simon the Sorcerer 1	DV	x19,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x29,95
Strike Commander	DA	29,95
Syndicate +	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
TFX	DV	x19,95
US Navy Fighter	DV	29,95
Warcraft	DA	29,95
Wing Commander 3	DV	34,95

NASCAR Racing 2
DV x79,95 DM

NBA Live '96	DV	79,95
Need for Speed Special	DV	79,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
Normality INC.	DV	69,95
Olympic Games	DA	64,95
Olympic Soccer	DA	64,95

Orion Burger
DV x74,95 DM

Outlaws		i.V.
Panzer Dragoon	DV	x74,95
Phantasmagoria	DV	89,95
Phantasmagoria 2	DV	x79,95
Police Quest SWAT	DA	74,95

Privateer 2 - The Darkening
DV 79,95 DM

Puppen, Perlen & Pistolen	DV	x69,95
Rebel Assault 2	DV	79,95
Return Fire	DV	69,95
Riddle of MASTER LU	DV	74,95
Ripper	DV	79,95
Risiko	DV	x74,95
Roadrash	DV	59,95
S.T.O.R.M.	DV	x79,95
Safe Cracker	DV	79,95

... Schleichfahrt ...
DV x79,95 DM

Sega Rally	DV	x74,95
Shattered Steel	DV	i.V.
Shellshock	DA	74,95
Sherlock Holmes Rose Tattoo	DV	x74,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Thunder	DV	79,95
Sonic CD	DA	x54,95

ALLE TITEL SIND AUCH ERHÄLTLICH BEI:

comROM
CD-ROM und MultiMedia
Mecklenburgstr. 105
19053 Schwerin
Ladenpreise variieren

ECVA
Elektronic & Computer Andris
Egmontstraße 8
47623 Kevelaer
Ladenpreise variieren

ESE Computer
ESE Computer
Dülmenerstraße 17b
46286 Dorsten
Ladenpreise variieren.

Softwarehouse
Softwarehouse
Gasthausstraße 12
47533 Kleve
Ladenpreise variieren.

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

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr
Wir berechnen 20,- Dm Kostenpauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.



DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
Irrtümer vorbehalten; Topseller solange Vorrat reicht.

RALLYE
Rennspiel

Die ersten Eindrücke dieses Spiels ließen Großes erahnen. Umso gespannter warteten wir auf die Testversion



Wem die Fahrt gegen die Uhr zu langweilig ist, sorgt für erschwerte Bedingungen – in Form echter Gegner, die es normalerweise nicht beim Rallyesport gibt.





Kurze Videos zeigen Szenen aus der echten RAC Rallye

Neben unzähligen Straßenligen erfreuen sich Rallye-Rennen besonders in den nordeuropäischen Ländern großer Beliebtheit. Vor allem die englische RAC Rallye gehört neben Ereignissen wie der Rallye Monte Carlo oder der Monster-Rallye Paris-Dakar zu den wichtigen Ereignissen dieser Sportart. Software 2000s Start ins Rennspielgenre führt durch sage und schreibe 28 Streckenabschnitte, die sich völlig voneinander unterscheiden. Anstatt nur optisch unterschiedliche Kurse anzubieten, wurden auch mehrere Beläge und widrigste Wetterbedingungen eingebaut. So klemmen sich die Piloten auch bei Wetterbedingungen hinters Lenkrad, bei denen normale Menschen nicht einmal ihren Hund vor die Tür schicken würde. Nebel, Schnee, Regenschauer, übelste Gewitter, Nacht und – natürlich – auch ganz normale trockene Witterungsbedingungen erwarten den Titelaspiranten. Auch abseits des gewohnten Asphaltbelags wird gefahren, beispielsweise in losem Kies, tiefem Matsch und auf schneebedeckten Straßen. Um bei den teilweise sehr kurvenreichen Strecken die



Mit dem Golf durch das winterliche Schneetreiben



Mit Fernlicht bahnt sich der kleine Skoda den Weg durch den nächtlichen Regen.

DIE FAHRZEUGE IM ÜBERBLICK



Subaru Impreza (Gruppe A):
Daten: Hubraum: 1.994ccm3, 4 Zylinder, 16V Turbo, 223kw bei 5.500 U/min., 6 Gänge, Allradantrieb, Länge: 4.340mm, Breite: 1.690mm, Höhe: 1.390mm



Fort Escort RS Cosworth (Gruppe A):
Daten: Hubraum: 1998ccm3, 4 Zylinder, 16V Turbo, 223kw bei 6.250 U/min., 6 Gänge, Allradantrieb, Länge: 4.211mm, Breite: 1.734mm, Höhe: 1.425mm



Renault Maxi Mégane (Gruppe A):
Daten: Hubraum: 1.995ccm3, 4 Zylinder, 16V, unbekannte Leistung, 7 Gänge, Vorderradantrieb, Länge: 3.952mm, Breite: 1.832mm, Höhe: Unbekannt



VW Golf GTI 16V (Gruppe A):
Daten: Hubraum: 1.984ccm3, 4 Zylinder, 16V, 164kw bei 8.500 U/min., 7 Gänge, Vorderradantrieb, Länge: 4.020mm, Breite: 1.695mm, Höhe: 1.417mm



Skoda Felicia (Gruppe A):
Daten: Hubraum: 1.490ccm3, 4 Zylinder, 8V, 115kw bei 7.000 U/min., 6 Gänge, Vorderradantrieb, Länge: 3.855mm, Breite: 1.705mm, Höhe: 1.420mm



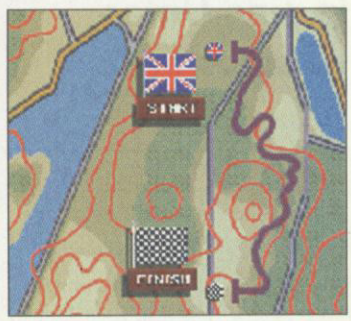
Proton Wira (Gruppe N):
Daten: Hubraum: 1.997ccm3, 4 Zylinder, 16V Turbo, 182kw bei 6.000 U/min., 5 Gänge, Allradantrieb, Länge: 4.310mm, Breite: 1.695mm, Höhe: 1.420mm

RACING
oder Simulation?

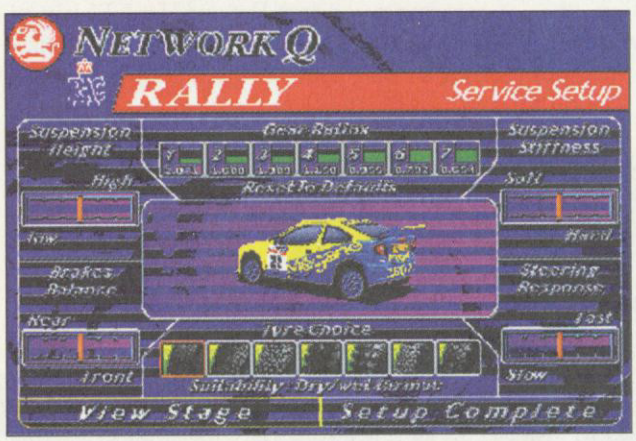
Kraft der sechs Rallyfahrzeuge stets optimal auf die Straße zu bringen, bedarf es nicht nur fortgeschrittener Streckenkenntnis, sondern auch eines ausgefeilten Setups. Hier liegt der Schlüssel zum Erfolg. Neben verschiedenen Reifentypen (sieben Profiltypen) lassen sich auch die Stoßdämpfer, die Bremsbalance, die Bodenfreiheit, die Lenkempfindlichkeit und die Übersetzung der Gänge variieren. Bei zahlreichen Sprüngen solltet ihr die Federung z. B. etwas weicher und die Bodenfreiheit größer wählen. Handelt es sich dagegen um einen Asphaltkurs mit vielen Geraden ohne Sprünge, erinnert das Setup eher an typische Tourenwagen-Konfiguration: tiefgelegt und bretthart gefedert. Natürlich kann auch die Wahl des Fahrzeugtyps über Sieg oder Niederlage entscheiden. Neben drei typischen Allradwagen findet ihr eine identische Zahl frontgetriebener Rallyeautos. Natürlich unterscheiden sich die Autos nicht nur durch ihr Antriebskonzept: vergleicht man z. B. den Ford Escort mit seinen 223 Turbo-kW und den Skoda Felicita mit seinen vergleichsweise bescheidenen 115kW aus einem altmodischen 1,5 Liter-Achtventiler, drängt sich ein wenig das Bild von David und Goliath auf. Da bei Rallyes im Normalfall ausschließlich gegen die Uhr gefahren wird, eignet sich dieser Sport prinzipiell schlecht für die Umsetzung auf dem PC, da der direkte Vergleich mit Gegnern und die daraus resultierende Kampfstimmung fehlt. Wem es unter solchen Bedingungen an Motivation mangelt, der greift zu einem kleinen Trick und fährt Rennen gegen sichtbare Gegner. Außerdem lassen sich auch zahlreiche andere Dinge verändern, wie z. B. die Straßenbreite oder die Schadenstoleranz des Autos. Habt ihr endlich im harten Schalensitz Platz genommen, wählt ihr zwischen verschiedenen SuperVGA-Perspektiven. So steht neben der klassischen Cockpit-Ansicht auch die von Konsolen-Rennspielen bekannte Perspektive schräg hinter dem eigenen Auto zur Verfügung. Die Cockpits sind den Originalfahrzeugen nachempfunden, allerdings verfügen alle Autos (mit Ausnahme des Golfs) über die gleichen Grundinstrumente, z. B. den Drehzahlmesser. Während der Fahrt meldet der virtuelle Beifahrer Richtung und Schwierigkeitsgrad der Kurven. Die gesprochenen Kommandos werden durch verschiedenfarbige Symbole auf der Winschutzscheibe ergänzt. So gibt es einfache (grüne) Kurven, mittlere (gelbe) Kehren und schwierige (orange) Spitzkehren. Am anspruchsvollsten sind Haarnadelkurven (rot), vor denen ihr kräftig in die Eisen gehen sollten, wollt ihr euch nicht überschlagen. Die deutsche Version wird übrigens vom doppelten Rallyeweltmeister und vierfachem Rallye Monte Carlo-Gewinner Walter Röhrl präsentiert. *bru*



Der Renault auf der Suche nach den Zehnteln. Ob er sie im Gras findet?



Eine der 28 von Grund auf verschiedenen Strecken, die durch ganz England führen.



Wer die Wahl hat, hat die Qual. Aus sieben verschiedenen Reifentypen muß gewählt werden. Auch eine Vielzahl von anderen Einstellungen entscheidet über Sieg oder Niederlage



Claudius Brunnecker

GEHT SO

Drifts und das Lenken mit der Handbremse gehören zu den Basics eines Rallye-Piloten. Leider ist "Rallye" ausgerechnet im Fahrgefühl nicht übermäßig realistisch. Ihr könnt zwar eine geradezu überwältigende Fülle an Abstimmungsdetails verändern, die vordergründig auch tatsächlich wirken (die Reifenwahl beeinflußt z. B. Rundenzeiten), wenn aber ein Golf mit Straßenreifen auf Schnee eine Vollbremsung inklusive heftiger Lenkbewegungen ohne Ausbrechen schluckt, dann ist es mit der Simulation nicht allzu weit her. Überhaupt ist "Rallye" viel näher am Action-Rennspiel dran als an der Fahrsimulation. Für ein Actionspiel wiederum bietet "Rallye" deutlich zu wenig Zweikampf (abgesehen davon, daß die im Soloflug sehr flüssige Grafik bei mehreren Gegnern spürbar zu stottern beginnt). Um die Spielmotivation über einen längeren Zeitraum auf hohem Niveau zu halten, müßte das Fahrverhalten der Autos deutlich sensibler ausfallen, deshalb gibt es trotz liebevoller und detailreicher Gestaltung keine höhere Wertung.

Name	**Rallye Racing 97**
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Network Q/Software 2000
Niveau	einstellbar/leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System	DOS
Festplatte belegt	2-93 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk, Nullmodem

Grafik **72%**
Sound **63%**
Spielspaß

Solo	Multi
68%	70%

Bilder auf

DEADLY TIDE

Die Zukunft liegt unter Wasser

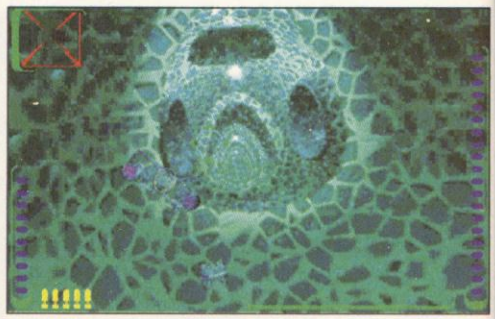
Microsoft verlegt Emmerichs Alien-Schlacht "Independence Day" in eine Unterwasserwelt

INDEPENDENCE DAY

Aliens und nationale Feiertage scheinen voll im Trend zu liegen: Pünktlich zum deutschen Pendant des US-Unabhängigkeitstags (dem Tag der deutschen Einheit am 3. Oktober natürlich) soll Microsofts Unterwasserspektakel erscheinen. Was auch immer das soll, ob dieses Datum reiner Zufall ist oder absichtlich so gewählt wurde, konnten wir nicht in Erfahrung bringen...

Roter Alarm auf der Mondstation: Sechs riesige Objekte mit Kurs auf die Erde sind in unmittelbarer Nähe aus dem Nichts aufgetaucht. Eine Einsatzstaffel mit Abfangkurs stellt sich den Objekten entgegen, die sich bei näherer Betrachtung als außerirdische Raumschiffe entpuppen. Um die Absichten der Neuankömmlinge festzustellen, fliegt das Geschwader näher heran. Bei einer routinemäßigen Abtastung entdeckt der Kommandant, daß die Schiffe mit Salzwasser gefüllt sind. Auf einmal eröffnen die Aliens das Feuer. Nach wenigen Sekunden sind nur noch vier Erdenjäger übrig. In einem Akt der Verzweiflung stürzen sich der Kommandant und seine Kameraden mit scharfen Waffen in die Triebwerksöffnungen des letzten Alienschiffes, welches kurz darauf explodiert.

Fünf Jahre später, die überlebenden Aliens haben sich auf dem Boden der Ozeane eingelebt und beginnen nun mit ihren finsteren Machenschaften. Die Wasseratmer lassen den Meeresspiegel langsam steigen. Millionen von Küstenbewohnern verlieren Hof und Herd. Es kommt zur Panik. Verzweifelt wendet sich die Bevölkerung an das Militär, das gerade ein paar Prototypen eines Unterwassersjägers entwickelt hat.



Die Jagd zum Sieg führt durch unzählige Tunnel und Schiffsinnereien

Hier beginnt das eigentliche Spiel. Als einer der Testpiloten tretet ihr gegen die glitschige Übermacht an. Die Kämpfe tauchen in drei Formen auf: der Kampf an Bord des High-Tech Unterwasserjägers, die Schlacht außerhalb des Jägers in einer Art Exoskelett und drittens die Jagd in einem der Alienschiffe.

Das Spiel selbst läuft ähnlich wie „Rebel Assault" ab, allerdings wurde auf den minimalen Steuerungspart verzichtet. Eure einzige Aufgabe besteht darin, Aliens, Drohnen, Jäger und überhaupt alles außerirdische Leben auszulöschen. Während in den meisten Szenen nur nach vorne geschossen wird und das Fadenkreuz dementsprechend nur in der „Windschutzscheibe" hin- und herwandert, habt Ihr in anderen Szenen die volle Kontrolle über Euch oder das Schiff. Allerdings bewegt Ihr Euch in diesen Fällen kaum, so daß es nicht zu fatalen Berührungen mit Wänden oder anderen Hindernissen kommen kann.



Mit dem für diese Mission gekaperten Alien-Jäger wird die Mine des Feindes dem Meeresboden gleich gemacht.

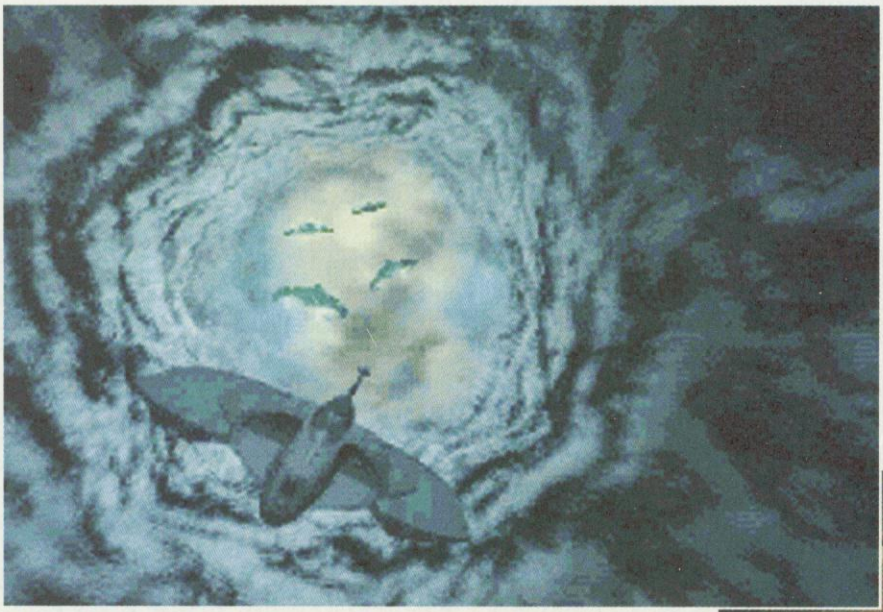


Aliens auf der Flucht. Waren ihnen die Ozeane zu verschmutzt?

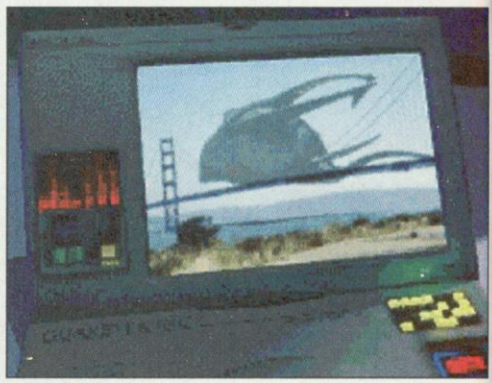


Der Jäger der Außerirdischen zeigt sich in seiner ganzen Pracht. Leider kann er waffentechnisch nicht mit dem irdischen Gegenstück mithalten.


ES WIRD KOMMEN DER TAG...
...AN DEM DIE DUNKELHEIT REGIERT...
...UND DU DEINEM SCHICKSAL BEGEGNEST.
MDK
ARRIVAL IN 9.849.600 SEC.
IN NOVEMBER
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH
PUBLISHED BY SHINY ENTERTAINMENT INC. DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD © SHINY ENTERTAINMENT INC. MDK LOGO AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.



Rette sich wer kann! Die Jägerfabrik der Aliens hat sich verabschiedet.



Ein Mutterschiff schwebt majestätisch über der Golden Gate Bridge



Das Empfangskommando der Erdstreitkräfte kurz vor dem ersten Kontakt



Eines der geschuppten Aliens wagt es, sich dem Helden in den Weg zu stellen.

Sobald Ihr eine Szene geschafft habt, leitet eine kurze Videosequenz die Handlung weiter. Da die Filmsequenzen von gleicher Qualität wie der Rest des Spiels sind, wird der Eindruck eines Actionfilms noch verstärkt. Sollte der Held vor der Übermacht kapitulieren und vor lauter Hektik ins Gras beißen, kann er an der gleichen Stelle beliebig oft weitermachen. Interessanterweise sind die Feindformationen und deren Zusammenstellung nicht immer gleich. Das Programm scheint für jede Stelle alternative Formationen bereitzuhalten. So entsteht das berüchtigte eintönige Ballerspielsyndrom „jetzt kommt der Feind von da, dann von dort und danach von oben" erst gar nicht. Allerdings kommt es dadurch auch zu unfairen Situationen, da die eine Formation möglicherweise leichter auszuschalten ist, als eine andere. Sollten alle Stricke reißen, könnt Ihr pro Level auf mehrere Smartbombs zurückgreifen. Die Geschosse erzeugen eine große Explosion, die alle Vehikel in der Nähe zerplatzen läßt. Allerdings könnt ihr durch die Druckwelle auch das eigene Schiff gefährden. Deshalb ist vom Einsatz dieser Torpedos in geschlossen Gebäuden dringend abzuraten. Sowohl das Schiff als auch der Taucheranzug regenerieren sich glücklicherweise nach einiger Zeit selbständig. Die Alienhatz führt euch durch 15 unterschiedliche Level, quer durch den gesamten Atlantik und Pazifik. Zur Handlung gehören ebenso monumentale Schlachten und Rettungsmissionen wie möglichst dezente Sabotageeinsätze. Bei „Deadly Tide" schlagen die Wellen (der Begeisterung) nicht umsonst so hoch, kann es doch in vielen Bereichen überzeugen. *bru*



Claudius Brunnecker

GUT

Deadly Tide ist wie ein guter Actionfilm: vor lauter Spannung merkt man gar nicht wie die Zeit verfliegt. Ich konnte jedenfalls bis zum letzten Level nicht aufhören. Bis dahin dauerte es im mittleren Schwierigkeitsgrad allerdings trotz der vier CDs kaum zwei Stunden – und das ist eindeutig viel zu kurz für einen Vollpreistitel. Beim heutigen Grafikstandard ergibt sich dieses technische Manko aber fast zwangsläufig bei allen komplett vorberechneten Actionspielen. Außerdem hätten die Feinde oder der mäßig gerenderte Vorgesetze im Vergleich zur opulenten Umgebung durchaus ein wenig variationsreicher ausfallen dürfen. Genial finde ich dagegen den Soundtrack, der leider nicht in Audiotracks abgelegt ist. Einzelne Stücke sind so gut, daß ich sie mir gerne öfters angehört hätte. Etwas mehr Adventure-Anteile bzw. Handlung a la "Cyberia" 1 bzw. 2 hätten dem Spiel ebenso gut angestanden wie ein knackigeres Finale. Dennoch ist "Deadly Tide", abgesehen vom Urvater aller vorberechneten Actionspiele "Rebel Assault", mein persönlicher Favorit des Genres.

Name	**Deadly Tide**
Genre	Action
Hersteller	Rainbow/Microsoft
Niveau	einstellbar/leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	16,9 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **72%**
Sound **77%**
Spielspaß
65%

Bilder auf

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 188
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 Ultra Pinball		A	64,99
3 Skulls of the Toltecs		A	78,99
5th Musketeer (Touché)		V	69,99
1942 Pacific Air War		**A**	**29,99**
Abuse		V	69,99
Aces Collection		A	39,99
(Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)			
Aces of the Deep		**V**	**39,99**
Aces over Europe		V	24,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad)		V	71,99
Addams Family Pinball		A	74,99*
After Shock		A	84,99*
After Life	**NEU**	**A**	**84,99**
AH 64D Longbow	**NEU**	**V**	**79,99**
AH 64D Longbow Flash Point Korea		**V**	**44,99**
Air Bucks		A	24,99
Albion		**V**	**34,99**
Alexander		**E**	**71,99**
Alien Incident		A	49,99
Alien Trilogy		**A**	**79,99***
Alien Virus	**NEU**	**V**	**84,99**
Alone in the Dark 1		V	29,99
Alone in the Dark Trilogie		**V**	**67,99**
American Civil War	NEU	A	67,99*
Ancient Empires	**NEU**	**V**	**77,99**
Anvil of Dawn	**NEU**	**V**	**74,99**
Armored Fist		V	35,99
Armored Fist 2		**A**	**79,99***
Assault Rigs		A	67,99
ATF US (X Fighters)	**NEU**	**V**	**79,99**
ATF Data Nato Fighter		V	in Vorb.
Aufschwung Ost		**V**	**31,99**
Azraels Tear	**NEU**	**V**	**69,99**
Bad Moyo		**A**	**73,99**
Baphomets Fluch		**V**	**77,99**
Batman Forever		**V**	**49,99**
Battle Bugs		V	29,99
Battlecruiser 3000 AD		**V**	**64,99***
Battledrome		V	29,99
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95		**V**	**69,99**
Battle Race		A	79,99
Betrayal at Krondor		**A**	**24,99**
Big Red Racing		V	59,99
Bing!		V	65,99
Bioforge Classics		V	29,99
Bitmap Brothers Compilation		**A**	**29,99**
(u.a. Cadaver,,Gods,Speedball 2,Xenon)			

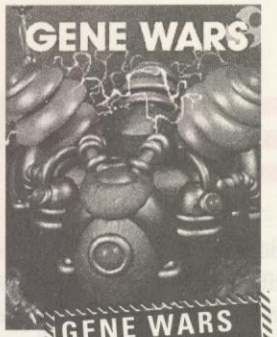
Komplettlösungen in riesiger Auswahl ab DM 11,99

Bleifuß		**A**	**51,99**
Bleifuß II		**A**	**in Vorb.**
Blown Away		V	89,99
Boong	**NEU**	**V**	**53,99**
Braindead 13		**V**	**64,99**
Bundesligamanager Pro		**V**	**19,99**
Bundesliga Manager 3		V	69,99
Bundesliga Manager '97		V	in Vorb.
Bundesliga Manager 3 Supporter		V	49,99
Burried in time WIN		V	74,99
Burn:Cycle		V	74,99
Business Compilation		**V**	**29,99**
(Transport Tycoon und Theme Park)			
Caesar 1		V	24,99
Caesar 2 (DOS/WIN 95)		**V**	**77,99**
Capitalism		V	79,99
Champion Chip Manger 2		V	59,99
Chaos Control		V	75,99
Chaos Overlords WIN95		E	68,99
Chewy - Flucht von F5		**V**	**34,99**
Christoph Kolumbus		V	19,99
Chronicles of the Sword	**NEU**	**E**	**75,99**
Chronomaster		A	74,99
Civil War		V	77,99*
Civilization		V	29,99
Civilization 2		**V**	**78,99**
Civ Net		V	59,99
Civil War General		V	79,99*
Claim to Power WIN95		V	83,99
Clandestiny WIN 95		V	71,99
Clif Danger	**NEU**	**V**	**57,99**
Comanche Compilation (incl. Missions)		V	39,99
Comanche 3		**A**	**79,99***
Comix Zone		V	51,99
Command:Aces of the Deep WIN95		V	77,99
Command & Conquer		V	79,99
Command&Conquer 2 Red Alert		**V**	**84,99***
Command & Conquer Mission Disk		V	29,99
Command Companion (C+C LevelCD)		V	27,99
Command&Conquer Leveleditor II		**V**	**29,99**
Congo - Descent into Zinj		A	68,99
Conquest of the New World		**V**	**79,99**
Conquerer A.D. 1086		V	77,99
Creature Shock		V	24,99
Crusade		V	24,99
Crusader - No Regret		**V**	**64,99***
Cyber Judas	**NEU**	**A**	**84,99**
Cyberia 2		**V**	**75,99**
Cybermage - Darklight Awakening		**V**	**29,99**
Cyberspeed WIN95		V	69,99*
Cyberstorm WIN95	**NEU**	**A**	**77,99**
Cyberworlds		A	79,99
Cyril - Cyber Punk		A	49,99
D - Der Horrorthriller		**V**	**39,99**
Daedalus Encounter		V	29,99
Daggerfall		**V**	**81,99***
Dark Universe		V	19,99
Das Amt		**V**	**41,99**
Das Hexagon Kartell		V	69,99
Das schwarze Auge 1		**V**	**27,99**
Das schwarze Auge 2		**V**	**27,99**
Das schwarze Auge 3		**V**	**39,99***
Dawn Patrol		V	29,99
Deadlock	**NEU**	**V**	**78,99**
Death Gate		A	74,99*
Death Keep WIN 95		E	69,99
Decathlon WIN95	**NEU**	**V**	**74,99**
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)		**V**	**54,99***
Defcon 5		V	74,99
Der Baulöwe		V	60,99
Der Druidenzirkel		**V**	**35,99**
Der Meister		V	24,99
Der Patrizier		**V**	**33,99**
Der Planer + Extra		V	19,99
Der Planer 2		V	79,99*
Der Produzent	**NEU**	**V**	**79,99**
Descent		A	37,99
Descent 2		**A**	**79,99**
Descent 2 Mission Builder		A	37,99*
Destruction Derby		A	89,99
Diablo WIN95		V	81,99*
Die Fugger II		**V**	**79,99**
Die große Schlacht in den Ardennen		V	71,99
Die große Schlacht um Gettysburg		V	71,99*
Die Hard Trilogy		V	73,99*
Die Höhlenwelt Saga		V	19,99
Die Siedler		**V**	**34,99**
Die Siedler 2		**V**	**69,99**
Die total verrückte Rallye		V	39,99
Dune 2		V	31,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)		**V**	**73,99***
Earthsiege		V	24,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce		**V**	**77,99**
Earthworm Jim 1&2		V	79,99
Eishockey-Manager		**V**	**19,99**
Elisabeth 1		**V**	**69,99**
Entomorph: Plague o.t.D.		A	49,99
Erben der Erde		**V**	**39,99**
Extreme Games		A	51,99
Euro 96		**V**	**66,99**
EuroAction Soccer		E	54,99
Extreme Pinball		A	54,99
F1 Manager 96		**V**	**73,99**
Fantasy General	**NEU**	**V**	**69,99**



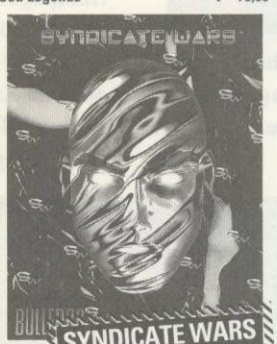
F 22 LIGHTNING II
DEUTSCHE ANLEITUNG
DM 79,99

Fast Attack		V	64,99
Fatal Racing		A	69,99
Fields of Glory		V	29,99
Fifa 95 Classics		V	29,99
Fifa Soccer 96		**V**	**54,99**
FiFa Soccer 97		**V**	**in Vorb.**
Firefight WIN95		**A**	**59,99***
Flight		E	47,99
Flight Compilation		**V**	**29,99**
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)			
Flight of the Amazon Queen		V	39,99
Flight Unlimited		V	54,99
Formula One Grand Prix		A	29,99
Formula One Grand Prix 2		**V**	**87,99**
Formula One Grand Prix 2		**E**	**71,99**
FPS Baseball 96		A	64,99
FPS Football 96		E	64,99
Frankenstein		V	39,99
Freddy Pharkas		A	24,99
Fritz 3		**V**	**43,99**
Fritz 4		**V**	**131,99**
FS 5.1 Hauptprogramm		**V**	**107,99**
FS5 Airbus Family		V	49,99
FS5 Boeing Family		V	49,99
FS5 Europa 2	**NEU**	**A**	**64,99**
FS5 Flight Adventures 1	**NEU**	**A**	**65,99**
FS5 Flight Shop		A	79,99
FS5 Great Airlines		A	49,99
FS5 Rekordflugzeuge		A	49,99
FS5 Szenery+Object Designer	**NEU**	**V**	**85,99**
Fun & Games		A	54,99
Fussballhits 96		**V**	**79,99**
(Goal,Striker, Champ.Manager,Sens.Soccer,FIFA, Anstoss, Kick off 3,)			
Future Dimension		V	64,99
FX Fighter		A	74,99
Gabriel Knight		V	24,99
Gabriel Knight 2	**NEU**	**V**	**64,99**
Game BOX (enthält 50 Spiele)		A	44,99
Gender Wars US-Version	**NEU**	**E**	**64,99**
Gene Machine		**A**	**64,99**



GENE WARS
DEUTSCHE VERSION
DM 73,99

Gobliins 1&2		V	24,99
Gobliins 3		V	24,99
Golden 10 - Spielesammlung		V	39,99
Golden Gate Killer		**V**	**75,99**
Grand Prix Manager WIN		**V**	**59,99**
Greg Norman U.C. Golf		**A**	**47,99**
Hand of Fate - Kyrandia 2		V	24,99
Hanse		V	33,99
Hardball 5		V	79,99
Hardline (Scavenger)		V	59,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition		E	74,99
Hattrick		**V**	**79,99**
Head To Head		V	24,99
Hellfire Zone		A	27,99
Help		**E**	**49,99**
Hexen Data: Dark Kings...		**E**	**34,99**
Hereos of Might & Magic		**V**	**54,99**
Hi - Octane		**V**	**27,99**
Historyline		**V**	**29,99**
Hollywood Pictures		V	29,99
Hugo		V	71,99
Ice & Fire		A	67,99
Imperium Romanum		**V**	**84,99***
Inca 1		V	24,99
Inca 2		V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)		V	75,99
Indy Car Racing		V	24,99
Indy Car 2 - Enhanced Version		**A**	**74,99**
International Tennis Open		V	75,99
Jagged Alliance		**V**	**35,99**
Jewels of the Orakel		V	84,99
John Madden NFL 97		**V**	**77,99***
Jurassic Park		A	24,99
Karma	**NEU**	**V**	**75,99**
Kick Off 96	**NEU**	**A**	**39,99**
Kingdom of Magic		V	69,99
King´s Quest 6		A	24,99
King´s Quest 7		**V**	**34,99**
King´s Quest Collection (1-6)		**A**	**77,99**
Knight´s Chase (Time Gate)		V	47,99
Knights of Xentar		V	29,99
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge		**V**	**24,99**
Labyrinth of Time		A	29,99
Lands of Lore		V	35,99
Lands of Lore 2		**V**	**89,99***
Larry 6		V	77,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5		A	67,99
Last Dynasty		V	34,99
Lighthouse WIN	**NEU**	**V**	**77,99**
Links LS	**NEU**	**A**	**92,99**
Little Big Adventure		**V**	**29,99**
Live Action Football		A	29,99
Locus		**A**	**89,99**
Lode Runner On-Line WIN95		**V**	**77,99**
Loderunner		A	34,99
Lords of the Realm 2		V	in Vorb.
Lost Eden		A	74,99
Lucas Arts Classic Adventures		**V**	**39,99**
(Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)			
Lucas Arts Classic Simulations		**V**	**39,99**
(Battlehawk 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o .t.L.)			
Lucas Arts Top Adventures		**V**	**39,99**
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)			
Mad TV 2		V	79,99*
Made in Germany Collection		**V**	**29,99**
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)			
MAG!		V	74,99
Magic Carpet Classics incl. Data		**V**	**29,99**
Magic Carpet 2		**V**	**45,99**
Magic the Gathering WIN95		V	104,99*
Martini Racing		V	27,99
Master of Magic		V	29,99
Mechwarrior 2 Special Edition		**V**	**79,99**
(inclusive Mission)			
Mechwarrior 2 Mission		**V**	**44,99**
Megapack 5		A	82,99
(Flight Unlimeted,FX-Fighter, Jagged Alliance,Primal Rage Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)			
Megapack 6		**A**	**82,99**
(Riddle of master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, pinball 3d-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate, Al Unser Jr.)			
Megarace 2	**NEU**	**A**	**54,99**
Menzoberranzan		A	69,99
Mission Critical		**A**	**74,99**
Monopoly		V	59,99
Monthy Pyton´s Complete Waste of..		E	79,99
Monthy Pyton´s Quest for the holy..		E	79,99
Mortimer WIN95	**NEU**	**E**	**64,99**
Moto X		**A**	**79,99**
Myst		**V**	**69,99**
Nascar Racing		**A**	**29,99**
Nascar Racing II		**A**	**in Vorb.**
Nascar Track Pack		A	39,99
NBA JAM Tournement Edition		A	34,99
NBA Live 95		V	29,99*
NBA Live 96		**V**	**79,99**
Need for Speed Ltd. Edition		**V**	**79,99**
Network		V	84,99
NFL Quaterbackclub 97		**A**	**67,99**
NHL Hockey 95 Classic		V	29,99
NHL Hockey 96		**V**	**79,99**
NHL Hockey 97		**V**	**73,99***
Normality		**V**	**75,99**
Oldtimer		V	24,99
Offensive	NEU	V	79,99
Offensive Bayern München,...		V	54,99
Olympic Games		A	67,99
Olympic Soccer		A	67,99
Organic Art (Bildschirmschoner)		V	54,99
Outpost		V	34,99
Paparazzi		E	79,99
Pax Imperia 2 WIN95		**V**	**in Vorb.**
PBA Bowling		A	54,99
Perfect General 2		A	79,99
PGA 486 Classic		V	29,99
PGA Tour Golf 96		V	79,99
PGA Tour Golf Data Sawgrass		A	34,99
Phantasmagoria (7 CD´s)		**E/V**	**84,99**
Pinball 3D VCR		**A**	**35,99**
Pinball 95 WIN95		A	53,99
Pinball Mania WIN		A	59,99
Pinball Wizard 2000		**V**	**67,99**
Pinball World		**A**	**49,99**
Piranha		**A**	**34,99**
Pirates Gold		V	39,99
Pole Position		**V**	**69,99**
Police Quest 4		A	24,99
Police Quest Collection Teil 1-4		A	67,99
Police Quest SWAT		**A**	**71,99**
Pool Champion WIN95		**A**	**46,99**
Popolous 2 + Powermonger		V	29,99
Power Play Hockey		A	64,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000)		A	63,99
Power, Corruption & Lies		A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)			
Powerhouse		V	34,99
Primal Rage		**A**	**29,99**
Privateer Classic		A	29,99
Pro Pinball - The Web		V	53,99
Quest for Glory Collection		**A**	**68,99**
Ran Soccer		V	77,99
Ran Trainer		V	29,99
Ran Trainer 2		**V**	**71,99**
Raven Project		V	53,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet		A	45,99
Realms of Chaos		A	49,99
Rebel Assault		V	35,99
Rebell Assault 2		**V**	**84,99**
Red Ghost		V	79,99
Renegade 2		A	54,99
Return Fire WIN95	**NEU**	**A**	**74,99**
Revolution X	**NEU**	**A**	**29,99**
Riddle of Master Lu		**V**	**74,99**
Ring der Nibelungen		V	59,99
Ripper	**NEU**	**V**	**79,99**
Rise 2: The Resurrection		**A**	**39,99**
Road Rash		**A**	**59,99**
Road Warrior		A	59,99
Rüsselsheim		V	24,99
S.T.O.R.M.		**V**	**73,99***
Safecracker		A	74,99
Sam & Max		**V**	**35,99**
Sea Legends		**V**	**79,99**



SYNDICATE WARS
DEUTSCHE VERSION
DM 79,99

SWoS Europ.Championchip		**V**	**54,99**
Shadam		V	89,99
Shannara		V	74,99
Shellshock	**NEU**	**V**	**74,99**
Shivers		V	77,99
Shockwave Assault WIN95		**V**	**79,99**
Silent Hunter		**V**	**69,99**
Silent Thunder WIN 95 + WIN 3.1x		**V**	**84,99**
Sim Box		V	29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)			
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN		**V**	**91,99**
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)			
Sim City enhanced		V	24,99
Sim Tower		**V**	**79,99**
Sim Town		V	65,99
Simon 1+2 Poweredition		V	49,99
Simon the Sorcerer 2 WIN95		V	79,99
Sonic CD		V	49,99
Space Bucks WIN		E	65,99
Space Hulk		V	29,99
Space Hulk WIN95	**NEU**	**A**	**73,99**
Space Marines		V	34,99
Space Quest 4		A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco		**V**	**34,99**
Space Quest Collection (1-5)		**A**	**77,99**
Speed Rage	**NEU**	**A**	**74,99**
Sport Compilation		**A**	**29,99**
(Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)			
Spud		V	61,99
Star Rangers		V	34,99
Star Trek: 25th Anniversary		V	29,99
Star Trek: A Final Unity		**V**	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine		**A**	**69,99**
Star Trek: Judgement Rites		A	29,99
Star Trek: Klingon	**NEU**	**A**	**69,99**
Star Trek Warrior Set		**A**	**63,99**
(incl. Interaktiv Manual)			
Star Wars Collection		**V**	**54,99**
(X-Wing,Rebel Assault1, Star Wars Screen Saver)			
Stonekeep		**V**	**39,99**
Strike Base	**NEU**	**V**	**55,99**
Strike Commander Classic		A	29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95		**V**	**69,99**
Super Street Fighter 2 Turbo		**A**	**27,99**
Syndicate Plus Classic		V	29,99
Synnergist	**NEU**	**V**	**67,99**
System Shock Classic		V	29,99

SCHNELL BESTELLEN!
ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Ascendancy	V	55,99
Business Compilation	V	29,99
Crusader - No Remorse	V	29,99
Cybermage	V	29,99
Der Reeder	V	19,99
Fade to Black	V	16,99
Need for Speed	V	49,99
NHL Hockey 94	V	14,99
Pizza Connection	V	19,99
Noctropolis Classics	V	9,99
Panzer General 2 WIN	A	34,99
Psychic Detective	A	19,99
Rayman	A	34,99
Space Marines	V	34,99
Teamchef	V	27,99
Top Gun	V	27,99
US Navyfighters Gold incl. Data	V	29,99
Vollgas	V	35,99
Wing Commander 4	V	79,99

T-MEK		A	74,99
TekWar		**V**	**74,99**
Terminator Future Shock		**V**	**75,99**
Terra Nova - SFC		**A**	**74,99**
Terror Trax		E	34,99
TFX		V	33,99
TFX EF2000		**V**	**84,99**
The Dark Eye		A	74,99
The Darkening		**V**	**79,99***
The Dig		**V**	**77,99**
The Hive		E	65,99
The Incredible Machine		V	24,99
Theme Park Classic		**V**	**29,99**
This Means War WIN95		V	87,99
Think X		**V**	**38,99**
Thunderhawk 2		**V**	**74,99**
Thunderscape		V	49,99
Tie Fighter		**V**	**77,99**
Tilt		A	51,99
Time Commando	**NEU**	**V**	**73,99**
Time Gate:Knight´s Chase		V	47,99
TNN 96 Fishing		A	69,99
Tomb Raider		**V**	**66,99***
Torin´s Passage		V	84,99
Toshinden		**A**	**68,99**
Total Mania	**NEU**	**V**	**51,99**
Tower		A	95,99
Track Attack		V	49,99
Transport Tycoon+World Editor		V	29,99
Trivial Persuit		V	74,99
Trophy Bass Fishing		E	77,99
Turrican 2		A	57,99
UEFA Champion League		A	51,99
Ufo		**V**	**29,99**
Ultima Underworld 1&2		A	29,99
Unnecessary Roughness 96		**A**	**74,99**
Urban Runner (Lost in Town)	**NEU**	**V**	**64,99**
US Navy Fighter Classic		**V**	**29,99**
Virtua Fighter WIN95	**NEU**	**A**	**74,99**
Virtual Pool		A	89,99
Virtual Snooker	**NEU**	**A**	**89,99**
War College	**NEU**	**A**	**64,99**
Warcraft 2		**V**	**79,99**
Warcraft 2 Expansion	**NEU**	**V**	**27,99**
Warcraft 2 - More War Level CD		V	27,99
Warhammer - Im Schatten... WIN95		**V**	**49,99**
Warriors		V	46,99
Welcome to the Future		A	89,99
Werewolf vs. Comanche		V	79,99
Westwood Compilation		**V**	**74,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)			
White Lines Compilation		A	59,99
(Indy Car Racing + Track Pack, Super Karts, F1GP)			
Wing Commander Armada Classic		A	29,99
Wing Commander 2 Classic		A	29,99
Wing Commander 3 Classic		V	34,99
WINSKAT mit Sprachausgabe		V	34,99
Wipeout		A	79,99
Wolf - The Simulation		V	67,99
Wolfpack		V	24,99
Woodruff WIN 3.1		V	24,99
Worms		**V**	**65,99**
Worms Data:Reinforcements		**V**	**39,99**
Wrath of Earth		A	51,99
WWF Wrestlemania		**A**	**39,99**
X - Wing Collection enhanced		**V**	**35,99**
Z - Das Echtzeitstrategiespiel		**A**	**74,99**
Z - Directors Cut		**A**	**13,99**
Zombie Dinos		A	75,99
Zork - Nemesis (schon jetzt ein Kult)		**V**	**79,99**

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

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

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

AGE OF RIFLES

Wargame Construction Set 3: Amerikanischer Bürgerkrieg mit euroasiatischen Intermezzi

Kurz nach dem Ende der Napoleonischen Kriege sollte eine Erfindung für eine grundlegende Revolution auf den Schlachtfeldern sorgen. Wo vorher nur äußerst ungenau, langsam und reichweitenarm feuernde Musketen den Nahkampfwaffen wie Bajonett, Säbel oder Lanze nicht ihre schlachtentscheidende Bedeutung nehmen konnten, hielt nun, Mitte der vierziger Jahre des 19. Jahrhunderts, das Gewehr seinen siegreichen Einzug in die Infanterieverbände. Erst um 1880, als Maschinengewehre und eine Artillerie mit hoher Feuerrate die Schlachtfelder dominierten, begann das Gewehr seine Vormachtstellung langsam zu verlieren. Aus diesem Grunde beschränkt sich der dritte Teil der "Wargame Construction Set"-Serie auf die Jahre 1846 bis 1905.

Obwohl der Schwerpunkt ein weiteres Mal auf den Amerikanischen Bürgerkriegen liegt (drei Kampagnen und 31 Szenarios von insgesamt acht Kampagnen und 65 Szenarios handeln alleine davon), führt euch diese bewegte Zeitspanne auch an Kriegsschauplätze wie Europa (Österreichisch-Preußischer und Französisch-Preußischer Krieg), Asien (Russisch-Japanischer Krieg, Boxeraufstand, Sikh-Kriege in Indien), Südamerika (Mexikanisch-Amerikanischer Krieg) und Afrika (Zulukriege). Ist euch das noch nicht genug an Abwechslung, dürft ihr mittels des Editors Szenarien oder gar ganze Kampagnen aufstellen. Die Bewaffnung der fiktiven Kontrahenten kann ebenso festgelegt werden, wie Nation und Uniform. Ob **Waffenrock**, Hose, Kopfbedeckung oder Schuhwerk – schon bald marschieren die Heere von "Age Of Rifles" in eurer Wunschmontur. Beim Betrachten des Aktionsfensters fällt einem die Verwandtschaft zur "Steel Panthers"-Engine auf – kein Wunder, basiert doch die technische Seite von "Age Of Rifles" auf einer verbesserten Version des erfolgreichen Codes. Alle charakteristischen Eigenschaften wie der Einfluß der individuellen Kommandeure auf ihre Truppen und das Steigern der Kampfmoral in Paniksituationen sind wieder enthalten, angeschlagene Einheiten können sich nun in Versorgungslagern hinter der Front wieder erholen und verstärkt werden. Sämtliche Funktionen wie etwa Wetter und Munitionierung, die nur der Authentizität dienen und nicht zwingend zum Spielverlauf nötig sind, dürfen zwecks Vereinfachung abgeschaltet werden.

Die Waffen- und Schlachten-Enzyklopädie "Gazetteer" erläutert euch knapp aber effektiv historische Zusammenhänge, erklärt technische Neuerungen und setzt den geschichtlich-edukativen Rahmen für das Strategiespiel. Die Gefechte des DOS-basierten Super-VGA-Spiels können gegen menschliche Gegner entweder am gleichen PC oder per e-mail ausgetragen werden.

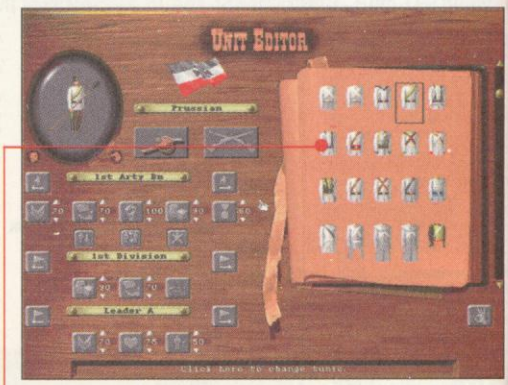
fh



Das Terrain (hier Schnee) hat Einfluß auf die Bewegungsfreude Eurer Truppen



Ernsthafte Strategie im Zinnsoldaten-Look



Uniformeditor: Ein Kanonier wird geboren



Frank Heukemes

GUT

Für Hexfeldstrategiespiele – insbesondere für solche, die sich historischen Schlachten vor den Weltkriegen annehmen – scheint klammheimlich ein neuer Standard geboren zu sein. Ob man ein "Battleground", "Robert E. Lee: Civil War General" oder nun "Age Of Rifles" vor sich hat, Unterschiede rein grafischer Art gibt es kaum mehr. Der nett anzusehende "Zinnsoldaten-Look", der nichts mehr von den verstaubten Iconschiebereien von noch vor zwei Jahren an sich hat, ist "in" – da macht auch SSIs jüngstes Strategical keine Ausnahme. Doch die jahrelange Erfahrung der Kalifornier auf diesem Sektor macht sich bezahlt: lockerer und einfacher versteht es keiner, derart komplexe Zusammenhänge zu verpacken. Obwohl man bei einem Spiel dieser Art kaum mehr in die Tiefe gehen kann, schreckt bei "Rifles" noch nicht einmal das Handbuch ab. Ganz klare Boni gegenüber der Konkurrenz sind die ungeheure historische Bandbreite, die sich bei weitem nicht nur auf eine Schlacht oder Epoche beschränkt und der innovative Uniformeditor.

Name	**Age Of Rifles**
Genre	Strategie
Hersteller	SSI
Niveau	einstellbar/schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	ca. 35 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	u.a.Uniformeditor

Grafik **55%**

Sound **70%**

Spielspaß

Solo	Multi
67%	67%

Bilder auf

VICTORY

Wurde „Warcraft 1" seinerzeit von vielen als auf Fantasy getrimmte „Dune 2"-Kopie gehandelt, so treibt „Victory" das Abkupfern nun vollends auf die Spitze. Eine dermaßen dreiste Replik des Blizzard-Oldies hätte ich aus urheberrechtlichen Gründen nicht für möglich gehalten. Die altbekannten Features wurden mehr schlecht als recht übernommen, von der Technik – mies gezeichnete VGA-Krümelei und unprofessionelle deutsche Sprecher – ganz zu schweigen. Auf der spielerischen Seite „borgte" hat sich Topware zwar eine etwas zeitgemäßere Bedienung geborgt (per „Rahmen" gruppiert ihr mehrere eurer Einheiten zu einer schlagkräftigen Truppe), ansonsten wurde jedoch abgespeckt, was das Zeug hält: Die Orks wurden genauso wegrationalisiert wie die Head-To-Head-Option, Magiekundige beherrschen ganze zwei Spells. Statt Gold, Spice oder Tiberium wird jetzt Milch geerntet. Als „Ernter" dienen dabei Kühe. Bäume fällen könnt ihr in „Victory" zwar, jedoch wird es nur nötig, wenn euch das Gehölz im Wege steht. Auch auf dem Gebiet der AI kann Topware keinen Boden gutmachen, der Computergegner reagiert auf Angriffe träge, ein Bündel Helden über eine schmale Brücke zu navigieren, gerät grundsätzlich zur Geduldprobe. Der Ansatz, Spiele zum Taschengeldpreis von 30 Mark herauszubringen, ist löblich, doch wenn es bei der Qualität hapert, ist Hopfen und Malz verloren. Als Dokumentation offeriert „Victory" nichts weiter als das sehr dünne Booklet in der CD-Hülle. Unter diesen Umständen macht ihr mit „Warcraft 1" das bessere Geschäft, zumal es inkl. Handbuch für das gleiche Geld erhältlich ist. *us*



Nanu? Heißt „Warcraft" jetzt „Victory"?

Name			**Victory**
Genre			Strategie
Hersteller			Topware
Niveau			einstellbar
Preis			ca. 30 Mark
Spieler			1
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		25	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	
System			DOS
Festplatte belegt			3 MByte
RAM-Ausstattung			8 MByte
Steuerung			Tastatur, Maus
Extras			keine

Grafik **21%**
Sound **28%**
Spielspaß

36%

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	127,141,175
Althoff	109
AOL Bertelsmann Online	49
Bachler	173
Bertelsmann	197
BMG	167
Bomico	2/3,31,42/43,55,113,146/147,186/187
Call & Play Geratz	169
CAMPARI Deutschland	33
Centre Gold	161
CINEMA	179
Compustore	101
Douwe Egbert Agio	19
Eagle Games	157
Electronic Arts	69,95,97,117
ELSA	27
Fantasy Productions	171
FRONTLINE	93
Gametek	59,145,177
Groß Elektronik	101
Hahm & Julian	67
Hewlett Packard	22/23
Hint Shop	93
ICP Verlag	105
Infogrames	165
Interactive Magic	41
Jöllenbeck	121
Kabel 1	181
Karosoft	91
Koch Media	63
Krombacher Brauerei	200
Magic Line	93
Media Point Rose	132/133
Media Publishing	111
Microsoft	34/35
miro Computer Products	139
MK-Computer	155
Mobiler Support Service	103
Multimedia Soft	91
Mystic Games	109
NBA Europa SA	135
Okay Soft	105
Philip Morris	29
Philips Interactive	37
Playcom Software	4
Quadral	103
Sega	75
Sierra Coktel Vision	67
Softsale	47
Software 2000	12/13,15,17
Softwarehouse	123
SSV Klapf-Bachler	67
STC Computerservice	109
SuperNova Soft	99
Time To Play	91
TopWare PD-Service	199
Versand 99	129
Virgin Interactive	39
WIAL Versand	114/115
WOM Journal	195

PC-Games	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.) *	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	39,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	**89,99**
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
American Civil War	74,99
American Dream (dt.) *	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.) *	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2 *	69,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	**79,99**
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	**79,99**
Davis Cup Tennis *	79,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 *	79,99
Fable (dt.)	69,99
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.) *	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	**69,99**
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Links LS	**99,99**
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	59,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutation of J.B. (dt.) *	69,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Offensive (dt.)	79,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	**69,99**
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	**69,99**
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	59,99
Space Academy *	79,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99

PC-Games	CD
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	**89,99**
Striker '96	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terror Trax	39,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Tomb Raider *	**69,99**
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Treasure Quest (US-Import)	109,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	75,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore*	
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms Special Edition (dt.) *	69,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Z – Director's Cut	19,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe,*	
Aces of the Pacific, Red Baron	49,95
Aces of the Deep (dt.)	**49,99**
Albion (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.) je	29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: *Fifa Soccer, Anstoss,*	
Premier Manager, Kick Off 3 Euro	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Grand Prix	29,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
IndyCar Racing 2 *	**39,99**
Jagged Alliance (dt.)	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden *	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss,*	
Battle Isle 2, Sternenschweif	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga,*	
Cyclemania, Thunderscape	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	**19,99**
Pole Position (dt.) nur PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prince of Persia Collection *	29,99
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	29,99
Privateer	29,95
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.) *	29,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.)	**49,99**
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Vollgas (dt.) *	35,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	**39,99**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Der Duden	**69,99**
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	69,99
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior (dt.) *	**69,99**
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix (Lenkrad)	**179,99**
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher	
Komplettlösungen zu fast allen Games	
lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:	
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80

Kaufvideos (VHS)	
Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	**9,99**
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing *	89,99
Bust A Move 2	69,99
Crash Bandicoot *	**109,99**
Formel 1 *	99,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	89,99
Resident Evil	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2 *	**109,99**

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

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

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



Media Point

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



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 920
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

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



Media Point

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



TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Riddle of Master Lu
Panzer General 2
Legend of Kyrandia 3
Pinball 3D - VCR
Manic Karts
Action Soccer
Druid
Steel Panthers
Death Gate
Al Unser Jr.

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

3D Ultra Pinball
CD-ROM
39,99

Rayman
dt., CD-ROM
29,99

Unser Tip des Monats:

Fable

Dunkel. Magisch. Anders.
Dieses neue Fantasy-Adventure besticht durch wunderschöne Grafiken und eine gehörige Portion Witz.

dt., CD-ROM
69,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Empire Deluxe dt., CD-ROM 19,80	**Litil Divil** dt., CD-ROM 19,80
Silent Service 2 CD-ROM 19,80	**1869** CD-ROM 19,80
Harpoon Classic CD-ROM 19,80	**Wizardry 7** dt., CD-ROM 19,80

Zwei Top-Programme zu Spitzenpreisen!

Stonekeep
dt., CD-ROM
39,99

Prisoner of Ice
incl. Lösungsbuch
dt., CD-ROM
29,99

Ankauf

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



Syndicate Wars

dt., CD-ROM *
79,99

Gene Wars
dt., CD-ROM *
79,99

F-22 Lightning 2
CD-ROM *
79,99

Baphomets Fluch

Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich hinter dem mysteriösen Orden der Templer? Nur einer kann diese Fragen lösen: Sie!

dt., CD-ROM * **75,99**

Crusader No Regret

dt., CD-ROM *
65,99

Kreditkarten ...

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



Seit 04.10.96 endlich auch in Dortmund!

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
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

Kunden-Journal

Gegen Einsendung dieses Gutscheins erhalten Sie gratis und unverbindlich unser neues Media Point Kunden-Journal – prall gefüllt mit News, Berichten, Fakten und unserer kompletten, reich bebilderten Artikel-Übersicht mit Beschreibungen.

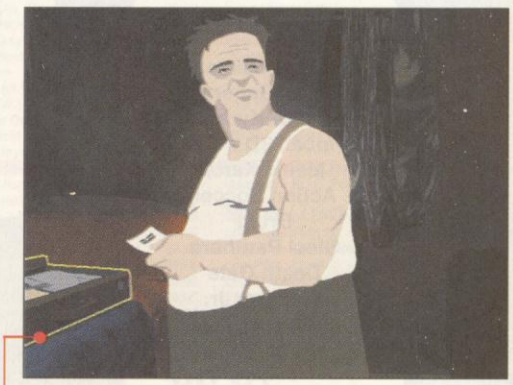
Powerplay

PRIVATE EYE



Auf den Spuren von Philip Marlowe: Originalgetreue Umsetzung eines Chandler-Romans

Privatschnüffler Philip Marlowe bekommt Besuch: Die „kleine Schwester" Orfamay Quest sucht ihren Bruder Orrin, der vor einigen Monaten in Los Angeles verschwunden ist. Die Suche führt Marlowe zuerst in einen finsteren Wohnblock. Bald ist der Hausmeister eine Leiche, ebenso der Mann, der Quests Wohnung übernommen hat. Zahlreiche weitere zwielichte Gestalten werden den beiden noch ins Jenseits folgen. Erst in der letzten Power Play haben wir auf Parallelen zwischen der „Akte Pandora" und Raymond-Chandler-Romanen hingewiesen, diesmal haben wir es gleich mit dem Original „Die kleine Schwester" zu tun. Bei „Private Eye" handelt es sich um eine weitgehend originalgetreue Umsetzung des Romans aus dem Jahr 1949. Gleich zu Beginn kann der Spieler entscheiden, ob er lieber dem Originalplot oder einem alternativen Lösungsweg folgen möchte. Beide Möglichkeiten unterscheiden sich allerdings nur durch die kurze Schlußsequenz. Ansonsten bekommt der Spieler ein Adventure, das im großen und ganzen dem Buch folgt: Die gleichen Personen, Orte und viele wörtliche Zitate. Während Marlowe größte Mühe hat Orrin zu finden, kann sich der Spieler in diesem interaktiven Comic-Adventure gemütlich zurücklehnen. Besonders viel Spürsinn braucht das heimische „Private Eye" nicht, um den Fall zu lösen: Die meisten Szenen laufen automatisch ab, ohne daß man eingreifen kann. An Schlüsselstellen muß man sich zwischen zwei **Lösungswegen** entscheiden, echte Auswirkungen hat das aber selten. Wichtiger ist die Frage, welcher Ort als nächstes besucht wird: Per Mausklick auf einen Stadtplan macht sich Marlowe auf den Weg. Die Animationsszenen, die gezeigt werden, folgen programmtechnischen Zwängen: Wer nicht die richtige Reihenfolge einhält, hantiert plötzlich mit Gegenständen, die er erst viel später bekommt, oder bezieht sich auf Gespräche, die noch nicht stattgefunden haben. Nur selten muß Marlowe mit Objekten aus dem Inventory umgehen. Technisch überzeugt das Programm größtenteils: Die stimmungsvollen Grafiken passen zum Thema, wurden allerdings nicht übermäßig animiert. Highlight von „Private Eye" ist die erstklassige englische Sprachausgabe, die insbesondere den lakonischen Tonfall des „echten" Marlowe punktgenau trifft. *ste*



Ein Klick auf gelb markierte Gegenstände wählt den einen oder anderen Weg



„Private Eye" Philip Marlowe im Einsatz



Orfamay Quest sucht ihren Bruder Orrin



Peter Steinlechner

NA JA

Daß ausgerechnet in einem Detektiv-Adventure die Logik dermaßen mit Füßen getreten wird, nehme ich Simon & Schuster persönlich übel: Offensichtlich war es den Machern von „Private Eye" völlig egal, ob die Animationssequenzen irgendwie zusammenpassen, solange jedes wichtige Gespräch einmal gezeigt wurde und Marlowe am Ende irgendwie den Mörder gefunden hat. Ansonsten gibt es hier wieder einmal viel zuwenig zu tun, dieses Pseudo-Adventure stellt nur geringfügig höhere Anforderungen an den Spieler als die dümmsten „interaktive Movies". Die zu fällenden Entscheidungen haben fast nie größere Auswirkung auf die Handlung und das großartig im Programm herausgestellte Inventory ist praktisch überflüssig. Wer brav alle Orte abklappert und sich jede Cutscene einmal anguckt, spielt das Programm ohne nachzudenken an einem halben Tag durch. Wirklich überzeugend ist nur die Qualität von Grafik und vor allem die Sprachausgabe mit ihren Anklängen an den „film noir": Hilft aber alles nichts, wenn der Spielspaß fehlt.

Name	**Private Eye**
Genre	Adventure
Hersteller	Simon & Schuster Int.
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		66	✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win3.1
Festplatte belegt	1,2 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **49%**
Sound **78%**
Spielspaß

35%



AMERICAN EXPRESS
UPPER DECK
SPALDING
Champion U.S.A.
Reebok
SPORTS SPECIALTIES

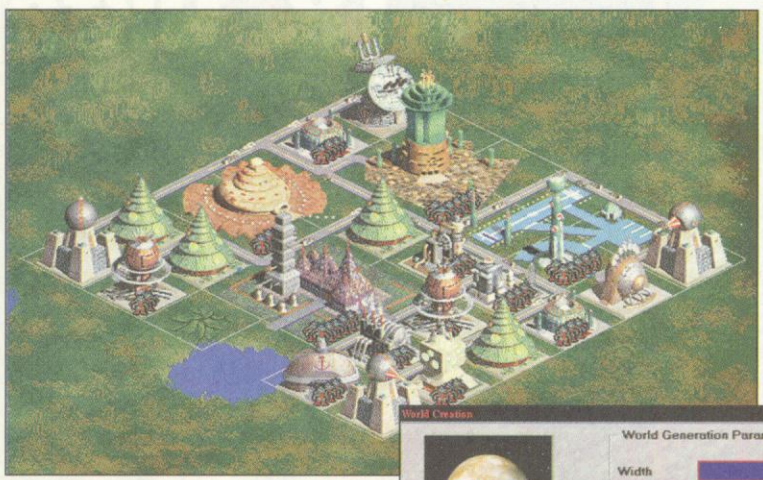
Kampf um das Paradies: Sieben Rassen suchen den besten Koloniegründer und Eroberer.

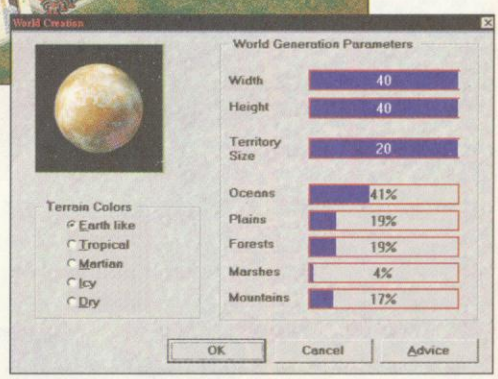
DEAD
SimCity im





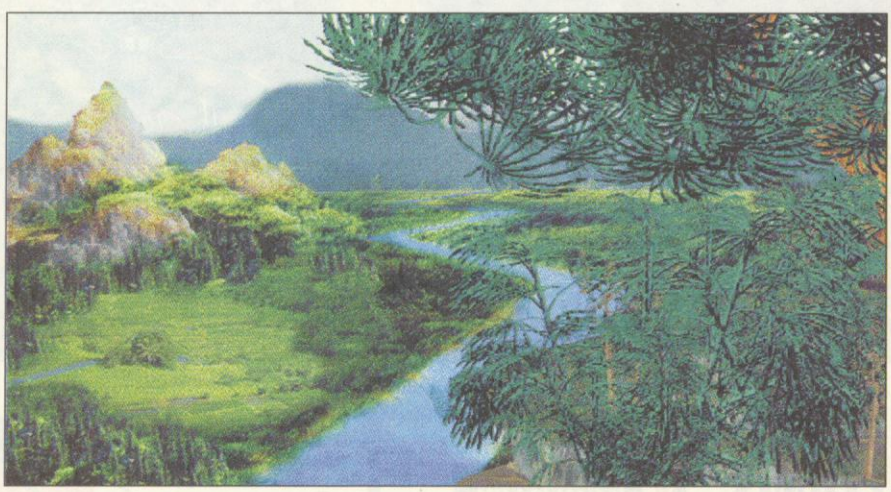
▲ **Auf dieser Karte sucht ihr euch den Landeplatz aus. Sieg! Gallius IV ist fest im Besitz der Uva Morsk.** ▼





Und Gott schuf das Universum – unendliche Vielfalt durch Schieberegler...

Als einer der letzten unbesiedelten Flecken in einem weit entfernten Winkel des Universums genoß der Planet Gallius IV bisher den Frieden und die Ruhe des Alls. Durch uralte Schrifttafeln einer vergessenen Zivilisation, drang die Nachricht über seine Existenz zu den verschiedenen Rassen. Nach einem kurzen aber heftigen Schlagabtausch einigten sich sieben der acht Rassen auf einen Vertrag, der die Besiedlung des Planeten zur Grundlage hatte. Welche Spezies zuerst eine bestimmte Anzahl an "City Centers" gebaut bzw. alle anderen Kolonien vernichtet hat, darf den Planet behalten. Für viele der Rassen ist die Eroberung Gallius' lebenswichtig, so hoffen die Maug ein Heilmittel gegen ihre zahlreichen Erbkrankheiten zu finden.



Soviel zu Grundidee des Spiels. Nach zahlreichen Einstellungen im Optionsmenü, wird der Planet nach Spielervorgaben zufallsgeneriert. Habt ihr euch für eine Rasse entschieden, müßt ihr den Landungsort des Kolonieschiffs bestimmen. Diese Entscheidung ist von strategischer Bedeutung, da es bei unmittelbarer Nachbarschaft mit dem Feind rasch zu endlosen Kleinkriegen mit dem Gegner kommt. Schneller als euch lieb ist, steht ihr dann ohne Ressourcen, Geld und alternative Bauplätze für neue Kolonien da.

Euer Sektor besteht anfangs nur aus einem etwas einsamen Kolonisten-Sprite (repräsentiert 100 Kolonisten), seiner spärliche Behausung, dem ersten "City Center" und einem Colonizer, mit dem ihr eine neue Kolonie gründen könnt. Ähnlich wie bei "Ascendancy" müßt ihr verschiedene Gebäude und Einrichtungen bauen. Zu diesen gehören Farmen, Minen, Stromerzeuger, Forschungszentren, Fabriken, Kultureinrichtungen und Verteidigungsanlagen. Fast alle Gebäu-

LOCK
n Weltraum



Der Gegner informiert euch über seine Erfolge durch kleine Videoeinspielungen

de lassen sich in drei Stufen (aus)bauen, die allerdings erst erforscht werden wollen. Auch der Forschungspart erinnert stark an "Ascendancy". Jede erforschte Technologie führt zu einer anderen. Neues Wissen erlaubt es euch, neuartige Gebäude, Truppen oder Fahrzeuge zu produzieren. Erfreulicherweise brauchen hochentwickelte Gebäude weniger Platz als die Grundgebäude – und sind trotz allem effektiver. Eine andere Möglichkeit zur Steuerung der Effektivität ist die Zuteilung von Kolonisten. Je mehr Kolonisten einem Gebäude zugeteilt werden, desto schneller wird geforscht, gebaut oder produziert. So müßt ihr besonders bei den Labors auf zahlreiche Mitarbeiter achten, weil die Forschungsdauer auf diese Weise deutlich reduziert werden kann. Kommt es zu Engpässen, sei es durch Krankheiten, Übervölkerung oder ähnliches, verschlechtert sich die Moral der Arbeiter. Auf dem Tiefpunkt angelangt, kommt es zu Revolten, Fahnenflucht und schweren Beschädigungen. Durch Museen und andere Kulturbauten könnt ihr der Moral eurer Kolonie wieder zu alter Größe verhelfen. Ändert ihr nichts an dieser fatalen Situation, gleicht euer Sektor innerhalb weniger Runden einer Geisterstadt.

Meistens bekommt ihr schon nach relativer kurzer Zeit Besuch von der Konkurrenz. Um dieser einen angemessenen Empfang bereiten zu können, sollte nicht auf die Produktion von Armeen und Verteidigungsanlagen verzichtet werden. Im Gegensatz zu anderen Science-fiction-Strategiespielen verzichtet "Deadlock" ganz auf heiße Weltraumschlachten, dafür spielen sich die Kämpfe sowohl auf dem Lande, als auch in Luft und im Wasser ab. Habt ihr Zugang zu einem Ozean, ermöglicht ein Hafen die Produktion von verschiedenen Schiffen wie Transportern oder Kampfschiffen. Flughäfen gestatten den Bau von drei verschiedenen Flugzeugtypen, einem

DIE RASSEN VON DEADLOCK



Uva Mosk: Diese ökologisch orientierten Wesen sind durch besondere Methoden in der Lage, mehr Eisen, Endurium und Holz abzubauen. Da sich Uva Mosk ganz auf den Guerillakampf spezialisiert haben, sind alle Fußsoldaten ebenfalls als Spione einsetzbar.



Cyth: Die Cyth sind Wesen, die danach streben, ihren Geist für immer vom Körper zu trennen. Zu ihren Besonderheiten gehört ihre sich niemals verändernde Moral. Cyth-Scouts bewähren sich als Brunnenvergifter, indem sie feindliche Farmen vergiften.



Humans: Die Menschheit unterscheidet sich von ihren außerirdischen Gegnern durch die Fähigkeit, enorme Summen durch Steuern und Handel einzutreiben. Durch gute Organisation haben die Erdlinge niedrigere Transportkosten. Die Fußsoldaten der Menschen sind durch chemische Drogen in der Lage, in einen Berserkerzustand zu fallen. Der verdoppelt ihre Werte im Kampf, führt danach aber unweigerlich zum Tod.



Maug: Geschädigt durch unzählige Krankheiten, mußten die Maug viele Körperteile durch kleine Maschinen ersetzt. Diese Verbundenheit mit der Technik läßt sich auch in den Vorteilen der Rasse wiederfinden: Sie haben von Anfang an mehr Technologien zu erforschen, die sie auch zügiger erforscht haben. Truppen werden schneller produziert. Ihre Scouts sind in der Lage, ganze Technologien zu stehlen.



Re'Lu: Als Wesen mit übernatürlichen Fähigkeiten sind die symbiotische Re'Lu durch ESP in der Lage, sowohl in der Welt-Sicht, als auch in der Kolonie-Sicht alles zu sehen. Die Command Corps können feindliche Einheiten durch Gedankenkontrolle steuern. Die Scout sind in der Lage der Moral anderer Kolonien zu untergraben. Bei soviel geistiger Kraft ist es kein Wunder, daß die verschiedenen Truppenteile eher schwach sind.



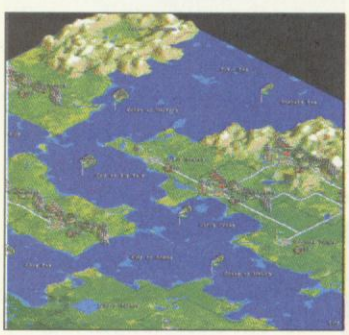
Tarth: Diese Muskelberge richten ihr ganzen Leben und ihre Kolonien nach dem Kampf aus. Um diese riesigen Muskelberge versorgen zu können, produzieren Tarth-Farmen mehr Lebensmittel. Eine spezielle Vorliebe läßt Infanterie-Einheiten zu lebenden Rammböcken werden. Aufgrund ihrer Größe sind Tarth-Spione die schlechtesten im ganzen Universum. Ebenfalls unter ihrem Gewicht leiden die eher schwachen Schiffe.

ChCh-t: Die ameisenartigen Wesen teilen gewisse Vorteile mit Insekten, so vermehren sie sich schneller und produzieren Truppen in kürzeren Zeiträumen. Allerdings sind ihre Infanterie-, bzw. Artillerie-Einheiten auch schlechter als die anderer Rassen. Die Scouts sind in der Lage, Rohstoffe aus feindlichen Kolonien zu stehlen.

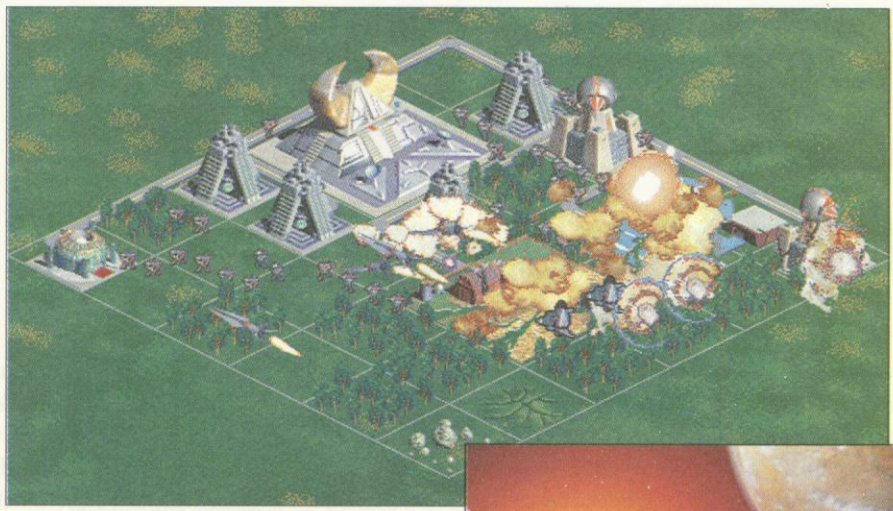
SKIRINEEN



Wie fahrende Händler tauchen die Skirineen immer wieder auf. Sie spielen die Rolle des intergalaktischen Schwarzmarktes. Sie versorgen jeden mit allem, vorausgesetzt, er kann ihre horrenden Preise zahlen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es um Rohstoffe, Technologien oder gar Kampfeinheiten geht. Ehemals eine der mächtigsten Kräfte im All, sind die Skirineen die einzigen, die den Vertrag von Gallius IV nicht unterschrieben haben – weshalb sie auch keine Kolonien gründen und nicht auf dem Planeten landen dürfen.

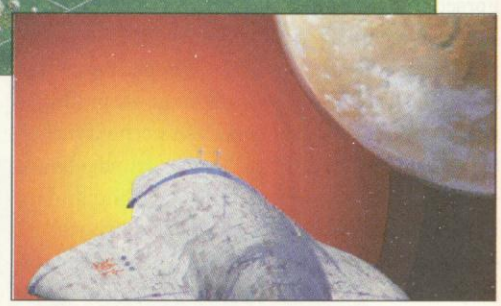


Gallius IV im Überblick, wahlweise in 2 oder 3D.



Mit einem Raketenangriff könnt ihr den Gegner gezielt schwächen

Abfangjäger, einem Bomber und einem leicht bewaffneten Spionageflugzeug. In den Fabriken könnt ihr zwar nur zwei verschiedene Landeinheiten herstellen, Infanterie und Panzer. Diese lassen sich allerdings mit vier verschiedenen Waffensystemen bestücken. Zusätzlich könnt ihr euer Lager mit vier Geschütztypen sichern. Ein besonders nettes Gebäude ist die Raketenbasis. Hier könnt ihr drei unterschiedliche Raketen bauen lassen, die ihr auf euren mehr oder weniger wehrlosen Gegner abschießt. Ist es erst mal zu handfesten Auseinandersetzungen gekommen, werden die verschiedenen Strategien der einzelnen Rassen deutlich. Während die Tarth unermüdlich mit dem Kopf durch die Wand wollen, verwickeln die Menschen euch in einen langen Krieg, mit dem Ziel, euch auszubluten, bis ihr weder Geld noch Platz habt, euch weiter auszubreiten. Auf die Kämpfe habt ihr keinen Einfluß, außer durch die Art von Truppen, die ihr in das entsprechende Gebiet schickt. Beendet ihr die Runde, seht ihr den Einmarsch eurer Truppen in den Sektor des Feindes und den anschließenden Kampf. Schnelligkeit ist besonders wichtig bei "Deadlock", der Ausbau der eigenen



Eure Rasse hat das Rennen um den Planeten verloren und zieht sich zurück

Kolonie sollte nicht zu lange dauern, da der Computerspieler seine Städte fast im Rundentempo aus dem Erdboden wachsen läßt. Wer sich hier zu viel Zeit läßt, sieht die (Verlierer-) Endsequenz schneller als ihm lieb ist. Benötigt ihr Hilfe, könnt ihr diese bei den **Skirineen** anfordern. Habt ihr endlich eure(n) Gegner besiegt, bekommt ihr eine für jede Rasse typische Endsequenz zu sehen. Je nach Ziel der Rasse seht ihr, wie sich die Veränderung, z. B. die grüne Revolution der Uva Morsk auf den Planeten auswirken. Wem der Computergegner auch im höchsten Schwierigkeitsgrad nur ein müdes Lächeln entlockt, kann sich unter verschiedenen Mehrspielermodi (inklusive Internetunterstützung), den gewünschten heraussuchen, so daß einem herzhaften Wettbewerb unter bis zu sieben Freunden nichts mehr im Wege steht. *bru*



Claudius Brunnecker

SUPER

Tja, jetzt ist mein heimlicher Favorit "Ascendancy" doch entthront worden. Zwar fehlt dem Neuling der schon fast obligatorische Weltraumkampf, dafür kann "Deadlock" mit einigen anderen Features aufwarten. So ist zum einen die Idee mit den Raketen genial, auf diese Art und Weise kann der Computer sturmreif geschossen werden, ohne einen einzigen Soldaten zu riskieren. Zum anderen ist der vom Entwicklungsstand abhängigen Platzbedarf der Gebäude sehr gut. Der Raum auf den an sich recht kleinen Sektoren kann dadurch effektiv genutzt werden. Auch die Einbindung von Luft- und Seeschlachten verdient ein besonderes Lob. Accolades Planetenkampf motiviert nicht nur für Stunden (oder eher Tage), selbst nach verlorenen Spielen ist der Frustfaktor erfreulich niedrig. Der Computerspieler agiert selbst unter einfachsten Bedingungen nie zu durchschaubar. Hin und wieder seid ihr vom plötzlichen Spielende so überrascht, daß ihr erst bei der Endsequenz feststellt, wer eigentlich gewonnen hat.

Name	**Deadlock**
Genre	Strategie
Hersteller	Accolade/Warner Int.
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 7

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win'95, Win3.1
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk, (Null-)Modem, Internet

Grafik **65%**

Sound **71%**

Spielspaß

Solo	Multi
76%	78%

Demo auf

DOLBY SURROUND SOUND + 3D GRAPHICS POWER + VIRTUAL REALITY GLASSES

games & action! miro 3D: Besser drin als draussen.



jetzt kaufen!

Gamepower und Action mit dem 3D-ADVENTURE Set von miro: Superstarke 3D-Grafik für brandheiße Games mit dem PCI-Power-Board miroMEDIA 3D. 3D-Brille miroMEDIA 3D fanatix und – zoom – Du bist mittendrin. Jetzt Dolby-Turbosound von miroMEDIA Surround zuschalten und abheben: Das ist kein Game, das ist Reality.

S3 onboard
S3 Incorporated



miro

Händlerliste anfordern bei miro D (0531) 2113-100 oder abfragen
via Internet: http://www.miro.com oder www.miro.de

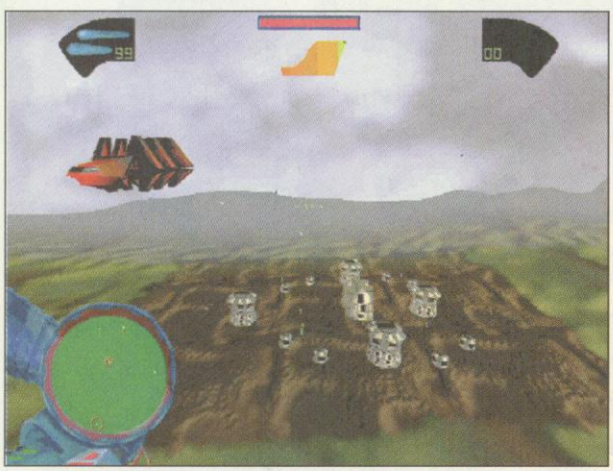
SCORCHED PLANET



Alien vs. Mensch: Flugaction mit strategischen Elementen



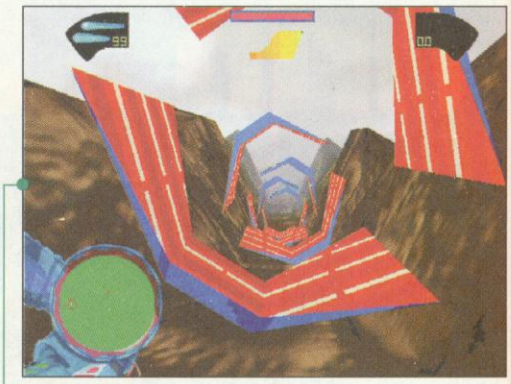
Rettung: Zivilisten bringen sich in Sicherheit, während das Morphfahrzeug wartet



Großangriff: Das Hauptschiff der Voraxianer bombariert eine Kolonie

Alarm auf Dator 5: Voraxianische Außerirdische greifen den abseits gelegenen Kolonistenplaneten an. Hilfe naht zwar, aber bis die eingetroffen ist, dürfte von den zahlreichen Zivilisten und Soldaten nicht mehr viel übrig sein. Nur Alex Gibson, einst erfolgreicher Kampfpilot, jetzt vor allem mit dem Leeren von Whiskeyflaschen beschäftigt, ist in der Nähe und kann die Menschen vor dem sicheren Untergang retten.

In „Scorched Planet" von den britischen Criterion Studios übernimmt der Spieler die Rolle des einstigen Kriegsidols und macht sich mit einem kleinen Raumschiff an die Arbeit. Dessen Besonderheit: Es morpht auf Knopfdruck zwischen flugfähigem Gleiter und kettenbewehrtem Geländewägelchen hin und her. In 19 Missionen gilt es, damit Kolonisten einzusammeln und zu einem **Spacegate** zu bringen, das die Menschen zum sicheren Raumschiff beamt. Maximal fünf passen in das morphende Fahrzeug, und weil meist etwa 10-20 Menschen auf ihre Rettung warten, muß Alex Gibson zwischen Spacegate und Lagern pendeln. Natürlich hat der Spieler auf seiner Mission nicht viel Zeit: Während er an der Arbeit ist, sind die Menschen von allen Seiten bedroht. Die Voraxianer greifen mit Kampfschiffen an, Spinnen und Insektenschwärme stürzen sich auf die Kolonisten. Nur wenn Gibson eine bestimmte Mindestanzahl eingesammelt hat, gilt die Mission als erfolgreich. „Scorched Planet" ist als Mischung aus Action- und Strategiespiel angelegt. Action heißt: Auf Aliens und sonstige



Spacegate: Erst wenn es durchflogen ist, sind die Kolonisten gerettet

Angreifer ballern, was das Zeug hält. Strategie heißt: Ohne sorgfältige Planung geht nichts. Wer die Kolonisten retten will, muß die Marschroute der Angreifer kennenlernen und ihnen zuvorkommen, erst dann kann man sich an den Abtransport der Menschen machen. Ohne gezielten Einsatz zahlreicher Inventory-Items sind die Missionen nicht zu bewältigen. Wichtigstes Hilfsmittel ist der „Marker", der in angegriffenen Lagern plötzlich auftaucht und alle Bewohner anzieht; richtig plaziert, lassen die sich so in Sicherheit bringen. Andere Gegenstände lenken die Gegner kurzfristig ab, lassen die Kolonisten fliegen oder mit einem kleinen Truck zum „Marker" fahren, reparieren kaputte Brücken oder bauen automatische Flak-Geschütze auf; daneben gibt es natürlich noch die üblichen Waffen, Schutzschilde und Treibstoffitems. „Scorched Planet" läuft unter DOS oder Windows 95, in beiden Versionen kann unter VGA und etwa ab einem P-100 in SuperVGA gespielt werden. Das Programm ist komplett übersetzt, allerdings klingt die Sprachausgabe dilettantisch und die Bildschirmtexte wimmeln nur so vor Rechtschreibfehlern. *ste*



Peter Steinlechner

NA JA

Als Spieletester ist man über neue Einfälle normalerweise hocherfreut, aber hier drängt sich fast schon der Eindruck auf, die Criterion Studios wollten wohl nicht in den Ruf kommen, „nur" ein Actionspiel zu machen und haben sich deshalb zwanghaft um frische Ideen bemüht. Was rauskommt, ist aber nur ein absoluter Feature-Overkill, den Spielspaß verlor man aus den Augen: Warum erscheinen die rettenden „Marker" erst, wenn die Lager bereits angegriffen werden und es meist zu spät ist? Warum läßt man maximal fünf Passagiere in mein Flugzeug und zwingt mich so zu langwierig-stupiden Pendelorgien? Warum ist die Landschaft so gleichförmig und der Radar so unübersichtlich, daß man sich zwangsläufig ständig verfliegt? Und warum geht dem Flieger der Sprit so dermaßen schnell aus, daß ich dauernd auf den langsamen Fahrzeugmodus umschalten muß? Die Liste der Fragen ließe sich leicht noch fortsetzen, deshalb das Fazit: Viele interessante Ansätze, aber die Umsetzung ist letztlich mißlungen.

Name	**Scorched Planet**
Genre	Action/Strategie
Hersteller	Criterion Studios
Niveau	einstellbar/schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95 oder DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus, Joystick,Tastatur
Extras	keine

Grafik **62%**
Sound **42%**
Spielspaß

Solo	Multi
44%	47%

Demo auf


64790 · № ooA4234
DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.
M.A.X.
MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION
MISSION: ENTDECKEN ;
EROBERN ; ZIVILISIEREN
PLANET CLASS 6
OXYGEN 65% OPD
LANDMASS: 63%
H²O: 37%
MINERALS: 58%
DAS STRATEGIESPIEL DER
NÄCHSTEN GENERATION
AB NOVEMBER
ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM
Interplay™
DISTRIBUTED BY
Akklaim
Entertainment GmbH
©1996 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

AZRAEL´S T

HiTech-Räuber s

In diesem Action Adventure treffen die Gegensätze von zwei Jahrtausenden aufeinander

Bei der aktuellen Schwemme von Spielen rund um die Tempelritter mag man kaum mehr an einen Zufall glauben. Vielmehr drängt sich der Verdacht auf, der Geheimbund selbst würde sich ins Gespräch bringen wollen, um seine bevorstehende Rückkehr in die Öffentlichkeit vorzubereiten. Schließlich wird gemunkelt, der 1312 von Papst Klemens V. wegen des Verdachts der Ketzerei aufgelöste Orden bestehe im Verborgenen bis heute. Diese These legte Intelligent Games auch seinem Action-Adventure „Azrael´s Tear" zugrunde. Der Plot geht davon aus, daß die Templer 1146 in Jerusalem den Heiligen Gral, also jenen Kelch, aus dem Jesus beim Abendmahl getrunken haben soll, entdecken und ihn nach Paris befördern. Tatsächlich gibt es historische Quellen, die die Templer mit der kostbarsten Reliquie der Christenheit in Verbindung bringen, jedoch fehlt jeder handfeste Beweis für die Existenz des Grals .

Eskortiert wird das gute Stück bei seiner fiktiven Überführung nach Frankreich von zwölf kampferprobten Rittern. In einer weitläufigen unterirdischen Anlage, genannt „Aeternis", soll der Becher verwahrt und von den zwölfen bewacht werden, bis ein von Gott auserkorener Dieb ihn zurück ans Tageslicht holt. Dieses Ereignis markiert den Beginn einer neuen Weltordnung – so der Glaube der Templer. Ein knappes Jahrtausend warten sie, unsterblich gemacht von der Aura des Grals, vergebens. Viele Abenteurer versuchten ihr Glück, doch alle scheiterten an den tückischen Fallen, die der „Test", wie die Ritter den heiligen Diebstahl nennen, für sie bereithielt. Doch dann erscheint der Spielercharakter auf der Bildfläche. Als „Raptor" (lat.: Greifer, Reißer), einer Mischung aus Archäologe und postmodernem Grabräuber, ist er für Unternehmungen dieser Art ausgebildet, zudem verfügt er über das nötige Rüstzeug: Ein halbautomatisches Maschinengewehr und einen Helm, in dessen Visier fortwährend Analysedaten eines archäologischen Expertensystems eingeblendet werden. Raptoren arbeiten auf eigene Rechnung und verhökern ihre Funde meistbietend an Museen und Privatsammler. Eigenartigerweise ist es der Brief eines Rivalen, der euch auf die Fährte des profitablen Artefakts bringt. Eure Mission beginnt ihr ohne Umschweife im Eingangskorridor von Aeternis. Sofort wird klar, daß außer den Gralshütern noch eine Vielzahl urweltlicher Echsen durch die Isolierung von der Außenwelt länger überlebt hat als von Mutter Natur vorge-



▲ **In mittelalterlichen Dokumenten wie diesem ist vom „Graal" (altfrz.) die Rede**

Ein Giftmischer fiel seinem unfreiwilligen Selbstversuch zum Opfer ▶





▲ **Rechts im Bild eine typische HUD-Einblendung**

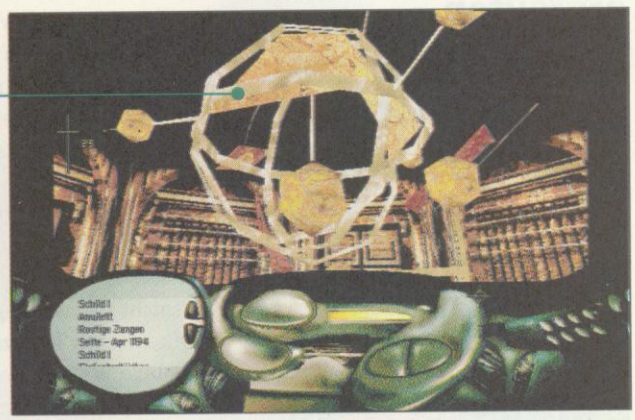


Auf dem Geisterschiff „Cirrus" hängt noch der kümmerliche Rest ihrer Besatzung ▶

TEAR
r sucht Heiligen Gral







Ritter Edgar rühmt sich, einer der letzten zu sein, die nicht von den wahnsinnigen Ideen des ehemaligen Anführers Tobias de Treece überzeugt sind.

sehen. Wenige Schritte von euch entfernt liegt eine Schriftrolle. Jemand hat scheinbar bewußt Hinweise ausgelegt, die euch näher heranführen sollen – oder will man euch vielleicht in die Irre leiten? Die magische Kraft des Grals vermochte den Alterungsprozeß seiner Behüter nicht ganz aufzuhalten. Die Jahrhunderte zehrten außer an ihrem Äußeren auch an ihrer Geistesverfassung, was zu Zerstrittenheit und Intrigen führte. Trauen könnt ihr also auch dem verständnisvollsten Gesprächspartner nicht.

Ein Wasserkraftsystem versorgt den gesamten Aeternis-Komplex mit Energie. Die Rätsel, die euch der „Test" aufgibt, drehen sich größtenteils um die Bedienung von Maschinen. Mit einem Kran wuchtet ihr z. B. einen Granitblock in eine automatische Säge, um an den Schlüssel im Innern des Würfels zu gelangen. Andernorts baut sich ein zerstörtes **Planetenmodell** wie von Geisterhand wieder auf, nachdem ihr ein Schiebepuzzle gelöst habt.

Kompromißlos dreidimensional ist die Grafik aufgebaut. Jedes Objekt, das in dem drei Viertel des SVGA-Bildschirms bedeckenden Hauptfenster erscheint, besteht aus texturierten Polygonen. Durch die **„Auflösungsautomatik"** soll ein Absacken der Framerate vermieden werden – mit bescheidenem Erfolg. Die Steuerung erfolgt vorzugsweise über die Maus: Die linke Taste dient zum Untersuchen, Aufnehmen und Benutzen von Gegenständen, bei gedrückter rechter könnt ihr stufenlos die Blickrichtung ändern, in Bewegung setzt sich der Raptor durch den gleichzeitigen Druck auf beide Tasten. *us*

AUFLÖSUNGEN

Es gibt drei feste Auflösungsstufen, zwischen denen sich jederzeit während des Spiels umschalten läßt. Der vierte Modus ist flexibel: Steht der Spieler still, wird das Bild mit der höchsten Auflösung berechnet. Bewegt er sich, schraubt die Automatik die Bildqualität herunter, um Rechenzeit zu sparen. Der Haken bei diesem Trick ist, daß er tatsächlich nur Bewegungen seitens des Spielers, nicht aber die von anderen Charakteren oder Mechanismen berücksichtigt. Vor Geruckel bleibt ihr also nicht verschont.


Ulrich Smidt

GEHT SO

Schade – aus diesem Spiel hätte ein kleines „Ultima Underworld" werden können. Story, Puzzles und der generelle Look sind gefällig, aber leider vermiesen zu viele Schnitzer das Gesamtbild: Der Spielfluß ist dank des lahmen Grafiksystems selbst auf einem P133 furchtbar zäh, alle drei Meter wird ein neuer Bereich nachgeladen. Viele Objekte wurden der Einfachheit halber nur von einer Seite texturiert, was die Künstler dadurch zu kaschieren versuchten, daß sie diese in besonders finsteren Ecken verbargen. Gründlich den Bach runtergegangen ist die deutsche Synchronisation. Krampfhaft bemühen sich die Sprecher, verschiedene europäische Akzente zu imitieren, doch das klägliche Ergebnis ruft nichts als unverständiges Stirnrunzeln hervor. Führt man sich vor Augen, daß seit Beginn der Entwicklungsarbeit schon drei Jahre vergangen sind, stellt sich die Frage, warum Intelligent Games solche Fehler nicht konsequenter ausmerzen konnte – das Potential zum Action-Adventure der Oberklasse wäre vorhanden gewesen.

Name	**Azrael's Tear**
Genre	Mindscape/Intelligent G.
Hersteller	Action-Adventure
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **63%**
Sound **47%**
Spielspaß
58%
Bilder auf

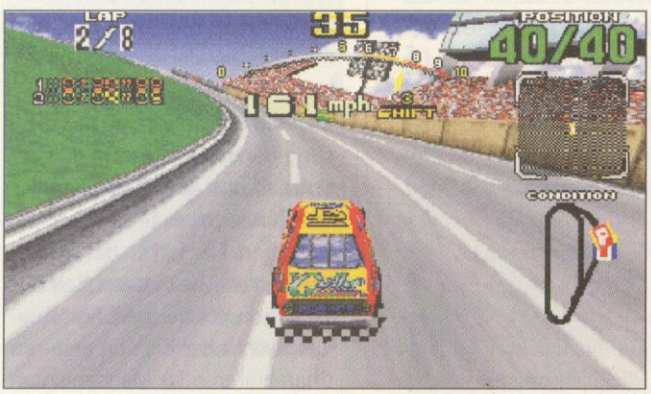
Daytona USA

Konsolengigant Sega schickt seinen in Ehren ergrauten Arcade-Veteranen jetzt auch auf PCs ins Rennen



Direkt vom Automaten – bunt aber nicht sehr detailliert

Spricht der Durchschnittsami von professionellen Autorennen, so meint er höchstwahrscheinlich die Indycar-Serie oder den NASCAR-Verband. Während erstere sich am ehesten mit der Formel 1 vergleichen läßt, stellen die NASCAR-Rennen das amerikanische Pendant zum ITC dar: Hochgezüchtete Boliden mit seriennahen Karosserien kämpfen auf fast ausschließlich ovalen Rundkursen um Tausendstel Sekunden, ohne daß die Piloten einen Drehwurm bekommen. Als Sega im Jahre 1994 mit "Daytona USA" eine (nicht lizensierte) Spielhallen-Version des amerikanischen Rennzirkus' präsentierte, stand das Publikum Kopf. Der Polygonknaller bot eine bis dahin noch nie dagewesene Detailliebe und flutschte dabei dermaßen flüssig über die Bildschirme, daß es eine Freude war. Nachdem 1995 die gelungene Konvertierung für das hauseigene Konsolen-Flagschiff "Saturn" abgeliefert wurde, erwartet nun PC-Rennfahrer die WIN95-Version der lautstarken Benzinverschwendung.



Bei jeder Zieldurchfahrt jubeln einem die zahlreichen Zuschauer auf der Zielgeraden frenetisch zu

Die Saturn- und PC-Versionen gleichen sich wie ein Ei dem anderen: Neben dem "Arcade Mode", also einer exakten Kopie der Automatenversion, bietet "Daytona" für zuhause noch den sogenannten PC-Mode. Beide Varianten lassen sich im Optionsmenü konfigurieren: Renndistanz, Schwierigkeitsgrad und Stärke der bis zu 40 CPU-Gegner stellt ihr hier nach eigenem Gusto ein. Seid ihr mit den Einstellungen zufrieden, wählt ihr eine von drei Strecken (Easy, Medium und Expert) und entscheidet dann, ob euer Bolide über Automatik oder Handschaltung verfügen soll. Sitzt ihr dann



Automatik oder Handschaltung? Das Eine ist bequemer, das Andere schneller

endlich im Cockpit, sind euch gleich zwei Gegner auf den Fersen: eure computergesteuerten Konkurrenten und, in Form eines Countdowntimers, die Zeit. Wie in der Spielhalle üblich, müßt ihr den jeweils nächsten Checkpoint erreichen, bevor der Timer Null anzeigt, um weiterhin im Rennen zu verbleiben.

Der PC-Modus bietet neben der Möglichkeit, alle Strecken in Gegenrichtung zu fahren, bis zu fünf Autos (in Automatic und Manual-Variante), von denen ihr euch allerdings sechs erst durch Siege im "Hard"-Schwierigkeitsgrad erkämpfen müßt. Fahrt ihr schließlich nach einigem Training neue Rundenrekorde ein, dürft ihr eure Leistung im Highscore-Menü für die Nachwelt speichern. Eine Instant-Replay Funktion à la "Bleifuß 2" werdet ihr allerdings vergeblich suchen. *sg*


Sascha Gliss

GEHT SO

Dumm gelaufen: Anstatt dem Klassiker anläßlich seiner WIN95-Premiere eine Generalüberholung zu spendieren, machte Sega weiter wie bisher und konvertierte "Daytona" lieblos vom Saturn auf PC herunter. Keine gute Idee bei einem fast drei Jahre alten Spiel, das sich den direkten Vergleich mit Software-Perlen wie Bleifuß 1 und 2 gefallen lassen muß. Denn hier sieht Segas Interpretation der NASCAR-Rennserie wahrhaftig alt aus: Gerade mal drei Kurse und maximal fünf Boliden, die sich im Handling kaum voneinander unterscheiden, stehen dem Hobby-Raser zur Verfügung. Schmerzlich vermißt habe ich außerdem einen "echten" Ligamodus und eine Car-Tuning-Option, mit der die Kisten vom Spieler auf die einzelnen Strecken angepaßt werden können. Trotz dieser Mankos macht die (beinahe) hirnlose Raserei mit "Daytona" dank solider Grafik und fetziger Geräuschkulisse kurzfristig Spaß, legt Ihr jedoch Wert auf Spieltiefe und Langzeitmotivation fahrt lieber einen Bogen um den Oldie und besorgt Euch Virgins "Bleifuß 2".

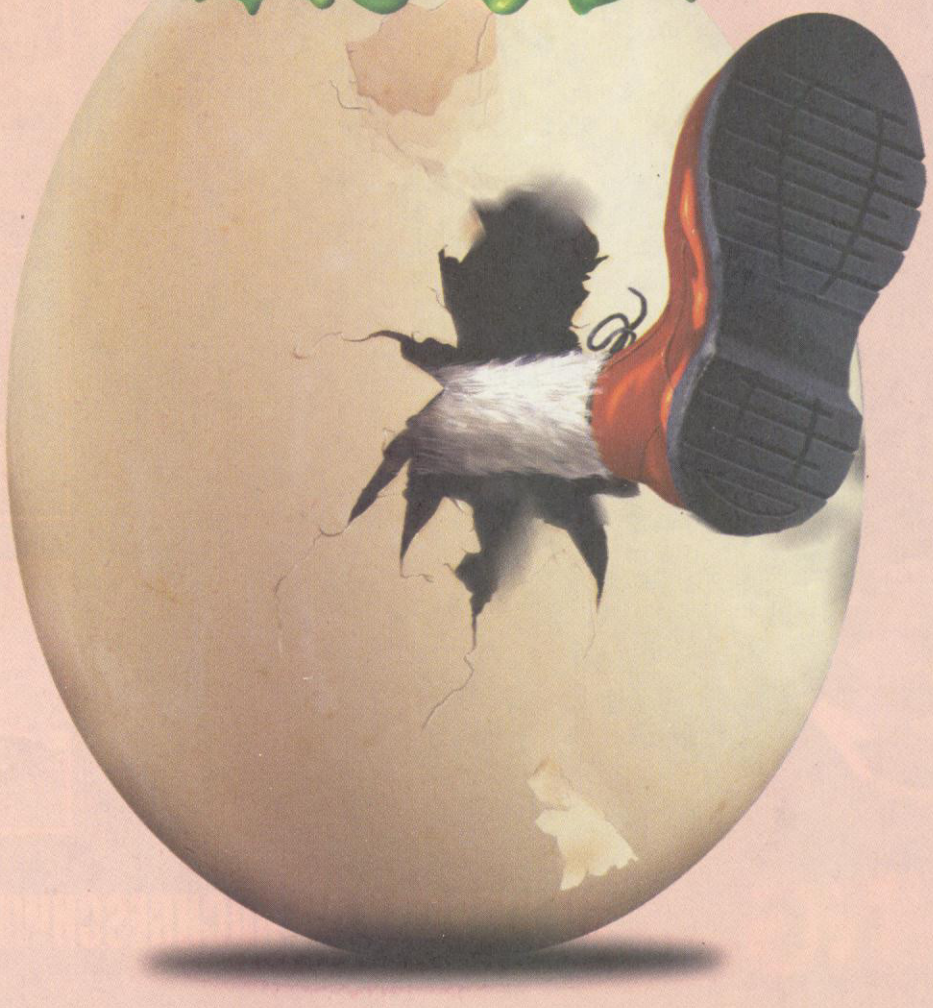
Name	**Daytona USA**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Sega
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

System	Win'95
Festplatte belegt	25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Joystick
Extras	keine

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **59%**
Sound **65%**
Spielspaß
52%
Bilder auf

Mutant PENGUINS



DIE INVASION TRITT AN!





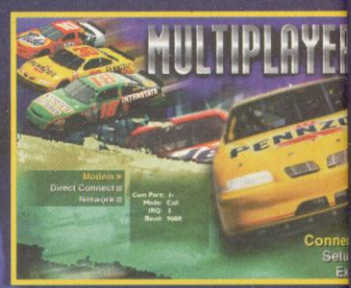


GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany

ERHÄLTLICH AUF
PC CD - ROM

DIE REALISTISCHE RENN-SIMULATIO
– ERST HELM AUFSETZEN, DANN VOLLGAS GEBEN!







WARNING

SIE BETRETEN DIE HOCHGESCHWINDIGKEITSZON

Haben Sie auch schon einmal davon geträumt? Sie sitzen hinter dem Lenkrad eines 700 PS starken Stockcars. Langgezogene Kurve, 280 Stundenkilometer, quietschende Reifen, Fahrzeuge links und rechts, vor und hinter Ihnen. Die kleinste Abweichung von der Ideallinie entscheidet zwischen Sieg und Niederlage. Das ist NASCAR® Racing 2.

In dieser Fortsetzung des Bestsellers NASCAR® Racing erleben Sie atemberaubende Action und Geschwindigkeit, Dynamik und Power so unglaublich realistisch, wie es auf einem Computer noch nie zu sehen war!

- **Gestalten Sie Ihr Rennerlebnis entsprechend Ihrem Fahrvermögen**
- **Kopf-an-Kopf-Rennen über Modem oder n bis zu 8 Spielern via Netzwerk**
- **Ultraschnelle Echtzeit-SVGA-Grafik sorgt f phänomenale grafische Wirklichkeitstre**
- **Beobachter-/Teamleiter-Sprechkontakt-Funktion**
- **Über 100 offiziell lizenzierte Features**

NASCAR® Racing ist offiziell von NASCAR® lizenziert.

SIERRA®

Egal, wie schnell Ihr Puls rast, wie sehr sich Ihnen die Kehle zuschnürt und Sie keine Luft mehr kriegen, Sie dürfen nie vergessen...

...ES IST BLOSS EIN SPIEL!

PAPYRUS™

NASCAR® RACING 2



Im Exklusiv-Vertrieb von:

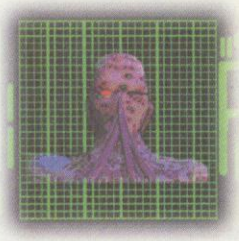
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

SIERRA®

Internet: http://www.microsoft.com/games/hellbender/default.html

HELLBENDER



Nichts Neues von Microsoft im zweiten "Terminal Velocity"-Aufguß

Und schon wieder bedrohen die unsagbar garstigen **Bions** in ihrer Gier nach fremden Welten die gesamte menschliche Zivilisation. Haben ballerwütige Kampfpiloten dem Treiben erst in "Fury 3" Einhalt geboten, so bringt Softwaregigant Microsoft mit "Hellbender" bereits den zweiten Aufguß des alten "Terminal Velocity"-Spielprinzips auf den Markt. Und das heißt: Ballern, was das Zeug hält. Von allen Seiten stürzen sich nicht enden wollende Wellen von feindlichen Raumschiffen auf ihr Opfer und beharken es mit Lasern, Raketen und sonstigem Kriegsgerät; auch am Boden stehen bewaffnete Panzer und schicken ihre todbringende Botschaft in den Himmel. Die Gegner verhalten sich intelligenter als noch in "Fury": Sie schaffen es immer wieder geschickt, sich an ihren Zielen festzubeißen oder nehmen bei zu deftigem Beschuß Reißaus. Am Spiel selbst haben sich nur Kleinigkeiten geändert: Wirkliche Auswirkungen hat lediglich, daß die Missionsziele nicht nur durch eine Markierung im Cockpit angezeigt werden, sondern eine Karte den Spieler mit genauen Koordinaten versorgt, was ein etwas planvolleres Vorgehen ermöglicht. Wenn sich schon spielerisch wenig tut, so wurde wenigstens die Technik ordentlich aufgemöbelt. War "Fury 3" primär ein Demo für die Actiontauglichkeit von Win95, so will Microsoft diesmal die Möglichkeiten seiner neuen "Direkt X"-Version zeigen. Speziell um zwei Komponenten aus diesem Paket geht es: "Direct 3D" und "Direkt Play". "Direkt 3D" ist eine erst kürzlich fertiggestellte 3D-Schnittstelle, in die Beschleunigerkarten "direkt" eingreifen und für etwas mehr Action auf dem Monitor sorgen, ohne daß Besitzer herkömmlicher Grafikboards gänzlich in die Röhre schauen. Abgesehen davon, daß die Unterwelt-Ebenen aufgewertet wurden und jetzt "Descent" bis zur Beleuchtung gleichen – sogar an den Fusionsreaktoren haben die Entwickler sich vergriffen – heißt das vor allem, daß je nach Hardware Auflösungen bis zu SuperVGA mit 640 x 480 Bildpunkten möglich sind; dann sollte aber neben einer Beschleunigerkarte auch ein schneller Prozessor im Rechner werkeln. "Direkt Play" kennzeichnet die hinzugekommenen Multiplayer-Eigenschaften: Ob Modem-, Netzwerk- oder Internetmodus, "Hellbender" verträgt sich mit allem gut, wird einheitlich konfiguriert und macht dem Gewirr um technische Einzelheiten weitgehend ein Ende. Bis zu acht Teilnehmer, jeder in einem optisch anderen Raumschiff, dürfen in drei speziellen **Multiplayer**-Leveln gegeneinander antreten.

Ordentlich aufgepeppt hat Microsoft die englische Sprachausgabe: Die Computerstimme wird von Gillian Anderson gesprochen, der weiblichen Hauptdarstellerin aus den "X Files". *ste*



Multiplayer: Drei Netzwerk-Level sind eingebaut



Sieht aus wie "Descent": Eine der Unterwelten



Angriff: Der gelbe Kasten markiert ein Missionsziel



Peter Steinlechner

GEHT SO

Nichts Neues aus dem Hause Microsoft: "Hellbender" ist solide Action-Hausmannskost, die zwar zwischendurch mal an den Monitor fesselt, aber langfristig kaum überzeugt. Was zum Abreagieren in der Mittagspause geeignet ist, muß fast zwangsläufig ohne spielerischen Tiefgang auskommen und kann bei weitem nicht motivieren wie anspruchsvollere Programme; wer sich mit Titeln wie "Descent" oder diversen Weltraum-Sims à la "TieFighter" beschäftigt hat, dürfte sich von "Hellbender" trotz der größtenteils beeindruckenden Grafik schnell angeödet abwenden. Anders sieht es im Netzwerk aus: Hier ist weniger oft mehr und das Programm kann seinen einfachen Charme richtig entfalten, außerdem hat Microsoft sinnvolle Features wie die unterschiedlichen Raumschiffe eingebaut und obendrein interessant designte Multiplayer-Level spendiert, auch wenn es schon etwas mehr als nur drei hätten sein dürfen. Zünftigen Netzwerk-Matches steht nichts im Weg, während sich für Solospieler genug interessante Alternativen finden.

Name	**Hellbender**
Genre	Action
Hersteller	Microsoft
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			75
Prozessor empfohlen			133

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔	✔	✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win'95,
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	unterstützt 3D-Karten

Grafik **69%**

Sound **59%**

Spielspaß

Solo	Multi
64	70%

Demo auf

Schluß mit teuer!





Das neue Power-Abo

Ab sofort Power Play immer mit CD-ROM nur

6,90

pro Heft

Die Abo-Vorteile:

völlig bequem
Lieferung per Post frei Haus

nie etwas versäumt
Sie verpassen keine Ausgabe

irre preiswert
Sie sparen beim Abo über 10%

Abo-Karte ausfüllen und ab die Post

Power Play – voll am Limit

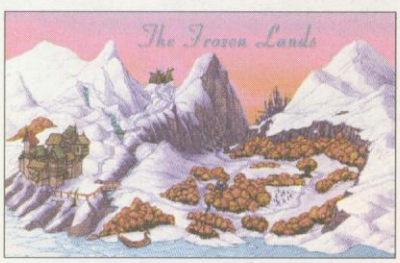


FABLE

Als das moderne Plastikgeld noch unbekannt war, gehörten vier prachtvolle Edelsteine zu den wertvollsten und wichtigsten Dingen, die ein Sterblicher besitzen konnte.

Eins gleich vorweg: Wer bei "Fable" an Tiergeschichten aus römischen Tagen denkt, liegt falsch. Viel mehr handelt es sich bei Telstars erstem Adventure um ein normales "Point & Click"-Adventure im Fantasygewand. Wie jedes Land hat auch Balkhane seine Sagen, Legenden und Mythen. Vor Urzeiten stand die Menschheit unter der Herrschaft der Mecubarz. Vier mutige (und lebensmüde) Rebellen zettelten eine Verschwörung an, nach deren Ende Balkhane in vier Teile zerbrach und die Rebellen zu Monstern mutierten. Die Mecubarz verschwanden und wurden nie wieder gesehen. Jahrhunderte später sollen die Juwelen zurückgebracht werden. Der Dorfälteste wählt einen Jungen aus, dem die schwere Verantwortung aufgebürdet wird, Balkhane wieder zu vereinen. Quickthorpe, so der Name des jungen Helden, macht sich auch gleich auf den Weg. Damit der Humor nicht zu kurz kommt, gibt's hie und ein paar Gags, über deren Qualität sich allerdings streiten läßt. So vergleicht sich Quickthorpe mit einer verstorbenen Pornogröße, die durch extreme Körperteile berühmt wurde. Auf seiner Reise durch vier Landstriche, heißt es ebenso viele Edelsteine einzusammeln und greuliche Untiere zu töten. Die Juwelen werden natürlich von genau von jenen Kreaturen bewacht, die für den Ursprung des Schlamassels verantwortlich waren. Der erste Edelstein, ein Smaragd, wird von einem übellaunigen Eisriesen im Gefrorenen Land bewacht. Im Land der Nebel gilt es, den Diamanten aus den Fängen des Schlangendämons zu entreißen. Den vorletzten Stein erhaltet ihr in der Verschlingenden Festung (Saphir), für deren Bewachung eine medusenähnliche Dame sorgt, die keinen Humor versteht. Um den Rubin dem Land des Schattens zu entreißen, muß der Feuerdämon der Hölle dran glauben.

Auch wenn es keine grafischen Sensationen zu sehen gibt, saubere Arbeit bietet "Fable" allemal. Das Spiel bietet durchgehend SVGA und verzichtet mit Ausnahme des Intros auf Rendergrafik – was bei einem Fantasy-Adventure ja kein Nachteil sein muß. Stattdessen gibt's sehr detaillierte handgezeichnete Hintergründe. Daß die Designer allerdings auf so anachronistische Techniken wie Color-Cycling (rotierende Farb-



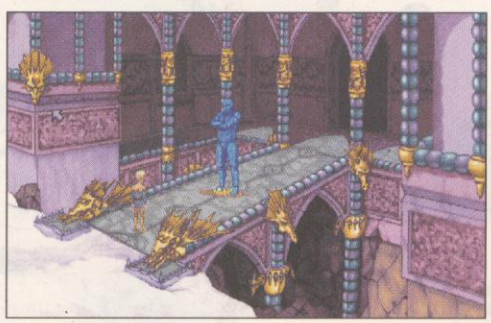
Die Heimat der Hauptperson in der Übersicht



Echsen und andere Schleimer bewohnen das Nebelland



Unter Wasser nichts als Sand und Fische...



◀ Der Eisriese schmilzt vor Begeisterung über das heiße Geschenk. Feuerdämonen leiden, wie andere Völker, an einer tödlichen Kryptonitallergie. ▼

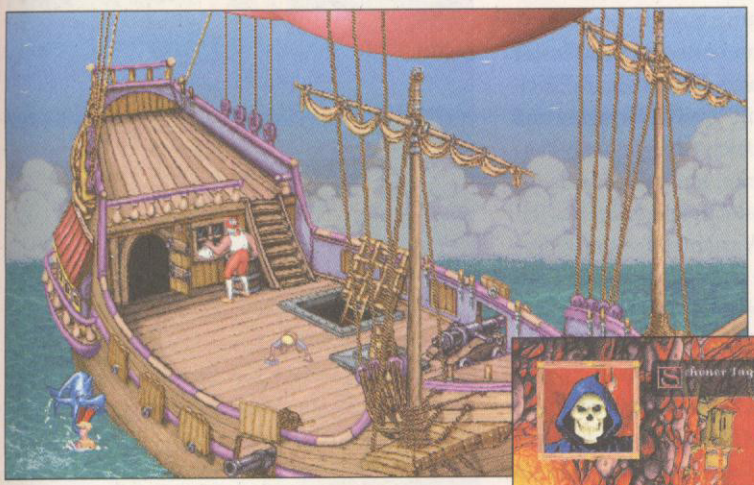




Held Quickthorpe und die Trommeln des Schlafes

Auf Juwelenjagd





Nach einer ordentlichen Portion Heldenfleisch verschwindet der Hai gesättigt. Gevatter Tod ist über Quickthorpes frühen Besuch sichtlich erfreut.



verläufe) bei der Animation zum Beispiel von Flüssen zurückgreifen mußten, stört ein wenig. Auch die Charaktere, mit denen sich der Held während des Spiels auseinandersetzen muß, zeigen hie und da ein paar Gestaltungsschwächen, die allerdings kaum ins Gewicht fallen. Auch bei der Benutzerführung ging Telstar eher traditionelle Wege. Der Mauszeiger läßt sich über die rechte Maustaste in alle möglichen Funktionen (Sehen, Benutzen, Nehmen, Gehen) verwandeln. Das Inventory befindet sich in einem Extrafenster. Gegenstände, die sich in eurem Besitz befinden, werden in einem weiteren Fenster vergrößert dargestellt, sobald ihr sie betrachtet oder manipuliert. Eine ähnliche Funktion findet ihr auch bei manchen Gebäuden, Objekten oder Personen. Dies erleichtert das Gameplay erheblich. Gespräche mit Personen, die Quickthorpe im Lauf seiner Reise trifft, laufen per Multiple Choice ab: Der Computer gibt mehrere Antworten oder Fragen vor, aus denen ihr eine aussucht. Nach der Antwort des Gesprächspartners kommen meistens neue Fragen, bzw. Antworten hinzu.

"Fable" gehört, wie bereits erwähnt, in jene Kategorie Adventures, die sich selber nicht allzu ernst nehmen. Besonders der Held des Spiels scheint eine untrügliche Ader für Galgenhumor zu besitzen. Ob er nun blöde Bemerkungen über Tschnobyl oder Nacktbaden macht (?) oder ob ihm gerade mal wieder ein Zauberkunststück gründlich daneben geht – wer keinen allzu tiefsinnigen Humor erwartet, darf hie und da spontan draufloslachen. Glücklicherweise stirbt der kleine Witzbold nicht allzu oft den Adventure-Heldentod. Sollte er doch mal dran glauben – nicht verzagen, einen von acht Spielständen laden. *bru*

DIE JUWELEN





Der grüne Smaragd bringt den Frühling nach Balkhane, tumdidumdidum: diamonds are a girls best friend...





...Saphire bringen nicht nur LPs zum Schwingen, und der höllische Rubin ist für die Schatten zuständig



Ewig lockt das Weib. Laßt die Finger von dieser Frau!



Claudius Brunnecker

GEHT SO

Telstars erstes Adventure bietet solide Arbeit mit kleinen Mängeln, ist aber technisch wie von der Story her ein wenig hinter der Zeit, wirkt streckenweise uninspiriert und bietet dadurch selten mehr als Durchschnittskost. Es fehlte mir ein wenig der zündende Funke, das packende Moment, die Identifikation mit einem Helden, der so lebendig wirkt, daß man vergißt, daß er ein Sprite ist. Deshalb steigt die Spielmotivation auch niemals so sehr, daß man solange um den Computer schleicht, bis alle Rätsel gelöst sind. Genau das aber erwarte ich von einem wirklich guten Adventure. Die durchnittlichen Puzzles schwanken in ihrem Niveau zwischen "sehr leicht" und "angenehm schwierig". Bei einigen Charakteren und Puzzles wird man das Gefühl nicht los, daß sie nur der Optik halber eingebaut wurden. Ein Beispiel: der Drachenvogel auf dem großen Platz im zweiten Land. Nach erfolgreicher Befreiung verschwindet er ohne Auswirkung auf die späteren Ereignisse. Gleiches gilt für die leicht bekleidete Sirene. Ganz nett aber nicht brillant...

Name	**Fable**
Genre	Adventure
Hersteller	Telstar/Konami
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	0,7-27,3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	deutsche Sprachausgabe

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		✔	
Prozessor empfohlen		66	

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔	✔	

Grafik **70%**

Sound **65%**

Spielspaß

68%

Bilder auf



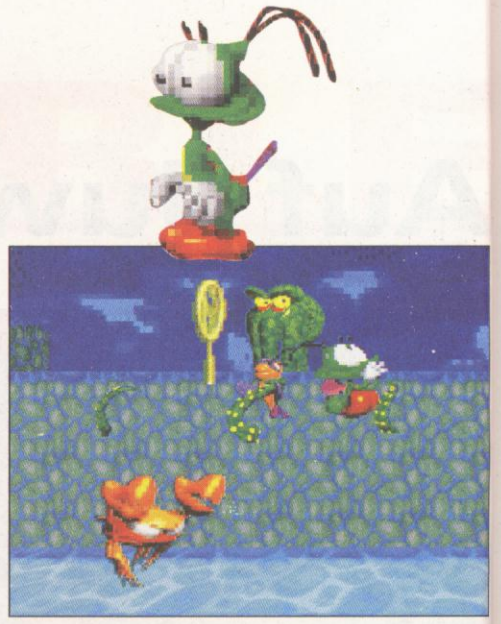
BUG!

Der nächste Sega-Hit aus der Serie "Was für den Saturn gut ist, kann für PCs nicht schlecht sein."

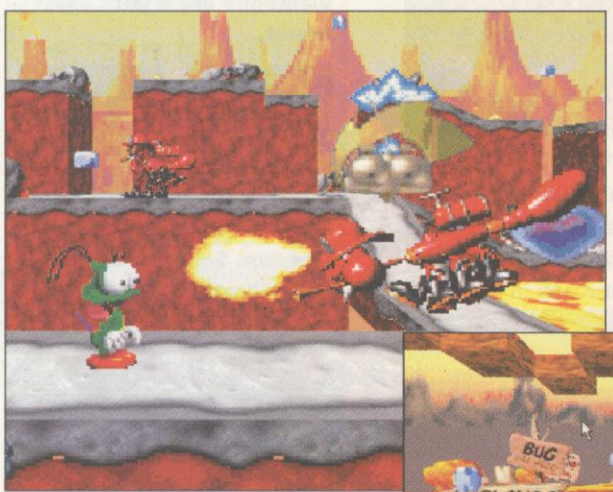
Für Segas 32-Bit-Maschine "Saturn" war "Bug!" bereits vor genau einem Jahr der Renner: Die witzige Mischung aus 3D-Grafik und klassischem Jump´n´Run entlockte dem Tester unseres Schwestermagazins "Video Games", Kollege von Schweinitz, ein breites Grinsen und wurde mit satten 85% belohnt. Die dieser Tage erscheinende PC-Variante, mal wieder nur für Windows 95 und 3.1, bietet spielerisch eine 1:1-Umsetzung der Saturn-Variante.

Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen Bugs, seines Zeichens Insekt unbestimmter Gattung aber mit Profession: Seine Kumpels werden bei Dreharbeiten von Cadavra, der bitterbösen Spinne aus dem Netz nebenan, gekidnappt. Das läßt sich unser kleiner grüner Freund natürlich nicht gefallen und macht sich auf, in sechs Welten à drei Level plus Obermotz nach seinen Freunden zu suchen. Jedes Level ist dabei eine eigentlich klassische Jump´n´Run-Ebene, die allerdings um die dritte Dimension, in diesem Falle nach "hinten" erweitert wurde. Sprungpilze, fliegende Plattformen und Wände, an denen ihr als Insekt leicht hochkrabbelt, sorgen für Abwechslung. Der Held bespringt angreifende Feinde wie Nintendos Klempner es erfand oder bespuckt dieselben nach Auffinden des passenden Extras. Dabei gibt es vier Spit-Waffen verschiedener Stärke oder Eigenschaft, die sich an meist versteckten Stellen der riesigen Level befinden. Doch Vorsicht: Die zahlreichen Irrgärten sind allerdings nicht nur mit Feinden und Abgründen, sondern auch mit vielerlei Bonuskristallen sowie Herzen und Büchsen mit Bug-Lebensenergiegespickt. Habt ihr in einer Welt 100 Bonuskristalle gesammelt, gibt es nach dem knackigen Obermotz die obligatorische Bonusrunde, im Falle "Bug!" ist das ein Libellenritt.

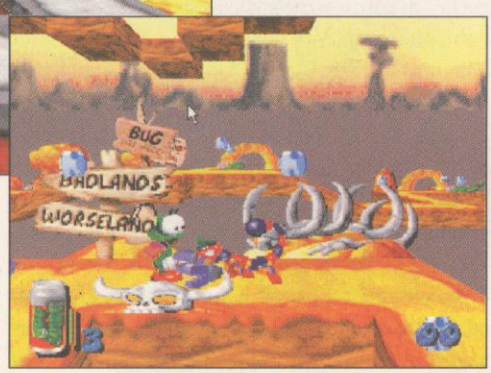
Um die Saturn-Umsetzung an euren Rechner anzupassen, bietet Sega vier verschiedene Auflösungen von 320x200 bis 640x480 und einen einstellbaren Detailreichtum. Die ohnehin schon etwas klobigen Sprites werden dadurch jedoch nicht detaillierter. *kn*



Der Obermotz der Wasserwelt muß trickreich geschlagen werden. Mit dem Tennisschläger werden Fische auf die Krake geschmettert.



▲ Backdraft! Im Lava-Level werden Insekten gegrillt.



Chaotisches Leveldesign in der Wüste – da helfen auch die Wegweiser wenig ▶



Knut Gollert

GEHT SO

Vor einem Jahr mag "Bug!" für Segas Saturn ja der Renner gewesen sein, auf dem PC wirkt es heute dank mittelmäßiger Technik und teils schlampiger Konvertierung nur noch "nett". Die Level sind zwar schön groß und abwechslungsreich designt, aber "Bug!" ist und bleibt ein sauschweres Hardcore-Jump´n´Run für Konsolen-Profis, das auf dem PC eigentlich nichts zu suchen hat. Nehmen wir zum Beispiel die Steuerung: Allein mit einem Vier-Tasten-Joypad ist "Bug!" gut spielbar, mit der Tastatur wird die Spinnenjagd sehr schnell unfair und überfordert die Geduld des Spielers. Hinzu kommen klobige Sprites und die technisch seltsame Umsetzung, die das Spiel ständig in differenten Geschwindigkeiten ablaufen läßt:: Ist kaum was auf dem Screen, geht's nicht flüssiger, sondern einfach dreimal schneller zu. Spielerisch hätte „Bug!" mein zweitbestes Gesicht verdient, aber durch die schlampige Programmierung rutscht die Hüpferei noch eine Stufe tiefer. Den 3D-Bonus hat "Bug!" jedenfalls verspielt.

Name	**Bug!**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	SEGA
Niveau	schwer
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1
System	Windows 3.1/95
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick, Joypad
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		100	
empfohlen			✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		✔

Grafik **55%**
Sound **63%**
Spielspaß
61%
Demo auf

BUBBLE BOBBLE

Bevor die Veteranen jetzt wieder in zorniger Erregung zur Schreibfeder greifen: Auch die PP-Redaktion verbrachte dank „Bubble Bobble" so manche Nacht schlaflos – nur liegt das schon ein Jahrzehnt zurück. In der Zwischenzeit hat das Jump´n´Run-Genre auf dem lange vernachlässigten PC-Sektor weit modernere Vertreter hervorgebracht. Für die Nostalgiker unter euch quetschte Acclaim nun dennoch Umsetzungen des Spiels und seines Thronerben „Rainbow Islands" auf eine CD. „Bubble Bobble" präsentiert sich grafisch beinahe identisch zur Amigaversion, der Soundtrack wurde leicht aufgewertet. Nach wie vor seifen die beiden Knuddeldrachen Bub und Bob reihenweise bonbonfarbene Bösewichte ein und vertilgen punkteträchtige Köstlichkeiten. Technisch mehr Aufwand wurde bei „Rainbow Islands" getrieben. Neben der Originalfassung gehört nämlich eine aufgebohrte 256-Farbenvariante zum Paket, das Spielprinzip blieb jedoch auch hier unangetastet. Ein feistes Bübchen kämpft sich mit Hilfe seines tödlichen Regenbogens, der ihm auch als Brücke dient, durch vertikal scrollende Plattformlandschaften und klaubt dabei so viele Leckereien wie möglich auf. Beide Programme stammen aus einer Ära, in der Highscores noch wirklich zählten. Insofern ist es besonders ärgerlich, daß die entsprechende Liste nicht auf der Festplatte verewigt wird. Leider kann das mehr (R.I.) oder weniger (B.B.) gründlich entrostete Alteisen weder was optische noch was spielerische Abwechslung angeht, mit „Earthworm Jim" und Konsorten mithalten. *us*



„R. I.": Die dicken Kinder von Landau

Name	**Bubble Bobble**		
Genre	Geschicklichkeit		
Hersteller	Acclaim/Taito		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		25	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	
System	DOS		
Festplatte belegt	10 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Joystick		
Extras	keine		

Grafik **35%**
Sound **20%**
Spielspaß

50%

Okay Soft
Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland) Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

1942 Pacific Air War	DA	29.90	Fifa Soccer 97	DV	a.A.	Pro Pinball DOS/Win'95	DV	56.90
A-IV Networks	DV	44.90	▪ *Flottenmanöver*	*DV*	*75.90*	Rebel Assault 2	DV	79.90
AH-64D Longbow	DV	78.90	Freddy Pharkas	DV	25.90	Ripper + Lösungsheft	DV	77.90
▪ *Air Warrior 2*	*DV*	*79.90*	▪ *FS 6.0 engl.*		*92.90*	▪ *Risiko*	*DV*	*75.90*
Alien Trilogy	DA	87.90	Gene Machine	DV	66.90	Road Rash	DV	59.90
▪ *American Civil War*	*DA*	*61.90*	▪ *Gene Wars*	*DV*	*72.90*	Sam + Max	DV	35.90
▪ *Akte Pandora*	*DV*	*78.90*	Golden Gate Killer		65.90	▪ *Schleichfahrt*	*DV*	*79.90*
Ascendancy	DV	55.90	▪ *Grand Prix 2*	*DV*	*84.90*	▪ *Sega Rally*	*DA*	*75.90*
ATF: Adv. Tactical Fi.	DV	78.90	Greg Norman U.C.Golf	DA	48.90	Shannara	DV	75.90
Bad Mojo	DV	75.90	▪ *Hardline*	*DV*	*61.90*	▪ *Shattered Steel*	*DV*	*75.90*
Baku Baku Animal	DV	55.90	Head to Head	DV	28.90	Shellshock	DV	75.90
▪ *Baphomets Fluch*	*DV*	*75.90*	Hind		72.90	Silent Hunter	DV	69.90
Battle Cruiser 3000 AD	DV	63.90	▪ *Hugo 4*	*DV*	*62.90*	Silent Thunder (Win'95)	DV	82.90
Battle Race	DA	67.90	Iron Man/XO	DV	67.90	Simon 1 + 2 Power Ed.	DV	52.90
Bioforge Classic	DV	29.90	▪ *John Madden 97*	*DV*	*63.90*	▪ *Sonic CD*	*DA*	*55.90*
▪ *Bleifuß 2*	*DV*	*56.90*	Kings Quest 7	DV	38.90	Space Bucks	DV	63.90
▪ *Blood & Magic*		*81.90*				Space Hulk 2 (Win'95)	DA	72.90
Boong	DV	46.90				Space Quest 5	DV	25.90
▪ *Bubble Bobble*	*DA*	*67.90*				Star Trek Klingons		66.90
Bundesliga M. prof.	DV	22.00				Star Trek:Final Unity	DV	69.90
Bundesliga Manager 97	DV	a.A.				Stonekeep	DV	51.00
Caesar 2	DV	61.00				Striker 96	DV	66.90
Civilization II	DV	76.90				▪ *S.T.O.R.M*	*DV*	*73.90*
▪ *Civil War General*	*DV*	*78.90*				SU 27 Sukhoi	DV	66.90
Cliff Danger	DV	59.90				▪ *Syndicate Wars*	*DV*	*69.90*
Close Combat		72.90				Synnergits-Close Up	DV	71.90
Command + Conquer	DV	82.90	▪ *Lands of Lore 2*	*DV*	*87.90*	Team Chef	DV	49.90
- Ausnahmezustand	DV	29.90	Larry 5	DV	25.90	Terminator-F. Shock	DV	75.90
▪ *C. + C./Alarmstufe Rot*	*DV*	*68.90*	▪ *Lighthouse*	*DV*	*82.90*	▪ *Terror Trax*	*DA*	*36.90*
Conquest o.t. New World		82.90	Links LS		88.90	TFX Eurofighter 2000	DV	82.90
▪ *Crusader No Regret*	*DV*	*63.90*	Little Big Adv. Classic	DV	29.90	▪ *The Darkening*	*DV*	*78.90*
▪ *Daggerfall*	*DV*	*74.90*	Lost Eden	DV	24.90	The Dig	DV	70.90
▪ *Das Hexagon Cartell*	*DV*	*66.90*	▪ *Mad TV 2*	*DV*	*73.90*	▪ *The Muppets Inside*	*DA*	*65.90*
▪ *Daytona USA*	*DA*	*75.90*	Magic Carpet Plus	DV	29.90	Themepark Classic	DV	29.90
Deadalus Encounter	DV	27.90	Manic Karts	DA	35.90	This Means War	DV	71.90
Der Planer 2	DV	69.90	Martini Racing	DA	26.90	Tiefighter SVGA	DV	73.90
Der Produzent	DV	75.90	▪ *Master of Antaris*		*82.90*	▪ *Time Commando*	*DV*	*73.90*
Der Reeder	DV	22.00	▪ *MDK*	*DA*	*86.90*	▪ *Tomb Raider*	*DA*	*69.90*
Descent 2-Mis. Builder	DA	45.90	Mega Pack 6	DA	78.90	▪ *Toonstruck*	*DV*	*75.90*
▪ *Destruction Derby 2*	*DV*	*75.90*	Mega Race 2	DV	57.90	Touche-5th Musketier	DV	68.90
▪ *Diablo*	*DV*	*79.90*	Missionf. Cyberstorm	DV	77.90	Toshinden	DA	65.90
Die Hard Trilogy	DV	76.90	▪ *Monster Truck*	*DV*	*75.90*	▪ *Total Control*	*DV*	*46.90*
Die Fugger 2	DV	75.90	Mortimer		61.90	▪ *Ultimate Mix*	*DV*	*65.90*
Die Siedler 2	DV	68.90	M.P. Ritter der Kokosnuß		63.90	Ultra Pack 2	DV	78.90
▪ *Discworld 2*	*DV*	*81.90*	▪ *Nascar Racing 2*	*DA*	*74.90*	Urban Runner	DV	66.90
▪ *Down in the Dumps*	*DV*	*69.90*	NBA Live 96	DA	79.90	US Navy Fighter Cl.	DV	29.90
DSA 3-Schicksalsklinge	DV	24.90	Need for Speed Special	DV	78.90	Virtua Fighter	DA	75.90
Earth Worm Jim 1 + 2	DV	64.90	NHL Hockey 96	DV	79.90	Vollgas	DV	34.90
Earthsiege 1	DV	25.90	▪ *NHL Hockey 97*	*DV*	*76.90*	Warcraft 2 Special Ed.	DV	79.90
Earthsiege 2	DV	75.90	Normality	DV	72.90	▪ *White Lines*	*DA*	*64.90*
Eishockey Manager	DV	22.00	Offensive	DV	82.90	(IndyCar, SuperKarts, Grand Prix)		
Elisabeth I.	DV	65.90	▪ *Olympic Games*	*DA*	*68.90*	Wing C. 3 Classic	DV	33.90
▪ Elk Moon Murder	DV	73.90	▪ *Olympic Soccer*	*DA*	*68.90*	Wing Commander 4	DV	78.90
F 1 Manager 96	DV	69.90	▪ *Orion Burger*	*DV*	*75.90*	Worms	DV	65.90
F 22 Lightning 2	DA	72.90	▪ *Panzer Dragoon*	*DV*	*75.90*	- Reinforcment	DV	34.90
Fantasy General	DV	65.90	Panzer General 2	DA	35.90	▪ *Zork Nemesis*	*DV*	*77.90*
Fifa Soccer 96	DV	57.90	Pizza Connection	DV	22.00	"Z"	DV	74.90

NEU IM PROGRAMM: SONY PlayStation 389.- Resident Evil 84.90

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Unsere Preise gelten für Barzahlung. Überweisungstouren werden nicht angenommen!

Sonderpreise Neuerscheinungen Topttitel | T-Online OKAY# | LÖSUNGSHEFTE ab 9,90 | komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben!

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE/pnp	165.-	GRAVIS Analog pro transparent	49.-
Soundblaster 32 PnP	225.-	GRAVIS Gamepad pro	56.-
Soundblaster AWE32 PnP	355.-	GRAVIS Blackhawk	56.-
Gravis Ultrasound PnP pro (Sonderpreis)	279.-	GRAVIS Firebird 2	129.-
Gravis Ultrasound PnP	225.-	Wingman EXTREME	85.-
Yamaha DB 50 XG	199.-	Microsoft Sidewinder 3D pro + Fury	99.-
Yamaha SW 60 XG	319.-	Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	230.-
CH-Products: Pro Pedals	175.-	Thrustmaster F 16 Flight	235.-
CH-Products: Flight Stick pro	115.-	Thrustmaster F 16 TQS	249.-
GRAVIS Grip Game System + NHL96	164.-	Alpha Twin	35.-
GRAVIS "Grip Pads"	59.-	TEAC CD-56-E CD-Rom 8x	185.-

Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft. Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

MK-Computer (M.Ketzer) Hardware & Software Versand
Frankfurter Ring 81 • 80807 München • **FAX** 089 / 3594337
☎ 089 / 35 95 105 • InterNet: http://www.mk-soft.com

PC CD-ROM Spiele (kleine Auswahl aus über 200 Artikeln)

Alone in the Dark 1+2+3	70,95	Asterix - Die große Reise	66,95
Bad Mojo	82,95	Biing	61,95
Cäsar 2	79,95	Civilization II	83,95
Die Fugger II	82,95	Die Siedler II	72,95
Fantasy Gerneral	68,95	Hugo 3	64,95
Kings Quest 7	39,95	MAG!	73,95
NBA Live '96	79,95	Phantasmagoria	84,95
Sharewarespiele 650 MB	19,90	Silent Hunter	69,95
S.T.R.O.M.	79,95	TFX 2000 Eurofighter	84,95
Wing Commander 4	84,95	„Z"	72,95

PC CD-ROM „Sonstiges"

D-INFO 2.0	10,00	D-INFO 3.0	34,95
D-PLZ	9,95	D-ROUTE	19,95
TeleInfo 2.0 „Neuauflage"	29,95		
Action Games	15,95	Ballerspiele	15,95
Foto-CD Australien	15,95	Spiele Helfer (Codes, usw.)	15,95
Windows '95 Tools	19,95	Wirtschaftsspiele	15,95
InterNet CD (Tips+Tricks)	9,95	Netzwerk Shareware	9,95
Pinball Paradise	9,95	Telefax CD (Shareware)	9,95

HARDWARE + Zubehör

SIMM PS/2 4 MB 60ns	49,00	SIMM PS/2 4 MB EDO	59,00
SIMM PS/2 8 MB 60ns	75,00	SIMM PS/2 8 MB EDO	79,00
SIMM PS/2 16 MB 60ns	159,00	SIMM PS/2 16 MB EDO	169,00
CPU iPentium 133 Mhz	349,00	CPU iPentium 166 Mhz	679,00
CD-Rohlinge CD-R 74 min.	15,90	NoName CD-Rohlinge 74	13,90
Disketten-Box 100 Disk´s	9,99	Computer-Maus 2 Tasten	6,99

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Per Nachnahme zzgl. 9,50 DM Versandkosten. Per Vorkasse (BAR, Scheck) zzgl. 6,50 DM Versandkosten. Auslieferung in max. 7 Werktagen ab Lager.
Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste mit über 1000 Artikeln an !!



Robert E. Lee-
CIVIL WAR GENERAL

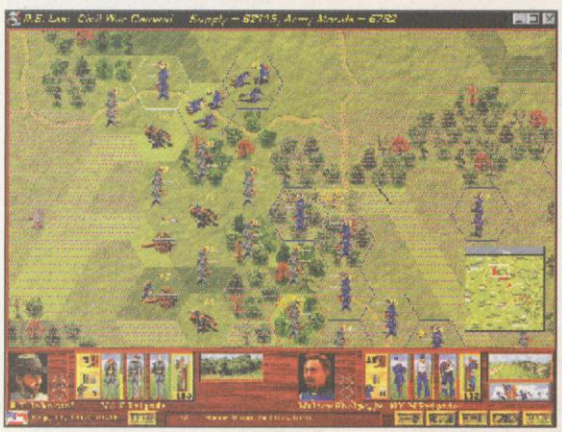


Nach einem mißglückten "The Blue & The Grey" überzeugen Impressions mit ihrem jüngsten Bürgerkriegs-Strategical

Acht Schlachten des charismatischen Generals dürft ihr entweder in einer Kampagne der Konföderierten oder in 17 Einzelszenarien nachspielen, bei denen dann auch die Rolle der Nordstaatler übernommen werden darf. Mit einer fest vorgegebenen Truppenanzahl begebt ihr euch aufs Schlachtfeld, Verstärkungen treffen sporadisch, aber historisch einigermaßen korrekt nach Beenden der Züge von alleine ein. Selbst könnt ihr leider nicht bestimmen, welche der nur vier verschiedenen Truppenteile (Infanterie, Kavallerie, Kanoniere und Scharfschützen) im Nachschub enthalten sein sollen, von "Einkaufen" ganz zu schweigen. Die in Kämpfen errungenen Bonuspunkte verteilt ihr vielmehr an rastende Einheiten, deren Munitionsvorrat so wieder aufgestockt werden kann. Waffenpunkte verbessern das Arsenal eurer über die Runden geretteten Soldaten. Dem Terrain kommt eine wichtigere Rolle zu als in den meisten vergleichbaren Spielen. Flüsse sind echte Hindernisse, eingegrabene Einheiten sind klar im Vorteil. Nach einem Vorrücken durch den Wald sind eure Mannen erstmal gehörig erschöpft. Werden sie in diesem Zustand angegriffen, sind hohe Verluste zu erwarten. Ein durch Niederlagen gesunkener Moralwert kann durch einen fähigen Kommandeur wieder erhöht werden, fliehende Truppen lassen sich unter Einsatz von Bonuspunkten eventuell wieder reformieren. In der Kampagne feuert ihr zwischen den Szenarien unfähige Anführer. Bei Gefechten werden kurze, abschaltbare AVI-Clips aus Historientag-Videos abgespielt, die sogar mit dem gerade kämpfenden Truppenteil übereinstimmen. Nach dem Scharmützel berichtet ein Textfenster über dessen Ausgang. Wie gut es euren Leuten noch geht, läßt sich an einer repräsentativen Darstellung in der Menüleiste ausmachen. Neben Gesundheitsbalken werden dort auch **Verletzungen** bis hin zur Amputation drastisch dargestellt. Nur etwas umständlich mit einem Blick auf die winzige Übersichtskarte könnt ihr feststellen, welche Einheiten noch zu ziehen sind und welche bereits ihre Bewegungspunkte verbraucht haben.

Aus urheberrechtlichen Gründen enthält leider nur die amerikanische Version dieses Spiels einen Multimedia-Teil, in dem in sehr ansprechender Form über die geschichtlichen Hintergründe dieses gerne bemühten Krieges aufgeklärt wird. *fh*





Die Konföderierten liegen vor Fredericksburg



Kurze AVI-Clips illustrieren die Kämpfe





Frank Heukemes

GUT

Wenn plötzlich jede halbwegs "strategietaugliche" Firma ihre Version eines Civil-War-Spiels abliefert und sich das auch noch alles (bis auf Interactive Magic!) im gleichen Bewertungsspektrum abspielt, stellt sich bei der potentiellen Käuferschaft langsam Verwirrung ein. Impressions schaffte es nach dem grandiosen "Caesar II" ein weiteres Mal, ein grundsolides Produkt für Sierra abzuliefern. In dieser Ausgabe treffen sich zufällig die beiden Highlights der Strategicals zu diesem Thema: Wer die Gewichtung auf Spieltiefe und historische Genauigkeit legt, wird bei SSIs "Age Of Rifles" bestens bedient. Wenn ihr allerdings eine ansehnliche Grafik in Kombination mit einem leicht überschaubaren Spielprinzip, das auch Anfängern einen schnellen Zugang ermöglicht, für das Nonplusultra haltet, solltet ihr Sierras "Civil War General" den Vorzug geben. Denn bei keinem schauen Truppen (für die es bei Flucht, Verletzung und Feuerbereitschaft verschiedene Hexfeld-Icons gibt), Landschaft und Menüleiste besser aus.

Name	**Civil War General**
Genre	Strategie
Hersteller	Impressions/Sierra
Niveau	einstellbar/leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	bis 2 (Modem)
System	Win 3.1, Win'95,
Festplatte belegt	4-160 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **65%**
Sound **72%**
Spielspaß

Solo	Multi
70%	73%

TERROR T.R.A.X.



Wenn die Schatten länger werden und allerlei garstiges Gemonster durch die Gassen kriecht, ist Showtime für "T.R.A.X.". Hinter dem Kürzel für "Trace, Research, Analyze, Xterminate" verbirgt sich ein übercooles Pärchen, das ihr über ein **virtuelles Interface** getrennt voneinander befehligt. Die beiden schnüffeln wie weiland Scully & Mulder hinter übernatürlichen Bösenwichten her, bevorzugt hinter filmblutsplatternden Großstadtvampiren. Während eine hoffnungslos verwackelte Handkamera im MTV-Stil durch allzu finstere Kulissen schusselt (spart Dekoration und suggeriert Spannung), murmelt einer eurer Ghostbuster englische Lonely-Hero-Kommentare im Off dazu. Eure geradezu übermenschliche Aufgabe besteht darin, an insgesamt etwa 40 bis 50 Schlüsselstellen per A oder B-Taste (!) zu entscheiden, wie die düsteren farbreduzierten Quicktime-Filmchen weitergehen sollen. Seid Ihr nicht schnell genug, trifft der Computer die Entscheidung, gemäß Murphy immer die falsche. Bemerkenswert ist auch die Zwischenspeicherfunktion: Per S-Taste dürft Ihr nur einen einzigen Spielstand festhalten, was Sackgassen besonders zum Vergnügen macht. Jetzt mal ehrlich: Statt dieser drei-Stunden-Mogelpackung gibt´s fürs gleiche Geld fünfmal Kino, einen Monat "Premiere" oder mindestens zehn Splattervideos aus der Videothek – in zehnmal besserer Bildqualität! *hu*



Was so sehr nach armem Opfer aussieht, springt euch gleich an die Kehle

Name	**Terror T.R.A.X**		
Genre	Interactive Movie		
Hersteller	Grolier		
Niveau	viel zu leicht		
Preis	49,95 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win 3.1/Win 95		
Festplatte belegt	5 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur		
Extras	keine		

Grafik 43%
Sound 65%
Spielspaß

16%

Stars!
The Ultimate Strategy Game!
U.S. Orig. Version mit User Guide
nur 59,-
0911 - 3 937 937
Gratis SW-Disk!
Postf. 910 427 • 90262 Nürnberg
STC COMPUTERSERVICE TOBIAS & CO. KG

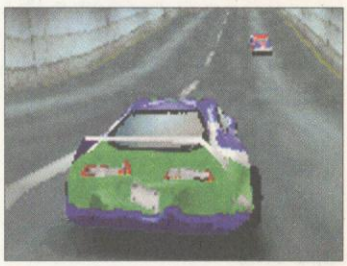
Mystic Games
MYSTIC GAMES EISENBAHNSTRASSE 5 72461 ALBSTADT
Fax: 07475 / 67 10
Versandtelefon: 07432 / 99 114

CD		CD		TOPANGEBOTE	Sonderpreise so lange Vorrat			3,5" die letzten	
Abuse	DV 69,95	Martini Racing	DV 29,95	SCENARIOMANIA NUKE IT! 500 Level für DN Netzwerkfähig von CD spielbar nur 29,95	Albion	DV 49,95	Poker Party CDV	DA 59,95	1942 Pacific Air War	DA 39,95
11 th Hour	DV 69,95	Megapack 6	DA 89,95		Alien Logic	DA 29,95	Populous & Powermonger	DA 29,95	Aces of the Deep	DV 39,95
Afterlife	DA 72,95	Megarace 2	DV 59,95		Atlas	DV 39,95	Prisoner of Ice+Lös.	DV 49,95	Amberstar	DV 29,95
AH-64D Longbow	DV 79,95	Myst	DV 79,95	SUPERFUN über 925 Levels für Com.& Conqer, Need for Speed (5 Extra-Tracks), US-Navy Fighter,Warcraft 1 & Warcraft 2 Simcity, Simcity 2000, NBA-Live 95, Mech Warrior 2 nur 39,90	Colony Wars	DV 49,95	Primal Rage	DA 29,95	Burning Steel 2	DV 49,95
Alien Trilogy	DA 89,95	NBA JAM	DV 79,95		Cyberia 1	DV 39,95	Privateer & Mission	DA 29,95	Burntime & Audio CD	DV 29,95
Arcade Amerika	DV 79,95	NBA Live 96	DV 89,95		Das schwarze Auge	DV 29,95	Rebel Assault	DV 29,95	Der Schatz im Silbersee	DV 29,95
Azrael's Tears	DV 79,95	Need for Speed Spez. Ed.	DV 84,95		Day of Tentacle	DV 29,95	Rebel Assault	EV 19,95	Elite 2, Nomad+Humans	DV 39,95
Baphomets Fluch	DV 79,95	NHL-Hockey 96	DA 89,95		Der Seelenturm	DV 39,95	Shadow Caster	DA 29,95	Eye of Beholder 3	DV 49,95
Battle Arena Toshinden	DV 69,95	Normality	DV 79,95		Descent	DA 29,95	Simon the Sorcerer 1	DV 39,95	Gabriel Knight	DV 29,95
Bleifuss 2	DA 69,95	PBA Bowling (Win 95)	DA 59,95		DESCENT 2	DV 59,95	Simon the Sorcerer 2	DV 59,95	Hand of Fate	DV 29,95
Civilization 2	DV 89,95	Privateer -The Darkening	DV 89,95		Die Höhlenwelt Saga	DV 29,95	Slipstream 5000	DA 29,95	Ishar 1	DA 14,95
Comm.& Conquer	EV 79,95				Die Siedler	DV 39,95	Space Quest 6	EV 49,95	Ishar 2	DA 19,95
Comm.& Conquer 2	DV 89,95	Radix	DA 59,95		Druidenzirkel	DV 49,95	SSN-Seawolf	DV 39,95	Lords of the Realm	DV 49,95
Crusader No Regret	DV 69,95	Rebel Assault 2	DV 79,95	SUPERDEVILS Zusatzlevel, Editoren, Maps, Sounds und Cheats für Civilation 2, Command & Conquer 1 & 2 nur 24,95	Dungeon Master 2	DV 49,95	Star Crusader & Speech	DV 29,95	Menzoberranzan	DA 39,95
Cyberia 2	DV 79,95	Return Fire (Win 95)	DV 79,95		Erben der Erde	DV 29,95	Star Trek N.G. Techn. Man.	EV 79,95	Rise of the Robots 1	DV 29,95
Cyberstorm Win 95	DV 89,95	Riddle of Master Lu	DV 89,95		Extreme Pinball	DA 39,95	Sternenschweif	DV 29,95	Shadowcaster	DA 19,95
Daggerfall *	DV 89,95	Ripper	DV 89,95		Fade to Black	DV 29,95	System Shock Enhanced	DV 39,95	TIE Fighter	DA 39,95
Diabolo *	DV 89,95	Road Rash	DV 69,95		Gabriel Knight 1	DV 29,95	Terminal Velocity	DA 39,95	Veil of Darknes	DV 29,95
Die Hard Trilogy	DV 89,95	Schatten über Riva	DV 39,95		Gabriel Knight 2	EV 49,95	Tilt!	DA 49,95	Waxworks (Horror Advent.	DV 29,95
Dime City	DV 49,95	Schleichfahrt	DV 79,95		Hand of Fate	DV 29,95	Top Gun Fire At Will	DV 49,95	HARDWARE	
Dungeon Keeper *	DV 89,95	Shell Shock	DV 79,95		Hell	DV 29,95	Torins Pasage	DV 59,95	Flight Stick Pro CH	129,95
Earthwurm Jim 1&2	DV 69,95	Silent Hunter	DV 79,95		High Octane	DV 29,95	Turrican 2	DV 49,95	Gravis Analog	39,95
F-22 Lightning 2 *	DV 89,95	Silent Steel	DV 49,95		Inferno	DV 39,95	Ufo & Master of Orion	DV 49,95	Gravis Analog Pro	49,95
F1 Manager 96	DV 79,95	Silent Thunder	DA 79,95		Ishar 3	DV 39,95	Ultima 7 complett	DA 39,95	Gravis Game Pad	39,95
Fantasy General	DV 69,95	Skunny	DA 59,95		Jagged Alliance	DA 49,95	Ultima Underworld 1&2	DA 39,95	Thrustmaster GP1 Lenkrad	189,95
Fifa Soccer 96	DV 69,95	Space Marines	DV 69,95	PTS-BOOTMANAGER 2.1 Zehn Betriebssysteme auf einer Platte möglich. nur 39,80	King Quest 1-6	DA 69,95	US-Navifighter incl. Miss.	DV 39,95	Sidewinder Pro & Fury	99,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV 98,95	Star Wars Collection	DV 59,95		King Quest 7	DV 49,95	Wing Commander 3	DV 39,95	Wingman Extreme	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	EV 69,95	Starfighter 3000	DV 79,95		Kyrandia 1	DV 29,95	Wizardry 6&7	DV 39,95	Wingman Warrior	149,95
Frankenstein	DV 89,95	Syndicate 2 Wars	DV 79,95	Topangebot des Monats RAYMAN dt nur 39,95	Little Big Adventure	DV 39,95				
Gabriel Knight 2	DV 89,95	Terminator Future Shock	DV 89,95		Lords of Midnight	DV 59,95				
Golden Gate Killer	DV 69,95	Terra Nova	DA 79,95		Magic Carpet & Data	DV 69,95				
Hardline	DV 69,95	TFX EF 2000	DV 89,95		Master of Magic	DV 39,95				
Hind	DV 79,95	The Dig	DV 79,95		Megarace	DV 29,95				
Hugo 4	DV 69,95	Time Commando	DV 79,95	Wir führen Lösungen zu fast allenSpielen ab 12,95DM	Might & Magic 3	DV 19,95				
Kingdom of Magic	DV 79,95	Urban Runner	DV 69,95		Monkey Island 1	DV 29,95				
Lands of Lore 2 *	DV 89,95	Warhammer	DV 69,95	Erotic-Software auf Anfrage	Monkey Island 2	DV 29,95				
Lighthouse	DV 89,95	Z !!!	DV 74,95		NHL-Hockey	DV 39,95				
Links LS	DA 98,95	Zorck Nemisis	DV 89,95	Preisliste für Sony anfordern	Nocropolis incl. Lös.	DV 39,95				

*= Vorankündigung, Versandkosten: Vorkasse (Euroscheck oder Bar) = 7.- Nachnahme= 10.- + Nachnahmegebühren, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20.-DM, ab 250.- Bestellwert im Inland versandkostenfrei, Irrtümer und Preisänderung vorbehalten.Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20DM pauschal!!** Sicherheitsverpackung inbegriffen. Bei jeder Bestellung liegt eine Preisliste kostenlos bei.

BLEI
Schönerr

Ein Spiel wie eine feurige Italienerin: temperamentvoll, bildschön aber nicht immer ganz einfach

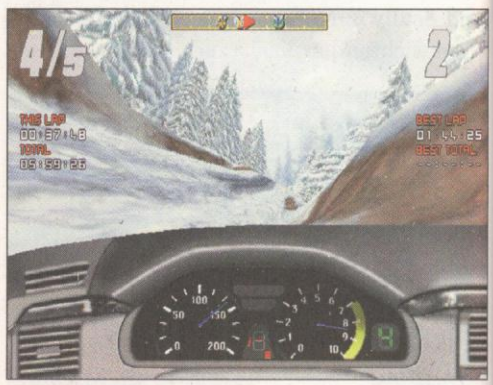


Nach mehreren Kollisionen ist dieser Horizon am Heck ziemlich beschädigt und wird dadurch etwas langsamer



Ein Radiance-Gleiter im nächtlichen San Francisco

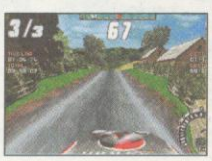
Die schlechte Nachricht: Das Bleifuss-Programmierteam Graffiti existiert nicht mehr. Die gute: Sie haben sich einfach in Milestone umbenannt und unter dem neuen Namen zum zweiten Mal ein State-of-the-Art Rennspiel hingelegt. Nachdem sich der erste Teil ein Jahr lang – nicht zuletzt wegen des sehr humanen Preises von ca. 60 Mark – hervorragend verkaufte, legten sich die Italiener um Chef Antonio Farina herum erneut mächtig ins Zeug. Absolut herausragendes Merkmal ist die unserer Meinung nach bisher beste optische Präsentation dieses Spieljahrgangs, was wir auch prompt mit dem ersten Grafik-Neunziger 1996 belohnen. Der Reihe nach: Während "Bleifuss" an "Daytona USA" und "Ridge Racer" angelehnt war, holten sich die Designer diesmal ihre Inspiration teilweise von "SEGA Rally". Das heißt, daß die vier verschiedenen Fahrzeuge diesmal nicht relativ satt auf der Straße liegen, sondern schon bei kleinsten Kursänderungen anfangen zu driften. Dennoch behält man seinen Boliden ständig unter Kontrolle, da gefühlvolles Gegenlenken jederzeit möglich ist und auf diese Weise noch so manche drohende Kollision in letzter Sekunde vermieden werden kann. Damit die buntlackierten Autos



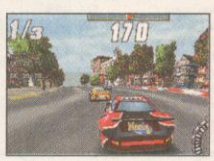
Die Cockpit-Perspektive sorgt für die intensivsten Eindrücke von der Strecke

die sechs Kurse, die recht unterschiedliche Anforderungen an das Fahrverhalten stellen, überhaupt optimal bewältigen können, befindet sich im Bleifuss-Universum seit neuestem auch eine Garage. Tuning tut auch dringend not, da mit der vorgegebenen Standardeinstellung höchstens in der ersten der vier Ligen ein Blumentopf zu gewinnen ist. Kleines Beispiel: Mit einem für die Schweiz optimal hergerichteten Nebula entschwindet in Kolumbien die Konkurrenz schon nach wenigen Kurven am Horizont.

DIE STRECKEN



England
High-Speed-Geraden und 180 Grad-Kehren wechseln sich hier ständig ab, garniert von einem gewaltigen Sprung über ein Steinbrückchen. Oft hängt dichter Nebel über der Strecke, was die Sache nicht vereinfacht. Ideale Wagen: Nebula, Spark.



San Francisco
Nicht so doll ist die USA-Strecke. Im SVGA-Modus baut sich die Grafik so spät auf, daß man ständig das Gefühl hat, über eine Kuppe zu fahren. Baustellen behindern zusätzlich den fließenden Verkehr. Eine gute Wahl sind Spark und Radiance.



Schweiz
Die Heimat von Heidi besucht ihr auf dieser abwechslungsreichen aber nicht gerade leichten Strecke. Das einzige was stört, ist der penetrante Hubschrauber. Immerhin hat man hier mit jedem (gut eingestellten) Fahrzeug eine faire Chance.



Ägypten
Grafischer Höhepunkt von Bleifuss 2 ist die an vielen antiken Sehenswürdigkeiten vorbeiführende Sandpiste. Höchste Konzentration erfordert die abschließende Besichtigung eines Bazars bei über 170 km/h. Passendes Fahrzeug: Horizon.



Finnland
Einen heißen Ritt im kalten Norden versprechen die tückischen Schneehügel und ultrascharfen Kurven. Der mäßige Schwierigkeitsgrad führt zu häufigen Positionskämpfen. Mit Nebula oder Horizon liegt man hier richtig.



Kolumbien
Hammerhart. Anders kann man den Schwierigkeitsgrad dieser Dschungelpiste nicht beschreiben. Während man selbst permanent gegen irgendetwas knallt, flitzen die Gegner wie auf Schienen um die Biegungen. Ideale Wahl: Spark.

FUSS 2

r rasen



Natürlich ist auch der Hubschrauber wieder mit von der Partie

Prinzipiell blieb das System der mehrere einzelne Meisterschaften umfassenden Competition zwar gleich, allerdings ist es jetzt nicht mehr nötig, auch in den Einzelrennen mindestens unter den ersten drei zu landen. Aus gutem Grund: War beim ersten Teil erst die Profiliga halbwegs herausfordernd, so scheint diesmal schon der zweite Wettbewerb schier unüberwindlich. Die Gegner fahren am Limit und machen zudem kaum Fehler. Wurde die Meisterschaft nach hartem Einsatz dennoch gewonnen, gibt es zur Belohnung ein schickes Siegesfoto mit leichtbekleideten Mädchen. Daß die Mannschaft von Milestone was von 3D-Grafik versteht, zeigt sich sprichwörtlich in jedem Bildschirm. Die Strecke wird anhand eines verkleinerten Polygonmodells vorgestellt, selbst das Hauptmenü besteht ausschließlich aus dreidimensional aufgebauten Körpern.

Der Netzwerkmodus mußte etwas Federn lassen. Zwar ist der Unsinn verschwunden, daß ein Fahrer mit 320 km/h auf dem Tacho auf seinen Vordermann aufholt, der laut Geschwindigkeitsanzeige mit 340 km/h unterwegs ist, dafür können jetzt höchstens noch vier Piloten mitmischen. Quasi als Entschädigung kann jetzt auch auf Rechnern ohne Verbindung zur Außenwelt via horizontral geteiltem Splitscreen ein Duell



Michael Galuschka

SUPER

Was für eine Grafik! Welch ein Fahrgefühl! Die zwei bei einem Rennspiel mit Abstand wichtigsten Kriterien hat Graffiti, pardon, Milestone einfach perfekt hinbekommen. Die verschiedenen Straßenbeläge haben deutliche, gut nachvollziehbare Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Mit dem zur Strecke passenden, herrlich texturierten 3D-Boliden ist es ein leichtes, zentimetergenau an einer Felswand entlangzudriften, ohne sie zu touchieren. Vor allem aber die grandiose Optik macht richtig süchtig. Jeden Tag eine kleine Dosis Bleifuss 2, und schon bin ich mit mir und der Welt zufrieden. Zwar fordert die Pixelpracht logischerweise ihren Hardwarepreis, aber meiner Meinung nach ist der SVGA-Modus selbst bei Highcolor erstaunlich flott, wie ein kurzer Quercheck zu "Grand Prix 2" zeigt. Sicher hat der Schönling auch ein einige vermeidbare Schwächen, dennoch steht ganz klar fest: Bleifuss 2 löst seinen eigenen Vorfahren als Referenz bei den Arcade-Racern ab und kann wohl höchstens durch den eigenen Nachfolger vom Thron gestoßen werden.



FUHRPARK

Nebula

Sieht dem Honda NSX sehr ähnlich. Vierradantrieb, liegt sehr ruhig und satt auf der Straße, ist allerdings auch etwas träge und eignet sich deshalb eher für Strecken, die wenig scharfe Kurven aufweisen.



Spark

So eine Art Mazda MX-5 mit Hardtop, sehr wendig, reagiert prompt auf Lenkbewegungen. Obwohl nur mit Frontantrieb ausgerüstet, kommt er selbst auf Schnee halbwegs gut zurecht.



Radiance

Der klassische 911er Porsche ist dank des Heckantriebs ein richtiger Zappelphilipp. Giert nach Kurven, übersteuert jedoch sehr leicht, ist dafür aber auch auf den Geraden sehr schnell.

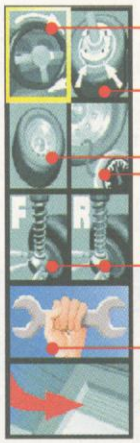


Horizon

Dem Toyota Supra nachgemacht. Ebenfalls Allrad, trotzdem etwas nervöser als der Nebula. Ideales Auto für Ägypten und andere kurvige Strecken ohne Asphaltbelag.



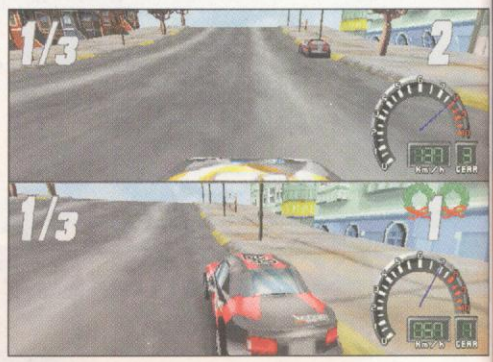
DIE WERKSTATT



– Lenkung: eine größere Zahl (rechts) erhöht den Lenkausschlag, macht den Wagen aber auch nervöser.
– Bremsen: Stellt ihr sie auf 5, packen sie fester zu, das Auto bricht dann allerdings auch leicht aus
– Reifentyp: Meistens sind Sommerreifen zwar die richtige Wahl, trotzdem aufpassen: mit den falschen Reifen ist ein Rennen nämlich schon so gut wie verloren
– Reifendruck: einfache Faustregel; je härter der Straßenbelag, umso höher (weiter rechts) sollte der Luftdruck sein
– Federn: Je härter die Federn sind, umso besser die Kurvenlage. Ist der Kurs recht bucklig, sollten sie jedoch mehr in Richtung weich (links) gestellt werden
– Speichern: Vergeßt ihr dies, sind die ganzen Einstellungen wieder futsch



Bei einem Flug immer darauf achten, daß die Räder beim Absprung gerade stehen

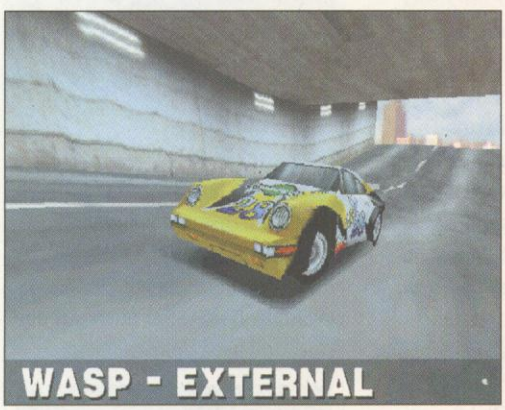


Der Splitscreen erinnert an alte "Lotus 2"-Zeiten, allerdings fehlt der Distanzmesser

HARDWARE

Modus:	empf. Rechner:
VGA/256 Farben	486/100
VGA/65000 Farben	Pentium 90
SVGA/256 Farben	Pentium 133
SVGA/65000 Farben	Pentium 200

gewagt werden. Beibehalten wurden neben dem Meisterschaftsmodus auch das "Single Race", also ein einzelnes Rennen auf einer (fast) beliebigen Strecke und der Kampf gegen die unerbittlich tickende Stoppuhr. Wer mag, kann hier die Anzahl der Runden auf "unendlich" stellen und so den Rest seines Lebens Bleifuß spielend verbringen. Neu sind dagegen verschiedene Wetterverhältnisse: Vor allem in England nebelt es oft, manchmal ist über eine Strecke bereits die Nacht hereingebrochen. Zurück zur Grafik. Möglich sind vier verschiedene Modi, VGA und SVGA, jeweils unter 256 oder 65000 Farben. Dazu kommen dann noch drei unterschiedliche Detailstufen, so daß auf jedem Rechner ab einem 486/66 das Renngeschehen flüssig abläuft. Bei unserer Testversion war übrigens außer ein paar Effekten keinerlei Soundkulisse enthalten, in der Endversion sorgen aber 8 Audiotracks und ein das Renngeschehen kommentierender Sprecher für stimmungsvolle Akustik. Die entsprechende Wertung liefern wir im nächsten Heft nach. *mg*



In der Wiederholung kann man sein Rennen nochmal begutachten, inklusive irrer Kamerawinkel



Nach dem Gewinn der Meisterschaft folgt dieses schicke Polygonbild



Sascha Gliss

SUPER

Im Rennen um den Titel "schönster Arcade-Racer" geht Bleifuß 2 (wie schon sein Vorgänger) klar als erster über die Ziellinie. Was hier an Grafik, Tempo und Action geboten wird, dürfte in nächster Zeit kaum zu toppen sein: Die Strecken begeistern mit ihrer verschwenderische Liebe zum Detail, die Motoren dröhnen und die Reifen quietschen, daß es eine wahre Freude ist; wer braucht da noch eine Playstation? Die Tuningoption wirkt auf den ersten Blick vielleicht aufgesetzt, spätestens in der zweiten Liga jedoch sind ohne aufgemotzte Schlitten keine Blumentöpfe mehr zu gewinnen: Die Computergegner fahren nämlich um Welten besser als in Bleifuß 1. Und doch konnte Milestones jüngstes Produkt mich nicht vollständig überzeugen: So wurde z.B. die Zahl der Spieler im Multiplayer-Mode auf vier reduziert, und im Fuhrpark befinden sich nur noch vier Boliden, von denen zwei sich verdammt ähnlich sind. Sei's drum: Bleifuß 2 ist die neue Referenz für actionlastige PC-Rasereien und darf in keiner Spielesammlung fehlen.

Name	**Bleifuß**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Milestone/Virgin
Niveau	schwer
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen			90

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		

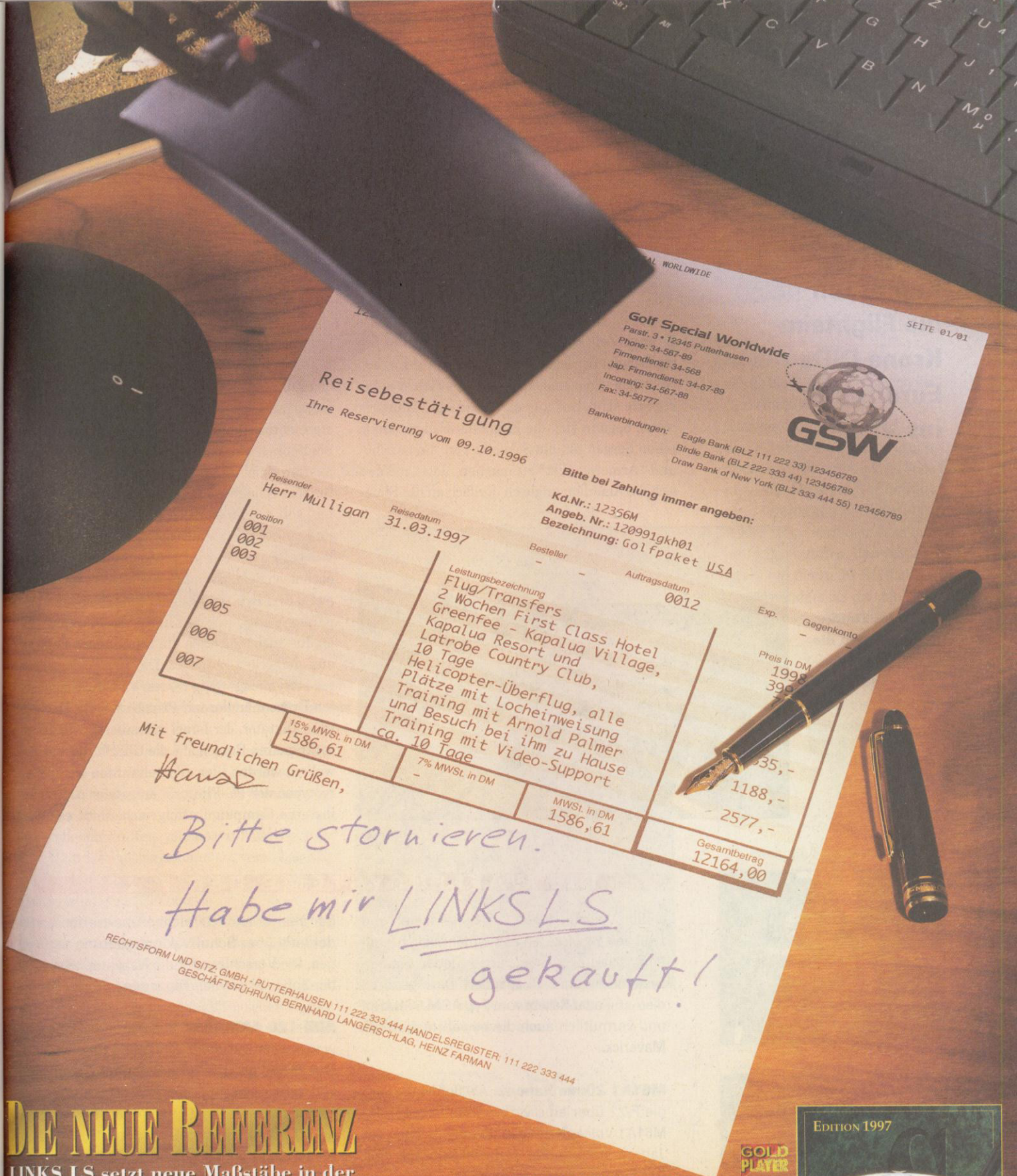
	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkoption

Grafik 90%
Sound . nicht voll testb.
Spielspaß

Solo	Multi
84%	87%

Demo auf

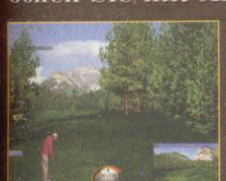


DIE NEUE REFERENZ

LINKS LS setzt neue Maßstäbe in der Sportsimulation:

- **Bis zu 16,7 Millionen Farben**
- **Auflösung bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten**
- **Mit 3 kompletten Kursen**
- **Turniere mit bis zu 8 Spielern**
- **Kompatibel mit allen LINKS SVGA-Golfkursen**

Golfen Sie mit Arnold Palmer!





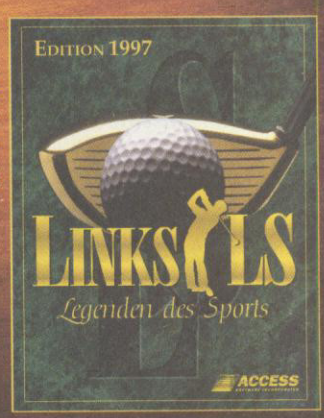
GOLD PLAYER

PC PLAYER 10/96 5/5

„Daran dürfte die Konkurrenz ein paar Jahre zu knabbern haben: LINKS LS ist die neue Golf-Referenz."

PC GAMES 10/96 94%

„LINKS LS sieht alles, kann alles, weiß alles ..."



ACCESS SOFTWARE INCORPORATED

EIDOS INTERACTIVE

Win '95 Voll kompatibel mit MS-DOS

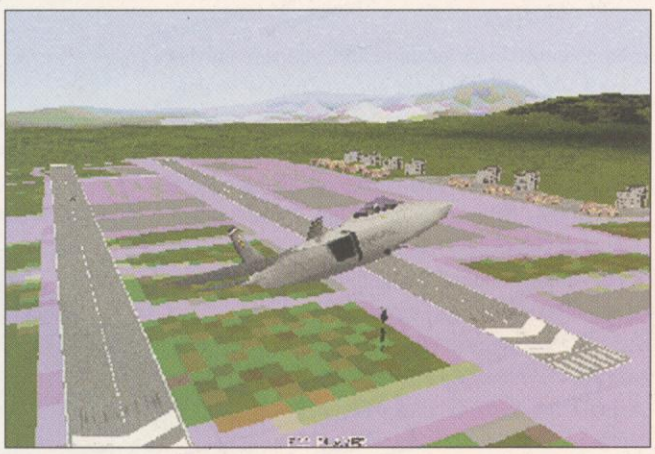
Software © 1996 Access Software Ltd. All rights reserved. The image of Big Bertha on the front is used with permission of Callaway Golf. Big Bertha is a registered trademark of Callaway Golf. TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation. Licensed to EIDOS INTERACTIVE, Leverkusenstr. 54, 22761 Hamburg

F 22 LIGHT
Außen hui, in

Mit F22 nimmt Novalogic im Kampf um die Flightsim-Krone DIDs Eurofighter ins Visier.

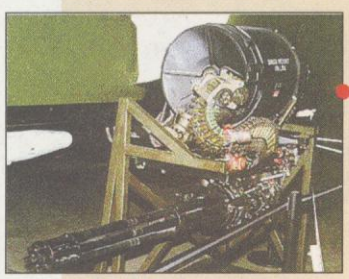
Lange Zeit war es verdächtig ruhig um die Erfinder der legendären "Voxelspace"-Engine. Nachdem vor knapp einem Jahr der leicht angestaubte "Hokum" aus den Novalogic Hangars rollte, begann sich die Flightsim-Fangemeinde schon Sorgen um die Schöpfer von "Comanche" und "Armored Fist" zu machen. Jetzt melden sich die Amerikaner gleich dreifach an der Simulationsfront zurück. Ihr Arsenal: "Armored Fist 2", "Comanche 3" und der Dauerbrenner unter den Zukunftsjägern, die "F22 Lightning II". Als erstes Mitglied dieser Troika läßt Novalogic jetzt die Lightning auf darbende Joystick-Piloten los. Schließlich ruhen auf dem für DOS programmierten Spiel im Hause Novalogic große Erwartungen: Keinen geringeren als DIDs "Eurofighter" soll der amerikanische Zukunftsjäger als Referenzsimulation ablösen.

Wie bei Flightsims inzwischen üblich, erwarten euch nach dem (recht dürftigen) Intro im Hauptmenü drei Betätigungsfelder: Multiplayer, Campaigns und Quick Missions. Im Kampagnen-Modus sucht ihr Euch ein schmissiges Callsign aus, und schon geht's los. Die vier Feldzüge bieten storymäßig wenig Neues: Vom durchgeknallten Drogenhändler mit Privatluftwaffe über den irren Diktator, der Israel ausradieren will, bis zu reaktionären Russen, die die UdSSR reetablieren wollen, werden hier alle bekannten Feind-Stereotypen der PC-Fliegerei aufgefahren. Beendet ihr eine Campaign erfolgreich, setzt es einen



Im Tiefflug wirken die Bodentexturen reichlich pixelig

DIE WAFFENSYSTEME DER F-22







Neben verschiedenen Luft-Luft-Raketen und zwei neu entwickelten Luft-Boden-Waffen, werden nach und nach auch bestehende Waffensysteme für die F-22 adaptiert. Dazu gehören die Anti-Radar-Rakete vom Typ AGM-88 HARM und vermutlich auch die bewährte AGM-65 Maverick.

M61A1 20mm Kanone: Als Bordwaffe wird die F-22 über eine verbesserte Version der M61A1 Vulcan verfügen. Diese aus den 50er Jahren stammende Waffe beruht auf dem Gatling-Konzept, das bedeutet, daß sechs Läufe an der Patronenkammer vorbei um eine gemeinsame Achse rotieren. Die verbesserte und leichtere Version hat eine Kadenz von 6.600 Schuß pro Minute.

AIM-9X Sidewinder (ASRAAM): Der offizielle Nachfolger der Sidewinder-Serie jagt im Moment nur auf dem Papier hinter den Feinden her. Konkrete Daten oder Informationen liegen noch nicht vor. Sie wird ihren Vorgänger aber in aller Bereichen übertreffen und definitiv über Schubvektorsteuerung verfügen. Die Vorschläge für die Nahkampf-Rakete der Zukunft kommen sogar aus Europa.

AIM-120 AMRAAM: Mittelstrecken-Luftabwehrrakete mit einer effektiven Reichweite von 20 Meilen. Ihre "Fire & Forget"-Tauglichkeit gibt nicht nur der F-22 ein enormes Angriffspotential bei Luftangriffen. Eine einzige AMRAAM kostet den amerikanischen Steuerzahler übrigens 386.000 US Dollar.

JDAM (Joint Direct Attack Munitions): Die 1000 Pfund schwere Submunitionsbombe ist die im Moment einzige Bodenangriffswaffe der F-22. Sie enthält entweder infrarot oder akustisch gelenkte Minibomben, die über dem Ziel abgeworfen werden. Die Bombe selbst verfügt über einen GPS (Global Positioning System) Lenksystem, das in der endgültigen Version aus Kostengründen eventuell durch einen IIR (Imaging Infrared) Suchkopf ersetzt wird.

TNING II
i, innen pfui?

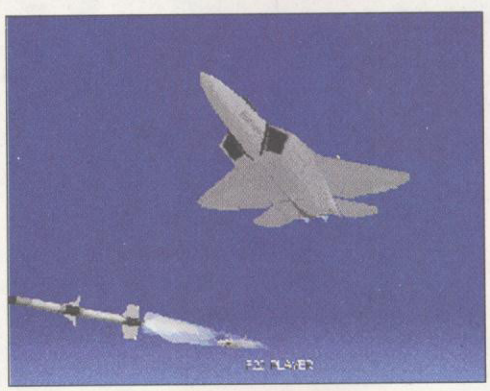




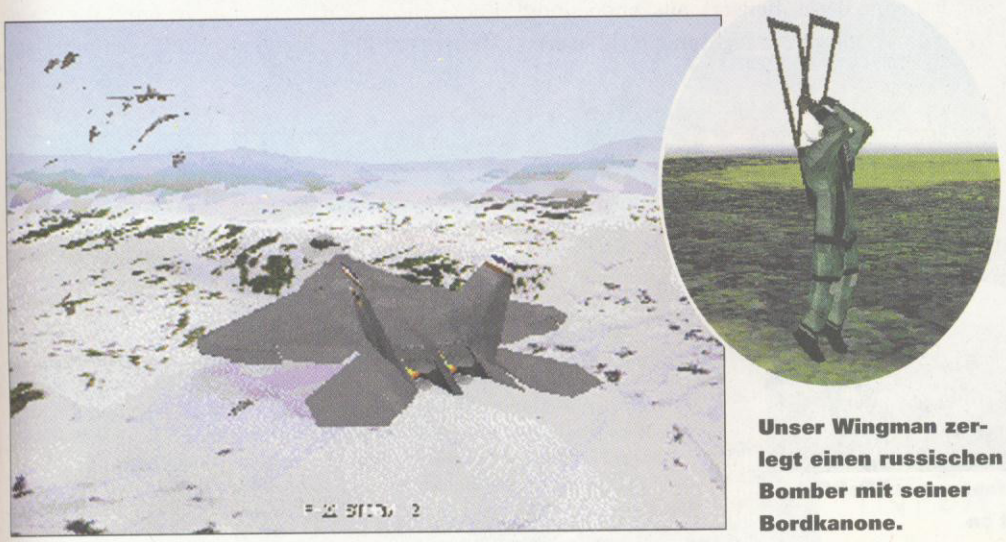
Eine Staffel vorwitziger Fulcrums fliegt in ihr Verderben...

Orden vom Oberkommando, und schon geht's weiter zum nächsten Feldzug. Cutscenes, oder detaillierte Missionbriefings gibt es ebensowenig wie einen Waffenscreen: Ihr müßt euch mit den vorgegebenen Waffensystemen zufriedengeben. Einmal im Cockpit angekommen, verwöhnt F22 des Spielers Auge mit einigen der schönsten Landschaften seit "EF2000".

Kurioserweise basiert die in F22 eingesetzte Grafikengine erstmals nicht auf den Voxelspace-Routinen, sondern – ganz traditionell – auf einer rein polygonalen Umgebung. Und die kann sich dank fotorealistischer Texturen wirklich sehen lassen: In kühleren Regionen gibt es schneebedeckte



Missile Launch! Die AMRAAMs sehen eher nach Sparrows aus.



Unser Wingman zerlegt einen russischen Bomber mit seiner Bordkanone.

F-22-LIGHTNING

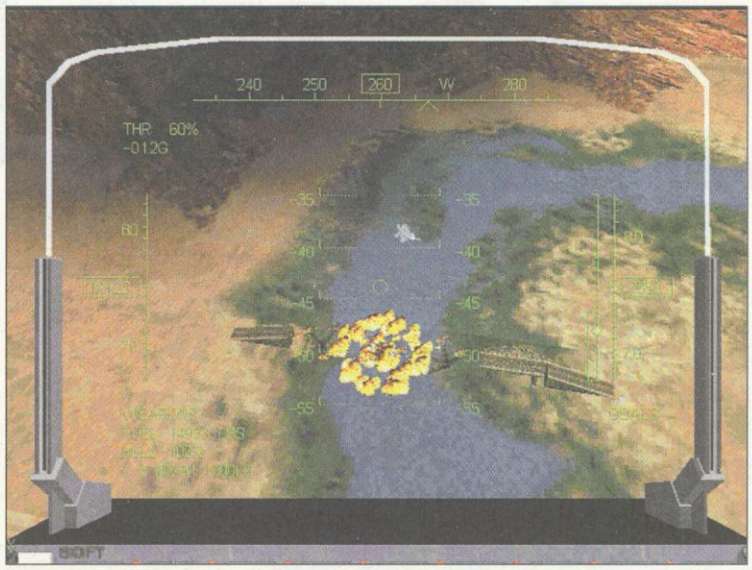
Als direkter Nachfolger der F-15 wurde die F-22 hauptsächlich für Luftkämpfe konzipiert. Allerdings wird die Lightning, ähnlich wie die F-15E Strike Eagle auch Bodenangriffe durchführen können. Als das erste Serienflugzeug überhaupt, wird sie über Vektordüsen verfügen. Das Verfahren erlaubt es, den Abgasstrahl um bis zu 20 Grad abzulenken. Anders als die deutsch-amerikanische Koproduktion X-



31, kann die F-22, wie auch die Su-37, den Strahl nur in einer Achse umlenken. Da bei der Konstruktion auch eine geringe Radarsignatur gefordert wurde, werden alle Waffen in internen Schächten mitgeführt. Zwar stehen auch vier Hardpoints unter den Flügeln zur Verfügung, an denen jedoch (laut Jane's) nur externe Tanks befestigt werden können. Im Moment befindet sich das Programm noch in der Testphase. Erste Flüge von endgültigen Produktionsmaschinen sind für Mai 1997 vorgesehen. Auf PCs fliegt der Vogel freilich schon seit geraumer Zeit: Fast jede Flightsim mit Future-Touch ließ uns bereits lange vor Lockheeds Testpiloten mit dem Wunderding aufsteigen. Zu den bekannteren Programmen mit F22-Beteiligung gehören: "T.F.X.", "Strike Commander" und "Jane's ATF".



Fliegt ihr in dieser Höhe ohne Radar, entdecken euch die SAMs erst sehr spät.



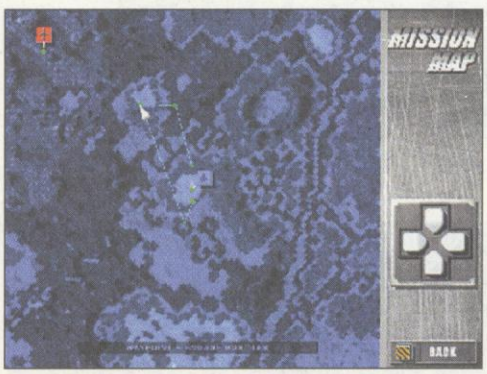
Bridge over troubled water: Selbst Bodenziele sind vor der F22 nicht sicher.

P-38-LIGHTNING

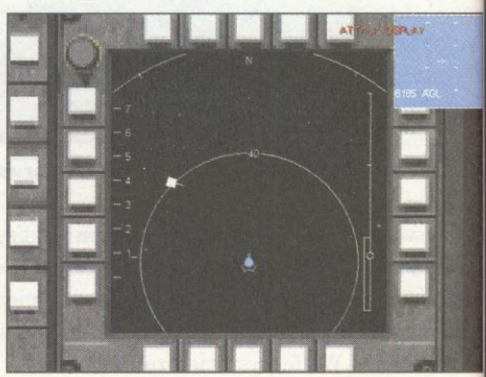
Der namentliche Vorgänger der F-22 war die ebenfalls von Lockheed gebaute P-38. Sie war der einzige amerikanische WK II-Jäger, der vor dem Ausbruch des Krieges entwickelte wurde und bei Kriegsende noch immer



im Dienst war. Die zahlreichen Versionen bewährten sich in allen Zonen, in denen die Amerikaner anzutreffen waren. Zu den Aufgaben der P-38 gehörten Bomber, Jäger-, Geleitschutz-, Aufklärungs- und Raketeneinsätze.



Eure eigenen Waypoints könnt ihr leider nicht setzen.



Das Attack-MFD: Hier gibt's Infos zu potentiellen Zielen und euren Bordwaffen

Berggipfel zu bewundern, in Thailand breiten sich unter euch riesige Regenwälder aus. Die F22 wurde ebenfalls mit viel Liebe zum Detail gestaltet, so bewegen sich z.B. die Klappen und Ruder entsprechend eurer Flugmanöver, und die metallene Außenhaut glitzert realistisch im Sonnenlicht. Die gegnerischen Maschinen allerdings müssen ohne derlei Beiwerk auskommen und sehen im Vergleich zur Lightning recht spartanisch aus. Apropos Feinde: Im Gegensatz zu EF2000 befinden sich in den ausgedehnten Einsatzgebieten jeweils nur Flugzeuge und Bodenobjekte, die direkt mit eurer Mission zu tun haben. Zu entdecken gibt es hier also nicht allzu viel. Durch die Auslegung der F22 als BVR- (Beyond Visual Range) Abfangjäger kommt es also recht häufig vor, daß ihr eure Mission in kürzester Zeit abschließt, ohne auch nur einen



Red Heat: Als Gegner bieten sich fast ausschließlich Maschinen der ehemaligen UdSSR an



Claudius Brunnecker

GUT

Ginge es allein um die Grafik, wäre F-22 nicht nur der Jäger der Zukunft, sondern auch die Simulation der Zukunft. Selbst "EF 2000" sieht gegen Novalogics ATF-Version alt aus. Leider verhindert der (leider) authentische Waffenmangel größere Abwechslung bei den Missionen, obwohl mit vier Feldzügen für genügend Quantität gesorgt wurde. Besonders Bodenangriffe leiden ausgesprochen stark unter diesem Manko. Der Abwurf eines einzigen Bombentyps und das gänzliche Fehlen von Luft/Boden-Raketen wie der Maverick, wirken sich leider stärker als erwartet auf den Spielspaß aus. Einige Schönheitsfehler stießen mir besonders übel auf: Die Waffen fallen alle aus einem Schacht, anstatt aus drei verschiedenen - das mag ich mir ja noch gefallen lassen - aber daß die Sonne verschwindet, sobald der Pilot über der Wolkendecke fliegt, verwundert dann doch etwas. Trotz allem ist "F-22 Lightning II" eine Empfehlung mit Nachbrenner an all diejenigen, die schon "Jane's ATF" und "U.S. Navy Fighter" verschlungen haben.

kaune, dalheimer, hackethal und partner, köln

INFOGRAMES ENTERTAINMENT präsentiert

kaune, dattheimer, hackenthal und partner, köln

Du bist Jagdpilot gegen Kesh Rans´ Kampfgeschwader in den unwirklichen Schluchten des Mars, als eine völlig neue Gefahr aus der unendlichen Tiefe des Alls die Zukunft des gesamten Universums zu vernichten droht.



8 bizarre 3D-Welten



Eine unerbittliche Schlacht



Unglaubliche Gegner



Atemberaubende Geschwindigkeit



Geschicklichkeit



stay alive.

SOLAR CRUSADE



Im guten Fachhandel erhältlich

INFOGRAMES ENTERTAINMENT

Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 · 50670 Köln

Windows 95

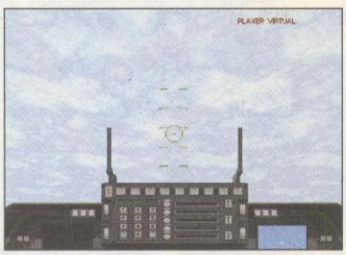
CD-i
PC
CD ROM



Cleared for Takeoff. Auf zu neueun Heldentaten...



Die F 16 "Fighting Falcons" fliegen erfreulicherweise (fast) immer auf eurer Seite.



Das berühmte 360° Halsgelenk im Virtual Cockpit.

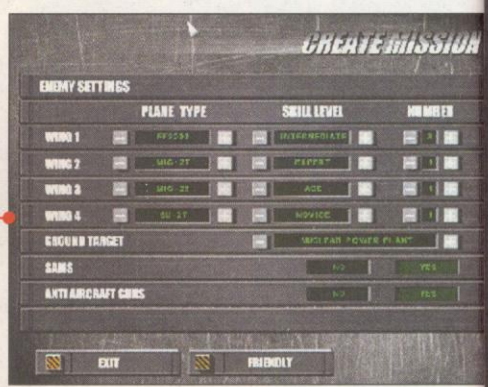
SCHNITZER

Hier eine kleine Auswahl der zahlreichen Schönheitsfehler der von uns getesteten Version von "F22":

- In den Außenansichten aller Fremdflugzeuge fehlen die Triebwerksgeräusche.
- Euer Autopilot läßt die Lightning "stallen".
- Euer Wingman weigert sich zu landen, auch wenn ihr schon lange am Boden seid.
- Das Programm informiert euch nicht über eure Beförderungen.
- Sobald ihr über den Wolken fliegt, verschwindet die Sonne vom Bildschirm.

Gegner zu Gesicht bekommen zu haben. Geht es jedoch gegen Bodenziele, sieht die Sache schon anders aus: Da die F22 lediglich über freifallende Bomben verfügt, müßt ihr euch euren Zielen bis auf wenige Meilen nähern, um einen erfolgreichen Bombing Run durchzuführen.

Wem eine komplette Campaign zu stressig ist, der greift auf die "Quick Mission"-Option zurück. Hier könnt ihr alle 29 Kampagnen-Missionen einzeln anwählen oder euch in den fünf "Quick-Missions" mit der Bedienung der F22 vertraut machen. Habt ihr bereits alle Aufträge durchgezockt, läßt euch der **Mission-Builder** freie Hand beim Design eigener Einsätze. Die Multiplayer-Option schließlich unterstützt neben "Direct Connenct" und Modemverbindung auch IPX-Netzwerke, über die ihr euch mit bis zu sieben Gleichgesinnten verbinden lassen könnt. Neben der klassischen Deatchmatch-Variante könnt ihr Multiplayer-Missionen natürlich auch im Coop-Mode spielen; hier stehen alle menschlichen Piloten auf der selben Seite. Die Bedingungen für Multiplayer-Kämpfe werden übrigens ganz demokratisch nach dem Mehrheitsprinzip festgelegt: Jeder Teilnehmer gibt seine Wüsche bezüglich Einsatzgebiet, Waffenvorrat, etc. an, und die Rechner zählen die Abstimmung aus. F22 wartet mit drei Auflösungsmodi und drei Detailoptionen auf, mit deren Hilfe ihr das Spiel an eure Rechnerkonfiguration anpassen könnt. Neben der beeindruckenden SVGA-Option steht euch klassisches VGA und eine Mid-Res-Auflösung in 400 mal 300 Pixeln zur Verfügung. *sg*



Per Mausklick basteln wir uns eine neue Mission.



Sascha Gliss

GUT

Auf den ersten Blick protzt "F22" mit (fast) fotorealistischen Welten, einem exzellentes Fluggefühl und ansprechender Präsentation. Haben sich die ersten Begeisterungsstürme gelegt, entpuppt sich die Lightning II aber als Langweiler inklusive grober Schnitzer im Detail. Die vier Campaigns präsentieren sich lieblos, ohne jeglichen Cutscenes. Ein Bewaffnungsscreen fehlt ebenso wie ein Object-Viewer oder eine Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad nach Gusto einzustellen. Die F22-Welten sehen zwar atemberaubend aus, wirken aber völlig steril, da sich in ihnen nur Objekte befinden, die unmittelbar mit unserer Mission zu tun haben. Erschwerend kommt hinzu, daß die F22 zu "gut" ist, um eine echte Herausforderung für den PC-Kampfflieger darzustellen: Die meisten Gefechte spielen sich im BVR-Bereich ab, Dogfights haben Seltenheitswert. Grund für mein freundliches Gesicht ist der Netzwerkmodus, denn hier läuft F22 zu Höchstform auf: Im Campaign-Modus jedoch stürzt die Lightning im Vergleich zum "Eurofighter" gnadenlos ab.

Name	**F-22-Lightning**
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Novalogic/Electronic Arts
Niveau	mittel
Preis	100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		100	
empfohlen			133

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔	✔	✔

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound		✔	

System	DOS
Festplatte belegt	17,9-41,6 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus, Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-)Modem

Grafik **84%**

Sound **56%**

Spielspaß

Solo	Multi
75%	79%

KOLBERG v. KRENSKI

GET READY TO SURVIVE

DOMINION

DIE NEUE GENERATION DER ACTION-STRATGIE-SPIELE



DATE OF IMPACT

25.11.1996 - 08:30.00







[WINDOWS 95, DIRECTX - TOPGUN-TECHNOLOGIE]

[AUFLÖSUNGEN VON 640 x 480 BIS 1280 x 1024, TAUSENDE VON FARBEN]

[25 MEGA-MISSIONEN UND LEVEL-EDITOR]

[BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK ODER ÜBER INTERNET]

VISIT US AT HTTP://WWW.BMGINTERACTIVE.DE

7th LEVEL

WINDOWS 95 CD-ROM

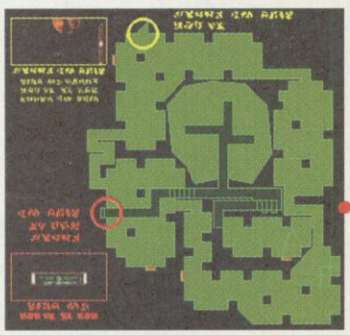
IM VERTRIEB VON:

BMG INTERACTIVE

Internet: http://www.bungie.com

MARATHON 2

Der Mac-Kult jetzt auch für Win95: SciFi-Actionadventure von Bungie



Einsatzplanung an einem der Stationsterminals



Aufwendige Kampfszenen mit den Pfhor; links der Radar, Feinde leuchten rot

Der Austausch von Spielen zwischen PC- und Applewelt gleicht einer Einbahnstraße: Während die Hersteller IBM-kompatibler Programme ihre Werke immer öfter für den Mac umsetzen, haben Produkte aus der Gegenrichtung fast schon den Seltenheitswert von Geisterfahrern. Mit „Marathon 2" findet jetzt ein Programm seinen Weg in fremde Rechnerwelten, das unter den Apfelmännchen als der Kult schlechthin gilt: Dieser zweite Teil der „Marathon"-Serie von Bungie Software, im Untertitel „Durandal" genannt, treibt Besitzern mit dem Obstlogo auf der Hardware allein schon bei Namensnennung Tränen der Rührung in die Augen. Das Programm hat den gleichen Status wie bei PC-Usern die Werke von id Software. Hauptgrund für den Kult ist die ausgefeilte Atmosphäre im Spiel: Mitten im jahrhundertelangen Kampf der Erdlinge gegen die dreiäugigen außerirdischen Pfhor erwacht der Held nach langer Zeit im Tiefschlaf auf einem Raumschiff der Aliens, wird auf den feindlichen Planeten gebeamt und bekommt dort per Funk von Vorgesetzten den ersten Auftrag: Ein Gebäude muß gesprengt werden. Alles weitere ergibt sich von selbst. Schon auf den ersten Blick wirkt "Marathon 2" wie das Geschwisterchen von Origins "CyberMage". Grafikstil und Szenario sind jeweils Mischungen aus Fantasy, SciFi und den Cyberspace-Storys von William Gibson. Auch das Gameplay deckt sich weitgehend: Im Vordergrund steht jedesmal eindeutig die Action, erst in zweiter Linie spielen Adventure-Puzzles eine Rolle. Soweit alles bekannt, aber "Marathon 2" bietet einige interessante Ansätze: Die Welt wirkt lebendiger als in den meisten PC-Spielen, weil sich um den Spieler herum allerhand tut. So ist es durchaus beeindruckend, wenn sich in brenzligen Situtationen Helfer aus dem Orbit, die sogenannten BOBs, auf den Planeten beamen und dem Spieler gegen die Aliens helfen oder sich Schlachten liefern, in die der Spieler nicht eingreifen muß, sondern sich im Gegenteil lieber aus dem Geschehen heraushält. Recht entscheidend sind z.B. sogenannte **Terminals**: Auf diese Computer kann der Spieler zugreifen und wichtige Infos aus den Archiven der Aliens abfragen, erhält Anweisungen von seinen Arbeitgebern im Orbit und erfährt viel über die jeweiligen Planeten. Technisch präsentiert sich das Programm praktisch genauso wie auf dem Mac, grafische Unterschiede sind fast nicht festzustellen. Die Räumlichkeiten sind dreidimensional, während Personen und Monster aus spärlich animierten Bitmaps bestehen. Auf die Dauer sehr nervig ist das langsame Tempo des Protagonisten, der sich bewegt, als hätte er Valium geschluckt. Sprachausgabe ist eher selten, die meisten Infos bekommt der Spieler über die Terminals in Schriftform geboten. *ste*



In Marathon geht es häufig unter Wasser, hier wird der Held angegriffen



Peter Steinlechner

GEHT SO

Eigentlich wollte ich mir das Lästern über Macs verkneifen, aber die Versuchung ist einfach zu groß: Was ist an Bungies Sproß so toll, daß ganze Heerscharen von Layoutern und Werbegrafikern beim Stichwort "Marathon" in Verzückung geraten? Zwangsläufig drängt sich der Gedanke auf, daß ebenso, wie unter den Blinden der Einäugige König ist, ein mittelprächtiges Mac-Spiel (das noch dazu die scheinbar übermächtige PC-Konkurrenz bislang ausschloß) Balsam auf der von schrumpfender Bedeutung ihrer Lieblingskiste geplagten Apple-Seelen bedeutet. Von aktuellen 3D-Grafikorgien verwöhnte PC-Besitzern entfleucht beim Anblick der "Marathon"-Welt höchstens ein müdes Lächeln. Wer Programme dieser Richtung mag, hat längst "CyberMage" durchgespielt und will sicher nicht freiwillig in den sauren Apfel beißen. Auf der Habenseite verbucht das Geschehen um die Pfhor-Kriege lediglich seine überdurchschnittlich spannende und packende Handlung sowie die packende Atmosphäre.

Name	**Marathon 2**
Genre	Action/Adventure
Hersteller	Bungie Software
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

Grafik **52%**

Sound **46%**

Spielspaß

Solo	Multi
58%	60%

Demo auf

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Deutsche Version **nur DM 89,99**

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM

AH-64 Longbow	DV 79,99
AH-64 Missiondisk	DV i. V.
Anvil of Dawn	DV 69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	**DV 69,99**
Baku Baku	DA 54,99
Baphomets Fluch	**DV 69,99**
Battle Isle 3	**DV 39,99**
Bleifuß	DV 49,99
Bleifuß 2	DV x54,99
Boong	DV 49,99
Botsoccer	DV 54,99
Caesar 2	DV 74,99
Civilization 2	DV 79,99
Civil War General	**DV 79,99**

CD-ROM

Flugsimulator 6.0	EV x99,99
Formula One Gr. Prix 2	**DV 89,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Gene Maschine	DV 69,99
Gene Wars	**DV 79,99**
Golden Gate Killer	**DV 69,99**
Hard Line	**DV 59,99**
Hind-Kampfhubschr.	**DV 74,99**
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
IM1A2 - Abrams	DV 89,99
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lands of Lore 2	DA x89,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Creep Night - Flipper	DA i. V.
Cronicle o. t. Sword	DV 74,99
Crusader No Regret	**DV 64,99**
Cyberia 2	DV 69,99
Daggerfall	**DV 69,99**
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DV 39,99**
Dawn i.t. Damps	DV x69,99
Daytona USA	DV x69,99
Deadline	DV 39,99
Lighthouse	**DV 79,99**
Links LS-Golf	DA 89,99
Manic Karts	DA 29,99
Martini Racing	DV 24,99
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 6	**DV 79,99**
Mega Race 2	**DV 54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV 74,99**
Monster Truck	DV x69,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed Edition	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99

Unsere MEGA-Knüller

lieferbar ab November:

Bleifuß 2	**DV**	**54,99**
Daytona USA	**DV**	**69,99**
Destruction Derby 2	**DV**	**69,99**
Discworld 2	**DV**	**74,99**
Flottenmanöver	**DV**	**69,99**
Orionburger	**DV**	**69,99**
Risiko	**DV**	**69,99**
Schleichfahrt	**DV**	**69,99**
Sega Rallay	**DV**	**69,99**
Tomb Raider	**DV**	**59,99**
Toonstruck	**DV**	**69,99**

!!Unbedingt vorbestellen!!

Der Produzent	DV 74,99
Die große Schlacht in den Ardennen	DV 69,99
Die Hard Trilogy	DV 74,99
Destruction Derby 2	DV x69,99
Diabolo	**DVx79,99**
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,50
Die Siedler 2 DATA	**DV i.V.**
Discworld	DV 74,99
Discworld 2	DV x74,99
Dungeon Keeper	DV x74,99
Earth Siege 2	DV 79,99
NHL Hockey 97	DV x74,99
Normality	DV 74,99
Olympic Soccer	DA 67,99
Orionburger	DV x69,99
Pandora Akte	DV x74,99
Panzer Dragon	DV x69,99
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Phantasmagoria 2	DV i.V.
Pole Position	DV 69,99
Powerplay Hockey	DA x59,99
Pray for Death	DV x39,99

Händleranfragen erwünscht!

Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	DV 69,99
F1 Manager	DV 69,99
Fantasy General	DV 69,99
Fifa Soccer 96	DV 59,99
Firefight	DA 59,99
Flottenmanöver	DV x69,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Realms o. f. Haunting	DV i. V.
Rebel Assault 2	DV 79,99
Riddle of Master LU	DV 74,99
Ripper	DV 79,99
Risiko	DV x69,99
Road Rash	DV x59,99

Unsere Hit`s!

BAPHOMETS FLUCH
Deutsche Version
DM 69,99





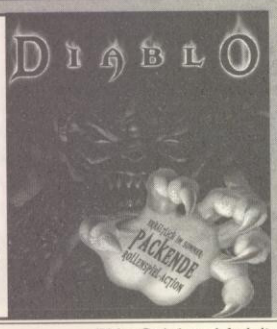
DAGGER FALL
Ab ca. Mitte Oktober!
Deutsche Version
DM 69,99

Bundes Liga 97 Manager
Deutsche Version
DM 74,99



DIE Pandora AKTE
Deutsche Version
DM 74,99

DIABOLO
Deutsche Version
DM 79,99



CD-ROM

Schlacht von Waterloo	**DV 69,99**
Schleichfahrt	DV x69,99
Sega Rallay	DV x69,99
Shannara	DV 69,99
Sherlock Holmes 2	**DV 74,99**
Silent Hunter	DV 69,99
Sonic	**DA 49,99**
Space Hulk 2	DA 79,99
SPUD	DV 64,99
Star Trek Warrior Set	DV 64,99
Stonekeep	DV 49,99
S.T.O.R.M.	DV x79,99
Syndicate 2 / Wars	**DV 79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	**DV 69,99**
The Dig	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DV 74,99**
Tomb Raider	**DVx59,99**
Toonstruck	DV x69,99
Ultra Pack 2	DV 79,99
Virtua Fighter	DA 74,99
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	DV 24,99
Wing Commander 4	DV 79,99
Win Skat	DV 34,99
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zorck Nemesis	**DVx84,99**
"Z"	**DV 74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	DV 34,99
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Bioforge	DV 29,99
Bundesl. Manager 2.0	DV 19,99
Christoph Columbus	DV 19,99
Creature Shock	DV 19,99
Das schwarze Auge 1	DV 24,99
Das schwarze Auge 2	DV 24,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Der Reeder	DV 19,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dungeon Master 2	DV 39,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Eishockey Manager	DV 19,99
Fade to Black	DV 29,99
Fifa Soccer 95	DV 29,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Höhlenwelt Saga	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Jagged Alliance	DV 29,99
Kings Quest 7	DV 39,99
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	DV 29,99
Lost Eden	DV x19,99
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	DV 24,99
Monkey Island 2	DV 24,99
NHL Hockey 95	DA 29,99
Outpost 1.5	DV 34,99
Pizza Connection	DV 19,99
Police Quest 4	DV 19,99
Privateer + Data	DA 29,99
Rayman	DV 39,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rise of the Robots 2	DA 39,99
Rüsselsheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99

Weitere Angebote

Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	DV 34,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command. + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	DV 29,99
Ultima Underworld 1 + 2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
WWF 2	DA 39,99
X - Wing Comp.	DV 29,99

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel

Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1+2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
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 System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

Probleme?

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

Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr

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

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



NECRODOME

Shareware

Brot und Spiele: Action pur für virtuelle Gladiatoren von Raven und SSI



Feuer frei: Action vor dem Hintergrund altertümlicher Tempelanlagen



SciFi-Arena: Outfit und Stimmung richtet sich nach den örtlichen Gegebenheiten

Gladiatorenkämpfe sind seit jeher ein dankbares Szenario für Actionprogramme: Überschaubare Spielfläche ohne aufwendiges Umland, die Anwesenheit von vielen brutalen Zeitgenossen muß nicht großartig durch irgendwelche störenden Hintergrundgeschichten erklärt werden und außerdem läßt sich das ganze halbwegs glaubwürdig als sportives Spektakel verkaufen, in dem moralische Bedenken keine größere Rolle spielen. In "Necrodome" sind es die nach Belustigung gierenden Massen einer postapokalyptischen Welt, die ihre Helden zu immer brutaleren Exzessen antreiben und schließlich riesige Arenen mit zahlreichen Anhöhen, Fallgruben und Hindernissen bauen. Dort treten die Recken mit waffenstrotzenden Panzerfahrzeugen gegeneinander an. "Necrodome" ist eine Zusammenarbeit von SSI und Raven Software, die bereits Titel wie "Hexen" auf id-Software-Grafik-Engines entwickelten. An diese Programme wird hier angeknüpft, "Necrodome" ist keine ernstgemeinte Panzersimulation, sondern 3D-Action pur. Nur die Panzer steuern sich nicht wie Autos, vielmehr muß man auf die Besonderheiten einer Kettenlenkung Rücksicht nehmen, sprich: Wenn es rückwärts und nach links gehen soll, muß der Mann am Steuer die rechte Kette ansprechen. Erfordert etwas Eingewöhnung, ist aber nach einer halben Stunde kein Problem mehr. Kommt der Tank durch enge Passagen nicht hindurch, so verläßt der Spieler per Knopfdruck sein Fahrzeug und **marschiert zu Fuß** weiter, ist aber längst nicht mehr so gut vor den Geschossen der Gegner geschützt. Gleiches gilt, falls der Panzer zerstört wird: Erst geht es per Pedes weiter, dann kann man – falls vorhanden – in einen neuen einsteigen. Die Umgebung sieht der Spieler wahlweise aus der klassischen Erste-Personen-Perspektive oder aus einer schwenkbaren Kamera von schräg oben. Obwohl die Missionen auf reine Gemetzel hinauslaufen, muß der Spieler bestimmte Vorgaben erledigen, etwa Schalter umlegen. Ansonsten spielt sich das Programm wie die bekannten 3D-Shooter, von der Steuerung über die Waffenauswahl bis zu den Menüs folgt man den Standards. "Necrodome" läuft nur unter Win95. Wir haben die Shareware-Version getestet. Das fertige Programm erscheint Ende Oktober und bietet neben zusätzlichen Leveln auch HiRes-Grafiken. Eine Besonderheit bietet der Netzwerkmodus, in dem bis zu vier Teams aus jeweils zwei Spielern gegeneinander antreten: Die beiden sitzen im selben Fahrzeug, einer lenkt und feuert mit den Hauptwaffen, der andere bedient den kleinen Geschützturm. *ste*

Aussteiger: Der Held verläßt den Panzer und stapft zu Fuß durch den Schnee



Peter Steinlechner

GEHT SO

Irgendwann würde ich gerne mal sehen, was Raven mit einer richtig guten und zeitgemäßen Grafikengine anstellt. Von "Hexen" bis jetzt "Necrodome": Wenn der Spielspaß nicht so ganz rüberkommt, kann die Schuld auch immer auf die unzureichende Technik zurückgeführt werden. Das gilt wieder einmal in diesem aktuellen Release: Von einem Actionspiel derart renomierter Hersteller hätte ich etwas mehr erwartet, zumal das Programm erst ab Pentiums läuft und eigentlich auch Vorteile der DirektX/Win95-Umgebung nutzen sollte. Das liegt nicht nur daran, daß es bislang nur die VGA-Version gibt, sondern auch an den vielen verwendeten Bitmap-Grafiken, eher tristen Hintergründen und unspektakulären Explosionen; irgendwie sieht das alles nicht ganz up-to-date aus. Ansonsten bekommen Actionfreunde hier konventionelle und etwas uninspirierte Unterhaltung von nur leicht überdurchschnittlicher Qualität geboten: Grundsolide, aber ohne die üblichen makabren bis geschmacklosen Gags wäre das Ganze ziemlich langweilig.

Name	**Necrodome**
Genre	Action
Hersteller	SSI/Raven
Niveau	einstellbar
Preis	ca. ?? Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	16 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

Grafik **65%**
Sound **69%**
Spielspaß

Solo	Multi
57%	60%

Demo auf

FANPRO SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) - Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

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, * = bei Drucklegung nicht erschienen

Importspiele

IBM DISKETTE:
Metal & Lace US 84.00
IBM CD-ROM:
1830 US 89.00
America 1861 - 1865 Master Player Edition (d. bekannte Spiel v. Empire mit besserer Graphik u. neuen Szenarios u. Strategiebuch) US 109.00
Arena Deluxe US 109.00
Blood Bowl US 49.00
Battleground Ardennes US 99.00
Battleground Gettysburg US 99.00
Battleground Waterloo US 109.00
Battleground Shiloh US 99.00
Close Combat US 99.00
Cyberdillo US 89.00
Dragonheart US 69.00
Elk Moon Murder US 89.00
Harpoon I Classics (mit allen Battlesets, Editor, Designer) US 39.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor) 99.00
Knights of Xenthar US 99.00
Lost Treasures of InfocomUS 99.00
New Horizons US 99.00
Offensive US 109.00
Operation Crusader US 109.00
Prince of Persia Collection US 59.00
Stalingrad US 109.00
Steel Panther Scenarios US 49.00
Power Dolls (Megatech) US 89.00
Romance of the three Kingdoms IV (von KOE!!!) US 99.00
Total Mania US 99.00
Wizardry Gold US (WIN 95) 89.00

Electronic Arts Doppelpacks (DA):
Wing Comm. II/Hi Octane 39.00
Space Hulk/System Shock 39.00

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, Burning Steel III, Western Front. US-Version. CD-ROM. nur 99.00
Aces Collection
Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Barion, Aviation Pioneers 69.00
Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00
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 nur109.00
Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale. zusammen DM 119.00
AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan. US-Version, nur auf CD-ROM 89.00
Treasure Pack Great Naval
Great Naval Battles III & IV US 49.00
Big 16 Pack
Alien Logic, Megarace, Metal Marines, Commander Blood, Ultimate Domain, Crystal Caliburn Pinball, JetFighter II, Tony Landry Strategy Football, Casino Master Multimedia, D/Generation, Dragon Lore, Legions, Savage Warriors, Pac in Time, PuzzelPower, Psychotron. Us-Version, CD-ROM 99.00
Mega TriPack
USS Ticonderoga, Thunderscape, Cyclemania 59.00
Made in Germany
Anstoß, DSA II, Battle Isle. Mit gedruckten Anleitungsbüchern!!! 49.00
Mile High Club
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14 Tomcat, Megafortress, MIG 29, Jetfighter II, ATAC, Heroes of the 357th. US, CD-ROM 59.00
Ishar Trilogy
Alle drei Teile der Fanatsy-Sage auf CD-ROM. DV 49.00
Eye of the Beholder Trilogy
Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version 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
Award Winners
Gesuchte, einzeln nicht mehr erhältliche Klassiker: Lemmings, Civilisation, Elite II. CD-ROM, DA 29.00
Combat Classics III
Strategiesammlung: History Line, Campaign, Gunship 2000. CD 39.00
Wizardry Tilogy II
Die Teile 5 - 7 des Rollespielklassikers von SIR-TECH. US, Diskette 89.00

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge CD-ROM 29.95
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
Schicksalsklinge Lösung 24.80
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29.80
Sternenschweif Diskette 15.00
Sternenschweif CD-ROM 29.95
Sternenschweif Audio-CD 24.95
Sternenschweif Lösung 24.80
Sternenschweif T-Shirt XL 29.80
Schatten über Riva* **39.00**
Schatten über Riva Lösung* 24.80
Schatten über Riva Audio-CD* 24.95
Schatten über Riva T-Shirt* 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 Regelstand. 79.95
DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe f. DM 29.95 + Porto.

Campaign Cartographer

Campaign Cartographer: Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspielsysteme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption, umfangreiches Handbuch (auch in Farbe). Diskette, Engl. Version. 119.00
Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer für die Erstellung von Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV, Disk 49.00
Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze für den Campaign Cartographer, Engl. Version, Diskette 29.00
City Designer: neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen. Disk. EV 79.00

AD & D Core Rules

Endlich ist sie da, die umfassende AD&D - Regelsammlung auf CD-ROM! Umfaßt das Palyer's Handbook, den Dungeon Master's Guide, Monstrous Manual, Tome, Tome of Magic, Arms&Equipment Guide. Charaktererschaffung mit allem drum und dran. DM-Toolkit mit Malprogramm zum Erstellen von Karten im AD&D-Stil, Handout-Generator, Schatz-Generator, Monster-, NPC-, und Begegnungs-Generator. Druckoption, natürlich auch in Farbe! US-Version, CD-ROM für Windows 3.1/WIN95. 99.00

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen auf 3.5"-Diskettre. Bei Drucklegung waren folgende Titel lieferbar:

B 24 29.00
Battle of Antietam 29.00
Conflict Middle East 29.00
Mech Brigade 29.00
Rebel Charge at Chickamauga 29.00
Red Lightning 29.00
Second Front 29.00
Shiloh 29.00
Sons of Liberty 29.00
Star Command 29.00
Stellar Crusade 29.00
Sword of Aragon 29.00
Typhoon of Steel 29.00
Warship 29.00
Waterloo 29.00
Western Front 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
IBM CD-ROM:
11th Hour DV 69.00
1944-Across the Rhine DA 59.00
1942 Pacific Air War DA 59.00
Air Power DA 29.00
Air Combat PowerDA 59.00
Albion DV 49.00
Alone in the Dark I DV 39.00
Apache Longbow US 69.00
Bat 2: Koshan Conspiracy 19.00
Battle Stations DA 29.00
Battles in Time 29.00
Bundesliga Mangaer Prof. DV 29.00
Burning Steel II EV 29.00
Burning Steel IV DA 59.00
Burntime Soundtrack Audio-CD 9.00
Colony Wars 49.00
Commander Blood 29.00
Conquered Kingdoms US 29.00
Creature Shock DV 29.00
Critical Path DA 29.00
Dark Sun II DA 39.00
Dawn Patrol DA 29.00
The Dig DA 59.00
Disciples of Steel US 39.00
Dogfight DA 39.00
Dominus US 39.00
Dune II DV 39.00
Dungeon Master II DV 49.00
Earth Siege II DV 79.00
Eishockey Manager DV 29.00
Empire II US 49.00
Falcon 3.0 Gold DA 69.00
Fast Attack 79.00
Frankenstein 49.00
Gabriel Knight II DA 79.00
Grandest Fleet DA 49.00
Hammer of the Gods DV 49.00
Heroes of Might & Magic US 49.00
Die Höhlenweltsaga 29.00
In the first Degree 59.00
Inferno & TFX DA 59.00
Iron Assault 49.00
Jungle Strike 29.00
King's Quest VII DV 49.00
Little Big Adventure DV 39.00
Machiavelli 29.00
Martian Chronicles 69.00
Megatraveller I DA 39.00
Monty Python US 39.00
NBA Jam 49.00
No World Order US 39.00
Novastorm 39.00
Pizza Connection DV 29.00
Planet's Edge DA 19.00
Prisoner of Ice DV 49.00
Pure Wargame US 29.00
Ravenloft II DA 39.00
Renegade DA 29.00
Scenariomania (Unmengen neuer Levels für Command & Conquer, Sim Sity 2000, Warcraft u. Descent) 29.00
Secret Weapons o.t. Luftw. US 29.00
Shadow of the Comet DV 39.00
Shivers US 49.00
Shivers DA 69.00
Silent Hunter DV 79.00
Silent Steel DV 59.00
Space Quest VI DV 49.00
Stonekeep DV 49.00
Tank Commander DA 39.00
Teamchef DV 49.00
TFX 29.00
Theme Park DV 39.00
Top Gun DV 49.00
Transport Tycoon DV 49.00
Ultima VII 1 & 2 DA 39.00
Ultima Underworld I & II DA 39.00
Universe DA 39.00
Veil of Darkness DV 29.00
Warcraft I DA 49.00
Whales Voyage II DV 29.00
Wing Commander III DV 49.00
Wings of Glory DV 39.00
Wolfpack DA 39.00
World War II: South Pacific US 29.00

Lösungsbücher

Umfangreiche Lösungshilfen aus den USA. Alle Bücher in engl. Sprache.
Aces of the Deep 39.00
Close Combat 39.00
Earth Siege 35.00
Fantasy General 39.00
Civilisation II 39.00
Mechwarrior II 39.00
Sim Life 29.00
Star Trek II 39.00
Stone Keep 39.00
Warcraft 27.00
Warcraft II 39.00
Wing Commander III 49.00
Wing Commander IV 39.00

Star Trek Specials

Deep Space 9 Mauspad 29.80
Kirk & Tribbles Mauspad 29.80
Star Trek Alien Mauspad 19.80
Star Trek Emissary Set (Star Trek Technical Manual, Wörterbuch Klingonisch, Deep Space 9 Adventure, Video des Deep Space 9-Pilotfilms (für das amerikanische NTSC-Videosystem!!!). CD. US) 99.00
Star Trek Judgement R. DA 29.00
Star Trek Deep Space 9 DA 79.00
Star Trek Klingon DA 89.00

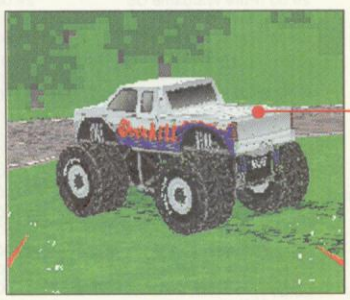
... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00), Vorausscheck (+ DM 8.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichaltigs Spieleangebot für Sie bereit:
Fantastic Shop Düsseldorf - Graf-Adolf-Str. 41 ----- Fantastic Shop Köln - Habsburgerring 18-20 (Rzudolfpl.)

MONSTER TRUCK Madness

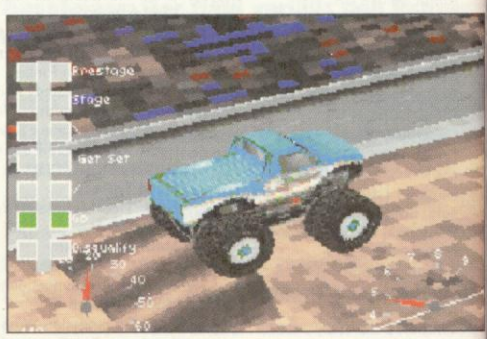
Auf breiten Ballonreifen startet Microsoft seine Invasion des Spielemarkts



Abseits der Piste macht der Truck erst richtig Spaß

Genauso wie Tractor Pulling oder Dragster Racing kommen die Bigfoots aus dem Mittleren Westen der USA, wo gelangweilte Farmer nichts besseres zu tun haben, als auch noch ihre Autos mit Alkohol volllaufen zu lassen. Bigfoot-Wettbewerbe leben weniger von sportlichen Leistungen als von Fünf-Sekunden-Showszenen a la "Wir holpern über sechs platte Autowracks". Danach gibt´s dann halbstündige TV-Pseudointerviews. Eher miese Voraussetzungen also, eine solche Sportart spannend auf dem Computer umzusetzen. Mit Lizenzen zwölf bekannter Bigfoots (**"Overkill"**, "Grave Digger" etc.), einem in den USA populären Kommentator, eingestreuten Videoclips und dem originalen Brüllen der methanolsaufenden Monster zieht sich Terminal Reality Inc. zumindest in puncto Kulisse galant aus der Affäre. Ihr entscheidet zwischen dem klassischen Bigfoot-Drag und fünf geschlossenen Kursen, auf denen ihr eine variable Rundenzahl dreht. Drei Rallystrecken von etwa 7-9 Minuten Fahrzeit ergänzen die Wettbewerbe. Schlammgruben, Schanzensprünge, Holperpisten und Wasserlöcher sorgen dafür, daß die skurrilen Vehikel richtig gefordert werden. Dank einer lückenlos berechneten 3D-Welt bewegt ihr euch auch abseits der Piste völlig frei – wodurch sich freche Abkürzungen quer durch die Pampa öfters lohnen. Fortgeschrittene Trucker stimmen Fahrwerk, Motorleistung und Reifenprofil aufs Gelände ab, Ungeübte gewöhnen sich im "Rookie" oder "Intermediate"-Modus an die hochbeinigen Böcke, wo die Abstimmung noch kaum eine Rolle spielt. Beim Drag liefern sich je zwei Trucks ein Sprintduell über die bereits erwähnten Autowracks, wobei die Herausforderung darin besteht, sich vorsichtig an die Startlinie heranzutasten und beim Umschalten der Ampel reaktionsschnell Gas zu geben. Damit das Ganze nicht zu öde wird, motzen diverse Perspektiven sowie eine ausgefeilte Replay-Funktion die Optik auf. Trotzdem waren wir uns einig, daß "Monster Truck Madness" vor allem in den Netzwerk- und Online-Modi Spaß macht – vorausgesetzt, die Hardware ist auch schnell genug. *hu*





In der Auflösung 320x200 läuft MTM auf einem P/133 gerade eben noch flüssig



Die Maximalauflösung mit allen Texturen ist ohne 3D-Karte auf P/166 unspielbar



Hartmut Ulrich

GEHT SO

Wie macht man aus einer ziemlich öden Sportart eine empfehlenswerte Simulation? Terminal Reality weiß es offenbar auch nicht. Auch wenn die Kurse mehr Bewegungsfreiheit bieten als die meisten 3D-Rennspiele, das Gameplay läßt schon allein durch die konstruktionsbedingten Eigenschaften der Trucks zu wünschen übrig. Was für die Zuschauer Show ist, bedeutet für den Fahrer, daß sein Vehikel schon beim kleinsten Fehler bockt und schlingert. Das wäre ja eine Herausforderung, wäre die Grafik nicht so hardwarehungrig. Im Test genügte mit sieben Gegnern nicht einmal ein 166er Pentium ohne 3D-Hardware für flüssige Bewegungen. Das Manual empfiehlt, mit wenig Gegnern, ohne Sound und Texturen zu spielen – na toll! Mit 3D-Karten gab es nur Probleme, zwei S3 Virge-Karten verweigerten den Dienst. Die höchste Auflösung ist nur zum Gucken, selbst auf einem 166er war sie unspielbar. Fazit: Viel Wind, wenig Spielspaß. Den markigen E3-Slogan "Microsoft knows Games" kann ich jedenfalls noch nicht bestätigen.

Name	**Monster Truck Madness**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Microsoft/T. Reality Inc.
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			166

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔	✔	✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	10-200 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick, Thrustmaster T2 Lenkrad
Extras	LAN-, Modem/Modem-, Internet- und 3D-Karten-Unterstützung
Grafik	**55%**
Sound	**52%**

Spielspaß

Solo	Multi
42%	50%

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Last-Minute Angebote

Albion	DV	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Battle Bugs	DV	29,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	**29,95**
Bioforge	DV	**29,95**
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Christoph Kolumbus	DV	19,95
Civilization	DV	39,95
Creature Shock	DV	21,95
Cybermage	DV	**29,95**
Das Schwarze Auge 1	DV	24,95
Das Schwarze Auge 2	DV	**24,95**
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	**34,95**
Der Reeder	DV	**19,95**
Die Siedler	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flashback	DV	24,95
Flight Unlimited	DV	**32,95**
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2	DV	22,95
Goblins 3	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	DV	**34,95**
Hollywood Pictures	DV	29,95
Indiana Jones 4	DV	32,95
Jagged Alliance	DV	**32,95**
King's Quest 7	DV	35,95
Legend of Kyrandia 3	DV	21,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	**21,95**
Magic Carpet Plus	DV	29,95
Master of Magic	DV	29,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Oldtimer	DV	24,95
Pirates! Gold	DV	**39,95**
Pizza Connection	DV	**19,95**
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	39,95
Rebel Assault	DV	32,95
Rüsselsheim	DV	22,95
Sam' & Max	DV	32,95
Simon the Sorcerer	DV	29,95
Sim Tower	DV	**35,95**
Space Quest 6	DV	**35,95**
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Strike Commander	DA	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	**27,95**
Syndicate Plus	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
Theme Park	DV	**29,95**
U.S. Navy Fighters	DV	**29,95**
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Ultima 7 Collection	DA	29,95
Vollgas	DV	**32,95**
Wing Commander 2	DA	29,95
Wing Commander 3	DV	**34,95**
Wizardry 7	DV	19,95

Spiele Sammlungen

Gamebox	DV	**44,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.		
LucasArts Classic Adventures	DV	**39,95**
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken		
LucasArts Top Adventures	DV	**54,95**
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2		
Made in Germany	DV	**39,95**
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2		
Megapak 6	DA	**84,95**
Action Soccer, Kyrandia 3, Riddle of Master Lu, Steel Panthers, Druid, Manic Karts u.a.		
Westwood Compilation	DV	**74,95**
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore		



79,95



74,95


74,95



89,95



79,95



74,95

79,95


69,95



*74,95

Wir führen auch Sony PlayStation Spiele!



*74,95



86,95



64,95

36,95

CD-ROM

Advanced Tactical Fighters	DV	**79,95**
Afterlife *	DV	84,95
AH-64D Longbow	DV	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	74,95
Ascendancy	DV	**54,95**
Azrael's Tear	DV	69,95
Baphomets Fluch	DV	**74,95**
Battle Arena Toshinden	DA	69,95
Battle Isle 3	DV	69,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager '97 *	DV	**74,95**
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Capitalism	DV	79,95
Civilization 2	DV	**79,95**
Civil War General	DV	86,95
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	**89,95**
Crusader - No Regret	DV	**64,95**
Cyberia 2	DV	74,95
Daggerfall *	DV	74,95
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	DV	**36,95**
Der Planer 2	DV	**74,95**
Der Produzent	DV	74,95
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo (Win 95) *	DV	84,95
Die Akte Pandora	DV	**82,95**
Die Fugger 2	DV	**79,95**
Die große Schlacht in den Ardennen	DV	74,95
Die Siedler 2	DV	**69,95**
Die total verrückte Rallye	DV	36,95
Discworld	DV	74,95
Discworld 2 *	DV	82,95
Dogz	DA	25,95
Down in the Dumps *	DV	76,95
Dungeon Keeper *	DV	**74,95**

CD-ROM

Earthsiege 2 (Win 95)	DV	86,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Elisabeth I.	DV	**69,95**
Elk Moon Murder	EV	82,95
Euro 96	DV	68,95
F1 Manager '96	DV	**72,95**
Fantasy General	DV	72,95
FIFA International Soccer '96	DV	**56,95**
Fire Fight	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	**94,95**
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gene Machine	DV	72,95
Gene Wars	DV	**74,95**
Golden Gate Killer	DV	74,95
Grand Prix Manager	DV	54,95
Hardline	DV	59,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hind	DV	79,95
Hugo 3	DV	72,95
Kick Off '96	DV	**36,95**
Lands of Lore 2 *	DV	89,95
Leisure Suit Larry Collection	DA	79,95
Lighthouse	DV	**84,95**
Links LS	DV	**92,95**
Manic Karts	DA	32,95
Martini Racing	DV	26,95
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	DV	**82,95**
Mechwarrior 2: Mercenaries	DA	82,95
Megarace 2	DV	**54,95**
Might & Magic Collectioin (3-5)	DV	**39,95**
Missionforce: CyberStorm	DV	**84,95**
Myst	DV	69,95
NBA Live '96	DV	79,95
Need for Speed Special Edition	DV	**79,95**
NHL Hockey '96	DV	79,95
Normality	DV	76,95
Olympic Games	DV	**69,95**
Pole Position	DV	**69,95**
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Psycho Pinball	DV	69,95
Quest for Glory Collection	DA	69,95

CD-ROM

Rebel Assault 2	DV	84,95
Return Fire	DV	77,95
Ripper	DV	79,95
Rise & Rule of Ancient Empires	DV	82,95
Road Rash	DV	59,95
Sampras Extreme Tennis	DA	V.mö.
Schleichfahrt *	DV	**69,95**
Shannara	DV	74,95
Shellshock	DV	74,95
Silent Hunter	DV	**69,95**
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	**52,95**
Sonic the Hedgehog	DA	54,95
Space Hulk (Win 95)	DA	74,95
Space Quest Collection (1-5)	DA	87,95
Star Trek Warrior Set	DV	64,95
S.T.O.R.M.	DV	79,95
Syndicate Wars	DV	**79,95**
Terminator Future Shock	DV	74,95
Terra Nova	DV	76,95
TFX: EF2000	DV	89,95
The Darkening *	DV	**79,95**
The Dig	DV	**74,95**
The Muppets Inside (Win 95)	DA	69,95
This means war	DV	76,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	**77,95**
Tilt!	DV	54,95
Time Commando	DV	**74,95**
Tomb Raider	DV	V.mö.
Touche	DV	69,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	**54,95**
Urban Runner	DV	69,95
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2	DV	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	DV	28,95
Wing Commander 4	DV	**79,95**
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	DA	35,95
X Wing Edition	DV	**32,95**
Z	DV	**74,95**
Zork Nemesis	DV	**86,95**

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

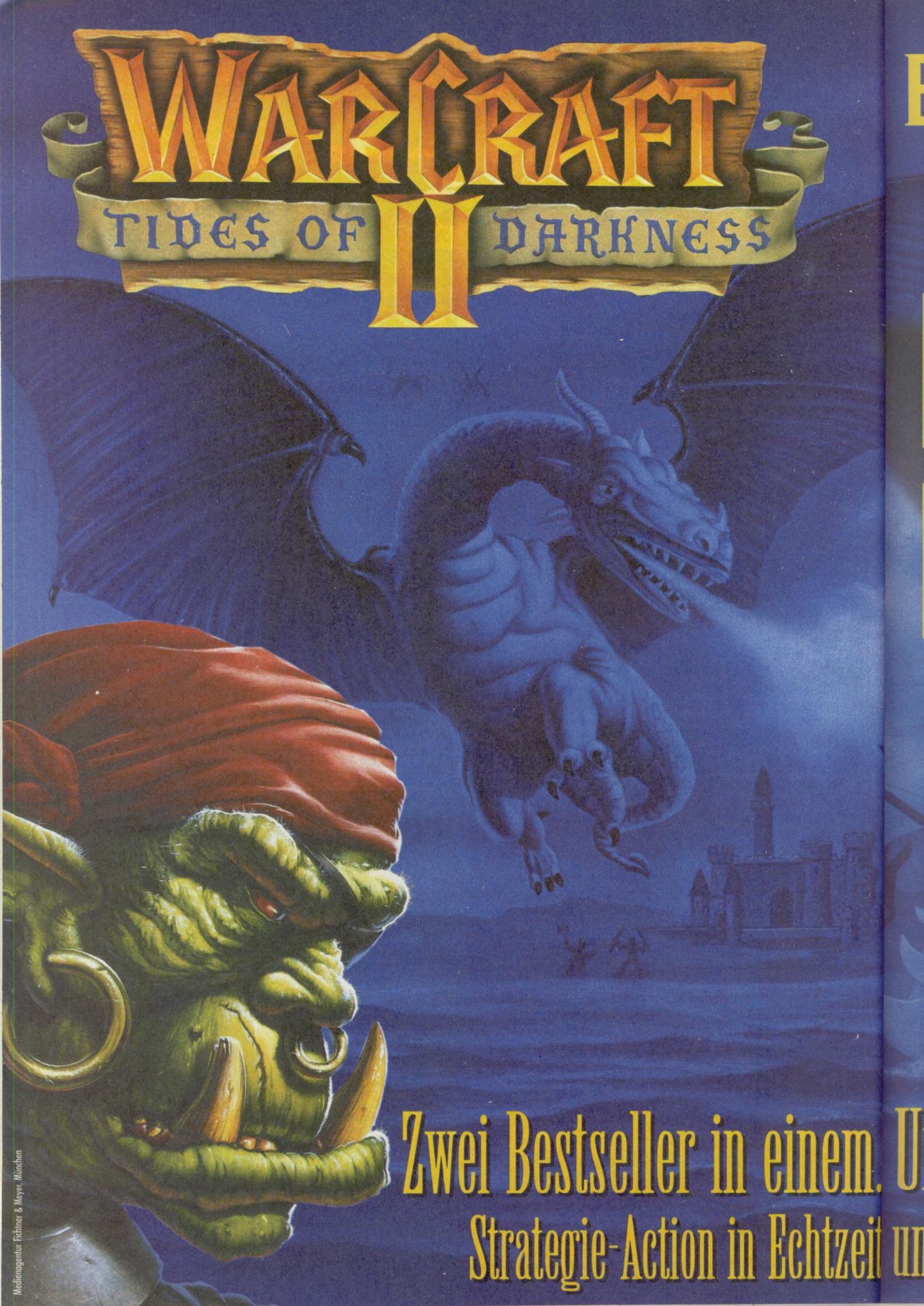
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

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

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31



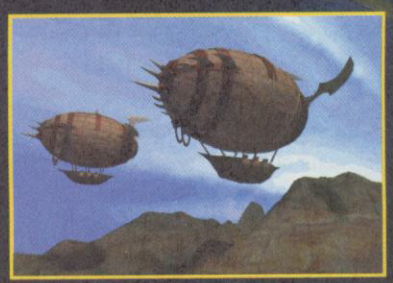
Medienagentur Fichtner & Meyer, München

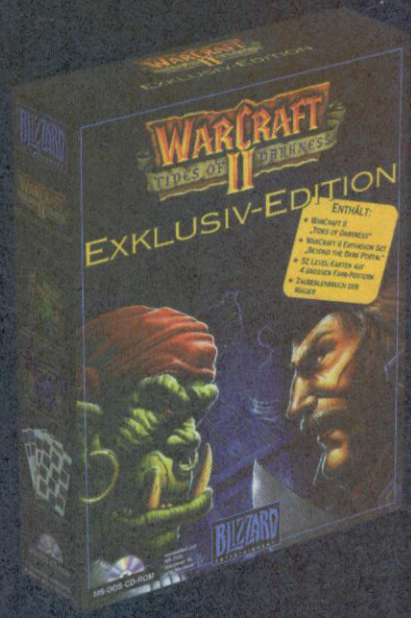
EXKLUSIV-EDITION











ENTHÄLT:



WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS
WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL



ZAUBERLEHRBUCH DER MAGIER



ALLE 52 LEVEL-KARTEN AUF 4 POSTERN

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Und noch mehr!
und SVGA-Grafik

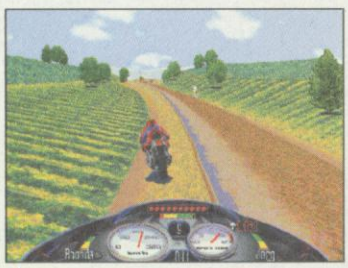
ROAD RASH

In der Hocke was auf die Glocke: Road Rash ist nichts für zarte Fahrradseelen.

Motorradrennspiele auf dem PC sind ähnlich selten anzutreffen wie eine gut erhaltene Moto Guzzi 850 LeMans. Gerade in den letzten Jahren war außer Accolades bescheidenem "Cyclemania" nicht viel los auf dem elektronischen Zweiradmarkt. Nichts unversucht ließ Electronic Arts deshalb, um den eigenen Angriff auf dieses Segment so erfolgreich wie möglich zu gestalten. Damit der vom 3DO umgesetzte, auf dieser Konsole zu den Top-Titeln gehörende Racer den hochgesteckten Erwartungen anspruchsvoller PC-Bikern gerecht wird, setzten sich unter anderem die Bostoner Rennspielgurus der "Papyrus Design Group" – eigentlich bei Virgin bzw. jetzt bei Sierra unter Vertrag – an ihre Pentium-Rechner und sorgten für große Teile des Programmdesigns.

Bei haarsträubenden, in fünf verschiedenen Gegenden Kaliforniens ausgetragenen, illegalen Wettrennen auf öffentlichen Straßen kämpfen acht Rocker um einzuheimsende Moneten. In die gegerbte Tierhaut einer dieser unangenehmen Gestalten schlüpft der Spieler, der anfänglich mit einer bemitleidenswerten Schrottmühle auskommen muß, die die anfänglich noch recht kurzen Distanzen gerade mal so übersteht. Sind erst mal die ersten Erfolge sprichwörtlich eingefahren, lockt ein Besuch beim örtlichen **Motorradhändler**, der insgesamt 15 verschiedene Modelle aller Preisklassen bereithält. Mit einer besseren Maschine fallen Siege natürlich leichter, weshalb es nur noch eine Frage der Zeit sein sollte, bis man bei allen fünf Kursen unter den ersten Drei ins Ziel geht, denn danach winkt der Aufstieg in die nächste der insgesamt fünf "Ligen" mit erhöhten Preisgeldern, aber auch härteren Gegnern, die sich zunehmend mit Fausthieben, Stockschlägen und Fußtritten wehren. Außerdem steigt die Länge der Strecken von anfänglich fünf auf über 20 Kilometer an. Stolpert man über eines der zahlreich herumfahrenden Autos, die fast ausschließlich Made in Germany sind, heißt es hurtig zum havarierten Renngerät zurückspurten, da die ebenfalls mitmischende PS-berittene Polizei schneller die Handschellen zückt, als man glauben mag.

Außer bei der wenig Glanz versprühenden 3D-Grafik mit ihren grausligen Bitmapobjekten riecht man aus jedem Byte förmlich das Altöl und die miefigen Rockerkneipen heraus. Gutklassige Videos, ein Dutzend Hardrocksongs (unter anderem Soundgarden und Therapy?) und skurrile Zwischengrafiken lassen einen der Motorradszene ein Stück näherrücken. *mg*



▲ **Die Straßen sind teilweise extrem schmal**

Der weiße Fleck, dem der Fahrer hier ausweicht, ist ein Kleintransporter ▼





Mit der schnellen „Kamikaze ZYX 750" läßt es sich gut leben



Michael Galuschka

GEHT SO

Kollege Smidt kommt vorbei, blickt mir ein paar Minuten über die Schulter und meint dann sichtlich erstaunt: "Das ist Road Rash? Von EA bin ich da aber einen ganz anderen Standard gewohnt." Womit Ulli völlig recht hat. Da mögen die Zwischenbildchen noch so gut aussehen und der Soundtrack fetziger denn je sein, das eigentliche Spielgeschehen genügt technisch gesehen nur niederen Ansprüchen. Die Gebäude sind mit häßlichen Texturen versehen, querende Omis und entgegenkommende Fahrzeuge gleichen Pixelklumpen und sind noch dazu viel zu groß. Spontan fällt mir der Vergleich zu Psygnosis' "ESPN Extreme Games"ein. Grafisch trotz SVGA leicht unterlegen, macht Road Rash mit seinem spannenden, actionreichen Spielablauf und perfekt zum Ambiente passenden Heavytracks den verlorenen Boden mehr als wett. Schottisch sparsam ging Electronic Arts allerdings mit den Strecken um, einige davon sind zudem selbst nach mehrmaligem Durcheilen kaum zu unterscheiden – was bleibt ist ein Fall für Lederkombifanatiker.

Name	**Road Rash**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

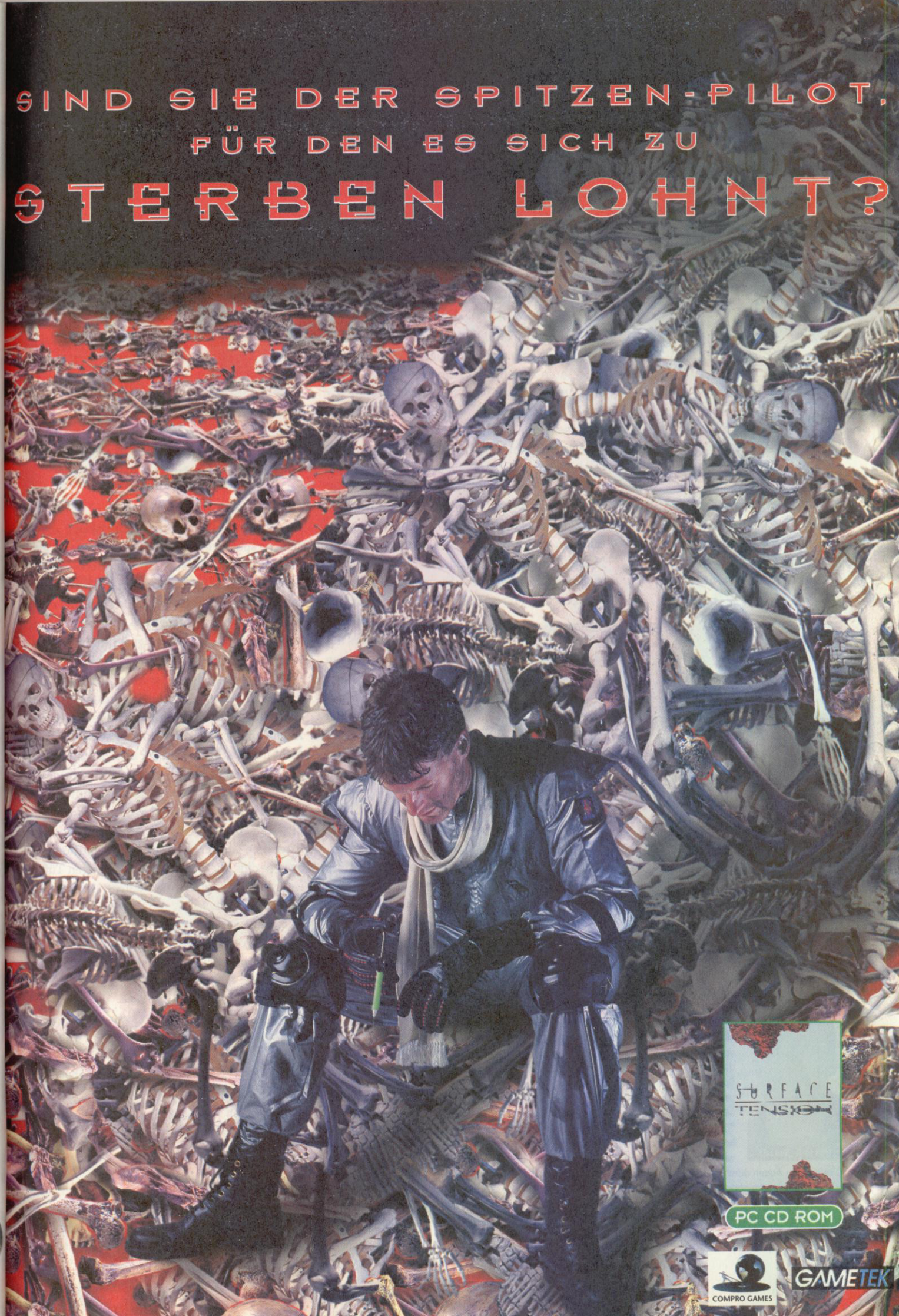
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	24 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkoption

Grafik **59%**
Sound **71%**
Spielspaß

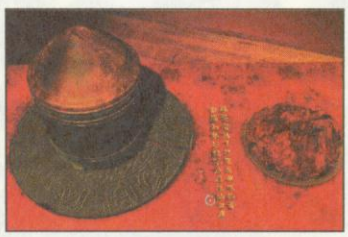
Solo	Multi
66%	70%

Bilder auf


SIND SIE DER SPITZEN-PILOT,
FÜR DEN ES SICH ZU
STERBEN LOHNT?
SURFACE TENSION
PC CD ROM
COMPRO GAMES
GAMETEK

QIN

"Myst"-isch: Ein archäologisches Großereignis inszeniert als flacher Bilderbuchtrip

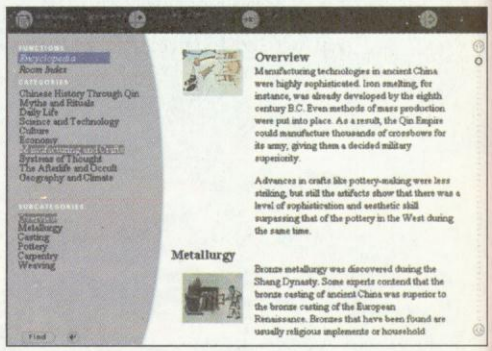


Kombiniert: Die „Qin"-Grafik ist zu 90 Prozent gerendert, der Rest besteht aus bearbeitetem Fotomaterial chinesischer Artefakte

Während Ottonormalverstorbene sich in unseren Tagen mit zwei Kubikmetern als letzte Ruhestätte begnügen, langte Qin (sprich "Tsching") Shi Huangdi, erster Kaiser von China und berüchtigter Diktator, seinerzeit in die Vollen: Mehr als 700000 Arbeiter schufteten 30 Jahre lang, um das prächtige Mausoleum des Potentaten zu vollenden. Eine weitläufige Totenstadt bei Li Shan war das Ergebnis. Zur Bewachung seines Reiches im Jenseits ließ Qin außerdem 6000 lebensgroße Terrakottasoldaten anfertigen, von denen ein jeder individuelle Gesichtszüge besaß. Um diese historischen Fakten herum strickt das Renderadventure "Qin" eine frei erfundene Handlung. Im Jahre 2010 plant der internationale "Mega Media"-Konzern (nicht zu verwechseln mit unserem Verlagshaus MagnaMedia) die archäologische Öffnung des Grabmals. Ein Team von Spezialisten wird eingeflogen, darunter auch der Spieler. Doch scheinbar stemmt sich der Geist des Kaisers mit aller Macht gegen das Projekt, denn aus heiterem Himmel bedrohen Bürgerkrieg und Erdbeben die Region. Gerüchte gehen um, daß die Regierung die Grabung stoppt, noch bevor sie begonnen hat. Während eines Spaziergangs gelingt unserem Helden allerdings der entscheidende Durchbruch: Der Boden unter seinen Füßen gibt nach, er findet sich in einer unterirdischen Vorkammer der Anlage wieder.



Größenwahn: Kaiser Qin Shi Huangdi setzte sich mit seiner Totenstadt ein monumentales Denkmal



Instrument der Bildung und Online-Hintbook zugleich: die Enzyklopädie

Üblicherweise erkundet man die ausschließlich aus Standbildern bestehende Umgebung aus der Ich-Perspektive. Die Palette der Rätsel reicht vom stupiden Absuchen der Screens nach Schriftzeichen über die gängigen Verschiebepuzzles bis hin zum Nachspielen von Melodien – alles wie gehabt. Gespräche gibt es überhaupt keine, der Einsatz von Gegenständen ist minimal, da wieder einmal kein Inventar verwendet wird. Abgesehen von unterschiedlichen Lösungen für die allerletzte Aufgabe des Spiels, die zu vier verschiedenen Endsequenzen führen, ist der Ablauf streng linear. Glücklicherweise werdet ihr nicht mit den Mysterien der chinesischen Kultur allein gelassen: Ein Übersetzungsmodul macht gefundene Inschriften für Englischkundige verständlich, hinzu kommt eine elektronische Enzyklopädie. Je nach momentanem Aufenthaltsort filtert sie automatisch die Informationen für euch heraus, die zur Lösung der dortigen Tüftelei erforderlich sind – quasi ein unverzichtbares Online-Hintbook mit Education-Touch. Eine Karte, über die ihr mit einem Klick zu bereits besuchten Örtlichkeiten zurückkehren könnt, vervollständigt eure Ausrüstung. *us*



Ulrich Smidt

NA JA

Bis heute ist mir unbegreiflich, worauf sich der Erfolg von "Myst" samt all seiner Derivate eigentlich gründet. Bei diesem Thema unterscheiden sich amerikanische und deutsche Geschmäcker in drastischem Maße, denn während die Spielergemeinde hüben jedem neuen Versuch, die abgestandene Idee in frisch gerenderter Grafikhülle nochmals zu verkaufen, eine rigorose Absage erteilt, ist man drüben offenbar so von der "Brillanz" des Konzepts "nette Standbilder + Knobeleien auf Rätselheftniveau" überzeugt, daß der Produktionsausstoß solcher Machwerke unvermindert anhält. Ein gutes Computerspiel zeichnet sich in meinen Augen durch Lebendigkeit aus, nicht durch Aneinanderreihung statischer Screens und aufgepfropfter, ewig gleich konstruierter Puzzles. "Qin" gibt sich dank der Enzyklopädiefunktion wenigstens noch einen bildungsfördernden Anstrich. Ein klassisches Adventure mit handgemalten Kulissen, Dialogen und Inventar ziehe ich ereignislosen Expeditionen dieser Bauart allerdings in jedem Fall vor.

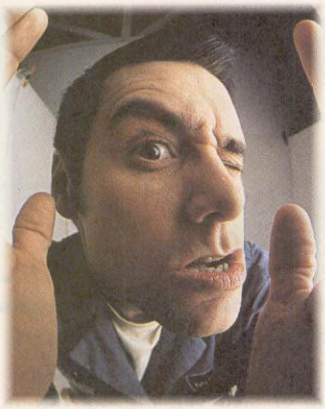
Name	Qin
Genre	Time Warner Electronic. P.
Hersteller	Adventure
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	Win3.1
Festplatte belegt	5,5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Notizheft beigelegt

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **48%**
Sound **60%**
Spielspaß
44%

Die Erotik hat einen neuen Namen



Schräg

Ätzend und gemein

kann Jim Carrey sein. In Ben Stillers abgründiger Komödie **„Cable Guy – Die Nervensäge"** macht der erfolgsverwöhnte Faxenmacher als aufdringlicher Kabeltechniker seinen Mitmenschen das Leben schwer.

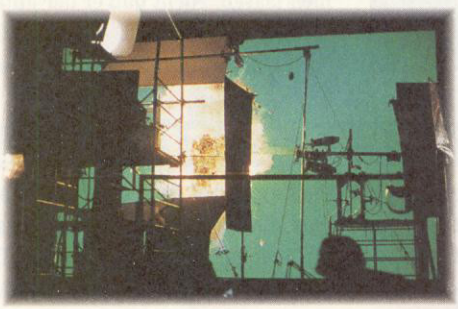


Einfach schön

und dazu noch ein schauspielerisches Naturtalent ist Liv Tyler. In Bernardo Bertoluccis Romanze **„Gefühl und Verführung"** verdreht die Newcomerin gestandenen Männern wie Jeremy Irons und Jean Marais den Kopf. CINEMA hat Liv Tyler unter die Lupe genommen und sagt Ihnen, ob der Teenager tatsächlich ein großer Filmstar werden wird.

Gratis ins Kino!

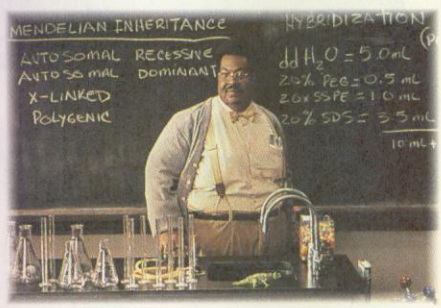
Besuchen Sie die CINEMA-Preview „Vier lieben dich": Fun mal vier garantiert.



Geheim

Brillante Ideen

hatten Roland Emmerich und seine F/X-Experten. Exklusiv für CINEMA verriet Special-effects-Supervisor Volker Engel, wie die Tricks für **„Independence Day"** gemacht wurden. Sie werden sich wundern...



Komisch

Voll daneben

präsentiert sich Eddie Murphy in seinem Comeback-Hit **„Der verrückte Professor"**. Das Remake des Komödien-Klassikers von Jerry Lewis zeigt den Ex-Beverly-Hills-Cop von einer ganz neuen Seite – und das gleich siebenfach.

cinema
Das Entertainment-Magazin
Seit 26. September am Kiosk

In der Verlagsgruppe Milchstraße erscheinen außerdem: AMICA fit FOR FUN BELLEVUE max TV SPIELFILM

HARDLINE

Cryo hat immer noch nicht dazugelernt: Wieder steckten die Franzosen ein eher stupides Spiel hinter eine optisch grandiose Fassade.

Ted ist eigentlich gar kein Held. Ted ist im Jahre 1998 ein einsamer Mann, der nur sich und seinen Lieblingshelicopter, einen Super Puma, mag. Nebenbei jobt er als Flieger für die Rebellen, die im ständigen Kampf mit der "Sekte" stehen. Diese hat nämlich einfach so die Welt in die Anarchie getrieben und sowohl Polizei als auch Armee aufgerieben. Nur ein paar schlecht organisierte Kämpfer, für die Ted Transportaufträge erfüllt, wehren sich gegen die fanatischen Krieger der Sekte. Und alles beginnt damit, daß unser Pilot ein paar Rebellen abholen soll, diese aber bereits verstorben vorfindet und nebenbei auch noch Zeuge wird, wie sein Lieblings-Puma von den Sektierern in die Luft gejagt wird. Das macht unseren Helden dermaßen sauer, daß er sich von nun an durch ganze Fleischberge schießt, um sich letztendlich am Boß der Sekte, der auf den schönen Namen Yssel hört, zu rächen. So schlägt sich Ted von einem Rebellenquartier zum nächsten, meuchelt hunderte Gegner und trifft auf nette Gesellen. Hauptanziehungspunkte für Ted sind Lars und Catherine. Lars als Kumpel, Catherine als Geliebte. Und wie es in einem gut gemachten Action-Film sein muß, stirbt der liebe Lars kurz vor Schluß in den Armen Teds unter vielen Tränen des Publikums. Doch das Klischee bietet mehr und so finden wir uns unversehens als Voyeur vor dem Screen wieder, während Ted und Catherine es gänzlich ungeniert zur Sache kommen lassen. Nicht daß er der guten Rebellin nur die Bluse aufknöpft – nein – Cryo zeigt den ersten gefilmten Beischlaf in einem seriösen



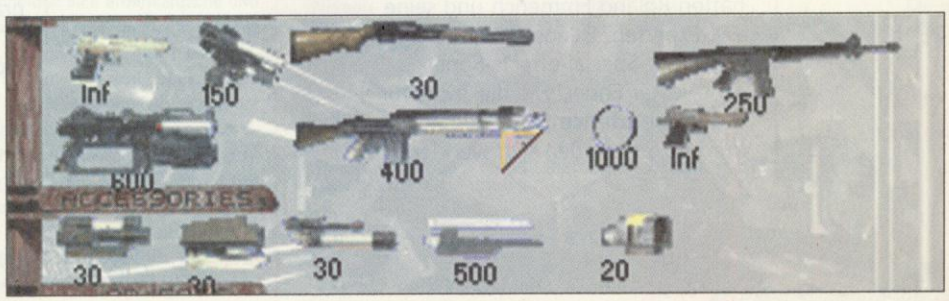
Auch während der Action-Sequenzen wird mit Pyrotechnik nicht gespart



Noch ist die Welt in Ordnung: Ted vertreibt sich die Zeit an Bord seines Super Pumas. Gleich wird ihn ein Funkspruch der Rebellen erreichen und sein Leben gerät aus den Fugen.

TEDS WAFFENARSENAL

Im Laufe des Spiels findet ihr zwei verschiedene Arten von Waffen. Die eigentliche Schußwaffe wird via Mausklick auf die linke, die Zweitwaffe mit der rechten Maustaste ausgelöst. Als Schußwaffen stehen euch insgesamt drei verschieden durchschlagskräftige Pistolen, eine extrem knallende aber langsam nachladende Shotgun und eine M 16 mit Dauerfeuer zur Verfügung. Ab der zweiten Spielhälfte gelangt auch ein Laser in euer Arsenal, der je nach Länge des Mausklicks starke oder schwache Impulse ausspuckt. Desweiteren könnt ihr euch auf ein Zwillings-MG und kontrollierte Mind-Power freuen. Als Zweitwaffen warten fast durchgängig Granaten, die bei besonders hartnäckigen Gegnern, Panzerfahrzeugen und mobilen Raketenwerfern angewendet werden.





Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrotes.



Start frei!
Inklusive Netscape und Zugangssoftware von Nacamar für Win. 3.11 und Win. 95. Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online'. Connecting People Kit zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.

KABEL 1

direct order: http://www.online1.de

Maßmann, Neuser



▲ Lars und Ted sind beste Freunde, bis der bärtige Kollege natürlich hinterrücks erschossen wird ▼





▲ Typisch: Gegnersprites laufen ins Bild, um sofort wieder zu entschwinden



Nach 50% des Spiels ist Ted am Ende – der Spieler allerdings auch



Yssel ist nur ein „kleines" Oberhaupt der Sekte

Computerspiel und, daß muß man den Franzosen lassen, er ist wirklich toll abgelichtet worden. Doch die eigentlich sehr traurige Geschichte geht weiter: Ted bemerkt an sich selbst außergewöhnliche telekinetische Kräfte. Grund dafür ist, wie er später herausfindet, sein zur Hälfte künstliches Hirn, das er nach einem Unfall geschenkt bekam, bei dem auch sein Bruder starb. Dieser wurde jedoch... nun, wir wollen ja nicht die ganze Story verraten, denn sie gehört zu den wenigen motivierenden Aspekten in Cryos "Hardline". Der Monsteranteil des eigentlichen Spiels besteht aus einer simplen mausgesteuerten Ballerei gegen immer die selben Feinde vor verschiedenen Hintergründen. Zwischendurch müsse kleinere Adventure-Aufgaben gelöst werden, die meist darin bestehen, daß ihr in dem einen Raum einen Gegenstand findet, der in einem anderen eingesetzt wird. Natürlich gibt es ein kleines Inventory, in dem sowohl Gegenstände, als auch mitgeführte Waffen anwählbar sind. Dabei könnt ihr euch halbwegs frei durch die jeweiligen Räume bewegen. Der Mauszeiger enthüllt mögliche Wege, die ihr per Klick einschlagt oder etwaige Aktionen, die an der betreffenden Stelle ausgeführt werden können. Nach einer kurzen Videosequenz steht ihr im nächsten Raum, in dem entweder neue Gegner auf den Tod warten oder ein neuer Gegenstand seiner Benutzung harrt.

Neue, wirkungsvollere Waffen wie Laser, Shotgun, M-16 oder verschiedene Granatwerfer werden entweder während des Kampfes von Sektierern fallengelassen oder an versteckten Stellen in diversen Räumen gefunden. Passende Munition für die Extrawaffen muß genauso eingesammelt werden, wie das eine oder andere Verbandspäckchen, das Lebensenergie restauriert. *kn*



Eieiei! Ted sucht wirklich überall nach Hinweisen auf seine Vergangenheit



Knut Gollert

GEHT SO

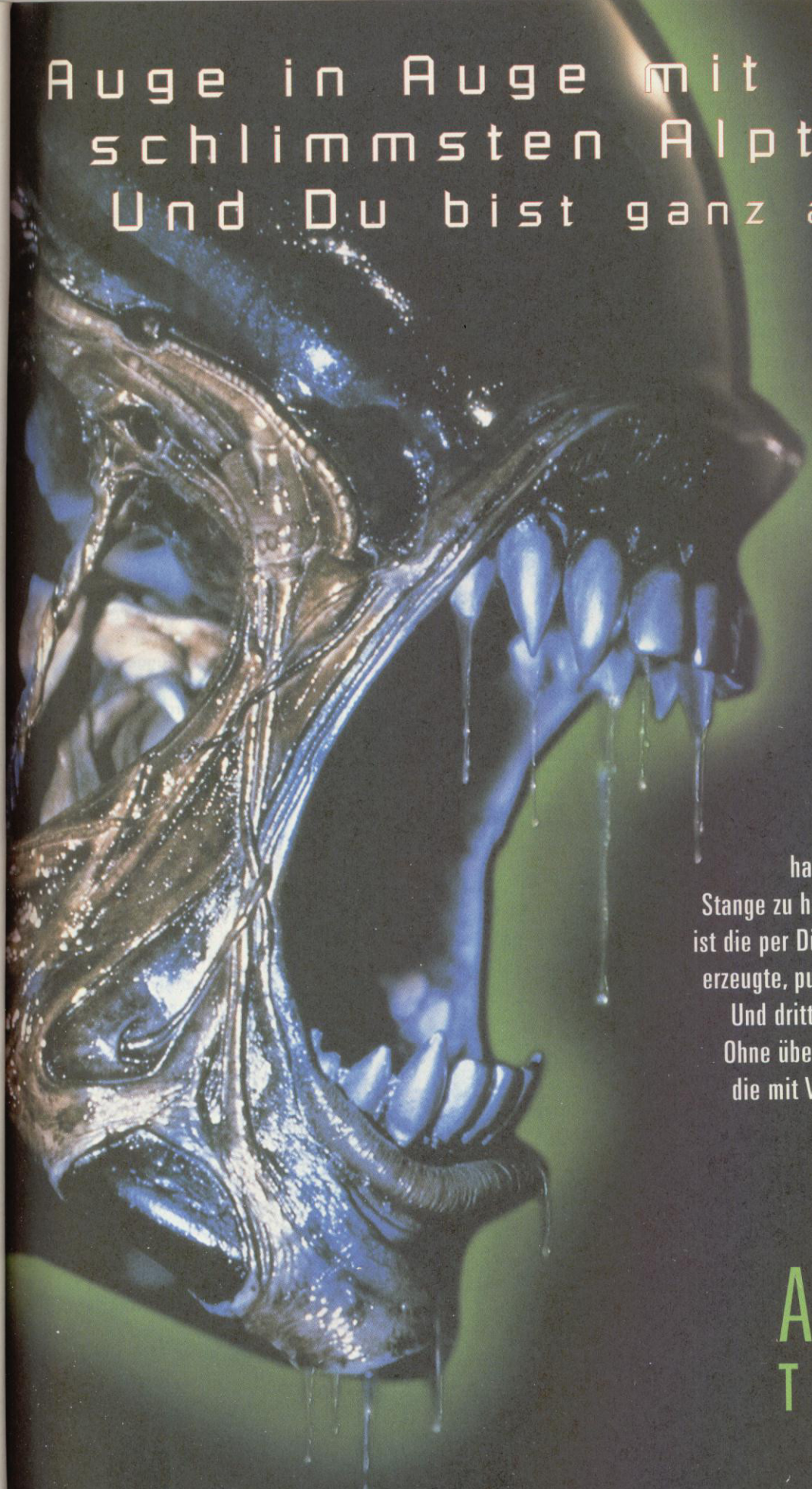
Langsam tun mir die Franzosen leid: Cryos Spiele sehen eins nach dem anderen immer opulenter aus und bieten spielerisch immer weniger. Da zwängt sich schon fast der Vergleich mit einem muskelbepackten Porschefahrer in Mallorca auf: "Hardline" sieht teuer und phantastisch aus, ist spielerisch aber durchaus unterbelichtet. Die wenig abwechslungsreichen Massentötungen stoßen sanftmütige Spieler vor den Kopf, werden von zu kurzen und zu leichten Adventure-Einlagen unterbrochen und nerven besonders in der zweiten Hälfte des Spiels. Hier steigt der Schwierigkeitsgrad dermaßen an, daß Frust das Spiel dominiert. Für die gigantische Präsentation und die schöne Story haben die Franzosen allerdings ein dickes Lob verdient: Die Schauspieler sind gut, die Musik sehr atmosphärisch und die Mischung aus Renderei und Filmaufnahmen ist unglaublich perfekt gelungen. Ein guter Actionfilm also, der auch ohne Spiel ausgekommen wäre und als B-Movie mit nicht wenig Erfolg in den Kinos hätte laufen können.

Name	**Hardline**
Genre	Action
Hersteller	Cryo/Virgin
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		DX2	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	7 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **81%**
Sound **74%**
Spielspaß
61%
Demo auf



Auge in Auge mit Deinem schlimmsten Alptraum! Und Du bist ganz allein...

"Technisch bietet Acclaim alles auf, was gut und teuer ist..." (Peter Steinlechner, POWER PLAY)

„Aus der Sicht der Hauptfigur... schafft es das Spiel, auch hartgesottene 3D-Kämpfer bei der Stange zu halten. Zweiter Motivationsgrund ist die per Düstergrafik und Herzschlagmusik erzeugte, pulsbeschleunigende Atmosphäre. Und drittens spielt sich Alien intelligent: Ohne überlegtes Vorgehen hat man gegen die mit Vorliebe von hinten angreifenden Monster keine Chance." (Jörg Langer, PC PLAYER)

ALIEN™ TRILOGY

AB OKTOBER ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM

FOX INTERACTIVE™

Alien, Aliens, Alien 3, ™&© 1979,1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights reserved.

Acclaim® Entertainment GmbH

POWER DATA

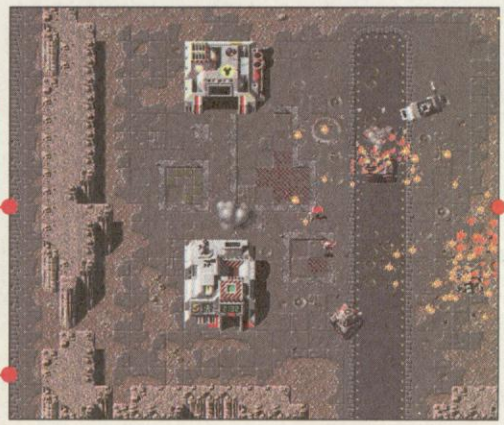
Der Echtzeit-Dreikampf um den Strategiethron ist voll entbrannt, während die 3D-Shooter ihren Fight um die Spitzenposition unter dem Kürzel "indiziert" austragen müssen. GP2 verschaltete sich und fiel leicht zurück.

Top 10 CD-ROM

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(–)	Z
2.	(–)	indiziert
3.	(1.)	Grand Prix 2
4.	(–)	Scenariomania 2
5.	(7.)	C & C Level Editor 2
6.	(2.)	Warcraft 2 Exp. Set
7.	(–)	Time Commando
8.	(–)	Need for Speed SE
9.	(–)	Command & Conquer
10.	(3.)	Die Siedler II

Ermittelt von Joysoft Köln durch Verkäufe im eigenen Firmenbereich. Erhebungszeitraum: August/September '96



Top 10 CD-ROM

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(–)	Z
2.	(1.)	Grand Prix 2
3.	(2.)	Die Siedler II
4.	(3.)	Civilization II
5.	(5.)	Command & Conquer
6.	(6.)	F1 Manager 96
7.	(7.)	Die Fugger II
8.	(8.)	Hugo 3
9.	(4.)	Warcraft 2
10.	(9.)	AH-64D Longbow

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: August '96

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Warcraft II
2.	(3.)	Command & Conquer
3.	(6.)	indiziert
4.	(–)	Z
5.	(4.)	Die Siedler II
6.	(2.)	indiziert
7.	(5.)	Grand Prix 2
8.	(8.)	Wing Commander IV
9.	(9.)	FIFA Soccer 96
10.	(7.)	Civilization II
11.	(25.)	Need for Speed (SE)
12.	(12.)	TFX: EF 2000
13.	(17.)	AH-64D Longbow
14.	(19.)	Bleifuss
15.	(11.)	Worms
16.	(15.)	Mechwarrior 2
17.	(10.)	Warcraft 2 Expansion Set
18.	(23.)	F1 Manager 96
19.	(24.)	Virtua Fighter PC
20.	(–)	Time Commando
21.	(20.)	The Dig
22.	(22.)	The Riddle of Master Lu
23.	(18.)	Das Schwarze Auge 2
24.	(16.)	Jagged Alliance
25.	(–)	Die Fugger II
26.	(26.)	NBA Live 96
27.	(–)	Elisabeth I.
28.	(13.)	Crusader: No Remorse
29.	(29.)	Jane´s ATF
30.	(28.)	C&C Mission CD

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. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns 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

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 10/96 sind:

Karsten Bähr, H´hoven
Z

Lutz Weiß, Dillhausen
JANE´S ATF

Marko Pfingsttag, Nutringen
TIME COMMANDO

Thomas Maier, Pfaffenhofen
GRAND PRIX 2

Andrea Schellknecht, Bendeleben
WARCRAFT II

PC FUN

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des ehemaligen Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was ihr dazu tun müßt? Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte eures neu erworbenen-Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im September sind:

Matthias Neubauer, Magdeburg

Armin Loske, München

Daniel Ammer, Reischach

Ingo Kuhnert, Hannover

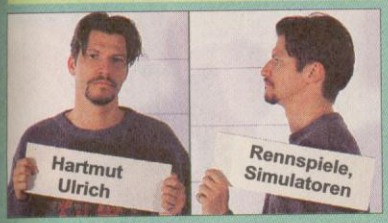
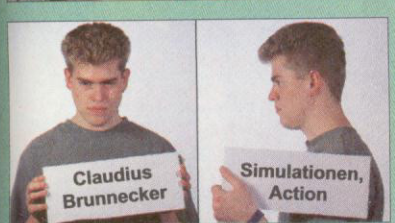
Günter Zerfowski, Benningen

MICROPROSE
Seriously Fun Software

an: Stahl, Uwe
Abt: 017
Persönlich / Vertraulich
von: Fb.

Steckbrief

...damit Ihr Eure Pappenheimer besser einschätzen könnt - vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben.

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	Ein **Grafik-Adventure** mit starker AI, das seine offene Handlung durch Internet-Anbindung ständig verändert. Gibt´s aber wohl nicht so schnell...	**Bleifuss 2**, weil die anderen zwar nächtelang „Deadly Games" in der Redaktion spielen, meine **Umzugskisten** aber längst leer im Keller lagern.	**Monster Truck Madness**, weil ich es für eine Frechheit halte, mit mieser Programmierung für schnelleren Hardwareabsatz sorgen zu wollen.	...verhandle ich mit Herrn Rühe, um der Redaktion in einer leerstehenden Kaserne eine komfortable **24-Stunden-Unterkunft** zu beschaffen.
	**Panzer General 3**, weil man an diesem gelungenen Spielprinzip lediglich alle zwei Jahre die Grafik updaten muß	**Deadly Games**, weil ich endlich das ideale Werkzeug gefunden habe, Knut für seine Nachlässigkeit zu bestrafen	Das fehlende **Diablo-Demo**, weil andere Zeitschriften durch ominöse Exklusivdeals den sportlichen Wettbewerb untergraben	...lebe ich quasi in der Redaktion, weil mein geliebter Rechner noch in den **Umzugskisten** steckt.
	**Jagged Alliance 2**, weil lediglich ein paar SVGA-Söldner zum irdischen „Jagged Alliance"-Glück fehlen.	**Deadly Games**, weil ich Franks wütende Anrufe mag: „Missionsziel ist der Mörser im Haus und nicht, daß du alle meine Leute killst!"	**Monster Truck Madness**, weil man aus diesen Kisten ein so geniales Rennspiel á la „Destruction Derby" hätte machen können.	...liebäugle ich damit, Franks unbewachte **Umzugskisten** einfach zu klauen, wenn er sie nicht endlich auspackt.
	**Toonstruck**, weil alles, was ich bis jetzt davon gehört oder gesehen habe auf ein wirklich geniales Adventure hindeutet	**Bleifuss 2**, weil es das erste Mal war, daß Peter bei einem Rennspiel freiwillig zugesehen hat; das Ding MUSS etwas besonderes sein	**Megarace 2**, weil ich mich nicht gerne von einem alten Knacker und seiner behämmerten Tussi blöd anmachen lasse	...habe ich statt zu liebäugeln längst gehandelt und bin jetzt stolzer Besitzer eines Pentium 166 und einiger **Umzugskisten**
	**Flux**, weil ich mich a) gerne mit anständigen Denkspielen beschäftige und b) voll mit dem schusseligen Hauptdarsteller identifizieren kann	**Deadly Games**, weil es so wunderbar die Stimmbänder trainiert: „ARRGHH! WER HAT MEINEN TEUERSTEN SÖLDNER AUF DEM GEWISSEN!?"	...ist wieder mal keine „echte": **Road Rash** fand ich persönlich schon immer ziemlich beknackt. Keine Chance gegen „Bleifuss 2"!	...plädiere ich für die Installation von **Whirlpools** und **Wasserbetten** in unseren Büros. Wir müssen uns doch wie zu Hause fühlen können!
	**Monkey Island 3**, weil ich früher bei, ahem, „geliehener" Software immer „Guybrush Threepwood" als Registriernamen eingetragen habe.	**Keiner**, weil mich diesen Monat nicht ein einziges Spiel zu tagelangen Sessions anregt und es vom letzten Monat noch Nachholbedarf gibt	**Azrael´s Tear**, weil es von der Idee her bislang ganz gut klang, die Versprechungen aber bei weitem nicht halten konnte	...sollte ich an dieser Stelle vielleicht noch darauf hinweisen, daß Raubkopierer ganz, ganz böse sind: **Bitte, nicht nachmachen!**
	**Comanche 3**, weil schon der Preview Lust auf mehr machte. Es geht nichts über Canyon-Flüge mit einer Handbreit Luft unter dem Rumpf.	**Deadlock**, weil ich einen riesigen Spaß daran hatte, die Kolonien meiner Gegner einzunehmen und Insekten für eine unterschätzte Spezies halte.	**BIETTE NOCHMAAL Keine**, weil ich so mit Deadlock und Deadly Tide beschäftigt war, daß ich die anderen Spiele kaum gesehen habe.	...suche ich noch immer nach dem optimalen **Linkshänderjoystick** für Flugsimulatoren. Am besten mit einer passenden Schubkontrolle.

EINE RUNDE SACHE AUF CD-ROM ...

...BIS DIA

ECKIN





Endlich! Es ist wieder soweit: Die nächsten 8 Soft Price-Renner sind da! Das sind absolute Game Klassiker zu absolut soften Preisen, auf CD-ROM, in Deutsch und natürlich alles Original-Spiele.

SIMON I
Schräger geht's nicht!

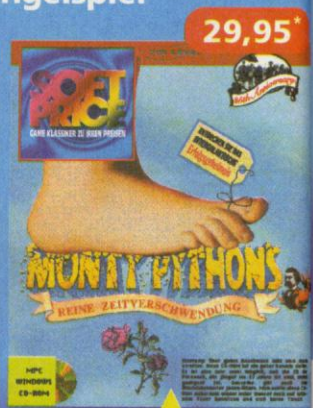


SIMON II
... oder doch?





PITFALL
Das legendäre Dschungelspiel



MONTY PYTHON'S REINE ZEIT-VERSCHWENDUNG
Verrückt und völlig abgedreht



TFX
Bekannt aus der TV-Werbung

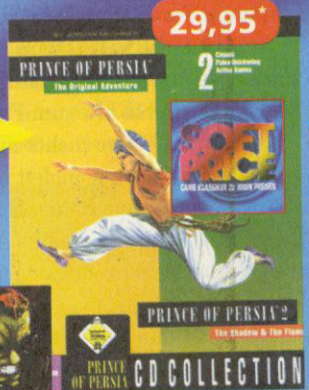
*Unverbindliche Preisempfehlung

IEAUGEN ZU PREISEN: DA SPRINGT
IGWERDEN. IHR IM DREIECK!

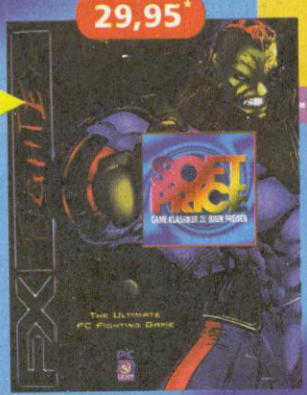


ALLE SPIELE AUF CD-ROM

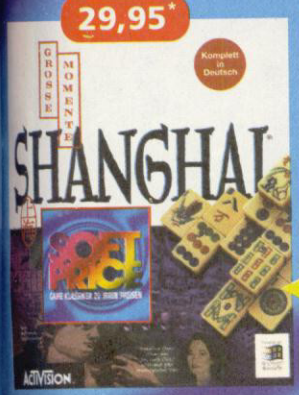
Das Erkennungszeichen: Der Soft Price-Aufkleber. (Kleiner Tip am Rande: Schnell sein, denn auch von den Schnäppchen-Jägern gibt's mehr als man denkt...) Soft Price findet man im gut sortierten Fachhandel.



PRINCE OF PERSIA COLLECTION
Der Jump & Run Klassiker



FX FIGHTER
Future Fights vom Feinsten



SHANGHAI GREAT MOMENTS
Hirngymnastik am PC

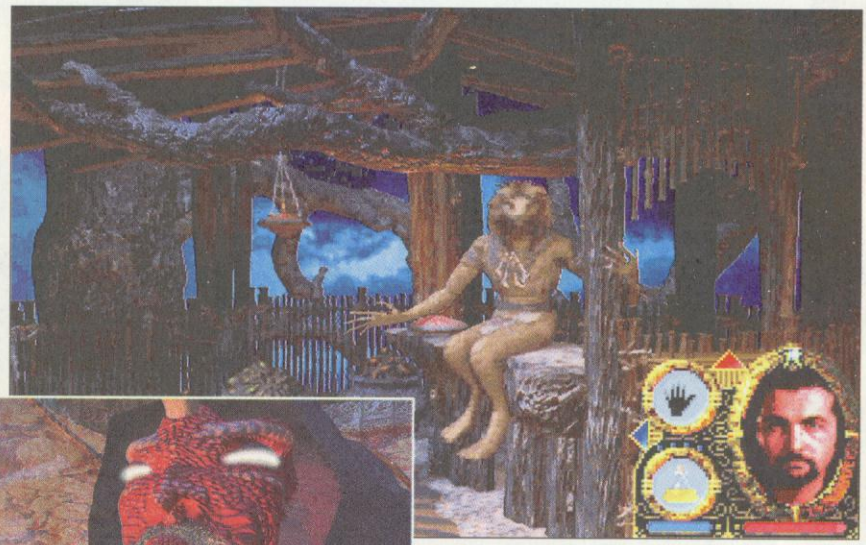
SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

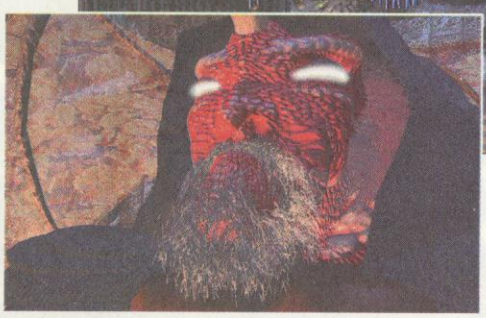
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

LANDS OF

Interview mit Rick "Coco" Gush u

Producer Rick "Coco" Gush und Hauptprogrammierer Bill Petro erläutern die Gründe für die außergewöhnliche Verzögerung





▲ **Eine Szene aus dem Spiel: Der Kräuterhändler**

◀ **Das „Orakel" Droracle erwies uns schon früher seine Dienste**



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Drei Jahre nach Erscheinen des erfolgreichen "Lands Of Lore" soll nun sein Nachfolger "LOL 2 – Götterdämmerung" das Licht dieser Welt erblicken. Dieses Licht hat sich im Laufe der Zeit gehörig verändert. Von der Grafikengine über das Kampfsystem bis hin zum Fehlen einer Party – es scheint als wäre nichts ausgelassen worden, um dem Spiel ein komplett neues Erscheinungsbild zu geben. Eine Reihe der eingefleischten "Lands Of Lore"-Fans könnten durch einige der gravierendsten Veränderungen vor den Kopf gestoßen werden.

Die Entwicklungsperiode war keine leichte Zeit: Rick "Coco" Gush, der Produzent, warf beinahe das Handtuch. Bill Petro, der Hauptprogrammierer bekommt immer noch ein schlechtes Gewissen, wenn er an all die toten Microsoft-Mäuse denkt, die seinen Wutanfällen zum Opfer fielen. Doch mehr als alles andere wurde der simple Wunsch, alles auf 32 Bit zu transferieren, zu einer unerwartet großen Belastung, die das Team alleine schon ein Jahr kostete.

Jetzt ist die "Götterdämmerung" fast fertig und erfreulicherweise werden laut Coco die deutsche und die französische Version vor der amerikanischen erscheinen, weil man den hiesigen Markt in puncto Rollenspiele als wichtiger erachtet.

Power Play: Drei Jahre sind vergangen, seitdem "Lands Of Lore" der letzte Schrei des Rollenspiel-Genres war. Was hat so lange gedauert?

Coco Gush/Producer: Der Code, der Code. Zwei Teile nahmen uns entsetzlich lange Zeit in Anspruch. Zunächst ging es darum, "Lands Of Lore 1", das eine 16-Bit-Library besitzt, eine 32-Bit-Library zu verpassen. Das sagt sich so leicht, ist allerdings äußerst schwer umzusetzen. Dafür ging alleine ein Jahr drauf. Wir haben erst nicht erkannt, wieviel Zeit unseres Entwicklungsspektrums dafür verloren gehen sollte. Im ersten Jahr stellten wir nur zwei Programmierer dafür ab. Nach diesem Jahr bekamen wir Panik und



Die Schrecksekunde vor dem Ableben

=LORE 2

sh und Bill Petro

erweiterten das Team um einige Leute. Im letzten Jahr kriegten wir noch mehr Angst und beschäftigten jede Menge Leute damit, da wir jetzt erst realisierten, was alles noch verändert werden mußte. Überdies hatten wir nun kein Spiel mehr, in dem man sich nur Schritt für Schritt fortbewegen kann. Jetzt gibt es 360 Grad Bewegungsfreiheit. Wir entwickelten einen Welten-Editor, den wir wahrscheinlich erst mit "Lands Of Lore 3" veröffentlichen werden. Ein unglaublich umfangreiches und kompliziertes Stück Software. Wir haben damit eine vorzügliche Kontrolle über die Farbpalette, dynamische Lichteffekte usw. Ein Großteil unserer Welten hat nicht mehr mit den architektonischen Problemen zu kämpfen, die andere Spiele zu bewältigen versuchen.



Bücherwurm: Eine Szene aus dem Intro

PP: Wie meinst du das?

Coco: Wir liegen im ständigen Kampf mit dem rechten Winkel. Alles ist geradlinig, aber man will nicht, daß es so aussieht. Wir haben einige Höhlenlevel, in denen nichts geradlinig erscheint. In anderen Leveln, bei denen der Spieler sich unter freiem Himmel befindet, glaubt man, sich im Dschungel an einem sonnigen Tag zu befinden. Um Effekte wie diese zu erreichen, braucht man eben Zeit. Ein Kern von einem halben Dutzend Grafikern hat nun für gute drei Jahre an diesem Produkt gearbeitet. Wir haben alle von diesem Übermaß an Zeit profitiert, das Spiel quillt vor Grafik nur so über. Im ersten Teil hatte ein Monster 16 Frames an Animation, gelegentlich erweiterten wir das um acht Frames, wenn das Ungeheuer an einer bestimmten Todesart zugrunde ging. Jetzt besitzt jedes Monster viele Tausende von Frames. Die Abwechslung bei den Animationen ist unglaublich.

PP: 360 Grad an Bewegungsfreiheit, das klingt irgendwie nach 3D-Action-Spielen. Was ich auf der E3 gesehen habe, sah aber nicht danach aus...

Coco: Nein, damit wollen wir nichts zu tun haben. Wenn du bei uns jeden tötest, gerätst du in große Schwierigkeiten. Es ist allerdings möglich. Man sollte aber eher abschätzen, wen man verängstigen kann und mit wem man zusammenarbeiten sollte.

PP: Was ist dein beruflicher Hintergrund, Coco? Du hast an der "Kyrandia"-Serie gearbeitet und auch an "LOL 1". Wie bist du zu Westwood gekommen?

Coco: Für ein paar Jahre nach dem College war ich Stückeschreiber. Westwood stellten mich an, damit ich Drehbücher und Dialoge für sie schreiben sollte. Produzent wurde ich teils durch Zufall, teils durch Enthusiasmus, hatte allerdings noch nie ein Computerspiel angerührt, bevor ich hier anfing.

PP: Ein Stückeschreiber? Kein sehr gewöhnlicher Job heutzutage...

Coco: ..und auch nicht sehr einträglich. Ich konnte zwar alle Stücke, die ich schrieb verkaufen, habe mir damit allerdings nur 2000 Dollar und ein Flugzeugticket verdient. Wenn du nur ein Stück pro Jahr schreiben kannst, reicht das nicht aus, sich davon zu ernähren. Es ist ein teuflisches Geschäft. Einen Abschluß habe ich



Was mag diese knorrige Baumhöhle bergen?

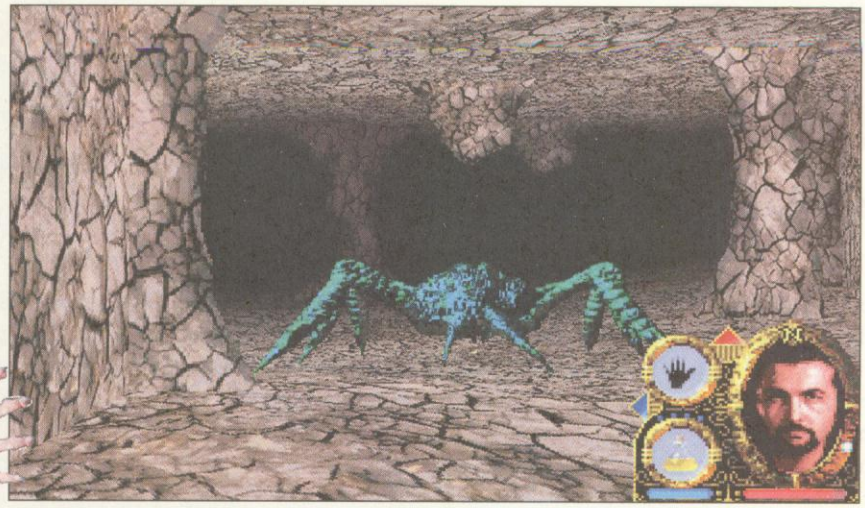


Ein idyllischer Balkon wie bei Romeo und Julia



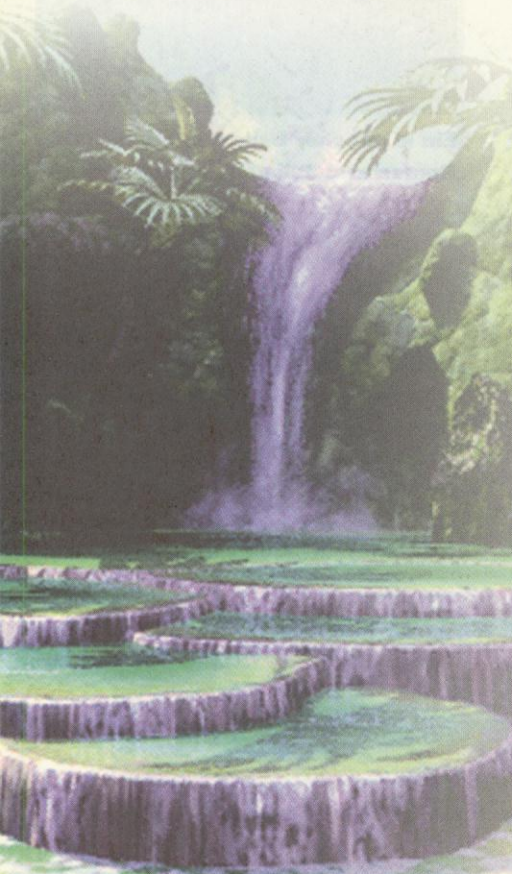
Tod im Eis: Der schaurige Anblick wird durch die Kälte konserviert





In der Spinnenhöhle wurden rechte Winkel peinlichst vermieden

„Die Monster tun jetzt Sachen, die wir selbst nicht geplant hatten“



allerdings in Pflanzen-Pathologie, mit dem verarzten kranker Bäume habe ich den Großteil meines Lebens als Erwachsener verbracht.

PP: Jeff erzählte mir schon vom Kampfsystem auf der E3...

Coco: Es ist wirklich phantastisch. Die Monster reagieren viel besser als wir das je zuvor geschafft haben. Wir benutzen jetzt größere heuristische Tabellen, damit ihre Aktionen abwechslungsreicher sind. Wir haben die Monster mit allen möglichen Informationen gefüttert. Bist du hungrig? Bist du durstig? Hast du den Spieler gesehen? Bist du verwundet? Dinge dieser Art, die in das finale Verhalten einfließen. Die Monster tun jetzt Sachen, die wir selbst nicht geplant hatten.

Bill Petro/Hauptprogrammierer: Wir besitzen tatsächlich eines der einzigartigsten KI-Systeme, die ich je gesehen habe.

PP: Jeder sagt das, Bill. Was ist denn so einzigartig?

Bill: Es ist ein sich selbst modifizierendes Experten-System. Fast wie ein neuronales Netzwerk, das es uns erlaubt, jedem Monster seine eigene Persönlichkeit zu geben. Alle Handlungen der Monster hängen von ihrer Umgebung und der mentalen Beschaffenheit, wie dieses Monster auf bestimmte Sachverhalte reagiert, ab. Wir können ihm unterschiedliche Aggressivitätswerte zuteilen, können beispielsweise festlegen, ob es Eidechsen mag oder nicht, was seine Reaktionen mit dem Universum in eine bestimmte Richtung stimulieren wird. Die gleichen Stimuli, das gleiche Monster kombiniert mit einem anderen KI-Set ergibt völlig andere Ergebnisse. Ein Monster kann sich etwas mehr vor Kämpfen scheuen, während wieder ein anderes dir folgt und nur angreift, wenn du gerade nicht hinsiehst. Es war schon lange unser Ziel, ein Universum zu entwerfen, in dem völlig unabhängige Dinge ablaufen. Alles ist recht unvorhersehbar, einmal kannst an einem Monster vorbeilaufen und es schlägt dich und nimmt dir einen Gegenstand ab, das nächste Mal kann es mit genau demselben Savegame passieren, daß sich das Monster völlig passiv verhält.

PP: Coco, mit deiner Erfahrung beim Stückeschreiben kannst du Computerspielen zu einer guten Story verhelfen. Auf welche Weise glaubst du das bei "LOL 2" erreicht zu haben?

Coco: Hm. Es sind vielmehr die Dinge, die ich unterlassen habe, als welche, die ich getan habe. Ich habe eine Abneigung gegen das Klischee. Es gibt viele Gründe, warum die Storys von Spielen diesen "Rette-die-Welt/Rette-die-Prinzessin"-



Diese Weinhändlerin besucht man gerne

Blödsinn enthalten sollten. Auch wir haben das nicht ganz vermeiden können. Wir starteten meines Erachtens schon mal mit einem großen Nachteil, weil wir das "Rette-die-Welt"-Element einbauen mußten. Zum Glück passieren bei uns noch jede Menge interessante Dinge. Ich laufe Gefahr, ein militanter Feminist zu werden...

PP: Was??

Coco: (Lacht) Ich weiß nicht, ob du die vorlaute Blonde aus meinem Spiel "Kyrandia 2" kennst, die auch dort die Welt retten muß. Das war meine Frau. Meine Frau ist eine Blondine vom

Typ Lastwagenfahrer. Nicht, daß sie einer wäre, aber sie klingt so. Ich benutze sie gerne als Modell für Charktere. Sie war Xanthia in "Kyrandia" und Dawn in "LOL 1". Ich gab ihr eine etwas bedeutendere Rolle als Magierin und sie wird auch in "LOL 2" wieder auftauchen. Dawn ist ein starker, schlauer Charakter. Anstatt diese Frauen retten zu müssen, wird der Spieß jetzt einmal umgedreht. Luther, der Held, benötigt Dawns Hilfe, um zu siegen. Klingt wie die unwichtigste Nebensache der Welt, manchmal sind es aber genau diese Dinge, die über Top oder Flop entscheiden.

PP: Wovon handelt die Story überhaupt?

Coco: Die Rahmenhandlung ist sehr klassisch. Götter und Sterbliche und die Beziehungen zwischen ihnen. In "LOL 1" gab es eine unsterbliche Kreatur namens Droracle, die als Orakel diente.



Erleuchtend: Das Heim des Zauberers

Dieser weise Knabe gab dem Spieler verschlüsselte Lösungshinweise. Es ist im Prinzip die Geschichte dieses Droracle und warum er als Unsterblicher alleine auf der Erde ist. Er weiß, daß in der Zukunft jemand auf der Erde ankommen wird, jemand mit keinen guten Absichten. Es ist das "große Drama", das wir hier wirken lassen wollen, alles ist sehr pathetisch.

PP: Ungewöhnlich, das zuzugeben. Warum sagst du das?

Coco: "Lands Of Lore" und alle diese Rollenspiele haben den Anspruch sehr ernsthaft zu sein. "LOL 2" wird nicht vor Gags überschäumen, wir haben uns auf zwölf beschränkt. Es ist immer noch sehr, sehr ernsthaft.

PP: Warum müssen wir in Rollenspielen immer die Welt oder die Ortschaft retten und dem großen Schatz nachhecheln? Warum können Rollenspiele davon nicht wegkommen?

Coco: Sie versuchen es, aber dann werden sie nicht mehr ernst genommen. Das passiert auch diversen Filmen. Es muß einfach ein schrecklich großes Problem geben, sonst kann man kein Drama drumherum stricken. Dramen müssen sich mit der menschlichen Emotion und den Abarten des menschlichen Benehmens auseinandersetzen. Diese erotisch/psychotisch angehauchten Verhaltensweisen machen sich gut, sind allerdings nicht allesamt auf ein Computerspiel übertragbar. Man muß die Endorphine im Menschen stimulieren. Wenn du ein Rätsel löst oder eine clevere Strategie anwendest, um ein Monster auszutricksen, mußt du dich gut fühlen, weil du etwas erreicht hast. Ich bin neidisch auf Spiele wie "Command & Conquer", weil sie einen ganz anderen Bereich abdecken können als in Solo-Player-Rollenspielen. Man kämpft einfach gegen keinen Gegner, den man kennt. "C&C" und andere Multiplayer-Spiele sind die Zukunft. Sie leben und profitieren davon, daß man seine eigenen Freunde bekämpfen kann. "LOL" muß da erst noch hinkommen.



Der flinke, doppelköpfige Panther gehört zu den gefürchtesten Gegnern



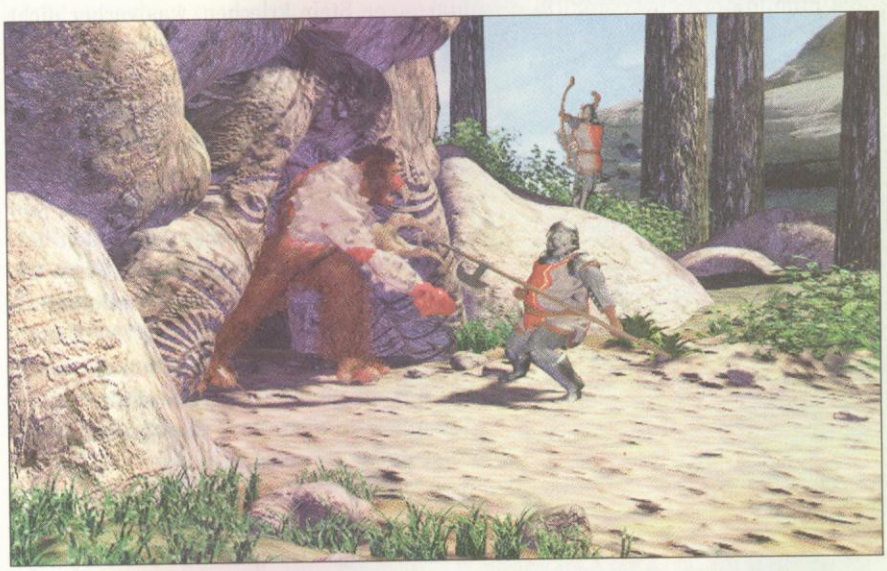
Der Eiswind tobt um den Turm der Zitadelle

PP: Plant ihr denn, "LOL" zu einem Multiplayer-Spiel zu machen?

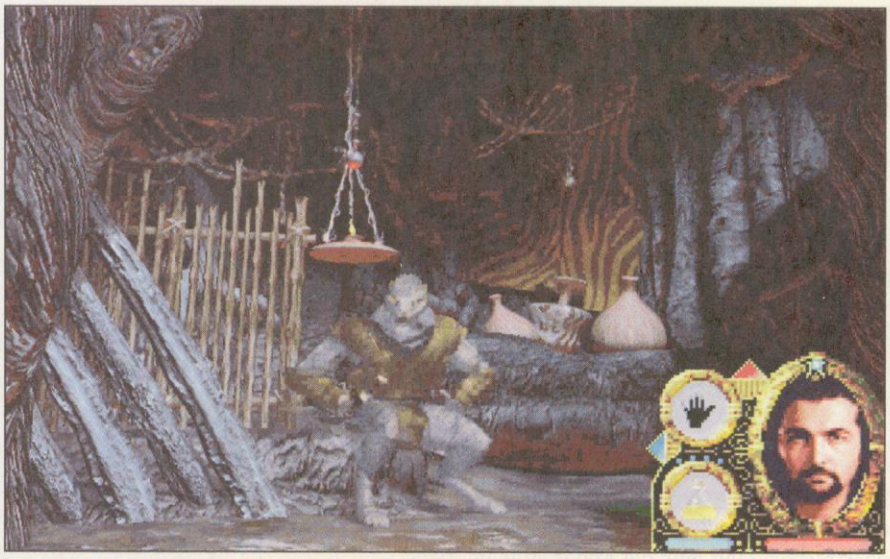
Coco: Wir interessieren uns sehr für Online-Rollenspiele. Innerhalb der nächsten paar Jahre wird da auch bei uns sehr viel passieren. Westwood hat in der Sparte Rollenspiele einen guten Ruf und das motiviert uns. Wir realisieren allerdings, daß einige Rollenspiel-Fans diese Spiele alleine genießen wollen, wir werden also auch diesen Zweig nicht vernachlässigen.



Gibt es in diesem muffigen Keller Geheimtüren?



Der Bogenschütze zieht es vor, aus sicherem Abstand zu kämpfen



Nicht alle fremden Wesen sind euch feindlich gesonnen

„Es gibt keine Party. Der Spieler ist ein einsamer Wolf"



Stadt auf Pfählen: Das Venedig der Fantasywelt

PP: Ein interessanter Gedanke.

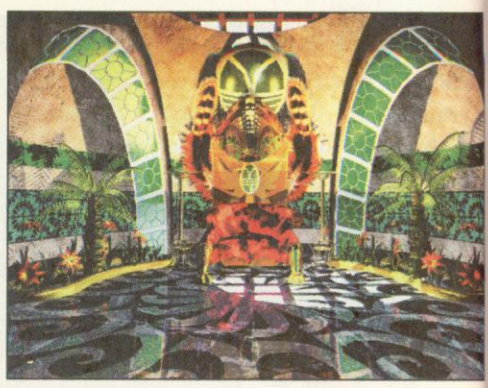
Coco: Ich weiß nicht, wie man das "Rette-die-Welt"-Element vermeiden kann. Sag du es mir. Ich denke, alles was wir tun können ist, dieses Element so persönlich wie möglich zu machen. Luther hat unter einem Fluch zu leiden und mit ihm natürlich auch der Spieler, er wird alles daran setzen, diesen Fluch loszuwerden.

PP: Worin besteht diese Beeinträchtigung?

Coco: Luther verwandelt sich von Zeit zu Zeit in Monster. Im ersten Teil entfernten sich Luther und seine Mutter Scotia schon in seiner frühen Kindheit voneinander, als sie sich entschied, eine Hexe für die Dark Army zu werden. Als sie starb, überließ sie ihm ihre Fähigkeit, sich zu verwandeln. Unglücklicherweise veränderte sich diese Macht auf ihrer Reise durch den Äther, so daß er jetzt keine Kontrolle mehr darüber besitzt, wann diese Verwandlungen stattfinden. Manchmal kann das für den Spieler sehr hilfreich sein. Als großes Ungetüm kann er diese Extrakraft bei Kämpfen gut einsetzen, als Eidechse kann er unter einen Stein kriechen, was vorher nicht möglich war. Manchmal passiert das wirklich zufällig, manchmal haben wir es natürlich bewußt geplant. Luthers Probleme werden tatsächlich zu denen des Spielers, wenn er beispielsweise gerade ein Schloß geknackt hat und danach die Türklinke nicht drücken kann, weil er sich plötzlich zur Eidechse verwandelt hat.

PP: Als "LOL 1" erschien, war es State-Of-The-Art, eine recht neue Art Rollenspiel, etwas anders als euer "Eye Of The Beholder", das ihr für SSI programmiert habt. Ihr habt es geschafft, Rollenspiele sehr zugänglich zu gestalten, dem Anfänger die Angst davor zu nehmen.

Coco: Das ist nicht in erster Linie mein Verdienst, dennoch bin ich ein großer Fan dieser Vereinfachung. Das geht auf Brett Sperrys Konto. Schließlich ist er unser Visionär, unser



Die Hütte des Eingeborenenhäuptlings

Guru. Er versucht einfach ein breiteres Publikum zu erreichen, nicht nur die TSR- und AD&D-Freaks.

PP: Jetzt soll es noch nicht einmal mehr eine Party geben...

Coco: Es gibt keine Party, der Spieler ist ein einsamer Wolf. Wir konnten dadurch dem Kino einen Schritt näher kommen. Der Druck, dahin zu kommen, ist heutzutage sehr groß, mit all den Hollywood-Schauspielern und Video-Sequenzen. Mit einem Charakter spart man sich viele Dialoge. Es gibt nur 3000 Zeilen Dialog, da wir nicht alles wiederholen mußten. In "LOL 1" waren es 12 000 Zeilen. Bei mehreren Charakteren in der Party muß jede Person ihre eigenen Satzvariationen parat haben. Das fiel jetzt alles weg.



Werdet ihr die Idylle bewahren können?

PP: Wenn das Entwickeln des Charakters fehlt, was ja ziemlich charakteristisch für ein Rollenspiel ist, lauft ihr dann nicht Gefahr, lediglich ein Adventure mit gelegentlichen Gewalteinlagen zu produzieren?

Coco: Wir haben so viele Entscheidungsmöglichkeiten für den Spieler eingebaut, daß die Gefahr, alles wie ein lineares, nach klaren Regeln ablaufendes Adventure wirken zu lassen, entfällt. Nicht jeder wird die gleichen Dinge tun. Jeder wird spüren, daß es auf seine eigenen Entscheidungen ankommt.

PP: Wie steht es mit dem Magiesystem? Ich erinnere mich an die coolen Effekte in "LOL 1"...

Bill: Das Magiesystem ist nun komplett anders. Es gibt jetzt jede Menge Zauber, die ihr Opfer regelrecht suchen, in der Art einer zielsuchenden Rakete. Die Zauber können auch Monster erschaffen, die dann an der Seite des Spielers kämpfen. Da die Zauber in einer 3D-Welt stattfinden, haben sie einen Ort, eine Position und eine Bewegung in dieser Umgebung. Ein gutes Beispiel ist der Change-Spark-Zauber: Er rast von Lebewesen zu Lebewesen und zieht ihnen dabei Lebenspunkte ab. Ist sehr interessant zu beobachten und mit sehr unvorhersehbaren Auswirkungen versehen. Die Zauber sind intelligent und ziemlich neuartig. Einige habe ich noch nie in anderen Spielen gesehen und ich kenne eine Menge Spiele. Es gibt einen Cast-Imp-Zauber, der einen Imp aus einer anderen Welt herbeiholt, der für dich mit einer eigenen Persönlichkeit und Stärke kämpft.

PP: Das habe ich aber schon in anderen Spielen gesehen.

Bill: Ja, aber dieser Knabe folgt dir und beschäftigt sich mit einem Monster, das dich belästigt, so daß du in der Zeit andere Dinge tun kannst. Wenn du ein guter Zauberer bist, kannst du vier oder fünf von ihnen herbeizaubern, eine ganze Gang also, die dir genug Freiraum läßt in der Zeit, in der sie für dich kämpfen, einen Schatz zu rauben.

PP: Coco, vor einer Weile hast du eine Multiplayer-Option erwähnt. Denkst du wirklich, daß das die Zukunft der Rollenspiele ist? Der Unterschied zwischen Online-Rollenspielen und den konventionellen ist so groß...

Coco: Wenn ich mich darüber weiter auslasse, will keiner mehr "LOL 2" kaufen. (lacht) Jeder in unserem Team ist dieser Meinung und wir haben allesamt große Pläne in dieser Richtung. Wir sind zwar noch einige Jahre davon entfernt, aber ich glaube, daß Online-Rollenspiele das Genre weit populärer machen werden, als es das jemals war. Das ist der Aufbruch in eine neue Spiele-Ära. Wir haben vor, Cyberwelten zu erschaffen, in die sich die Leute einloggen können und dort die Möglichkeit haben, alle nur denkbaren Rollen zu spielen und mit anderen Mitspielern zu interagieren.



Grüße aus der Stadt im Meer

PP: Was ist die unsinnigste Sache, die du aus Wut, welche aus "LOL 2"-Frust heraus resultierte, getan hast?

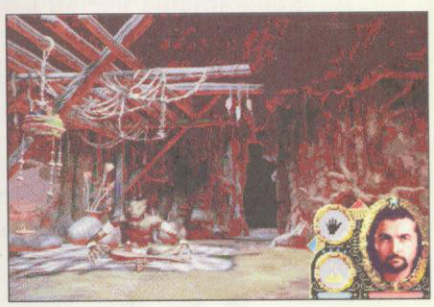
Coco: Coole Frage, wenn ich auch coole Antworten dazu parat hätte. Mal sehen. Die sinnloseste Sache. Wahrscheinlich, daß ich gedroht habe, zu gehen. Ich war nach dem ersten Produktionsjahr so angenervt, daß ich um einen Termin bei Brett bat, um ihm zu sagen, daß ich gehen würde, wenn sich nichts ändert. Nun, ich habe nicht richtig gedroht, ich sagte in etwa, "Es scheint, als wolltet ihr diesem Projekt nicht genug Aufmerksamkeit schenken und deswegen werde ich mich bei einigen Firmen vorstellen, die bei mir angeklopft haben, wenn ihr damit einverstanden seid." Ich habe das so richtig arschig verpackt. (Lacht) Sie haben mich nicht gehen lassen. Unglücklicherweise muß ich dafür immer noch einen hohen Preis zahlen. Wenn du einmal diesen Schritt bei deinem Arbeitgeber getan hast, mußt du damit rechnen, für eine ganze Weile schräg angeschaut zu werden.



▲ **Gütiges Monster: Droracle auf seinem Fledermaus-Thron**

PP: Was ist auf der anderen Seite die lustigste Sache, die ihr letztendlich dann doch nicht in das Spiel eingebaut habt?

Coco: Ich war gerade dabei, "Kyrandia 3" zu vollenden, als mit der Arbeit zu "LOL 2" begonnen wurde. Ich konnte also während der ersten Monate nicht mit Jeff und Phil am Design teilnehmen. Teil ihrer Ideen war eine Art Zeitreise. Sie hatten auch einen Part, in dem man die Claw-Mountains besteigen konnte, auf denen man dann Kontakt mit einem Stamm barbarischer Frauen in Fell-Bikinis haben sollte. Ich sagte, "Ich weiß, daß ihr hier für eure Hormone entwerft, aber warum müssen die Frauen diese entsetzlichen Bikinis anstelle von normalen Hosen tragen? Ich finde sie schrecklich." So kam es, daß sie auf ihre Barbarenfrauen in Fell-Bikinis verzichten mußten. *Brenda Garneau / fh*

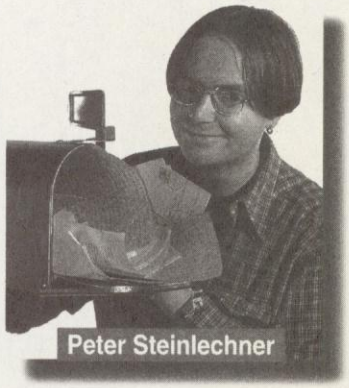


Vorsicht ist geboten: Zu Besuch beim Schamanen



In dieser Diebeshöhle findet sich so manches Kleinod

Power Post



Die Power-Post-Mailbox ist voll bis obenhin: Eure Leserbriefe und Mails haben uns diesen Monat viele wertvolle Anregungen geliefert

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

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.**

Grüner Punkt

Es gibt doch immer wieder Schlaumeier von Programmierern, die eine uralte Spielidee nehmen, sie in ein neues „Gewand" stecken und dann ordentlich Ruhm kassieren wollen – kam ja schon einige Male vor. Da wäre es doch witzig, im Test ein Logo hinzusetzen. So nach dem Motto: „Achtung Spiel recycled!" und darunter ein etwas veränderter grüner Punkt.

Daniel Kolster, Meckenheim

Und ich dachte immer, Recycling wäre eine gute Sache. Von wegen Wiederverwertung und so. Ernsthaft: Jedes Spiel greift auf alte Ideen zurück, auch dem größten Softwareguru fällt nicht jeden Tag ein neuer Geniestreich ein. Fragt sich im konkreten Fall nur, ob das Verhältnis von „Alt" zu „Neu" stimmt. Und fast noch wichtiger: Ob die Umsetzung der alten Ideen zeitgemäß ist. Das betrifft vor allem natürlich die technische Seite. Im Test weisen wir ja regelmäßig darauf hin, wenn Oldie-Ideen etwas zu offensichtlich wiederverwertet werden. Das Problem mit solch einer Plakette wäre wohl, daß die Trennlinie nicht ganz einfach zu ziehen ist. Sind da jetzt genügend neue Ideen drin oder doch nicht? Was die direkten Neuumsetzungen älterer Programme angeht, frage ich mich auch, ob irgendwelche Uralt-Arcade-Titel im neuen SuperVGA-Glanz mit Quadra-Sound plötzlich wieder interessant sind. Für Sammler, die früher monate- oder jahrelang mit den Spielen gelebt haben, ist das aber eine nette Sache.

Frame

Ich habe eine kleine technische Anfrage: Immer wieder ist in Tests und Werbungen zu lesen, daß im Spiel 40-50 Frames/Sek zu sehen sind. Was bringt das eigentlich den Spielern? Schließlich sind für das menschliche Auge schon 24 Bilder/Sek ausreichend, um eine flüssige Bewegung entstehen zu lassen, was soll also diese Zugabe? Hat das irgendeinen ästhetischen Nutzen, oder verbraucht das nur unnütz Zeit und Rechnerpower?

Christoph Loibl, A-Brunn

Obwohl im Kino 24Bilder/Sekunde ausreichen, um flüssige Bewegungen zu erzeugen, wirken mehr Frames noch echter. Ich kenne Menschen, die trotz modernster Kinotechnik die Filme nur flackernd erleben und das gar nicht so toll finden. Außerdem wird die Bildwiederholrate normalerweise ohne Gegner gemessen, sobald Feinde auftauchen, kann sie sich dramatisch verschlechtern – je mehr Reserve, desto besser. Trotzdem hast du teilweise recht: Ab einer bestimmten Grenze ist es nur noch technische Spielerei, ob wir 40 oder 50 Bilder zu sehen bekommen.

Multiplayer

Ich bin als hauptberuflicher Systemadministrator in einer großen deutschen Firma praktischen jeden Tag online, kenne mich im Internet, all den Online-Diensten und mit Netzwerken wirklich gut aus und habe sogar bei mir Zuhause einen schnellen ISDN-Anschluß: Ich kenne die Onlinewelt. Trotzdem geht es mir als begeisterter Gelegenheitsspieler allmählich auf den Geist, daß der Aspekt „Multiplayer", wie ihr ihn in Power Play nennt, immer mehr in den Mittelpunkt rückt. Für mich ist ein schlechtes Ballerspiel nicht plötzlich die Erleuchtung, weil ich darin auf meine Mitarbeiter schießen kann. Strategieprogramme spiele ich, weil ich meinen Kopf anstrengen und tüfteln will, nicht weil ich irgendwelche hektischen Aktionen gegen andere Menschen ausführen möchte. Der Reiz eines guten Computerspiel liegt für mich darin, daß ich mich für einige Zeit in eine andere Welt hineinversetzen kann. Anstrengender Tag, ständige Hektik, da sind ein bis zwei Stündchen in gut gemachten Fantasy- oder Sciencefiction-Welten echte Entspannung und Abwechslung. Ich denke, das ist wie bei Büchern, die ja auch am meisten Spaß machen, wenn man sich konzentrieren kann und nichts vom Inhalt ablenkt. Ich finde, diesen Aspekt berücksichtigt die Power Play immer weniger. Manchmal kommt es mir vor, als seht ihr „Netzwerkmodus" und schon gefällt euch das Programm zehn Wertungspunkte besser. Denkt mal darüber nach!

Michael Spinnen, eMail

Ich sehe den Multiplayermodus eher als Ergänzung denn als Ersatz, schließlich muß man ja nicht online spielen. Aber es stimmt schon: Die ganze Hysterie ums Internet hat dazu geführt, daß sich manche Firmen nicht mehr ausreichend um neue Konzepte für Solospieler bemühen und einfach nur noch einen fetten „Netzwerk"-Aufkleber auf ihre Packungen kleben. Wir behalten die Entwicklung weiter kritisch im Auge.
Es würde mich interessieren, was andere darüber denken: Legen die Hersteller zuviel Wert auf den Mehrspielermodus, oder sitzt ihr nur noch mit vielen Kumpels im heimischen Hobbyraum und zockt im selbstgebastelten Netzwerk? Wer dazu eine Meinung hat, schickt sie bitte an die Power Post.

Schrottplatz

Ich finde es ja sehr begrüßenswert, daß ihr so gut wie alle Spiele testet, aber manchmal frage ich mich schon, warum für solchen Schrott wie etwa „Cyberdillo" in der 09/96 überhaupt ein einziger Baum sein Leben lassen mußte. Ich halte das nämlich für reine Papierverschwendung, kaufen wird sich das Programm bestimmt niemand. Bei den meisten Spielen sieht man ja schon der Packung an, ob sie auch nur halbwegs was taugen oder nicht, und letztlich lese ich fast nur die Tests von Programmen, von denen ich schon mal gehört habe, etwa in Previews. *Robert Körner, Burgstetten*

Erst einmal ein großes Lob: Ich halte euch momentan bei weitem für das beste Spielemagazin. Insbesondere die kompetenten Tests lese ich mir immer gerne durch. Besonders wichtig ist mir, daß ihr bei schlechten Spielen kein Blatt vor den Mund nehmt und eure Meinung sagt. Genau damit habe ich aber ein Problem: Ich finde, eure halbseitigen Tests sind viel zu kurz. Meist sind das ja nicht gerade die interessantesten oder besten Programme. Traut ihr euch dann nicht, die auf einer ganzen Seite zu verreißen und versteckt sie ein bißchen, so nach dem Motto: „Vielleicht fällt das dem Hersteller nicht ganz so auf?"

Jens Kofler, eMail

Die Entscheidung, ein Spiel nur auf einer halben Seite zu testen, hat nichts damit zu tun, daß die Programme schlecht sind. Wir entscheiden meist vorher, wieviel Platz wir dem Spiel einräumen. Wer sich die letzten Ausgaben ansieht wird feststellen, daß dort ausnahmslos Titel vertreten sind, für die sich

WOM JOURNAL
Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift

Die Themen
im Oktober (ab 4.10.):

Titel:
Sheryl Crow
Lust und Leid nach dem Senkrechtstart





WOM Act des Monats!
Ermittelt von WOM und MTV.
Rockers Hi-Fi
Zwei Mix-Magier aus dem englischen Underground plündern die Echo-Kammern



Hintergrundbericht:
Die neue
Country-Offensive
aus den USA



Neneh Cherry
und die Freiheit als Frau

Zu gewinnen:
Einmaliges Erlebnis-Package mit H-BlockX

CD des Monats:



Sovory
»Sovory«
Der 25jährige Newcomer aus Kalifornien wagt atemberaubend kühne Brückenschläge zwischen Rock und Soul.

Außerdem:
The Cardigans, Heaven 17, BAP, Sergio Mendes, Mustard Seeds, Trieb, Stories über die Musikszene in Neuseeland, Robert Altmans Jazz-Film »Kansas City« und das Lollapalooza-Festival in den USA.

NEU: Special-Seiten für HipHop, Jazz und World Music.

Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift – unparteiisch, kostenlos und nur von
WOM. WORLD OF MUSIC

WOM JOURNAL

nur kleinere Kreise von Lesern interessieren. Simulationen amerikanischer Sportarten wie Football, Schachprogramme usw. sind meist sogar sehr gut gemacht, aber wenn wir von vornherein wissen, daß kaum ein Leser sich längere Tests durchliest und auch kein Interesse an ausführlichen Beschreibungen besteht, nutzen wir den zur Verfügung stehenden Platz lieber für wichtigere Spiele. Im übrigen hätten derartige Versteckspiele wohl keine Aussicht auf Erfolg, die Hersteller lesen Power Play sehr gründlich und finden alles, wie die regelmäßigen empörten Anrufe der Pressevertreter zeigen. Im übrigen gehen wir auch bei „nur" halbseitigen Tests mit der gleichen Sorgfalt vor wie bei längeren Artikeln: Auch die Liebhaber von Spartenprogrammen können also sicher sein, daß ihre Spiele ausführlich begutachtet wurden. Meist ist der betroffene Redakteur selbst nicht sehr erfreut, nur eine halbe Seite zu haben. Normalerweise fällt einem wesentlich mehr ein, als auf diesen knappen Platz paßt.

Abenteuer

Da ich immer nur kurz Zugriff auf einen Computer habe und meine Lieblingsspiele Adventures sind, würde ich gerne mal wissen: Wie viele Stunden braucht ihr durchschnittlich für ein Adventure? Außerdem frage ich mich, ob man adventurespielen lernen kann. Ich kenne viele Leute, die schaffen ein Adventure in Nullkommanichts, während ich an einer Stelle ellenlang brauche. Kommt das durch Erfahrung und gibt es Möglichkeiten es zu „lernen"?

Florian Schwärzel, Essen

Hängt natürlich davon ab, was für ein Adventure es ist. Von Stunden über Tage bis zu Wochen ist alles drin. Übung macht einiges aus, schließlich ähneln sich bestimmte Rätsel immer wieder. Die Möglichkeiten, eine Tür zu öffnen, sind zwar groß, stoßen naturgemäß aber irgendwann an Grenzen. Man sollte sich ansonsten von diesen Geschwindigkeitsrekorden nicht unter Druck setzen lassen, gerade beim Adventure kommt es nicht darauf an, die Programme möglichst schnell durchzuspielen.

Hardware

Ich muß in letzter Zeit leider feststellen, daß mein erst vor einem Jahr gekaufter Pentium-100 schon wieder veraltet ist. Gerade mit den aktuellen 3D-Spielen hat er inzwischen echte Schwierigkeiten. Wenn ich nicht die Details herunterschalten könnte, ginge wohl gar nichts mehr. Deswegen finde ich, daß bei den Power-Play-Wertungen unbedingt auch Rücksicht auf die Hardwareanforderungen genommen werden muß. Wenn ein Spiel nur auf dem schnellsten Pentium Pro vernünftig spielbar ist, muß die Wertung runter! Wenn Programmierer keinen vernünftig schnellen Code schreiben können, müssen sie durch Punktabzug bestraft werden.

Michael Müller, Bonn

Jeder Redakteur weist in seinen Tests ausdrücklich darauf hin, wenn ein Spiel die derzeit übliche Hardware überfordert. Ein echter Punktabzug ist nicht sinnvoll, schließlich müßten wir dann für jeden Prozessor eine eigene Wertung vergeben. Außerdem wären Leser mit Recht verärgert, die sich gerade für teures Geld einen nagelneuen PC zugelegt haben. Im übrigen: Warten wir mal ab, ob sich nicht doch die 3D-Beschleunigerkarten durchsetzen. Die könnten das Problem nämlich etwas entschärfen, indem sie die Hauptarbeit weg vom teuren Prozessor hin zum preiswerteren Grafikchip verlagern.



Dungeon Keeper: Die Welt wartet...

Terminfrage

Da ich ein riesengroßer Rollenspiel- und noch dazu Bullfrog-Fan bin, erwarte ich seit Monaten gierig die neueste Power-Play-Ausgabe, um endlich den Test von „Dungeon Keeper" zu lesen und bei positiver Bewertung sogleich meine Bestellung aufgeben zu können. Doch anscheinend gönnt Bullfrog mir und den anderen Fans nicht die lang ersehnte Erfüllung und läßt uns alle auf dieses groß angekündigte Spiel warten. Allmählich fühlt man sich doch leicht verar...t. Dasselbe gilt für das „Schwarze Auge 3", wobei hier noch die unglaubliche Preisankündigung von gerade mal 49,95 Mark dazukommt und die Spannung weiter steigert. Ist es den Programmierern denn nicht möglich, ihre Termine halbwegs einzuhalten, oder die Ankündigungen wenigstens realistischer zu gestalten? Meine Nerven und die vieler anderer Wartender würden es den Firmen danken.

Ottmar Wohlgemuth, eMail

Und wir warten schon gierig darauf, sowohl „Dungeon Keeper" als auch „Das Schwarze Auge 3" sowie einiges andere endlich zu testen. Nur leider: Je vielversprechender das Programm, desto weiter verschiebt sich der Erscheinungstermin nach hinten – dahinter muß ein unerforschtes Naturgesetz stecken. Pünktlich sind nur Spiele, auf die sowieso niemand wartet.

Die Gründe sind so vielfältig wie die Ausreden der Programmierer: Technische Bugs, plötzliche Änderungen am Spieldesign, großartige Ideen in letzter Minute usw. Einige Firmen geben mittlerweile gar keine Termine mehr bekannt, machen sich damit aber auch nicht beliebt. Letztlich hilft alles nichts, Terminverschiebungen gehören zum Wesen der Brache und werden immer ein Problem sein. Solange es nicht ausartet, sollten wir uns lieber daran gewöhnen. Unser Postbote hat das schon und sagt gar nichts mehr, wenn er mit leeren Händen kommt und den enttäuschten Blick in den Augen trauriger Redakteure sieht.

Fragen

Ich finde es sehr gut, daß ihr auch Briefe im Heft abdruckt, die euch per eMail erreichen. Dabei würde mich mal interessieren: Haben eigentlich Zuschriften per eMail bessere Chancen, im Heft abgedruckt zu werden oder solche, die euch auf Papier erreichen? Außerdem würde ich gerne wissen, ob ihr eigentlich alle Briefe beantwortet.

P. Kappland, eMail

Ob die Zuschriften per eMail oder normaler Post kommen, spielt überhaupt keine Rolle, entscheidend ist allein der Inhalt.

Leider kommen wir nicht dazu, alle individuellen Briefe und Fragen zu beantworten. Natürlich lesen wir jede Zuschrift aufmerksam. Wir nehmen Kritik ernst und setzen Anregungen immer wieder konkret um. Außerdem geben wir uns größte Mühe, Lesern bei Problemen zu helfen, manchmal bis spät in die Nacht. Aber auch Power-Play-Redakteure haben täglich nur 24 Stunden Zeit. Ausführliche und gründliche Tests sowie die anderen Artikel für das Heft müssen immer an erster Stelle stehen; letztlich ist das im Interesse aller Leser.

LIVECLUB
feel the music

Mega-Hits zum Giga-Preis

CDs



8,50
Bravo Hits 14
2 CDs 395251



5,-
Backstreet Boys
Backstreet Boys
CD 394239



5,-
Caught In The Act
Forever Friends
CD 394346



5,-
Die Schlümpfe
Alles Banane 3
CD 395236



8,50
Just The Best 9
2 CDs 396796



8,50
Michael Jackson
History
2 CDs 392472



5,-
Alanis Morissette
Jagged Little Pill
CD 393470



5,-
Mission
Impossible
CD 396911



5,-
Robert Miles
Dreamland
CD 395079



8,50
VIVA Dance 4
2 CDs 395244



5,-
Dog Eat Dog
Play Games
CD 396903



5,-
Mr. President
We See The ...
CD 396549



8,50
Eros Ramazotti
In Concert
2 CDs 396671



5,-
E-Rotic
The Power Of Sex
CD 396861



8,50
Rave Now! 6
2 CDs 396879



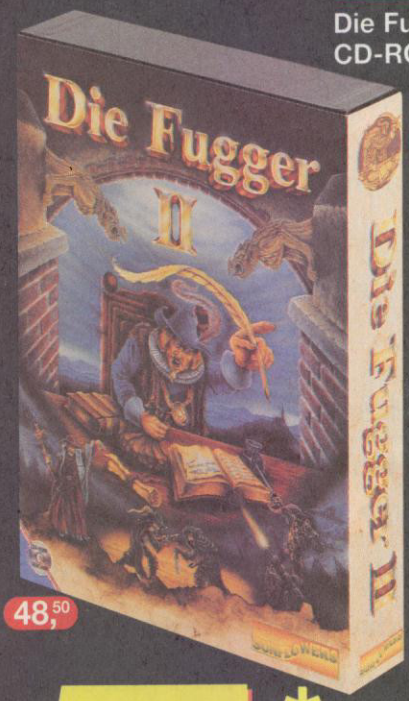
5,-
Bon Jovi
These Days
CD 387019



5,-
Pur
Abenteuerland
CD 388793



5,-
Blümchen
Herzfrequenz
CD 394809



Die Fugger II
CD-ROM 536557

48,50

5,- *

Top-Titel schon ab DM

*zzgl. DM 3,- Versandkostenanteil

CD-ROMs

für MS-DOS und Windows
(System Voraussetzung: 486;4MB außer * = 8MB)



8,50
Citty Route 600
CD-ROM 095927



5,-
Telefonbuch
Deutschland
CD-ROM 095935



5,-
SAT 1 ran
Multimedia
CD-ROM 093674



11,-
Bertelsmann
Rocklexikon
CD-ROM 093682



8,50
Mathe Blaster II
CD-ROM 093773*



5,-
Silent Service
CD-ROM 536508



34,50
Conquest Of The
New World
CD-ROM 536615*



34,50
Formel 1
Manager
CD-ROM 536607*



18,50
Star Wars
Collection
CD-ROM 536581



5,-
Sim City
CD-ROM 536599



5,-
Tornado
CD-ROM 536516



30,50
Hugo 3
CD-ROM 536573*

GRATIS!

Diesen tollen Taschenrechner im Handy-Look erhalten Sie als Dankeschön für Ihr Interesse am LIVECLUB. Sie dürfen Ihn auf jeden Fall behalten!



Und das ist das Tolle!

- Das Super-Kennenlern-Angebot
- Das Dankeschön-Geschenk
- 10 Tage testen – ohne Risiko!
- LIVECLUB-Magazin 4x im Jahr gratis
- Das LIVECLUB Music-Phone
- Günstige Einkaufspreise
- Exklusive CLUB-Angebote
- Beitragsfreie Mitgliedschaft
- Alle Titel von namhaften Musikfirmen:

Sony Music · EMI · WARNER SPECIAL MARKETING · Virgin · BMG · PolyGram

Mein Test-Coupon

JA! Ich will den LIVECLUB, Deutschlands größten Musikclub, kennenlernen. **Senden Sie mir die 2 Titel meiner Wahl (je schon ab DM 5,–) zzgl. einmalig DM 3,– Versandkostenanteil.**

Meine 2 Wunschtitel:

Bitte hier die Bestellnummern eintragen

Ich kann risikolos testen: Der LIVECLUB garantiert mir, das Angebot 10 Tage unverbindlich und ohne jede Verpflichtung testen zu können. Bin ich dann wirklich nicht überzeugt, schicke ich das Kennenlern-Angebot einfach zurück. Damit ist für mich alles erledigt. Meine Geschenke darf ich als Dankeschön auf jeden Fall behalten.

Ich entscheide, was ich bekomme: Ich erhalte 4mal im Jahr kostenlos das große, aktuelle LIVECLUB Magazin. In jeder Ausgabe stellen mir die LIVECLUB-Experten den topaktuellen Music- und Movie-Tip vor. Möchte ich ihn haben, bekomme ich ihn nach dem im Magazin genannten Stichtag einfach und bequem nach Hause. Selbstverständlich habe ich das volle Umtauschrecht. Möchte ich den Tip nicht haben, bestelle ich einfach etwas anderes aus den über 1.000 top-aktuellen Titeln im LIVECLUB-Magazin.

Ich bleibe dabei, solange ich will: Ich nutze zunächst zwei Jahre alle LIVECLUB-Vorteile. Danach verlängert sich meine Mitgliedschaft jeweils um ein weiteres Jahr. Habe ich keine Lust mehr, kann ich jederzeit zum Ende meines Mitgliedjahres kündigen – Postkarte genügt! Bleibe ich dabei, habe ich Anspruch auf die immer attraktiver werdenden LIVECLUB-Bonusvorteile.

○ Frau ○ Herr (bitte entsprechendes ankreuzen)

Vorname | Name | A LC 01206/00420

Straße / Nr.

PLZ | Ort

Geburtsdatum | Telefon (für Rückfragen u. Infos)

X

Datum | Unterschrift (Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Wichtig: Bitte vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht, damit wir Ihnen das Kennenlern-Angebot liefern können. Belieferung auch in der Schweiz und Österreich möglich!

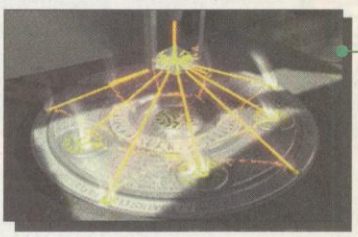
Bitte einsenden an: LIVECLUB · NICOLAS METZ · 70145 STUTTGART

Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot

Mal sehen, ob es diesmal kommt "Command & Conquer 2 – Alarmstufe Rot". Wir freuen uns schon auf einen ausführlichen Langzeittest.



Bundesliga Manager



Rote Karte oder Meisterschaft? Der vierte "Bundesliga Manager" wird zwar die Frage "Dortmund oder Bayern?" nicht klären, aber wir untersuchen Stärken und Schwächen des neuen Spitzenspiels.

Schleichfahrt



Setzt BlueByte mit seinem "Schleichfahrt" die Erfolgsstory fort oder säuft die Unterwasser-Actionsimulation elendig ab? Wir gehen auf Test-Tauchkurs.

Joysticks

Pünktlich zum einsetzenden Weihnachts-Kaufrausch informieren wir euch über die besten Lenkräder, Gamepads und Flugsticks – was davon unterm Baum landen soll, müßt ihr selbst entscheiden...

12/96

erscheint am **6. November**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Claudius Brunnecker (bru), Sascha Gliss (sg)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Agentur Luserke/Wolfgang Berns

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
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: Michelle Berner (360)
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
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
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
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
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 bei München
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.), 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



Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein *Duotronischer Replikator* gestohlen wird, hängt es allein von Bud Tucker ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten. Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al's", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien (und ganz nebenbei auch noch die Welt zu retten), auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen? Wird es dem gerissenen Richard Tate gelingen, sich die Welt untertan zu machen? Wird das Gute über das Gemeine siegen? Tja, was meinst Du ...?

Krombacher



EINE PERLE DER NATUR.

Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach • Am Rothaargebirge • Telefon 02732/880-0

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.