

POWER PLAY

2/96

DM 6,50

GS 50,-/Stk 6,50
Lit. 9000/hft 8,-
dkr 35,-/fmk 39,50

MAGNA
MEDIA

Power Play
gibt's auch
mit CD-ROM

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Warcraft 2

Blizzards Fantasy-
Strategical: Besser als
Command & Conquer

11th Hour

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

Command & Conquer 2

Der Nachfolger: Roter
Alarm für die Konkurrenz

TERMINATOR

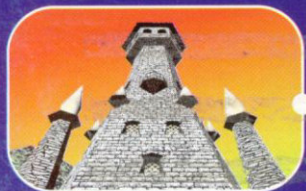
FUTURE SHOCK

Leben und Sterben in LA

> High-End-Komplettsysteme im Vergleich

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

> Panzer General 2 > The Dig > ran Trainer 2



MEDIUM

Your way to flavor.



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

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



GATEWAY2000

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

01 30 - 82 08 45

Rufen Sie uns an: gebührenfrei

Das
„Da-fliegt-min-ja-die-
Kuh-weg“-Powersystem
für
DM 4.949.-!

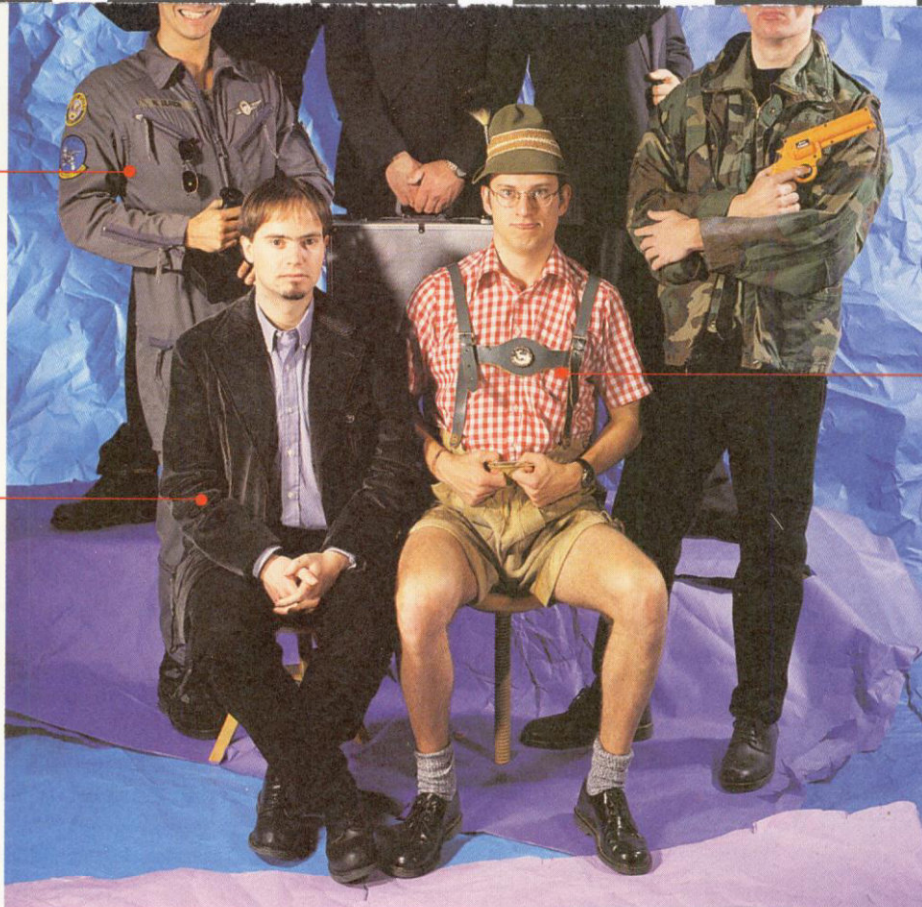
bestreiten
könnte.

Hartmut Ulrich

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

Peter Steinlechner

Unser "Deutsch- und Geschichts-lehrer" ist mittlerweile nicht nur sein aufsehenerregendes Jackett los, sondern auch sein Spitzbärtchen...



Mensch – es sei denn, er muß mit einer blöden leucht-orangen Light-gun für ein Foto posieren

Michael Galuschka

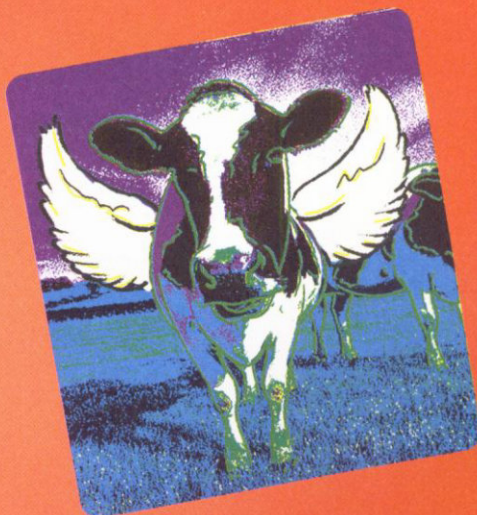
Muß nicht weiter kommentiert werden. Nur die Geißen und Heidi haben wir nicht mehr aufs Bild gekriegt...

Unsere Antwort: Sie werden es nicht glauben!

Der P5-100 Executive ist das ultimative „Da-fliegt-mir-ja-die-Kuh-weg“-Powersystem für Powerprofis, die exzellente Zutaten in ihrem PC für sich arbeiten lassen wollen – und zwar zum Low-Powerpreis.

Überzeugen Sie sich selbst von diesen Features:

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



P5-100 Executive - 4.949,- DM

P5- 90 Executive - 4.899,- DM

P5- 75 Executive - 4.599,- DM

Österreich: Zum Ortstarif anrufen
unter: 06 60-58 98
Schweiz: Gebührenfrei anrufen
unter: 1 55-32 66

Rufen Sie uns an: gebührenfrei

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



01 30 - 82 08 45

Auf diese Gateway-Services können Sie sich verlassen:

- + 1 Jahr Vor-Ort-Service
- + 3-Jahres-Garantie auf Rechner
- + 30-Tage-Geld-zurück-Garantie
- + Kostenlose Technical-Support-Hotline
- + 1-Jahres-Garantie auf Portables
- + Gebührenfrei anrufen



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

Das Team

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

Knut Gollert

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

Frank Heukemes

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

Sascha Gliss

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

Hartmut Ulrich

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

Peter Steinlechner

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

Ulrich Smidt

Ist eigentlich ein höchst friedfertiger Mensch – es sei denn, er muß mit einer blöden leucht-orangen Light-gun für ein Foto posieren

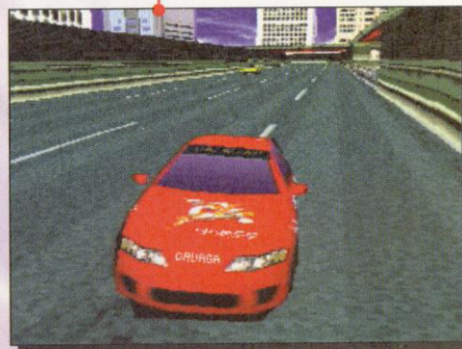
Michael Galuschka

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



[News & Previews]

- 008 News-Cocktail**
Bunt gemischter Krimskrams rund um die Spiele-Szene
- 014 Worlds Away**
Der neue Kommunikationstrend aus Japan
- 016 Power Play Online**
Die Spieler-Foren in CompuServe
- 020 Command & Conquer 2**
Red Alert - der Nachfolger alarmiert die Konkurrenz
- 024 Das Neueste von Gametk**
Von Jack the Ripper bis zur Escalation
- 027 Cronicles of The Sword**
Ritter Gawain im Action Adventure
- 028 Ridge Racer und ESPN**
Neue Spiele von Sony Interactive
- 029 Der kleine Klugschreiber**
Unsere ebenso beliebte wie sinnlose Kolumne

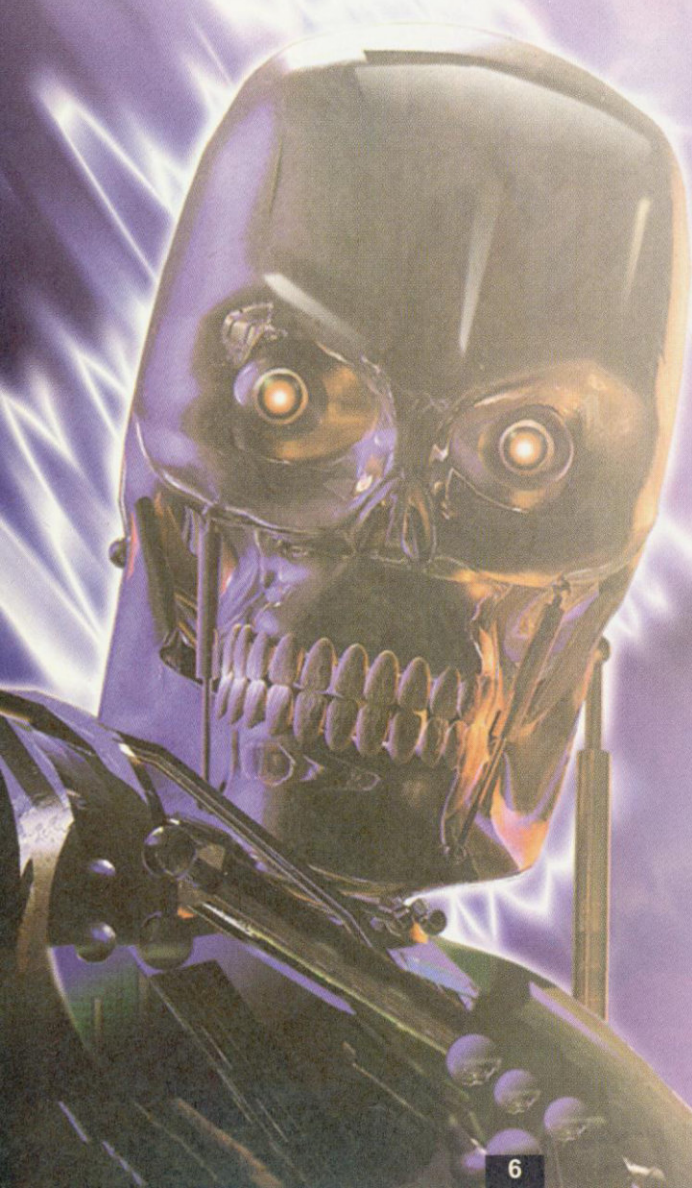


[thema]

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

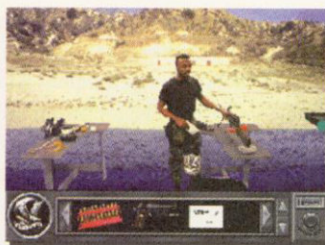
[rubriken]

- 005 Editorial**
- 036 Was ist auf der neuen Power-CD?**
- 031 So werten wir**
- 076 Inserenten**
- 168 Power Data: Statistik muß sein**
- 169 Sieben Stühle, eine Meinung?**
- 180 Impressum**





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



[support]

- 066** **Tips & Tricks**
The Dig, Caesar II, Chewy, Torin's Passage
- 118** **Hexerei**
Die Seite für alle, die's anders nicht schaffen
- 122** **Erste Hilfe**
Von Bytes, Bussen, BIOS und Prozessoren
- 126** **Powerpost**
Hier darf jeder motzen, loben, fragen, klagen
- 126** **Wieviel Power braucht der Player?**
Drei High-End-PCs im Test

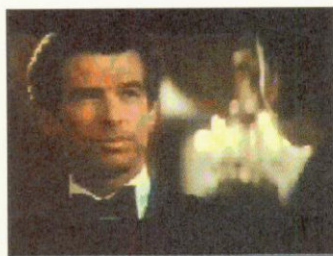
[test]

- 032** **11th Hour-**
- 034** **Duke Nukem 3D**
- 038** **Allied General**
- 042** **Anvil of Dawn**
- 044** **Assault Rigs**

- 046** **Conqueror A.D. 1086**
- 048** **Dark Eye**
- 050** **Dark Seed 2**
- 052** **Dime City**
- 054** **Der Druiden-zirkel**
- 056** **Extreme Pinball**

- 058** **Fighter Duel**
- 060** **Full Tilt**
- 062** **Great Naval Battle IV**
- 063** **Heroes of Might and Magic**
- 134** **Mechwarrior 2**
- 136** **Mission Critical**
- 138** **Mortal Coil**
- 140** **PBA Bowling**
- 141** **Pole Position**
- 144** **Police Quest SWAT**
- 145** **Power Dolls**
- 146** **Ran Trainer 2**
- 148** **Rebel Assault 2**
- 150** **SU 27 Flanker**
- 152** **Terminator: Future Shock**
- 154** **The Dig**
- 156** **Thexder**
- 158** **This means War**
- 160** **Tie Fighter CD**
- 162** **Trivial Pursuit**
- 164** **Tyrian**
- 165** **Virtual Karts**
- 166** **Warcraft 2**

Kino Interactive



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

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



Im Vordergrund der Aprilia-Motorroller, den Ihr gewinnen könnt

Kino Interactive
Hersteller
Interactive M
Preis
12,90 DM



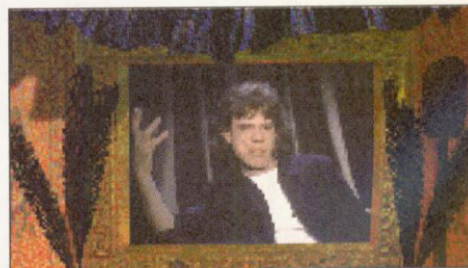
Werbung an. Auf einem Infoscreen habt Ihr Zugriff auf alle verfügbaren Filmschnipsel sowie drei aktuelle Musikvideos. Begleitet wird das ganze von einem Wettbewerb, dessen Fragen sich hinter Kinoplakaten, die überall im Cinedom herumhängen, verbergen. Hauptgewinn: ein futuristischer Motorroller von Aprilia.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

Voodoo-Lounge

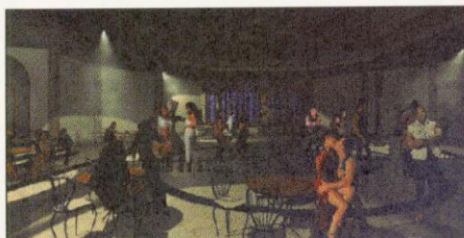


"Rolling Stones - Voodoo Lounge CDROM"
Hersteller
Virgin
Preis
ca. 70 DM

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



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



Neues von Thrustmaster

Eingeschworene PC-Piloten haben sie schon längst auf dem Tisch stehen, Gelegenheitsflieger träumen von ihnen, und alle anderen verstehen nicht, wie man hunderte von Mark für sie ausgeben kann. Die Rede ist von Flugperipherals der Firma Thrustmaster. Nun präsentiert der ungekrönte Flightstick-König endlich auch in Deutschland die Nachfolger des Flightsick Pro und der geliebten Kampfkartoffel WCS MK 2. Der F-16 FLCS (FlightControlSystem) und das F-16 TQS (ThrottleQuadrantSystem) sind in Aussehen und Ausstattung eng an die Flugkontrollen der F-16 Falcon angelehnt. Der Anschluß ist einfacher als er aussieht: Anders als beim Vorgänger-System wird der Stick durch die Tastatur geschleift und an den Joyport angeschlossen. Nun wird die Maus durchs TQS geschleift und an den Stick angeschlossen, fertig! Der Stick verfügt über vier Buttons, einen "Dual-Position-Trigger" und vier(!) Coolie-Hats. Das TQS kommt mit zwei Drehreglern, drei Zwei-Wegesaltern und einem Mouseknob daher. Damit läßt sich z.B. in TFX der Cursor für die MFDs steuern. Zur Handhabung: Der Stick ist Thrustmaster leider sowohl im Fluggefühl wie auch in der Verarbeitung völlig daneben geraten. Warum die Amerikaner nicht den Fuß des genialen Flightstick Pro verwendet haben, bleibt ein Rätsel. Die Buttons wirken alle recht billig, der untere Hat spricht nicht richtig an und läßt sich netterweise ohne Mühe aus dem Stick herausziehen. Das TQS hingegen wirkt stabil und vertrauenerweckend, die Tasten sind ordentlich verar-



beitet und die Throttle läßt sich sauber einstellen. Trotzdem fragt der geneigte Tester sich, warum bei einem kombinierten Preis von weit über 600 Mark nicht etwas mehr Metall verbaut wurde. Der Stick fühlt sich ähnlich wackelig an, wie der FCS II und der brach ja bereits nach einer Woche ab (PP08/95). Außerdem läßt sich das TQS nur in Verbindung mit dem Stick betreiben, ältere Thrustmaster- oder gar Konkurrenzmodelle vertragen die Throttle nicht: Bedauerlich, denn in Verbindung mit dem FCS Pro wäre das TQS erste Wahl unter den Schubreglern. So bleibt ein hoffnungslos überteuertes Doppelpack, das in der Verarbeitung einem Fiat Tipo gleicht: Schade Ihr Schubmeister.

sg

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

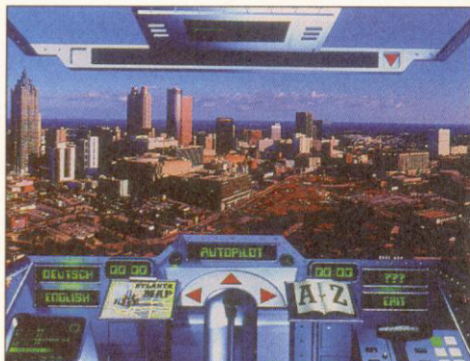


Thrustmaster F-16 TQS
Hersteller
Thrustmaster
Preis:
345 DM

Thrustmaster F-16 FLCS
Hersteller
Thrustmaster
Preis:
324 DM

Around Atlanta

Sie werden wohl wenig Zeit zum Stadtbummel haben, die Olympioniken aller Herren Länder, wenn sie dieses Jahr zum 100. Geburtstag der weltgrößten Sportveranstaltung in Atlanta



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

us



Die Macher sind zufrieden

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

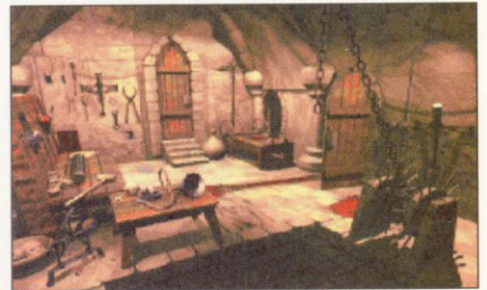


Name
Time Commando
Hersteller
Adeline/Electronic Arts
Erscheinungstermin
April '96
Preis:
auf Anfrage

Time Commando

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

us



In solche Hintergründe werden später die Akteure einkopiert

News des Jahres

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



haltungsscharakter, die in acht Kategorien unterteilt die denkwürdigsten Ereignisse aus dem öffentlichen Leben ins Gedächtnis zurückruft – egal, ob es sich dabei um Frankreichs Atomtests auf Mururoa, die Ebola-Epidemie in Zaire oder den medienwirksamen Prozeß um O.J. Simpson handelt. Wer sich nach ausgiebigem Brainstorming fit für eine kleine Herausforderung fühlt, kann im Quiz-Teil des Programms gegen drei Kumpels antreten, um anhand von bis zu 360 nach dem "Multiple Choice"-Verfahren gestellte Fragen den König der Disziplin Allgemeinbildung zu krönen.

us

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

Infopholics nennt man jene neuzeitliche Gesellschaftsschicht, deren Hunger nach Nachrichten und Neuigkeiten aller Couleur unstillbar erscheint. An diesen umtriebigen Menschen schlag richtet sich der "n-tv Jahresrückblick 1995". Als deutsches Pendant zum großen US-Vorbild "CNN" ging der Privatkanal "n-tv" vor drei Jahren auf Sendung. Jetzt warf man sich zusammen mit Philips Media ins Geschirr, um die wichtigsten Fakten der vergangenen zwölf Monate für Computerbesitzer aufzubereiten. Herausgekommen ist eine Datenbank mit Unter-

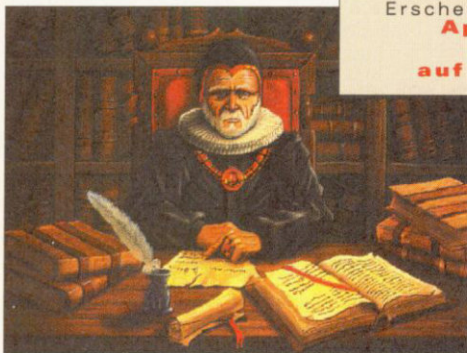


Die Fugger 2

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

us

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



Win-95-Spiele

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

us



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

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

Ihr Schnellversand

3D Ultra Pinkall / D	79,90	Mega Race / D	44,90
11th Hour / D	99,90	Menzoberranzan / E	89,90
A 4 Networks / D	89,90	Metalech Earthsiege / D	89,90
Aces Collection / A	79,90	Monopoly / D	79,90
Aces of the Deep / D	89,90	Monty Python's C.W.O.T.E.	86,90
Aces o. Deep Miss. (3.5") / D	39,90	Mortal Coil / D**	79,90
Action Soccer / D	79,90	Myst / D	79,90
Across the Rhine / D	99,90	Nascar Racing / A	86,90
Al Quaidin / D	79,90	NHL Hockey '95 / A	84,90
Aladdin (3.5") / E	59,90	NHL Hockey '96 / D	89,90
Albion / D	94,90	NBA Live '95 / A Aktionspreis	79,90
Allan Odyssey / A	89,90	Noctropolis / D	49,90
Alone 1.1 Dark 2 / D Aktionspreis	59,90	Outpost / D	89,90
Alone 1.1 Dark 3 / D	89,90	Pacific Air War Gold / D	74,90
Apache Longbow / D	79,90	Panzer General ab	64,90
Armored Fist / D	89,90	Panzer General 2 / A	79,90
Ascendancy / D	89,90	PC Games Cheat / D	29,90
Battle Isle 2 / D	74,90	Perfect General 2 / D	79,90
Battle Isle 2 Scenery / D	54,90	PGA Tour Golf 486 / A	89,90
Battle Isle 3 / D	86,90	PGA Tour '96 / A	89,90
Bermuda Syndrome / D	89,90	Phantasmagoria / D od. E	89,90
Betrayal at Krondor / D	79,90	Pinball Dreams Deluxe / A	86,90
Bling! / D	89,90	Pinball Fantasies Deluxe / A	79,90
Blitzkrieg / D Aktionspreis	79,90	Pinball Illusions / A	79,90
Blitzkrieg / D	69,90	Pirates! Gold / A	39,90
Braindead 13 / D	79,90	Pitfall Mayan Adv. / E	84,90
Cesar 2 / D	89,90	Pole Position / D	89,90
Capitulation / D	89,90	Pole Position SWAT / D**	84,90
Civil War (Amerika) / D	79,90	Populous 2 & Powermonger / A	34,90
Civilization & Ruler T.Y.C. Del / A	79,90	Primal Rage / A	87,90
Civilization Network / D	99,90	Prisoner of Ice / D	87,90
Colonization / D Aktionspreis	79,90	Privider / A	34,90
Command & Miss. 1 & 2 / D	79,90	Pro Pinball - The Web / A	79,90
Command & Conquer / D od. E	89,90	Psycho Pinball / A	79,90
Commander Aces o. L. Deep / D	89,90	ran Soccer / D	89,90
Commander Aces / D	94,90	ran Trainer 2 / D	89,90
Conan (Greenwood) / D	89,90	Rebel Assault / D	54,90
Crossed - No Remorse / D	89,90	Rebel Assault 2 / A	89,90
Cyberia ab	59,90	Riddle of Master Lu / D	89,90
Cybermania / A	79,90	Rise o.1 Robots / D Aktionspreis	89,90
D-1000 / A	49,90	Road Warrior / A	79,90
D-Info Telefontank	89,90	Sens. World of Soccer / D	89,90
Das Amt / D	89,90	Shadowcaster / A	34,90
DSA 1 Schicksalsklinge / D	69,90	Shell Shock / A	89,90
DSA 2 Sternenschweif / D	79,90	Shrek Holmes - Lost Files / D	89,90
DSA 3 / D**	99,90	Shrek Holmes / A	89,90
Der Druidenzirkel / D	89,90	Silent Hunter / A**	89,90
Die Siedler / D	54,90	Sim City / D	74,90
Die Siedler 2 / D**	89,90	Sim City 2000 / D	89,90
Day of the Tentacle / D	54,90	Sim City 2000 Coll. / D	94,90
Der Planer 2 / D**	89,90	Sim Isle / D	94,90
Der Reeder / D	89,90	Sim Tower / A	89,90
Der Teufelsmann / D	79,90	Sim Town / D	79,90
Descent / A	79,90	Simon the Sorcerer 2 / D	84,90
Descent 2 / D	94,90	Simon the Sorcerer 1 & 2 / D	89,90
Descent Derby / A	89,90	Space Marines / D	89,90
Discworld / D	86,90	Space Quest 1-5 / A	94,90
Doppelgänger (Anstöß + W.C.) / D	86,90	Space Quest 6 / D	89,90
Dragon Lore / D	79,90	SSN-21 Seawolf / D	34,90
Duke Nukem 3D / A**	94,90	Star Trek: First Unity / D	99,90
Dune 1 / A	39,90	Star Trek Coll. Ed. / E	129,90
Dune 2 / A	39,90	Steel Panther / D	79,90
Dungeon Master 2 / D	86,90	Stonekeep / D	99,90
Elite 3 - Update / D	74,90	Strike Commander / A	34,90
Epic Battle African Safari / A	79,90	Strike Com. & Privateer incl. Miss./A	94,90
Fade to Black / A	89,90	Subwar 2050 / D	39,90
Fatal Racing / A	79,90	Super Streetfighter 2 Turbo / A	79,90
Fifa Int. Soccer / A	74,90	Synthetic + / D	39,90
Fifa Soccer '96 / D	89,90	System Shock Enh. / D	39,90
Fleet Defender Gold / A	84,90	Tekwar / D**	89,90
Flight Commander 2 / D	79,90	Temptation / A	89,90
Flight Unlimited / D	89,90	Terminal Velocity / A	74,90
Formula One GP / D	44,90	T.F.X. / A	49,90
Formula One GP 2 / D**	99,90	T.F.X. Eurofighter 2000 / D	99,90
Frankenstein / D	99,90	The Dig / A	69,90
Football Total / A	84,90	Theme Park / D	84,90
FX Fighter Aktionspreis	89,90	The Need for Speed / D	89,90
Gabriel Knight / D Aktionspreis	49,90	Tie Fighter & Miss / A	74,90
Gabriel Knight 2 / D	99,90	Tilt 1 / A	69,90
Grand Prix Manager / D	99,90	Time Gate / D**	89,90
Gunship 2000 / A	44,90	Top Gun / D**	99,90
Hattrick (Karrieren) / D	89,90	Torix Passage / A	89,90
Heart of Darkness / D**	89,90	Transport Tycoon / D	84,90
Heros of Might & Magic / D	89,90	Turrican 2 / D	74,90
Hexagon Kartell / D	99,90	UFO Enemy Unknown / D	39,90
Hexen / E	94,90	UFO 2 - X-COM / D Aktionspreis	79,90
Hi Octane / D Aktionspreis	64,90	UFO & Master of Orion / A	79,90
History Line 14-18 / D	64,90	Ultima 7 Complete (EA Classic) / A	39,90
Hugo 3 (neue Levels) / D	69,90	Ultima Underworld 1 & 2 (EA Classic) / E	89,90
Indy Car Racing / A	24,90	Under a Killing Moon ab	39,90
Indy Car 2 / D	89,90	US Navy Fighters / D	89,90
Interno / D	59,90	USS Ticonderoga / A	86,90
Int. Tennis Open / D	89,90	Violence in 3D / A	39,90
Jagged Alliance ab	54,90	Virtual Karts / D	84,90
Jazz Jackrabbit ab	79,90	Vollgas (Full Throttle) ab	69,90
Kings Quest 1-4 / A	89,90	Wackey Wheels / A	64,90
Kings Quest 7 / D	89,90	Warcraft / A	86,90
Klik 'n Play / D	86,90	Warcraft 2 / D	89,90
König der Löwen (3.5") / A	64,90	Waterworld Action / A**	89,90
Kyandia 2 / D	39,90	Werewolf vs. Comanche 2 / D	84,90
Kyandia 3 / D	82,90	Westwood Compilation / A	99,90
Lands of Lore / D	39,90	Wetlands / D**	84,90
Lands of Lore 2 / D**	99,90	Willi Lemmings Fußball Man. / D	69,90
Last Dynasty Lim. Ed. / D	79,90	Wings of Glory / A	79,90
Larry Delano (1-6) / A	89,90	Wing Commander Armada ab	49,90
Lemmings 1000pack / A	72,90	Wing Commander 3 / D	99,90
Lemmings 1+2 / A	49,90	Wing Commander 4 / D	114,90
Lemmings 3 / A	79,90	Wing Commander 4 / D	114,90
3D Lemmings / A	89,90	Witchaven / A	89,90
Links 360 Pro incl. Betty / A	79,90	Wizardry 6 & 7 Del.	79,90
Little Big Adventure 1 / D	89,90	Wolfpack / A	89,90
Little Big Adventure 2 / D	99,90	Woodruff and ... / D	86,90
Lode Runner / D	79,90	Worms / D	74,90
Lucas Art Class. Adv. / A	104,90	WWF Wrestlemania / A	84,90
Lucas Art Class. Sim. / A	99,90	X-Wing Collection / D	79,90
Lucas Art Top Adv. / D	89,90	"Z" (Blimp Brothers) / D	89,90
Made in Germany / D	79,90		
Mad News / D	89,90		
Magic Carpet / D	89,90		
Magic Carpet 2 / D	89,90		
Magic of Endoria / D	69,90		
Master of Magic / D	89,90		
Master of Orion / A	44,90		
Mechwarrior 2 / D	89,90		

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

Auszug aus unserem Gesamtortiment
Viele ältere Spiele ab Lager lieferbar.
Ein Anruf genügt!

Lösungen (Hint Shop, Magic Line) DM 17,90

150-MHz-Pentium

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



ren Neulings entweder OS/2 oder Windows 95. Der 150-MHz-Pentium ist über die Systempartner des Herstellers zu beziehen.

us

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

Marcato-Mousepads



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

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

us

VERMISCHTES

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

• Empire kommt mit einer Viererkette von Fußballspielen: "Fifa Soccer" (94), "Kick Off 3 - European Challenge", "Premier Manager

3" und "Anstoß". Die Compilation "Soccer Stars U96" kostet ca. 100 Mark.

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

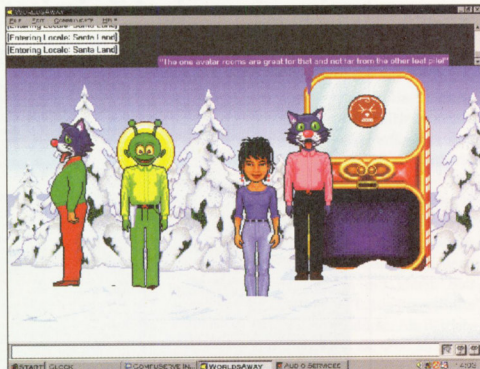
• Die Katze ist aus dem Sack: Das Wort des Jahres 1995 ist "Multimedia". Immerhin waren in den Top Ten auch noch Kreatio-

nen wie "Datenautobahn", "Anklicken" und "Virtuelle Realität" zu finden.

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

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

Worlds Away



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

SOFTWARE

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

SPITZNAMEN

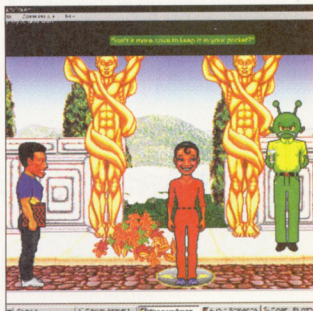
Ein **Handle** ist der Spitzname, den Ihr Euch in Worlds Away und auch in anderen Chatforen gebt. Als **Newbie** bezeichnen alte Hasen die Neulinge in solchen Foren, die meist durch Anfängerfragen auffallen und nicht immer freundlich behandelt werden.

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

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

bei Bedarf abheben. Die virtuelle Stadt wird wie in einem klassischen Grafik-Adventure Bildschirm für Bildschirm geladen, hier solltet Ihr auch schon die ersten anderen "Mitbewohner" von Worlds Away antreffen.

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



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

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

fh

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

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



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

FEATURES:

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



MS-DOS
CD-ROM



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

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

Talisman

SOFTWARE 2000

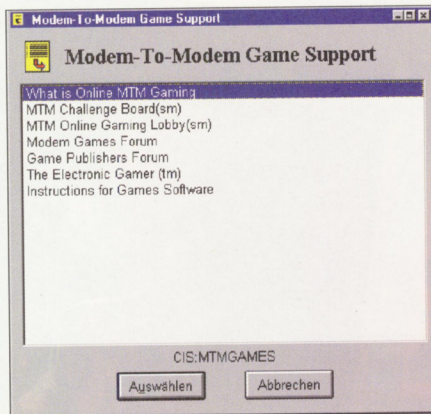
Adventure



Kompatibel
mit
Windows 95

Power Play Online

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



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

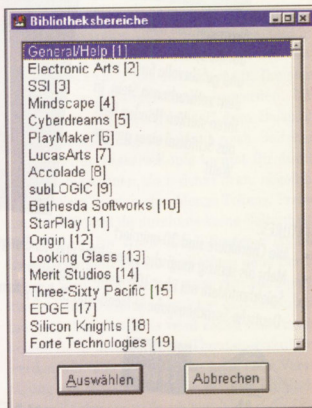
Für Informations-Junkies ist CompuServe seit jeher ein Paradies, und das gilt noch mehr für Computerspieler: Denn in keinem anderen Informationsdienst wird mehr für die wißbegierigen Zocker getan.

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

Einige Firmen, z.B. die Adventure-Spezialisten Sierra oder die Myst-Macher Brøderbund haben sich mittlerweile aus der Masse herausgeklinkt und Ihr eigenes Forum aufgezogen: Es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis andere Hersteller folgen. In den Game-X-Pub-Foren findet Ihr in erster Linie Tips zu Fehlerbehebungen und sonstige Patches oder Upgrades zu bestehenden Spielen, bekommt neueste Ankündigungen zu kommenden Programmen und könnt Euch natürlich auch mit Problemen an die Support-Mitarbeiter oder andere Spieler wenden. Was die Firmen bieten, hängt stark vom jeweiligen SysOp ab: In manchen Sektionen auch bekannter Firmen ist tote Hose, viele andere Hersteller mit eher unbekannten Spielen helfen Euch dagegen sehr freundlich und kompetent weiter. Ein

besonderes Highlight ist oft auch die Suche nach Beta-Testern für kommende Programme; gerade auch deutsche Spieler, die schnell genug reagieren, können noch in den Genuß eines Beta-Testes kommen, weil die Firmen natürlich gerne wissen, ob sich bei der Übersetzung Fehler eingeschlichen haben.

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



So erreicht Ihr uns

CompuServe:

GO MAGNA
oder direkt 72662, 2045

Internet:

72662.2045@compuserve.com

FidoNet:

M. Vondung 2:244/1550.10

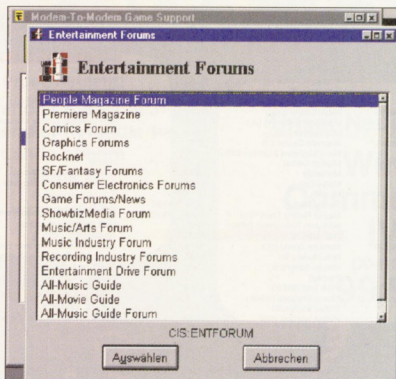
Datex-J und BTXplus:

0260299116-9215

Switchboard BBS

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

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



Unterhaltung: Die Auswahlseite der Entertainment-Abteilung in CompuServe

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

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

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

POLICE QUEST®
SWAT™

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

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

Als Scharfschütze benutzen Sie ein Robar 308 mit Zielfernrohr.

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

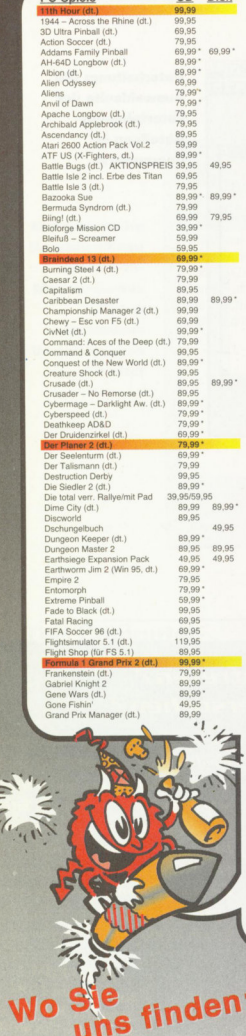
Bewähren Sie sich in packenden, realistischen Einsätzen.



S I E R R A®

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

Name: Vorname:
Adresse:
Stadt: Land:
Sierra lokal Deutschland
Kennholzweg 30
Rohrerhain-Wald 30
D-83031 Dornbirn
Deutschland



Wo Sie uns finden:

Media Point Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Media Point Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Media Point Berlin – Friedrichshain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh. Tram 201 Bersarinplatz	Media Point Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 381 17 20 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Media Point Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 123, 125, 222	Media Point Hamburg – Harvestehude Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hauptbahnhof Bus 35, 102
---	--	---	---	--	--

PC-Spiele	CD	Disk	PC-Spiele	CD	Disk	PC-Spiele	CD	Disk	PC-Preishits	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99.99		Hardball 5	89.95		Turner Passage (dt.)	89.99		Populous 2 & Powermonger	29.95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99.95		Hattrick (Baron)	89.95	89.95	Totet Get Overboard	79.99	79.99	Privateer	29.95	
3D Ultra Pinball (dt.)	69.95		Heroes of Might & Magic (dt.)	79.95	79.95	Touch – 5th Musketeer (dt.)	69.99	69.99	Rabbel 2 – Stone Prophet	39.95	
Action Soccer (dt.)	79.95		Hexen	59.99	59.99	Turkic 2	99.99	99.99	Raveli Assault (engl.-dt.)	29.95	19.99
Adams Family Pinball	89.99	69.99	Hugo (CD: new levels)	69.99	69.95	Transport Tycoon incl. World Editor	69.99	69.95	Shadow Caster	29.95	
AI-640: Indycar (dt.)	89.99		Human Recall (dt.)	79.99	79.99	Under a Killing Moon	ACTON1	69.95	Sim City Enhanced (dt.)	19.95	
Alban (dt.)	89.99		IndyCar Racing 2	79.99	79.99	US Navy Fighter Gold (dt.)	99.95	99.95	Star Trek: The Sorcerer (dt.)	39.95	
Alien Odyssey	79.99		Is the First Degree (dt.)	79.99	79.99	Virtual Karts (dt.)	89.99	89.99	Software Manager	9.95	9.95
Alien	79.99		Jagged Alliance (dt.)	99.95	99.99	Wizards – Full Throttle (dt.)	89.95	89.95	Spaco Hulk (dt.)	29.95	
Amel of Dawn	79.99		Legends of the Oracle	69.95	69.95	Wizards 2: Tales of Darken (dt.)	79.99	79.99	SSN 2001 (dt.)	29.95	
Apache Longbow (dt.)	79.99		Kaiser Deluxe	69.95	69.95	Warhammer	79.99	79.99	Star Crusader (dt.)	19.99	
Archibald Applebrook (dt.)	79.95		Knight's Xenter (dt.)	99.95	99.95	Warlords 2 Deluxe	79.95	79.95	Star Trek – 25th Anniversary	29.95	
Ascendancy (dt.)	89.95		Leemings 3D	99.95	99.95	Warlords 2	109.99	109.99	Strike Commander	29.95	
Atari 2600 Action Pack Vol. 2	89.99		Lost Eden (dt.)	79.95	79.95	Werewolf vs. Comanche (dt.)	79.95	79.95	Super Karts	39.99	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89.99		Magic Carpet 2 (dt.)	89.95	89.95	Wizards (dt.)	79.99	79.99	Syndicate Plus (dt.)	29.95	
Battle Bugs (dt.)	AKTIONSPREIS	49.95	Magic the Gathering (dt.)	89.95	89.99	Wolf Commander 4 (dt.)	99.99	99.99	System Shock (dt.)	29.99	
Battle Isle 2 incl. Eine des Titan	79.99		Mechawarrior 2 (dt.)	89.95	89.99	Wolfout	99.99	99.99	Sark Commander (dt.)	29.95	
Bazooka Sue	89.99	89.99	Mephisto Genius 2.0	89.95	89.95	Witchaven	69.95	69.95	Templation: Legend of Kyandia 2	29.95	
Bermuda Syndrome (dt.)	79.99		Micro Machines 2 Limited Edition	49.99	49.99	Wings Westermann: Arcade	69.99	69.99	Lands of Lore, 7th Gen. IndyCar	49.95	
Blind! (dt.)	69.99	79.95	Mission Critical	79.99	79.99	X-Wing (inkl. auf Zusatzdisk.)	79.95	79.95	T.F.X.	29.99	
Blorgne Mission CD	39.99		Monopoly	69.99	69.99	Z	69.99	69.99	Tornado	19.95	
Blutlul – Scanner	59.99		Mortal Kombat	69.99	69.95				TV-Show: Bingo	9.95	
Bolo	59.95		Myist (dt.)	89.95	89.95				TV-Show: Der Preis ist heiß	9.95	
Burnout 2 (dt.)	79.99		Nascar Racing	89.95	49.95				TV-Show: Familienduell	9.95	
Burning Steel 4 (dt.)	79.99		Nascar Racing Track Pack	39.95	39.95				TV-Show: Gluckrad	9.95	
Caezar 2 (dt.)	79.99		NBA Jam Tournament Edition	69.99	69.99				TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt	9.95	
Capitalism	89.95		NBA Live 96	89.99	89.99				TV-Show: Riskant	9.95	
Caribbean Desaster	89.99	89.99	Need to Speed (dt.)	89.95	89.95				U.F.O. 2 – Enemy Unknown (dt.)	39.95	39.95
Championship Manager 2 (dt.)	99.99		NHL Hockey 96	89.95	89.95				Ultima 7 (CD+e.d., Disk+dt.)	29.95	39.95
Chewy – Esc von FS (dt.)	99.99		Paradox General 2	89.95	49.95				Ultima Underworld 1+2 komplett	29.95	29.95
CyberNet (dt.)	99.99		Perwyd	89.95	49.95				USS Ticochong (dt.)	29.95	29.95
Command: Aces of the Deep (dt.)	79.99		PGA Tour Golf 96	79.95	79.95				Virisno (dt.)	29.95	
Command & Conquer	89.99		Phantasmagoria (US/It.)	39.99	39.99				Wolf Commander 2	29.95	
Conquest of the New World (dt.)	89.99		Proball 95 (Maxis)	39.99	39.99				Wolf Commander Armada	29.95	
Creation Shook (dt.)	99.95		Proball Wizard 2000	69.99	69.99				Wings of Glory	39.95	
Cruade (dt.)	89.95	89.99	Proball Wizard 2000	69.99	69.99				X-COM – Terror from the Deep	39.95	
Cruader – No Remorse (dt.)	89.95		Proball Wizard 2000	69.99	69.99						
Cybermage – Darknight Aw. (dt.)	89.99		Pitfall (nur Windows 95)	79.95	79.95				Software der anderen Art	CD	Disk
Cybermaged 5.1 (dt.)	89.99		Pole Position (dt.)	89.99	89.99				3D Atlas	99.99	99.99
Deathpeak AODD	79.99		Porter West Coast Collection (dt.)	89.99	89.99				Berlmann Universität Lexikon	89.95	
Der Draufgänger 2 (dt.)	79.99		Rayman (dt.)	79.99	79.99				D-Atlas	49.95	
Der Draufgänger 3 (dt.)	79.99		Psychic Detective	79.99	79.99				D-Info (elektron. Telefonbuch)	49.95	
Der Seelenritter (dt.)	79.99		Psycho Pinball	89.95	89.95				D-Info (Gesetzestexte)	39.95	
Der Talkman (dt.)	79.99		raNcorder (dt.)	79.99	79.99				Eine kurze Geschichte der Zeit	89.95	
Destruction Derby	99.95		raNTrainer 2 (dt.)	79.99	79.99				Pegasus 295 (Shareware)	39.95	
Die Siedler 2 (dt.)	99.95		ran Project (dt.)	59.99	59.99				PC-Fahrkarte	39.95	
Die total ven. Ralleymit Pad	39.95/59.95		Rayman (dt.)	79.99	79.99				Star Trek: Tschau, Manual (dt.)	129.00	
Dime City (dt.)	89.99	89.99	Rebel Assault 2	69.99	69.99				Tel-Info (Telefonbuch, Otl.)	29.95	
Disworld	89.95		Robots of Master Lu (dt.)	89.99	89.99				Tuneland (dt.)	79.95	
Dschungelbuch	49.95		Ring der Nebelungen	69.99	69.99						
Dungeon Keeper (dt.)	89.99		Road Warrior	69.99	69.99				Video CD's für MPEG-PC's & CDI		
Dungeon Master 2	89.95	89.95	Sam & Max (dt.)	69.99	69.95				CD-ROM Panasonic 381 B, 4-fach-Speed	299.95	
Earthquake Expansion Pack	49.95	49.95	Sensible Golf	69.99	69.99				Soundmaster 16 Value Edition	199.99	
Earthworm Jim 2 (Win 95, dt.)	69.99		Sensible World of Soccer	79.99	79.99				CD-ROM 32 MP	319.99	
Empire 2	79.95		Shanghai – Great Moments (dt.)	79.99	79.99				Star Trek: Tschau, (80 Watt, Netzteil)	59.95	
Entomaged	79.99		Shell Shock	79.99	79.99				CD-ROM 32 MP	319.99	
Extreme Pinball	99.95		Shivers	79.99	79.99						
Fade to Black (dt.)	99.95		Sho Meier Coll.: Civiliz., Coloniz.,	89.99	89.99						
Fatal Racing	69.95		Plates Gold: Raitr. Tycoon Deluxe	89.99	89.99						
FIFA Soccer 96 (dt.)	89.95		Robots of Master Lu (dt.)	89.99	89.99						
Fightmaster 5.1 (dt.)	119.95		Silent Steel (dt.)	119.99	119.99						
Flight Ship (für FS 5.1)	89.95		Sim City 2000 Collection (dt.)	99.95	99.95						
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99.99		Sim City (dt.)	89.95	89.95						
Frankenstein (dt.)	79.99		Sim City (dt.)	89.95	89.95						
Gabriel Knight 2	89.99		Sim Tower (dt.)	89.95	89.95						
Gene Wars (dt.)	49.95		Sim Town (dt.)	79.95	79.95						
Great Fish!	49.95		Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79.95	79.95						
Grand Prix Manager (dt.)	89.99		Skunny	49.99	49.99						
			Space Academy	79.99	79.99						
			Space Marines (dt.)	89.95	89.95						
			Space Quest 6 (dt.)	79.95	79.95						
			Star Rangers (dt.)	89.95	89.95						
			Star Trek: Judgment Rites Enh.	89.95	89.95						
			Star Trek: TNG: Final Unity (dt.)	99.95	99.95						
			Steel Panthers	79.99	79.99						
			Stemmenwisch USA 2, (dt.)	79.95	89.95						
			Storekeeper	85.00	85.00						
			Tek War	79.99	79.99						
			TFX EF 2000 (dt.)	89.99	89.99						
			The Dog	69.99	69.99						
			This Means War! (dt.)	69.99	69.99						
			Thunderhawk 2	79.99	79.99						
			Thunderscape (dt.)	79.99	79.99						
			Tie Fighter	69.95	79.95						
			Till	59.99	59.99						
			Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89.99	89.99						
			Tiny Troops	79.99	79.99						
			Top Gun – Fire At Will (dt.)	109.99	109.99						

JETZT GEHT'S LOS!

Magic Cards

Der Renner aus den USA jetzt auch bei uns!

Magic the Gathering

- Trading Card Game -

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

Prost, Neujahr!

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

alle vier Spiele
 komplett auf CD-ROM

79,95

Unser Neujahrs-Tip:

Wing Commander IV

CD-ROM

99,99

Bitte anschnallen!

Zwei actiongeladene Rennspiele zu absolut schnellen Preisen!

Hi Octane
 CD-ROM

39,99

Super Karts
 CD-ROM

39,99

Zwei Knüller zum Jahresanfang!

Der
 Druidenzirkel

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

CD-ROM

69,99

Panzer
 General 2

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

CD-ROM

69,99

Unsere Neujahrsknaller!

Magic Carpet

dt. Version, CD-ROM

39,99

Die Siedler

dt. Version, CD-ROM

29,99

Das Warten hat sich gelohnt!

IndyCar Racing 2

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

CD-ROM

79,99

Pole Position

Ascon's Formel 1-Manager, dt.

PC Disk und CD-ROM

je 89,99

Kreditkarten ...

die vereinfachte und bequemste Weg
 für Ihre Versandbestellung
 Anzeigen, Kartennummer und Gültigkeits-
 datum durchgeben und Ihre Bestellung
 geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



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

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



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 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansaagedienst 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. 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen
 vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne zusenden.
 Versandkosten: Nachnahme 9,99 DM + 2,- Post-NV-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



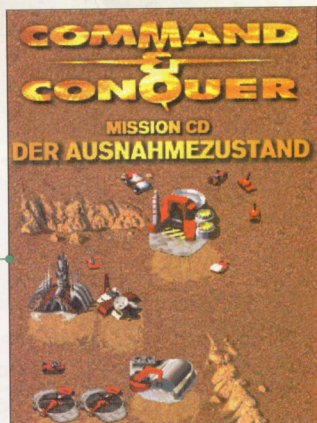


Command & Conquer 2: **RED ALERT**

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

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

Als erstes gibt es Ende Januar die "Command & Conquer **Mission CD: Der Ausnahmezustand**". Jeweils sechs neue Missionen für GDI und NOD



Auch schwere Kriegsschiffe greifen in "Red Alert" ein

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

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

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

Sascha Gliss (PowerPlay)



EF
2000
TRIX



Rechts ein Vorge-
schmack auf neue
Gebäude, unten
ein Bild aus den
neuen Zwi-
schensequenzen



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

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

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

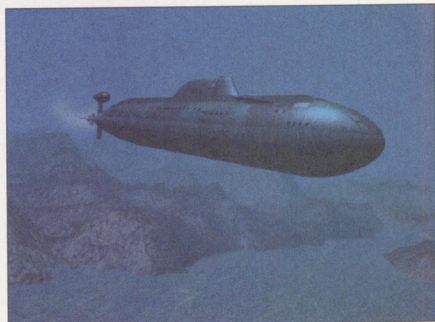
Gestandene Netzwerkspieler freuen sich in "Red Alert" über einen neuen Modus, durch den sie endlich zu sechst gegeneinander spielen können. Auch die Modem-Option wurde grundlegend ausgebaut.

Bis zum Herbst müßt Ihr Euch allerdings noch gedul-

den, denn neben dem Spiel müssen natürlich auch die vielen Zwischensequenzen vollendet werden.

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

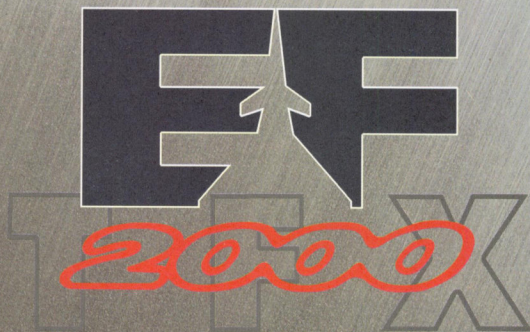
kn



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

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

Florian Stangl (PC Player)



RIPPER

Hollywood und Gametek erwecken Jack the Ripper.



Japanische Keramikmesser jetzt im Sonderangebot

Ripper
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Mitte Februar '96

Wir schreiben das Jahr 2060: Jack the Ripper treibt wieder sein Unwesen — diesmal wütet der brutale Killer allerdings nicht im London der zwanziger Jahre, sondern sucht sich seine Opfer in einem futuristischen, Bladerunner-ähnlichen New York. In dem vom Produktionsteam Take2 entwickelten Adventure geht es um den scheinbar wiederauferstandenen Serienmörder, der die Stadt unsicher macht und der außerdem auf mysteriöse Weise sein Unwesen auch im Cyperspace treibt. Als Spieler dürft Ihr sowohl die düstere Stadt als auch den virtuellen Raum erkunden und den Mörder jagen. Dabei seht Ihr die Handlung mit den Augen des Gerichtsreporters Jack Quinlan, der zufällig an einem der Mordschauplätze einen Hinweis auf eine obscure Verschwörungsgruppe findet. Obwohl es in "Ripper" etwa zwei Stunden Videos, verteilt auf vier CD-ROMs, geben wird, soll das Spiel kein langweiliges Interactive Movie, sondern ein richtiges Adventure mit knackigen Rätseln und sogar ein paar Actioneinlagen werden. In "Ripper" bekommt Ihr ein ganzes Großaufgebot an Hollywoodstars zu sehen: Neben Haupt-

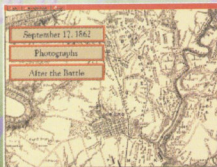


Christopher Walken im Gespräch

darsteller Christopher Walken (True Romance, Pulp Fiction uva.) etwa noch John Rhys-Davies (Computerspielern in bester Erinnerung aus Wing Commander III) sowie einige weitere, vor allem in den USA bekannte Schauspieler. Die Videos wurden nicht vor echten Kulissen gedreht, sondern im BlueScreen-Verfahren aufgenommen und anschließend in gerenderte Hintergründe eingebaut. Wenn alles gutgeht, soll "Ripper" bereits Mitte Februar erscheinen.

The WAR College

Historische Militär-Simulation für Experten.



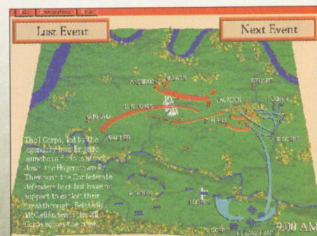
Who's who: Freund und Feind werden mit unterschiedlichen Farben markiert

The War College
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Februar '96

Wer wollte nicht schon immer mal die historische Schlacht des Caesar gegen Pompeius nachspielen? Oder die von Napoleon bei Austerlitz oder gar die von Hindenburg gegen die russischen Armeen bei Tannenberg? Genau das bietet die kommende Strategie-Simulation "The War College". Insgesamt fünf klassische Auseinandersetzungen der Historie werden in dem Spiel enthalten sein, weitere Datendisketten sind bereits jetzt in Vorbereitung.

Auf einer großen Übersichtskarte seht Ihr Eure eigenen Einheiten und die des Gegners. Gezogen

wird nicht rundenweise, sondern in Echtzeit. Um die Schlachten zu gewinnen, sollen nicht nur taktische Klüngeleien wichtig sein, sondern ebenso auch das genaue Studium der damaligen Umstände — trotzdem müßt Ihr nicht unbedingt die Entscheidungen der damaligen Feldherren nachahmen, sondern könnt auch Euren eigenen Weg zum Sieg finden. "The War College" erscheint im Februar auf Diskette oder CD-ROM.



Der aktuelle Stand der Schlacht

Die Schlacht von Tannenberg

EF 2000

OUT NOW
KOMPLETT
IN DEUTSCH
AUF CD-ROM



„EF 2000 ist ein technisch hervorragendes
Spiel, das einem **Ausbildungsprogramm**
zum **Jetpiloten** nahekomm...“

Thomas Borowskis (PC Games)

PC Games Disc
& Mag

WARD
Games



DID
DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean

Im Exklusiv-Vertrieb von:

DOMICO
LUSTIGER KUNST GEWISSE

BattleCRUISER 3000 AD

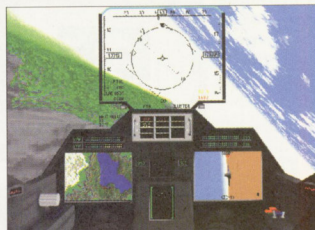
**Wer rettet
den Planeten
Erde vor
den Gammu-
lanern?**



**Sichtweiser: Anblick eines
Feindes durchs Bullauge**

Battlecruiser 3000AD
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Februar '96

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



Open Air: Mission auf Planetenoberfläche

ESCALATION

**In Gameteks
Escalation läßt
Risiko grüßen.**



Eure Forscher berichten

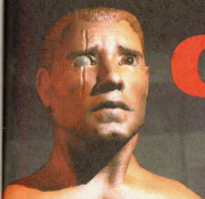
Escalation
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Januar '96

Im Jahre 1132 nach dem Tod des dritten Mondes auf der Welt von Kelra wird ein bislang unerforschtes Landgebiet entdeckt — New Kelra. Weil es auf dem Planeten leider zwei konkurrierende Regierungen gibt, kommt es zum Streit: Wem gehört dieses dringend benötigte neue Land? Der Streit eskaliert, jede der beiden Seiten schickt Truppen nach New Kelra und steckt viel Geld in die Verbesserung der Militärtechnologie. In dem Strategiespiel "Escalation" steuert Ihr eine der beiden Seiten. Als Oberbefehlshaber ist es Eure Aufgabe, sowohl die verschiedenen Verbände — Landeinheiten, Schiffe, Luftwaffe — als auch die Ressourcen des eigenen Landes zu managen: Werkzeug, Geld, Erz, Korn und die Arbeitskräfte wollen geschickt eingesetzt sein, damit Ihr Eure Truppen mit immer neuem Nachschub versorgen könnt.

Das Einsatzgebiet seht Ihr dabei von oben und gebt den Soldaten die Befehle: Auf Kommando werden dann neue Gebiete erobert oder Stellungen verteidigt. "Escalation" soll sowohl auf CD-ROM (übrigens auch für den Mac) als auch auf Disketten noch im Januar erscheinen. *ste*



Übersicht: Welche Gebiete habt Ihr erobert?



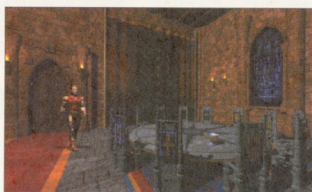
CHRONICLES

Of The Sword



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

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



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



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



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

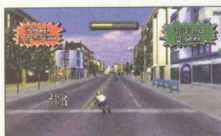
**Chronicles
Of The Sword**
Hersteller
Psychosis/Sony
Erscheinung geplant
März '96



Auf der langen Strecke gibt es auch mehrere Tunnel

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

Ridge Racer
Hersteller
Sony Interactive
Erscheinung geplant
Anfang März '96



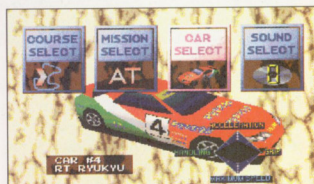
Autofreier Sonntag? Auf Inline-Skates gen Horizont

Rentnerslalom in den Straßen von San Francisco.

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

RIDGE RACER

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



Autosalon: Vier Rennwagen stehen bereit

ESPN Extrem Games

Nichts gegen Tretrroller – aber so richtig Spaß haben trendsetzende Teens und Twens erst, wenn sie halbsbrecherisch mit Inline-Skates durch die Fußgängerzone jagen. Sonys "ESPN Extreme Games" bietet Rennaction mit Blades, Skateboard, Straßenbob und BMX-Rad auf fünf Strecken in der ganzen Welt: Neben den obligatorischen Hügelstraßen von San Francisco geht es noch durch eine antike Ruinenlandschaft in Mittelitalien oder durch den Dschungel Südamerikas. Das ganze soll keine ernsthafte Simulation sein, sondern Action in schönem Ambiente bieten: Um die Rennen zu gewinnen, müßt Ihr Güterzüge ausweichen, durch Bonustore springen, Geheimgänge finden und Euch gegenüber Euren Mitstreitern möglichst rüpel-



haft benehmen – wer zu artig ist fährt hinterher, nur durch kräftige Rempelen habt Ihr eine Chance, zuerst ins Ziel zu kommen. Laut Sony könnt Ihr etwa Anfang März die Blades anzie-

hen, auf die Snail springen oder Euer Bike aus dem Fahrradkeller holen und "Extreme Games" bei Euren Computerhändler abholen. *ste*

Der kleine Klugscheißer



Hat schon mal einer nachgerechnet, was die Computerspielerei an Geld frisst? Beispielsweise die Hardware: Alle Welt regt sich auf, was Spielkonsolen der neuen Generation kosten, eine Playstation oder der Saturn von Sega. Ein komfortabel ausgerüsteter PC mit 17"-Monitor kostete zu allen Zeiten etwa 5000 Mark – fast das Zehnfache

einer solchen Konsole. Geht man davon aus, daß der Computerspieler im Schnitt zehn gekaufte Spiele besitzt, die er durchschnittlich mit 70 Mark pro Stück bezahlt hat, kommen weiter 700 Mark dazu. Ein flugsimulatortauglicher Joystick, und die 6000-Mark-Grenze ist fast erreicht. Geht man davon aus, daß eines dieser zehn Spiele im Schnitt 60 Stunden Spielspaß bietet (was durchaus hoch bemessen ist), sind das 100 Mark pro Computerspielstunde – fast 17mal mehr als eine Kino-Stunde!

Natürlich ist die ganze Rechnung ein großer Quatsch. Wer sagt, daß der PC wirklich 5000 Mark gekostet hat und nicht 2500? Wieviele PD- und Shareware-Spiele kommen hinzu, die keinen Pfennig gekostet haben? Wieviel Spaß hat der stolze PC-Eigner allein mit

dem tollsten aller Grafikadventures, der Windows-Oberfläche? Ist nicht jede Investition in einen Computer auch eine Investition in die Zukunft? Wer erst einen vollständigen Rechner besitzt, der braucht ja nur noch alle paar Monate ein wenig nachzurüsten – neues Motherboard, mehr RAM, größere Festplatte, schnelleres CD-ROM-Laufwerk, bessere Soundkarte. Von Online-Spielen will ich gar nicht erst reden, denn dann verstricke ich mich wieder in schwer nachvollziehbaren Kalkulationen. Außerdem sind gerade die Telefongebühren gestiegen – da spielt sowieso keiner mehr online.

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

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

Test 'N' Take

Computer- & Videospiele

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

PC-CDROM

11th Hour	dt	89,95	Dungeon Master II	dt	89,95
3D Ultra Pinball	dt	69,95	Light Unlimited	dt	89,95
A IV Networks	dt	99,95	Empire 2	e	69,95
Across the Rhine	dt	99,95	FIFA Soccer '96	da	79,95
Alien Odyssey	dt	79,95	Fade to Black	dt	89,95
Aliens	dt	79,95	Frankenstein	dt	79,95
Alien Trilogy	dt	99,95	Full Throttle	dt	79,95
Ascendancy	dt	89,95	Gabriel Knight 2	da	29,95
Apache Longbow	dt	79,95	Hand of Fate	da	89,95
Battle Isle 3	dt	89,95	Hardball 4	dt	99,95
Beneath a Steel Sky	dt	19,95	Hattrick	dt	89,95
Bioforce	dt	99,95	Heaven	dt	89,95
Blings	dt	79,95	Hi Octane	dt	19,95
Braindead 13	dt	49,95	Indy Car Racing	dt	89,95
Burn Cycle	dt	79,95	Iron Cross	dt	89,95
Burn Steel 3	dt	89,95	Jagged Alliance	dt	29,95
Cesar II	dt	89,95	Kings Quest 7	dt	89,95
Caribbean Disaster	dt	99,95	Lands of Lore	dt	99,95
Champ Manager 2	da	99,95	Last Dynasty	dt	89,95
Command: Ace of Deep	dt	89,95	Lemmings 3D	da	89,95
Command & Conquer	dt	99,95	Live Action Football	da	99,95
Crusader No Remorse	dt	99,95	Lords of Midnight	da	69,95
Cyberia	dt	99,95	Mortal Coil	dt	89,95
Daedalus Encounter	dt	89,95	Muchavelli - The Prince	dt	89,95
Descent	dt	79,95	Magic Carpet 2	dt	89,95
Destruction Derby	dt	89,95	Mechwarrior 2	dt	79,95
Diskworld	dt	89,95	Myst incl. Screen Saver	dt	99,95
Dungeon Keeper	dt	89,95	Navy Strike	dt	89,95
			NBA Jam '95	dt	89,95

... und viele andere Titel auf Anfrage. Drucker! Lieferterminverschiebungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto. NN 9 DM Porto+NN-Bestellungen bis 10.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir hatten nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

030-627 09 154



Wing Commander IV 89,95
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

PC CD-ROM

11th Hour /dt	89,95
3-D Larmings /dt	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	69,95
5th Musketeer /dt	79,95
Aces of the Deep /dt	84,95
AD&D 2: Masterpieces	84,95
AD&D 2: Masterpieces	74,95
Alien Networks /dt	86,95
Albion /dt	79,95
Alien Odyssey /dt	69,95
Aliens /dt	74,95
Apache Longbow /dt	79,95
Archibald Appelb: Abenteuer /dt	74,95
Ascendancy /dt	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	79,95
Battle Isle 3 /dt	79,95
Bermuda Syndrome /dt	86,95
Bing! /dt	79,95
Bleifuss /dt	55,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Caesar II /dt	82,95
Capitalism /dt	76,95
Caribbean Disaster /dt	89,95
Chewy - Esc von FS /dt	69,95
CivNet /dt	89,95
Comanche + Missionen /dt	44,95
Command Aces of the Deep /dt	82,95
Command & Conquer /dt	89,95
Crusader - No Remorse /dt	66,95
Cyberia 2 /dt	79,95
Cyberia 2 /dt	89,95
Das Schlangenhäutchen /dt	44,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	75,95
Der Druidenzirkel /dt	67,95
Der Reeder /dt	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
Destruction Derby /dt	89,95
Die Römer (Siedler 2)	V.m.o.

Die Siedler CD-Version /dt	36,95
Die total verrückte Rallye /dt	36,95
Dime City /dt	82,95
Dungeon Keeper /dt *	89,95
Dungeon Master 2 /dt	89,95
Fade to Black /dt	87,95
Fatal Racing /dt	64,95
FIFA International Soccer '96 /dt	79,95
First Encounters /dt	79,95
Flight of the Amazon Queen /dt	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95
Frankenstein /dt	94,95
Grand Prix Manager /dt	89,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	79,95
Hugo 3 /dt	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	79,95
Jagged Alliance /dt	92,95
Magic Carpet 2 /dt	79,95
Mechwarrior 2 /dt	84,95
Micro Machines 2 /dt	64,95
Monopoly /dt	62,95
Myst Special Edition /dt	69,95
NASCAR Racing /dt	74,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95
NBA Live '96 /dt *	79,95
Necton /dt	42,95
Need for Speed /dt	79,95
NHL Hockey '96 /dt	79,95
Panzer General /dt	79,95
Panzer General 2 /dt	74,95
PGA Tour Golf '96 /dt	79,95
Pinball Illusions /dt	59,95
Pinball World /dt	65,95
Pitfall (Windows 95) /dt	73,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	92,95
Pro Pinball - The Web /dt	56,95
Psycho Pinball /dt	64,95
rac Soccer /dt	79,95
Rebel Assault 2 /dt	69,95
Riddle of Master Lu /dt	69,95
Sam & Max /dt	65,95
Sensible World of Soccer /dt	79,95
Shanghai: Great Moments /dt	73,95
Sim City 2000 Collection /dt	99,95

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

PC CD-ROM

Sim Isle	79,95
Simon the Sorcerer 1+2 /dt	96,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	82,95
Space Marines /dt	76,95
Space Quest 6 /dt	84,95
Star Trek N.G. 'A Final Unity' /dt	92,95
Steel Panthers /dt	79,95
Stonekeep /dt	89,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95
Talisman /dt	76,95
TFX: EF2000 /dt	89,95
The Dig	64,95
Thundercape	72,95
TIE Fighter Deluxe /dt	66,95
TIE Fighter /dt	72,95
Tie Fighter Missions Disk /dt	24,95
TIU! /dt	56,95
Transport Tycoon Deluxe /dt	87,95
Turrican 2 /dt	59,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	89,95
Vollgas /dt	86,95
Warcraft 2 /dt	79,95
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	79,95
Whale & Viking 2 /dt	79,95
Willi Lemkes Fußballmanager /dt	59,95
Wing Commander 3 /dt	99,95
Wing Commander 4 /dt	99,95
wipOut /dt	89,95
Worms /dt	69,95
WWF Wrestlingmania /dt	69,95
X Wing Edition /dt	73,95

Sonder-Angebote

PC CD-ROM

7th Guest /dt	22,95
Civilization /dt	39,95
Day of the Tentacle /dt	39,95
Der Patriarch /dt	46,95
Dune 2 /dt	28,95
Elite 2 /dt	24,95
Fields of Glory /dt	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95
Great Courts 2 /dt	39,95
Gunship 2000 /dt	39,95
Hell /dt	36,95
Indiana Jones 3 /dt	39,95
Indy Car Racing /dt	22,95
King's Quest 6 /dt	22,95
Land of Lore /dt	34,95
Legend of Kyandia 1, 2 und 3 /dt	34,95
Lothar Mathäus Super Soccer /dt	28,95
Master of Orion /dt	39,95
NHL Hockey /dt	29,95
Noctropolis /dt	29,95
Novastorm /dt	24,95
PGA Tour Golf /dt	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95
Privateer + Zusatz Disk /dt	39,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95
Rebel Assault /dt	39,95
Return to Zork /dt	39,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	39,95
Silent Service 2 /dt	34,95
Simon the Sorcerer /dt	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	29,95
Street Fighter 2 /dt	29,95
Strike Commander + Zusätze /dt	29,95
Syndicate Plus /dt	29,95
System Shock /dt	29,95
TFX /dt	59,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	59,95
UFO /dt	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	29,95
Ultima 7 Collection /dt	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95
Wing Commander Armada /dt	29,95

Spiele-Sammlungen:

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

Die Monats-Hits:

11th Hour /dt	89,95
Command & Conquer /dt	89,95
Crusader - No Remorse /dt	79,95
FIFA Int. Soccer '96 /dt	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95
Grand Prix Manager /dt	89,95
NHL Hockey '96 /dt	79,95
Panzer General 2 /dt	74,95
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	92,95
Rebel Assault 2 /dt	69,95
TFX: EF2000 /dt	89,95
The Dig	64,95
TIE Fighter Deluxe /dt	66,95
Warcraft 2 /dt	79,95
Wing Commander 4 /dt	99,95

**So könnt ihr
gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir
grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

So werten wir!

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
Dif testen wir die englische Version aus Aktualitätsgründen.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

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

Der Wertungskasten

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

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

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Joystick	keine
Extras	keine

Grafik	65%
Sound	77%

Spielspaß	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 Hefenverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test

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



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



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



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

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



SUPER



Knut Gollert
kn



Sascha Gliss
sg



Ulrich Smid
ste



Hartmut Ulrich
hu



Frank Heukemes
fh



Michael Galuschka
mg



Peter Steinechner
ste

11th HOUR



Die Kleinstadt Harley, am Hudson River im Bundesstaat New York gelegen, ist ein Nest ohne Attraktionen, wenn da nicht das Spukhaus des geheimnisumwitterten Spielzeugfabrikanten Henry Stauf wäre, der sich mit der Villa zur Zeit der Großen Depression eine angemessene Residenz errichtete. Doch Mr. Stauf wurde vom Unglück heimgesucht, seine Kinder starben an einem rätselhaften Virus, worauf sich der Toy-Baron aus dem Geschäftsleben zurückzog und verbittert in seiner Villa vor sich hin vegetierte. Bis er eines Abends sechs Gäste einlud, eine Nacht in seinem Haus zu verbringen. Bis heute weiß niemand so genau, was mit ihnen und

Stauf geschehen ist. Nun schreiben wir das Jahr 1995 und Ihr verkörpert Carl Denning Jr., einen Reporter, der für die Fernsehserie "Ungelöste Fälle" seltsame Geschichten zusammenträgt. Eure Produzentin und Geliebte Robin Morales verschwand unter mysteriösen Umständen, als sie Material über eine Serie von grausamen Morden in Harley zusammenstellte. Alles, was sie Euch hinterlassen hat, bevor sie in der

Versenkung verschwand, ist ihr kleines Notebook, auf dessen Festplatte Ihr Hinweise auf die verfallene Villa von Stauf bekommt. Noch in der gleichen Nacht dringt Ihr in Staufs Haus ein, um Robin wiederzufinden. Hier seht Ihr die altbekannte Architektur der



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

Räumlichkeiten aus dem Vorgänger "The 7th Guest", lediglich die Inneneinrichtung wurde ein wenig verstaubt und auf Verfall getrimmt. Auch am Spielprinzip hat sich nicht ein Deut verändert: Auf vorberechneten Renderpfaden wandelt Ihr durch die schummrigen Gemächer und löst pro Raum ein Logikpuzzle. Als Belohnung für die Lösung öffnen sich dann neue Türen im Geisterhaus und zuvor triviale Gegenstände geben plötzlich Informationen preis. Locker eingestreute **Videosequenzen** lassen digitalisierte Schauspielerei vor edlem Renderambiente zu Eurer Erbauung agieren. Gespielt wird am besten mit einer Maus, der Cursor verändert sich je nach Spielsituation: Beim Untersuchen der Bildschirme hat der Zeiger die Form einer Knochenhand, die beim Anklicken von manipulierbaren Dingen mit dem Zeigefinger lockt. Taucht ein Rätsel auf, verwandelt sich dieses Symbol in ein pulsierendes Gehirn – Denksport ist angesagt. Wird die Raterei zu anstrengend, kann Euch Robins Notebook, das auch als Optionsmenü dient, schrittweise Tipps bis zur kompletten Lösung des Puzzels geben. Mit dieser elektronischen Hilfe lassen sich auch die Videos des Spiels wiederholen. Die vier CDs enthalten über das eigentliche Spiel hinaus Interviews mit den Programmierern und eine ausführliche "The Making Of"-Präsentation in Wort und Bild. *fn*



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



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

deplazierten Humor ("Hätte Gottschalk diesen Fehler gemacht?") im Gruselhaus.

GEHT SO

Name	11th Hour
Genre	Adventure
Hersteller	Trilobyte/Virgin
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

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

System	DOS, Win'95
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	kommt auf 4 CDs

Grafik	83%
Sound	79%
Spielspaß	

61%
Bilder auf



STAR RANGERS

DIE STRATEGISCHE RAUMFLUG-SIMULATION

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

FEATURES:

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

Kompatibel
mit
Windows 95



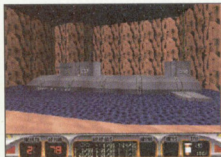
MS-DOS
CD-ROM

INTERACTIVE
MAGIC

SOFTWARE 2000



DUKE NUKEM 3D



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



Mutants in Space: Auf der Raumstation gegen Aliens



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

Duke sieht sich selbst per Videokamera



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



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

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

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



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

SUPER

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

Deutsch ☒ Englisch ☒

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

System	DOS
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik	78%
Sound	61%
Spielspaß	

Solo	Multi
73%	80%

Part 1 (6-24-88) 6-25-88

PowerPlay Interaktiv

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

Spiele-Updates

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

Movies

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

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



Bilder

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

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

* Diese Spiele werden nicht im aktuellen Heft besprochen. Müßten kurzfristig wichtigeren Titeln weichen.

Verzeichnisbaum der CD

HAUPT-MENÜ

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

Demos & Pics

- spielbar
- selfrunning
- Bilder

Movies

- "Titeltexte"

Leser aktiv

- Spiel, Demo
- Cheat-Tool

Patches & Updates

- Bmal Neues

Leser aktiv

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

Demos

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

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

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

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

² Je nach Installation unterschiedlich. Je weniger auf Platte, umso höhere Ladezeiten

So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpapt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.

Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt's eine nette CD-Sammelbox...



So müßt Ihr installieren

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

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

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

Windows 95: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur ClockWerx, The Hive, Blizzard und Warcraft 2 auf Anhieb. Alle anderen Demos müßt Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten.

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



ALLIED GENERAL

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

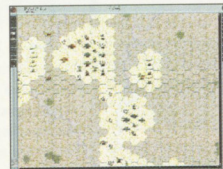
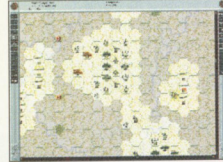
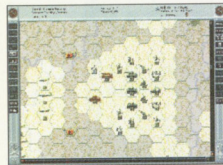
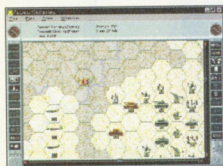
Natürlich kann ein solch großes Programm nicht allein stehen, und so hat sich SSI aufgerafft, einen Nachfolger zu zimmern, der das Original überbieten kann. Doch ganz erreicht hat man dieses große Ziel nicht. Genau wie "Panzer General" versetzt Euch "Allied General" ins Europa der vierziger Jahre. Die Deutschen haben den Kontinent fast gänzlich besetzt, und so schlüpft Ihr in die Rolle eines Generals, um in drei Szenarien, entweder in Rußland, Afrika oder an der Westfront, der Wehrmacht zu zeigen, was ein harter Brite, Amerikaner oder Russe ist. Ihr müßt den 2. Weltkrieg gewinnen. Wie man sieht, gleichen die Szenarien denen des Originals bis auf den Unterschied, daß Ihr nun auf anderer Seite kämpft und die drei Szenarien zu Beginn des Spiels anwählen könnt. Des weiteren könnt Ihr Euch als General eine Akte zulegen, in der alles aufzeichnet wird und in der jede gewonne oder ver-



Original-Filme belohnen Euch am Ende einer großen Schlacht

lorene Schlacht vermerkt ist. Auch ein Mehrspielermodus in Form einer E-Mail-Option wurde integriert, mit dem Ihr Zug für Zug und E-Mail für E-Mail Eurem Kumpel die Hosen ausziehen dürft. Im Spiel selbst hat sich soweit wenig geändert. Zwar läuft der Hexfeldschlachthof nun unter Windows, was einige Vorteile bringt, wie **Übersichtskarten** und **Einheiten-Infos** als Fenster. Doch das Spiel ist bis auf die neuen Karten natürlich, schlicht identisch.

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



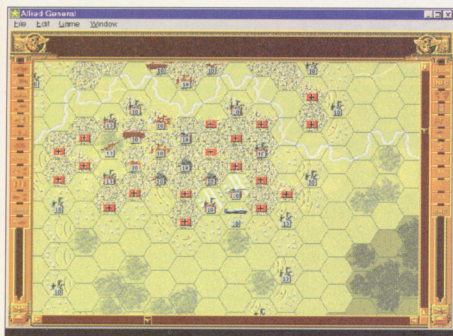
Höhere Auflösungen bringen mehr Übersicht



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



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



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

stige, für das Ihr neue Einheiten kaufen, alte upgraden könnt oder mit dem sich angeschlagene Kampfgruppen vollends reparieren lassen. In den Kämpfen, deren Animationen ebenfalls dieselben sind wie in "Panzer General", ernten Eure Einheiten Erfahrungspunkte, die dieses Mal als blau-weiß-rote Orden angezeigt werden und mit denen der jeweilige Kampfverband erheblich besser kämpft. Neue Einheiten gibt es

nicht, allerdings können sie sich gegen die lieb gewonnenen aus "Panzer General" und befehligt Eure ehemaligen ärgsten Feinde ("Oh, Gott! Eine Mathilda!"). Wie schon in "Panzer General" darf jederzeit der Spielstand gespeichert werden, was besonders in harten Missionen weiterhilft, da Eure Einheiten mit etwas Glück bei wiederholtem Laden/Speichern besser im Kampf abschneiden. *kn*



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

Name **Allied General**
Genre Strategie
HerstellerSSI/Mindscape
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

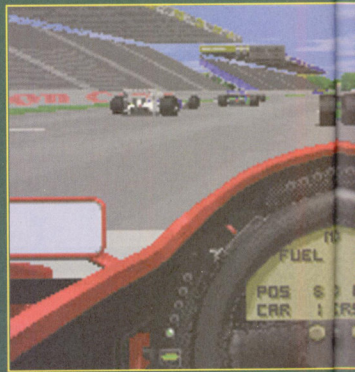
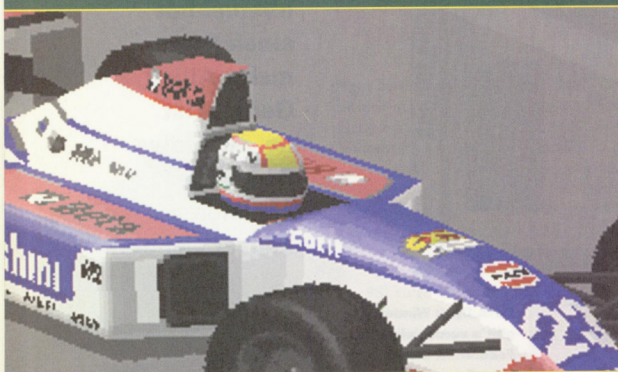
System DOS
Festplatte belegt 3 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras Zweispielder
..... E-mail-Funktion

Spiel Deutsch Englisch ✓
Anleitung geplant ✓
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 66
empfohlen 100
Grafik VGA MidRes SVGA
Sound S'Blast G'Midi Audio
..... ✓ ✓ ✓

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

86%

GRAND *prix* 2



BRINGEN SIE IHR CD-ROM-



DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES



LAUFWERK AUF TOUREN!

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

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

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

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

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

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL-EINS-WELTMEISTERSCHAFT

Lizenziert durch FOCA an Fuji Television

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

MICRO PROSE

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

NUR BEI MICROPROSE!

ANVIL OF DAWN



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



In paradiesischer Harmonie verbrachten die Menschen des Landes Tempest einst ihre Tage. Nun aber, da der despotische Warlord mit seinen grimmigen Horden aus der Einöde von Desolation das Reich mit Chaos und Verwüstung überzieht, ist es an der Zeit, für das letzte Aufgebot an Abenteurern zwecks Vernichtung des Widerlings und seiner Quelle magischer Energie vom Hofe der Königin aus ins Feindesland aufzubrechen. Der Pulk der Glücksritter ist am Tag der Entscheidung bereits frühmorgens von dannen gerauscht, ein einsamer Langschläfer hat jedoch den Anschluß verpaßt. Kein Grund zur Peinlichkeit, Eure Verspätung ist Teil des von Seher Azariah ausgearbeiteten Planes: Sollten die anderen auf ihrer mit viel Getöse eingeleiteten Mission scheitern, bleibt immer noch Ihr als unbemerkt ins Spiel gebrachte Trumpfkarte. Bevor Ihr den Warlord das Fürchten lehren könnt, müßt Ihr aus fünf Charakteren, deren Talente zwischen mystischem Sprücheklopfen und wortlosem Zuschlagen schwanken, Euer Alter Ego selektieren. Hofzauberer und Waffenschmied versorgen Euch mit ersten Spells bzw. einer scharfen Klinge. 36 verschiedene Arten von Ungetümen hausen in den Dungeons von Tem-



pest. Hieb-, Stich und Schußwaffen sowie 24 **Zaubersprüche** aus sieben Kategorien sind im Falle eines Echtzeit-Angriffs immer noch die besten Freunde. Diese Mittel gezielt und effektiv einzusetzen, lernt Euer Hauptdarsteller erst mit zunehmender Übung. Neue Zaubertricks werden Euch nicht nur durch die Lektüre von Schriftrollen beigebracht, auch ein Plausch mit den vielerorts verweilenden NPCs kann hierbei sehr hilfreich sein.

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



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

GEHT SO

Name **Anvil Of Dawn**
Genre Rollenspiel
Hersteller Dreamforge/NWC
Niveau mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

Spiel Deutsch Englisch ✓
Anleitung ✓
Prozessor 386 486 Pentium ✓
minimal 33
empfohlen 66
Grafik VGA MidRes SVGA ✓
Sound S'Blast G'Midi Audio ✓

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

Grafik **58%**
Sound **64%**
Spieldspaß

67%
Bilder auf

ASSAULT RIGS

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



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

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



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

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



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

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

ste



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

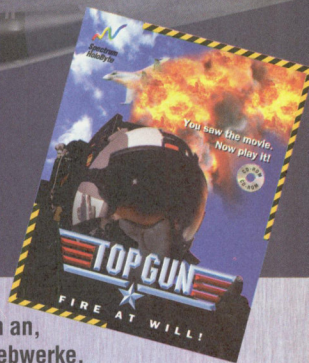
GEHT SO

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

Spiel	Deutsch	Englisch	Grafik	...61%
Anleitung	✓	✓	Sound	...72%
Prozessor	386	486	Pentium	✓
minimal empfohlen	66	60		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA	✓
Sound	S'Blast	G'Midi	Audio	✓

Solo	Multi
62%	74%

UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG



**ERHÄLTlich FÜR
IBM-PC UND KOMPATIBLE
MIT CD-ROM**

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


**Spectrum
HoloByte**

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - Microprose World Wide
Web Adresse: <http://www.microprose.com>

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

CONQUEROR

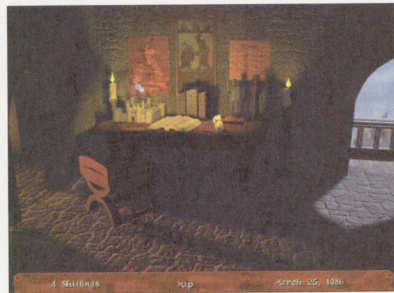
A.D. 1086

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



Das Intro ist das einzig optisch ansprechende

Wer erinnert sich nicht gern an die Zeiten zurück, als auf C64, Amiga oder Atari ST das schönste Ritterspiel damaliger Zeit lief: "Defender of the Crown". Hersteller Cinemaware, bereits seit einigen Jahren nicht mehr existent, brachte uns das altenglische Ritterdasein in einem kombinierten Strategie-Action-Spiel näher, das zwar spielerisch etwas fade, aber grafisch dermaßen richtungsweisend war, daß es zu den größten Spielen der Endachtziger zählt. Software Sorcery gedenkt dieser Tage mit einem ähnlichen Spielprinzip einen ähnlichen Erfolg zu landen, doch wird es ihnen erheblich schwerer fallen, als damals Cinemaware, auch wenn Sierra als großer Publisher hinter dem Produkt steht. "Conqueror A.D. 1086" hat nämlich gerade



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

erreichen: Entweder besiegt Ihr alle inklusive König, oder Ihr kilt den großen Drachen und seid der Oberheld. Dazu baut Ihr Eure eigene Miniwirtschaft inklusive Dorf, Agrarwirtschaft und Rohstoffabbau aus. Mit dem verdienten Geld baut Ihr Euch ein dickes **Heimatschloß**, kauft beim Schmied schöne Waffen und Rüstungen und beeindruckt bei Turnieren schöne Jungfrauen. Hier dürft Ihr auch mit Eurer Lanze zeigen,

was in Euch steckt und bei stetigem Erfolg eine der Damen ehelichen.

Euer Hauptanliegen ist jedoch Expansion. Dazu könnt Ihr geheimerische Festungen erobern, wobei Ihr in einer 3D-scrollenden Kampfszene alle Guards unschädlich macht oder auf dem Schlachtfeld mit Eurer Armee gegen den Feind antretet. Hier wird nicht selbst gekämpft, sondern lediglich dirigiert. *kn*



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

GEHT SO

Name ... **Conqueror A. D. 1086**
Genre ... Strategie
Hersteller ... Software Sorcery/Sierra
Niveau ... mittel
Preis ... ca. 100 Mark
Spieler ... 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	33	
empfohlen	66	✓
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	G'Midi Audio
	✓	✓

System ... DOS
Festplatte belegt ... 12 MB
RAM-Ausstattung ... 8 MB
Steuerung ... Tastatur, Maus
Extras ... keine

Grafik ... **67%**
Sound ... **73%**
Spielespaß

58%
Bilder auf

ALBION

"Ein tolles Spiel für Rollenspieler, Einzelspieler und Profis gleichermaßen, und ein guter Einstand für Blue Byte in diesem Genre."

PC SPIEL
12/95



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



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



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



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



FORMAT: PC CD-ROM • Händlerpakete erhältlich!

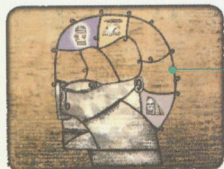
Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a.d. Ruhr • Fax: +49 (0)208-45088-99

Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im Internet unter unserer

URL: <http://www.bluebyte.de>



THE DARK EYE



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



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

Auf diesen längst überholten Thesen baut das Adventure "The Dark Eye" auf. Ihr besucht Euren Bruder auf dem Land. Kaum angekommen, fällt Ihr in Ohnmacht und damit in eine andere Wirklichkeit, die sich ständig verändert und mal sehr surreal wird, mal aber auch ganz deutlich auf einen Mord hinweist, der vor einigen Jahren an Eurer Frau verübt wurde. Die Handlung und viele der manchmal etwas makaberen atmosphärischen Details basieren teilweise auf Kurzgeschichten des amerikanischen Autors Edgar Allen Poe (1809-1849). Euren jeweiligen Status in der Handlung könnt Ihr an einem stilisierten **Kopf** erkennen, dessen einzelne Felder

allmählich mit Symbolen Eurer Erlebnis- se markiert werden. Das Adventure selbst erlebt Ihr aus einer an Myst erinnernden Perspektive: Ihr seht die umklappen- den Bildschirme mit den Augen Eures Alter Ego und folgt per Mausclick den Wegen, die Ihr durch das Haus nehmen könnt. Ein Inventory gibt es nicht, einige

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



der wenigen Gegenstände könnt Ihr zwar benutzen, mitnehmen dürft Ihr allerdings nichts. The Dark Eye hat vom Look & Feel her wenig mit dem Rest der Computerspielwelt gemein: Ist die erste, "reale" Ebene noch konventionell gestrickt, rutscht das ganze schnell in die verschiedensten Kunststile hinein: Mal gibt es lange, fast comichafte Standbild-Passagen à la **Picasso**, ein anderes Mal wird vor surrealen Collagen eine kleine Geschichte zum besten gegeben. Dazwischen erzählen kürzere Sequenzen mit animierten Puppen der Mord-Plot weiter. Technisch ist "The Dark Eye" ordentlich gemacht: Hochauflösende HighColor-Grafiken unter Windows und nett inszenierte Filmszenen bringen den Eindruck einer verrückten Welt rüber. Die Stimme aus dem Off spricht übrigens der amerikanische Schriftsteller und Maler William S. Burroughs, ein echter Star der amerikanischen Kunstszene also – leider nuschelt der Gute (vermutlich absichtlich) derart, daß deutsche Spieler ohne wirklich superbe Englischkenntnis- se von den teilweise langen Monologen oder Gedichtlesungen nicht sehr viel haben. *ste*



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

NA JA

Name	The Dark Eye		System	Win. 3.1/95
Genre	Kunst-Adventure		Festplatte belegt	2 MByte
Hersteller	INSCAPE		RAM-Ausstattung	5 MByte
Niveau	leicht		Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark		Extras	keine
Spieler	Deutsch	Englisch		

Spiel	✓		Grafik	78%
Anleitung	✓		Sound	63%
Prozessor	386	486	Pentium	
minimal		33		
empfohlen		90		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA	
Sound	S'Blast	GMidi	Audio	

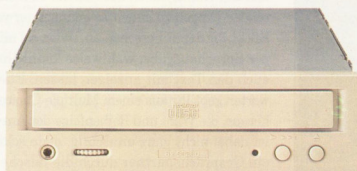
39%

Bilder auf





IT'S THE 6x POWER



Der Turbolader für Ihren PC!

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

Musik-CD's auf Knopfdruck!

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

Schluß mit den Caddies!

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

Erleben Sie die Power der 6fach-Technologie!

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

AZTECH
Full Power Multimedia

Hauptsitz:
AZTECH SYSTEMS LTD
31 Ubi Road 1, Atech Building,
Singapore 1440
Tel: (65) 741-7211
Tel: (65) 741-9678/9
Tlx: RS 36560 AZTECH

Deutsche Niederlassung:
AZTECH SYSTEMS GmbH
World Trade Center,
Birkenstrasse 15, 28195 Bremen,
Federal Republic of Germany
Tel: (0421) 169-0843
Fax: (0421) 169-0845

Autorisierter Distributor für Deutschland:
INGRAM MICRO GmbH
Tel: 089/80 80 10
Fax: 089/80 80 11 90

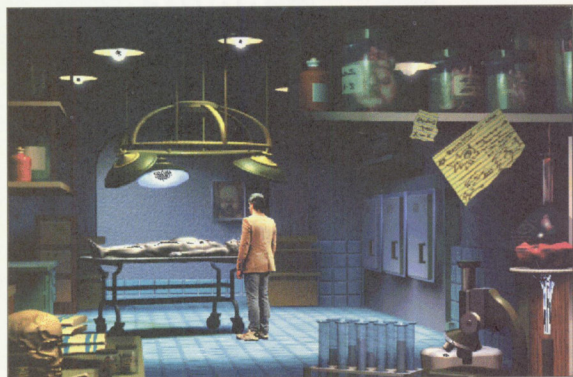
J&W COMPUTER GmbH
Tel: (05142) 942-0
Fax: (05142) 942-249
ACTEBIS
COMPUTERHANDELS GmbH
Tel: (02921) 99-0
Fax: (02921) 99-2809

PEACOCK AG
Tel: (02957) 79-0
Fax: (02957) 79-9291

DARKSEED 2



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



Mike Dawson hat wieder Kopfweh, oder sollte man besser sagen immer noch? Seit der schrecklichen Geschehnisse in "Darkseed" verbrachte der Gute jedenfalls jede Menge Zeit in diversen Erholungsanstalten und füllte die Taschen so manches Psychiaters. Nach einem Jahr ist er jetzt wieder zu Hause, nicht im verwunschenen Haus in Woodland Hills, sondern bei Muttern. Doch an Mikes Geisteszustand hat sich nicht allzuviel geändert, selbst das speckige Jackett, die abgewetzten Jeans und die postpubertären Turnschuhe sind ihm geblieben. So richtig holt ihn das Grauen dann wieder ein, als seine Highschool-Freundin Rita unter mysteriösen Umständen ermordet wird. Der Sheriff der texanischen Kleinstadt Crowley ist von Mikes Schuld fest überzeugt, doch dieser hat ganz andere Sorgen, als er einen Zusammenhang zwischen Ritas Tod und seinen Aliens herstellen kann. Schon bald findet er auf einem seltsamen Jahrmarkt den Zugang zur düsteren Parallel-



Auf dem Rummel trifft Ihr seltsame Typen

welt wieder, deren grafische Gestaltung auf dem Kunstwerk von H. R. Giger basiert. Doch auch diesseits scheint es nicht mit rechten Dingen zuzugehen, selbst der Sheriff scheint keine weiße Weste zu haben. Um Informationen über Gegenstände zu bekommen, bewegt Ihr einen Fragezeichencursor über den Screen, gibt es etwas interessantes zu entdecken, verwandelt sich dieser automatisch in ein Ausrufezeichen, ein Klick mit der Maus gibt dann Einzelheiten über das Entdeckte preis. Durch Klicken mit der rechten Maustaste zeigt der Cursor noch andere Qualitäten: Ein Handsymbol, das sich bei zu manipulierenden Dingen zu einem Zeigefinger verwandelt. Klickt Ihr damit Personen an, reden sie mit Euch per Sprachausgabe, wahlweise könnt Ihr Euch auch den Text mit anzeigen lassen. Eure Antworten gebt Ihr aus einem Multiple-Choice-Menü heraus, die Wahl und Reihenfolge der Antworten ist dabei nicht ganz unwichtig, denn schnell ist ein Gesprächspartner durch die falsche Wortwahl verärgert und behält seine Hinweise für sich. Aufgesammelte oder Euch von Personen vermachte Items wandern in die Inventarzeile, die nur dann auftaucht, wenn Ihr den Cursor an den unteren Bildschirmrand bewegt. fh



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

GEHT SO

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

Spiel	Deutsch	Englisch	Grafik	72%
Anleitung			Sound	70%
Prozessor	386	486	Speicher	
minimal		33		
empfohlen		90		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA	
Sound	S'Blast	G'Midi	Audio	

58%
Bilder auf

Wiedemann.

DIME CITY



Hinter der lockeren Präsentation verbirgt sich eine knallharte Wirtschaftssimulation.



Die lohnenswerten Viertel von Dime City im Überblick

Die Geldwaschanlage – hoffentlich ist das richtige Waspulver drin

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

In der "Dime City" streiten sich bis zu vier Spieler – fehlende Kriminelle übernimmt der Computer – darum, der einflussreichste Ganove des Ortes zu sein, um somit später mit den entsprechenden Schmiermitteln sogar auf den begehrten Gouverneursposten zu steigen. Dazu

bedient man sich einer Tarnfirma, die bei kompetenter Führung sogar etwas legales Geld abwirft, ansonsten aber als Geldwaschanlage für den mühsam ergaunerten Zaster dient. Ein Teil davon muß noch dazu an den geheimnisvollen Boß



abgeführt werden, weshalb der Nachwuchsmafioso nichts lieber täte, als diesen gleich um die Ecke zu bringen. Der Schlüssel dazu liegt bei der **monsterbusigen Sekretärin**, er ist ihr besser gesagt in Form von Adressenschnipseln an delikaten Stellen eintätowiert. Um die Tussi zu bezirnen, braucht der Fiesling nicht nur Charme und Fischeachverständ, sondern auch einiges an Kies, den er sich bei krummen Dingen aller Art zusammenschießt. Alles Notwendige findet sich in einem aus anderen Programmen hingelänglichen bekannten Hochhaus, das hinter jeder Tür einen Menüpunkt versteckt und von Tatwaffen über Fluchtfahrzeuge bis hin zu fähigen Helfern alles anbietet, was des Gangsters dunkles Herz begehrt. Nach der Planung erfolgt natürlich die Ausführung, bei der es wie im richtigen Leben schon mal zu der einen oder anderen Schießerei kommen kann, die in gröttlichen Actionsequenzen zu bewältigen sind.

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



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

Actionsequenzen abgebildet und per Haftbefehl gesuch.

Name **Dime City**
Genre Wirtschaftssimulation
Hersteller Starbyte
Niveau einstellbar
Preis ca. 90 Mark
Spieler 1 bis 4

Deutsch Englisch

Spiel ✓

Anleitung ✓

Prozessor 386 486 Pentium

minimal 16 25

empfohlen VGA MidRes SVGA

Sound V'Blast G'Midi Audio

✓ ✓ ✓

System DOS
Festplatte belegt 25 MB
RAM-Ausstattung 4 MB
Steuerung Maus
Extras auch als Diskversion
..... erhältlich (50 MB HD)

Grafik **56%**

Sound **55%**

Spielspaß

59%

Bilder auf



GEHT SO

Dies ist keine Rennsimulation!



Dies kann der Höhepunkt Ihrer Karriere sein!

Sie managen ein Formel-1 - Team.

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

DIE BESTEN FORMEL 1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICRO PROSE

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

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

DER DRUIDENZIRKEL



DRUIDEN

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

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

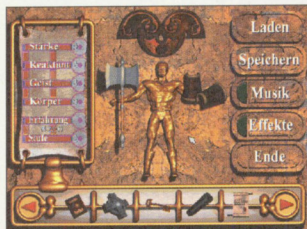
Trotz ihrer Zusammengehörigkeit mißtrauen sich die Druiden gegenseitig. Aus Furcht, der

Inselnachbar könnte ihnen das Hinterland streitig machen, läßt keiner den anderen einen Fuß auf die eigene Heimatscholle setzen. Stattdessen erschafft das Quartett ein neutrales fünftes Eiland, das ihnen als Konferenzort und Experimentierlabor dient. Man ist dem Geheimnis der Raumfahrt mittels Teleskopen und Raketen dicht auf der Spur, als das abrupte Verschwinden von Bruder Lawson die Eroberungspläne zu durchkreuzen droht. Um den Verschollenen auszuspielen oder zumindest Gewißheit über sein Schicksal zu erlangen, wird ein Helfer benötigt, der zwar genug Mumm und magisches Talent zur Selbstverteidigung besitzt, gleichzeitig aber alle fünf Inseln bereisen kann, ohne für die herr-



Stonehenge läßt grüßen: Steinkreise als Teleporter

schenden Druiden zur Bedrohung zu werden. Die Wahl fällt auf Euch als Urenkel eines Druiden. Nacht für Nacht schleusen die drei Magier das Bild eines Raumes auf der Niemandslandinsel in Eure Träume ein, bis sich zufällig Eure und ihre Gedanken decken, so daß Ihr eines Morgens am entsprechenden Ort erwacht.



Außer Äxten und Manschetten gibt es keine Ausrüstungsgegenstände



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

GEHT SO

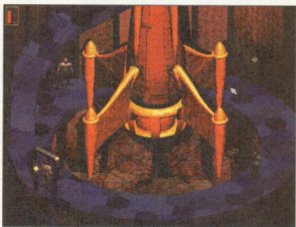


"Der Druidenzirkel" ist in erster Linie ein Action-Adventure, vermischt mit einigen wenigen Rollenspielcharakteristika. Die SVGA-Grafik wurde in jedem Detail gerendert. Sporadisch auftauchende Zwischensequenzen verwenden die gleichen 3D-Modelle wie die Spielgrafik. So wird ein Stilbruch vermieden. Aus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

Viele der Einwohner Navans sind Euch freundlich gesinnt. Unterhaltungen, bei denen Ihr nur auf farbig unterlegte Stichworte zu klicken braucht, geben Euch so manchen per deutscher Sprachausgabe erklingenden Hinweis auf Lawsons Verbleib. Monster und sonstige Unholde bekämpft Ihr auf zwei verschiedene Arten: Der Nahkampf mit der Streitaxt erfordert gutes Timing. Mit jedem getöteten Gegner wachsen dabei Schlagkraft, Reaktions- und Widerstandsfähigkeit Eures Charakters. Gelegentlich findet Ihr ein effektiveres Hackebeilchen. Weniger risikoreich ist es allerdings, aus sicherer Entfernung

Zaubersprüche abzufeuern. Dazu klickt Ihr in einem **Menü** eine Kombination von Elementsymbolen zusammen zwölf verschiedene Spells, vom brennenden Nebel bis zum künstlichen Vakuum, könnt Ihr auf das anvisierte Ziel niederprasseln lassen. Jeder Spruch kostet Euch eine bestimmte Menge an Manapunkten, die genau wie die Lebensenergie durch simples Warten oder aber einen heilsamen Trank aufgefrischt werden. Der Screen für Inventory und Skill-Attribute ist über die Leertaste erreichbar.

Wer oder was ist verantwortlich für Bruder Lawsons Verschwinden?



Oben: Nicht Russen und Amerikaner, sondern die Kelten sind die wahren Raumfahrt-pioniere
Links: Im Intro zerlegt Euer Halbbruder ein Eiswesen



GEHT SO

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

Rollenspielparteil in das Adventure eingeflossen.

Name **Der Druidenzirkel**
Genre Adventure
Hersteller Sir-tech
Niveau mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

Deutsch Englisch

Spiel ✓

Anleitung ✓

Prozessor 386 486 Pentium

minimal 33 33

empfohlen 90 90

Grafik VGA MidRes SVGA

Sound S'Blast G'Midi Audio

✓ ✓

System Windows
Festplatte belegt ca. 9 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras keine

Grafik **59%**

Sound **62%**

Spielspaß

70%

Bilder auf



EXTREME PINBALL

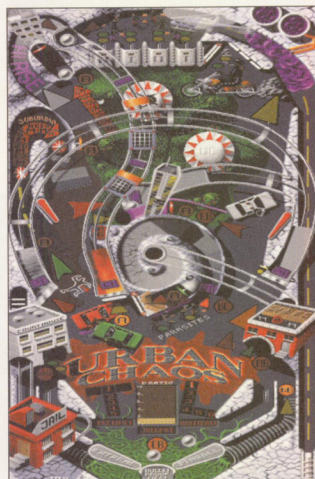


Affenstark: **Monkey Mayhem**



Heavy Metal rules!

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



Taaatüü, Taaataa, die Flipperpolizei ist im Anrücken



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

GEHT SO

Name	Extreme Pinball	
Genre	Flipper	
Hersteller	Epic Megagames	
Niveau	mittel	
Preis	ca. 80 Mark	
Spieler	1-4	

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	33	
empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	

System	DOS
Festplatte belegt	...0.2 – 12 MByte
RAM-Ausstattung	...4 MByte
Steuerung	...Tastatur, Joystick
Extras	...keine

Grafik59%
Sound69%
Spielspaß

67%
Bilder auf

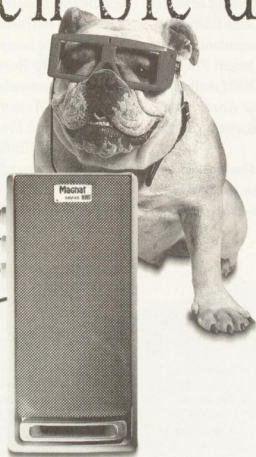


Gewinnen Sie eines von 10 MAGNAT MM 45 BOXENSETS!
Lassen Sie einfach ein Fax los oder die Post abgeben: Name: _____

Adresse: _____

Magnet Audio-Produkte GmbH, Lise-Meitner-Str. 9, 50259 Pulheim, Telefon: 022 54/98 40 80, Fax: 022 54/98 40 86

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

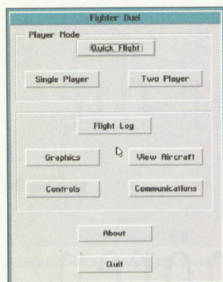


MAGNAT MULTI-MEDIA • Kriegt Ihr PC keinen Ton raus? Dann schicken Sie ihm aktive Verstärkung: Multi-Media-Boxen von Magnet. Infos über die HiFi-Klangwunder MM 35 und MM 45 (Testieger „HiFi Vision“ 11/95) gibt's im Fachhandel, per Coupon oder über Internet (101526.2562@COMPUSERVE.COM) und Compuserve (101526.2562).

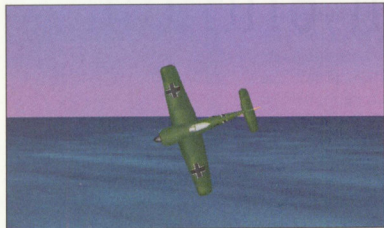


Magnet

FIGHTER DUEL



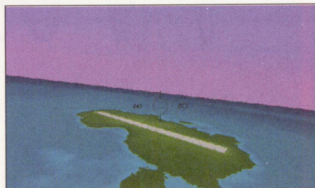
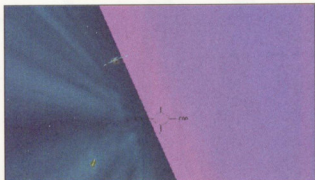
Zeitreise: Die Menüs in "Duel" erinnern an frühere Windows-Versionen (oben)



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

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

Gegner und Eure Startposition. Im Cockpit erwartet Euch dann eine fotorealistische Instrumententafel, die jedoch bei jedem Flugzeug gleich aussieht, selbst die Position der Anzeigen auf dem Armaturenbrett ver-



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

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



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

NA JA

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

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	33	
empfohlen	66	75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	G'Midi Audio

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

Grafik 39%
Sound 19%
Spielspaß

Solo Multi
19% 37%
Bilder auf

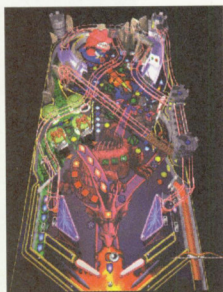
Lieber Lehrer,

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

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

FULL TILT!

Bisher konnte man den Sim-Spezialisten von Maxis nicht gerade nachsagen, daß sie jedem Trend nachlaufen würden. Titel wie "Sim City" oder "Sim Earth" waren ebenso ungewöhnlich wie erfolgreich und des öfteren Vorbild ähnlicher Spiele anderer Hersteller. Doch selbst die Mannen um Will Wright sind nun der momentanen Flipper-Manie erlegen. Das Programmiererteam Cinematronics lieferte bei Maxis drei Tische für die wohlverdiente Pause zwischen zwei nervigen Excel-Sitzungen ab, die den echten Automaten in der Halle in Gestaltung und Spielbarkeit ziemlich nahe kommen. Der erste im Bunde, "Space Cadet", dürfte dem einen oder anderen bereits bekannt sein, liegt er doch auch dem "Microsoft Plus"-Paket bei, wurde aber in der vorliegenden Version nochmal leicht überarbeitet. Abwechslungsreich ist Euer Matrosenleben in "Skulduggery", wo Ihr in der Taverne Rum sauft, auf hoher See Piratenschiffe versenkt und nebenbei einen Goldschatz ausgräbt. Auf den Spuren des Sagenhelden Siegfried wandelt "Dragon's Keep", mit drei Schlägern wird die Zugbrücke überwunden, die die holde Maid gerettet und dem Drachen



Im oberen Bereich leider etwas unübersichtlich: Dragon's Keep



Sieht himmlisch aus und spielt sich teuflisch gut: Space Cadet

mit der Silberkugel das Maul gestopft. Full Tilt läuft ausschließlich unter Windows 95 in Auflösungen von bis zu 1024x768 Punkten, egal ob im Fenster oder im Fullscreenmodus. Scrolling gibt es dabei nicht, Ihr habt ständig die komplette Spielfläche im Überblick. Rechts daneben informiert Euch, ähn-

lich Sierras altem "Take-A-Break: Pinball", ein Fenster über den aktuellen Punktestand, bereits verbrauchte Bälle und die zu erfüllende Aufgabe. Geht Ihr recht begabt mit der Kugel um, dürft Ihr Euch in die speicherbare Highscoreliste eintragen oder bei einem Scheitern nochmal die Online-Hilfe genau durchsehen, die aber leider ohne erklärende Bilder auskommen muß. Mit integriert ist ein kurzer, sehr informativer Abriss über die Geschichte der Spielhallengeräte. mg

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



GUT

Kaum Neugierigkeiten an der Flipperfront: "Full Tilt!" revolutioniert das Genre wahrlich nicht, führt aber die bekannten Strickmuster nahe an die Perfektion heran. Die Tische sind detailliert gezeichnet und bieten ein wahres Füllhorn an spielerischen Feinheiten, in jeder Situation haben die Schläger etliche Ziele zur Auswahl. Bei all dem Glanz fallen ein paar Schnitzer nicht allzu schwer ins Gewicht: Größtes Manko ist die ziemlich kleine Ansicht der Spielfläche, ich empfehle dringend einen 17-Zoll-Monitor mit 1024x768 Auflösung. Die Tastenbelegung ist zwar frei wählbar, ausgerechnet die zum Standard avancierten Shift-Tasten wurden aber ausgespart. Schließlich sind die Schlägergummis etwas zu weich, die Bälle springen ziemlich hoch ab, was das Kontrollieren der Kugel nicht immer einfach macht. Insgesamt also kein Überknaller, aber ein guter Ersatz, falls das Wetter für den Gang zur Kneipe zu schlecht ist.

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

System	Win'95
Festplatte belegt	8 KB
RAM-Ausstattung	8 MB
Steuerung	Tastatur, Maus
Joystick	
Extras	keine

Grafik 71%
Sound 68%
Spielspaß

76%
 Bilder auf

...mit meinem Lieblingsspielzeug!

KOMPLETT
IN DEUTSCH*

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

Dreh' den Spieß um und
mach sie fertig, mit

WORMS!

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

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

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

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

WORMS

In Exklusiv-Vertrieb von

ocean

TEAM 17

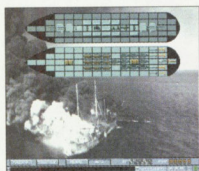
Erhältlich für: PC, PC CD-ROM, CD32,
AMIGA, PLAYSTATION, SATURN.

*außer Playstation

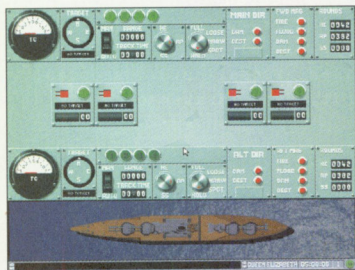
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

GREAT NAVAL BATTLES IV

**Großes
Schiffe-
versenken,
die Vierte.**



**Facht: Ohne richtige
Logistik geht nichts**



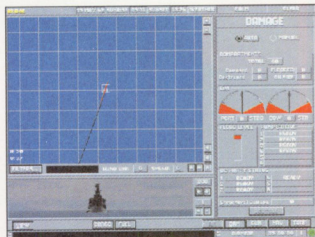
**Optionen: Eine Seefahrt,
die ist lustig... aber nur,
wenn Ihr ein Auge auf alle
wichtigen Geräte habt**

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

In der Hardcore-Simulation werden verschiedene Seeschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg nachgespielt: Ihr kämpft entweder auf Seite der Achsenmächte (in diesem Fall Nazideutschland und das besetzte Frankreich) oder verhehlt den Alliierten zum gerechten Sieg. SSI hat die "Great Naval Battles" grundsätzlich als sehr abstrakte Serie angelegt: Animationen oder aufwendige Grafiken gibt es praktisch nicht, dafür ist das Programm realistisch bis zur Schmerzgrenze, alle Daten und Fakten im Spiel wurden der

Wirklichkeit entnommen. Ihr habt als oberster Marinemir die Befehlsgewalt über verschiedene Flottenverbände. Eure Aufgabe ist es nun, auf einer Übersichtskarte die einzelnen Schiffe so zu organisieren und mit anderen Einsatzkräften wie der Luftaufklärung zu koordinieren, daß die Gegenseite möglichst schnell aufgespürt und vernichtet wird. Je

nach gewünschtem Realitätsgrad dürft Ihr dabei Aufgaben an den Computer delegieren: Wer sich nicht um den Abschub der Torpedos kümmern möchte, schaltet von der manuellen auf die automatische Steuerung. Wie bereits die Vorgänger, ist auch der vierte Teil nicht gerade einsteigerfreundlich: Ein



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

Tutorial gibt es im gedruckten Manual nicht, dafür hat SSI ein zweites Handbuch im Adobe Acrobat-Format auf die CD-ROM gebrannt. Mit Hilfe des ebenfalls vorhandenen Leseprogramms könnt Ihr sowohl unter DOS als auch unter Windows die Datei öffnen, anschauen oder ausdrucken. In dieser Datei findet Ihr auch weitere technische Infos zu den im Spiel vorkommenden Schiffen.

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

ste



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

scheint kein Interesse zu haben, das Thema neuen Spielern zugänglich zu machen.

Name	Great Naval Battles 4	System	DOS
Genre	Strategie-Simulation	Festplatte belegt	15 MByte
Hersteller	SSI	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar/schwierig	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

Deutsch Englisch

Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386 486 Pentium	
minimal	33	
empfohlen	66	✓
Grafik	VGA MidRes SVGA	
Sound	S'blast GMidi Audio	
✓	✓	✓

Grafik 49%
Sound 58%
Spielepaß

71 %
Bilder auf

GEHT SO

HEROES of Might and Magic



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

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

Maximal vier Regenten buhlen um die Vorherrschaft in 20 Einzelszenarien oder einer aus acht Aufträgen bestehenden Kampagne. Jeder von ihnen hat die gleichen Startbedingungen: Ein Schloß, einen Helden und eine gewisse Menge an Gold und Bodenschätzen, mit denen sich das Anwesen in mehreren Ausbaustufen erweitern läßt. Je weiter eine Ansiedlung entwickelt ist, desto größer ist die Bandbreite der dort wohnenden Untertanen, die sich gegen Bezahlung entweder als Garnison stationieren lassen oder die ebenfalls in der Stadt rekrutierten Helden auf ihren Raubzügen begleiten. Kurz hinter den

tieren mit den 28 unterschiedlichen Einheiten: Trolle und Druiden verfügen beispielsweise über Fernwaffen, sind aber im Nahkampf nicht zu gebrauchen. Ihr solltet ihnen demnach mit Kobolden und Paladinen den Gegner vom Leib halten. Vom sicheren Feldherrnhügel aus belegt der Held Freund und Feind mit magischen Segnungen bzw. Verwünschungen. Der Kampf ist es, bei dem das Quentchen Rollenspiel zum Tragen kommt, denn die Angriffs- und Verteidigungswerte des Gefolges werden mit den Fähigkeiten des Feldherrn verrechnet. Diese wiederum sind abhängig von dessen Charakterklasse, Erfahrung und gefundenen magischen Items, den Artefakten.



Mauern des trauten Heims beginnt das unentdeckte Niemandsland, verborgen unter einem schwarzen Mantel, der von Euren berittenen Heroen gelüftet werden will. Also galoppiert Ihr rundenweise durch die Gegend, erbeutet Rohstoffe samt zugehöriger Quellen und annektiert fremde Ortschaften, um deren Bewohner für Eure Armee zu gewinnen. Daß dies nicht immer kampflös zu erreichen ist, dürfte klar sein. Versperrt Euch eine Horde trotziger Zwerge oder gar ein gegnerischer Reiter mit seinem Gefolge den Weg, wird automatisch in den Gefechtsbildschirm umgeschaltet.

In der Seitenansicht stehen sich die Kontrahenten gegenüber. Von bis zu fünf verschiedenen Truppenteilen bzw. Monstern in beliebiger Mannstärke kann das Heer eines Helden zusammengewürfelt sein. Wichtig ist das richtige Tak-



Oben: Bald ist auch das letzte Stück der Insel erkundet

Links: Zwei Feldherren ziehen mit buntgemischtem Heer in den Kampf

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



GUT

Name **Heroes of Might and Magic**
Genre Strategie
Hersteller New World Computing
Niveau einstellbar
Preis ca. 120 Mark
Spieler 1 bis 4

Deutsch Englisch

Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	33	
empfohlen	66	
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	✓

System Windows
Festplatte belegt ca. 25 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras (Null-) Modem,
..... Netzwerk, "Hot Seat"

Grafik 59%
Sound 69%
Spielepaß

Solo Multi
71% 72%
Bilder auf



„Das zur Zeit mit Abstand beste
Pinball-Spiel für den PC!“ PC GAMES

„Dieses Teil ist so realistisch, daß man fast schon Angst
um den guten alten Flipper haben muß!“ POWERPLAY



PC CDROM



~~V~~IRTUAL REALITY.

empire
INTERACTIVE

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

SUPPORT ²/₉₆

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

[system]

Erste Hilfe

- 122 Festplatte kleiner partitionieren**
Festplatte geschnitten oder am Stück?
- 123 Sparsamer Neukauf**
Was bringt ein Komplettsystem?
- 123 Speichermangel**
Shadow-RAM und die Folgen
- 124 CD-Laufwerk spinnt**
Probleme beim CD-ROM-Caching
- 124 Rechner pennt**
Cache macht müde PCs munter
- 124 Netzwerk**
Einstieg in die Welt der Netze
- 125 EDO oder Cache?**
Was bringt der neue Speicher?
- 125 Vergeßlich?**
Die Module spiel'n verrückt

Rubriken

- 125 Leserpost**
Die Bühne für aktive Leser

[software]

Computerspieletips

- 066 The Dig**
Maggie Robbins erstattet Bericht
- 073 Caesar II**
Römerreich leicht gemacht
- 074 Chewy - Escape From F5**
Auf der Jagd nach dem roten Glump
- 114 Torin's Passage**
Unerkannt durchs Märchenland

Hexerei

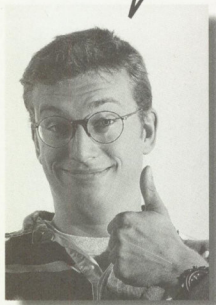
- 118 Pitfall - The Mayan Adventure**
Stonekeep
- 119 Jagged Alliance**
Witchaven
- 120 Bleifuß**
Heroes of Might and Magic
- 121 Rebel Assault 2**

Hardware

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

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

H!LFE



The Dig

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

Dieser Bericht ist Boston Low gewidmet, der unser Team – den Archäologen Ludger Brink, sich selbst und mich – selbstlos gegen alle Fährnisse vom Planeten Cocytus wieder nach Hause geführt und nebenbei ein ganzes Volk gerettet hat.

Die meinem Bericht beigefügten Karten sollen es dem Leser erleichtern, Bostons verschlungene Wege auf den sechs Inseln Cocytus' zu verfolgen.

Zwei Punkte in eigener Sache:

- 1. Beschriftet die Disketten, die Ihr uns schickt, bitte immer mit dem Spielnamen.**
- 2. Wird ein Tip abgedruckt, erhaltet Ihr rechtzeitig eine Nachricht. Bitte nicht ständig bei uns anrufen und nachfragen, die Assistenz muß auch andere Sachen erledigen!**

1. Attila

Anfangs sah unsere Mission nicht unbedingt nach einem Trip auf einen fremden Planeten aus. Mit dem Shuttle EVM-1 im Parkorbit um Attila – dem Planetoiden, der sich auf Kollisionskurs mit Mutter Erde befand – angekommen und sicher ausgeschleust, bat Boston unsere Piloten per PEN um Aussetzung des PIGs, dem er nach der Landung auf Attila die Sprengsätze, den Zero-G-Digger und einen Spaten entnahm. Tatsächlich hätten wir ohne diesen alt aussehenden – das exakt berechnete Sprenggebiet im zweiten Quadranten ließ sich noch mit dem Digger glätten, bevor Boston dort die Alpha-Ladung anbrachte und scharfmachte. Aber im dritten Quadranten blockierte ein Felsen das Sprenggebiet, den Boston kurzerhand "wegschaufelte", obwohl er dabei als Fleck auf Attilas Oberfläche hätte enden können...

Die Beta-Ladung war nun schnell angebracht und zurück am Shuttle gab Cmdr. Low unserem Co-Piloten Ken Borden das o.k. zur Zündung.

Wir waren erfolgreich: der Explosionsdruck lenkte Attila in eine stabile Erdumlaufbahn und wir gingen daran, uns auf ihm etwas umzusehen. In einer nach Ludgers Ansicht künstlichen Spalte stieß Boston auf eine Reihe merkwürdiger Vorsprünge, die sich

nach einer Digger-Behandlung als auf Druck versenkbare Metallplatten herausstellten. Als alle vier verschwunden waren, begaben wir uns durch das größte so entstandene Loch tiefer ins Innere von Attila, wo wir auf einen durch Fünfecke begrenzten, gigantischen dodekaedrischen Raum stießen. An der gegenüberliegenden Wand fanden wir die Metallplatten wieder, die Boston ohne großes Zögern in eine anscheinend dafür vorgesehene quadratische Vertiefung einpaßte. Dies löste augenblicklich eine uralte Programmierung aus, die unsere Funkverbindung zum Shuttle störte und Attila mit wahnwitziger Geschwindigkeit nach Cocytus flog...

2. Ankunft

Kaum hatten wir uns damit abgefunden, auf einer fremden Welt gestrandet zu sein, schon mußte ich einen aufkommenden Streit der Männer um die Führung unserer kleinen Gruppe schlichten; schließlich entschied Boston, zuerst nach Westen zu gehen, wo er ein Raumschiffswrack (2) zu sehen glaubte. Er hatte Recht. Im Innern des Schiffes fand er in einer kleinen Truhe ein merkwürdiges, kompaßähnliches Gerät und ein von der Decke hängendes Kabel. Als er dieses herausriß, kam es zu einer heftigen Energieerscheinung, mit deren Verschwinden plötzlich ein Stab auftauchte, der mit regulären Polyedern verziert war. Wie immer steckte sich Boston auch hier jeden Gegenstand in die Tasche. "Man kann nie wissen...", das war auch meine Einstellung, aber seine Taschen waren größer. Der "Kompaß" führte uns an den östlichen Rand des Landegebiets (3), wo nach kurzer Grabung ein hübsches Armband zum Vorschein kam.

Schließlich fanden wir im Norden noch eine Art Grab (4), aus dem Boston einen Stoßzahn und einen kompletten Unterkiefer freischaukelte (Zum Glück war uns noch kein lebender Vertreter dieser Raubtierart über den Weg gelaufen).

Schließlich gingen wir zurück zur Plattform (1), wo wir wieder von einer Leuchterschei-

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



3. Nexus

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

korrekten Platz einsetzen. Damit war die Energieversorgung des Rundgangs wiederhergestellt. Unter einer losen Platte fand Boston noch eine Art Glühbirne – einen blauen Kristall, den er vorsichtshalber zu seiner Ausrüstung hinzufügte.

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

4. Museums-Insel

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

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

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



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

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

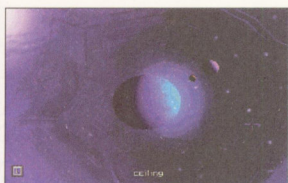


Der Bauplan für das Fossilien skelett. Das fertige Gerippe zum Schluß noch mit dem Kanister garnieren.

Nessie genehmigte sich daraufhin einen Nachtschiff, der ihm übel aufstieß...

Brink hatte sich unbemerkt aus dem Staub gemacht, und so tauchte Boston alleine in eine unterseeische Höhle (15/16) ein, in der er neben einem weiteren (diesmal orangenen) Schlüssel noch ein Stück der Platten von Attila fand.

Wieder im Nexus angelangt, stellte sich heraus, daß der rote Schlüssel zwar zu einer Tür paßte, die dortige Tram (17) aber nicht auf Knopfdruck erschien. Mit dem orangenen Schlüssel hatte Boston mehr Glück: Die Tram (18) erschien und fuhr ihn zur



So müssen die beiden Monde im Planetarium ausgerichtet sein

zufrieden, sah sich Boston jedoch schnell einem gänzlich anderen Problem gegenüber: ein Vertreter der heimischen Fauna ließ vor seinen Augen ein Schaltelement einer weiteren Tür mitgehen (22). Cmdr. Low sammelte alles ein, was er finden konnte und bastelte eine Falle: er stopfte den Dübel in das Loch einer radähnlichen Scheibe, hängte an diesem die große Stange mit dem Haken. An diesem befestigte er den Brustkorb und stützte das ganze auf die Stange. Nun lockte er aus dem Loch das Tierchen und schlich sich vorsichtig um es herum, so daß es, als es vor ihm davonrannte, direkt in die Falle geriet. Boston legte ihm den Armreif um und ließ es

frei. Der Kompaß führte ihn darauf zu einer Höhle (23), deren Eingang er freischaukelte, und in der er schließlich die Stelle ermittelte, unter der das Schaltelement vergraben lag. Es paßte natürlich perfekt, Boston brachte die Verkleidung wieder an, öffnete die Tür und betrat das Planetarium (24). Dort fand er jeweils noch einen Schlüssel und eine Steinplatte, sowie ein Paar von Zeptern, das, wie er schnell herausfand, zur Bedienung des an der Decke befindlichen Modells von Cocyttus und seinen zwei Monden diente: Das goldene Zeppter bewegte den großen, das silberne den kleinen Mond – und das nicht nur am Modell! Boston brachte den großen Mond zwischen Planet und Sonne, den kleinen zwischen den großen und den Planeten und führte so die Konjunktion herbei, die ihm bereits in einem Museumsbericht aufgefallen war. Daß sich die Tür plötzlich schloß, erwies sich als kein Problem, da sie sich von Innen einfach öffnen ließ. Boston fand noch in der Nähe eines Risses im Fels (25) einen blau leuchtenden Stab, bevor er wieder zum Nexus fuhr, um mit dem grünen Schlüssel eine weitere Tür zu öffnen. Dem Öffnungsmechanismus fehlte aber anscheinend Ener-

5. Planetariums-Insel

Einen großen Spalt (20) überwand er mit Hilfe einer rechtzeitig hochschwappenden Welle, und den Spaten erneut als Hebel gebrauchend, kippte er einen Felsen als Brücke über den Spalt.

Kurz darauf stand er tatsächlich vor dem zweiten Lichtbrücken-Generator (21), dessen Linse sich aber im Laufe der Zeit verstellt hatte. Nach einer vorsichtigen Drehung der Linse ließ sich die Brücke jedoch schnell aktivieren. Mit seinem technischen Geschick

Jetzt auch stark im Versand !!!

Verteilungstelefon: 0281-25922 & 0281-24985

Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel · Fax: 0281-23493

Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)

**software
house**

PC - CDROM

11th Hour	DV	89,95
3D - Ultra Pinball	DV	89,95
Albion	DV x 74,95	Fade to black
Aliens	DV x 74,95	Fatal Racing
Apache Longbow	DV	74,95
Archibald Applebrook	DV	69,95
Battle Beast	DV	69,95
Battle Isle 3	DV	79,95
Bermuda Syndrome	DV	69,95
Blügg	DV	64,95
Blutfluss (Scrammer)	DV	34,95
Braindead 13	DV x 64,95	Hexen
Buried in Time	DV	74,95
Casus 2	DV	79,95
Caribbean Disaster	DV	89,95
Chessy - ESC from FS	DV	69,95
CivNet	DV x 89,95	Magic Carpet 2
Command-Aces of the Deep	DV	79,95
Command & Conquer	DV	89,95
Cruiser	DV	79,95
Dawn Patrol	DV	29,95
Der Drudenziel	DV	79,95
Der Talisman	DV	74,95
Destruction Derby	DA	89,95
Die Siedler 2 (Römer)	DV x 79,95	Die Siedler 2 (Römer)
Dream Web	DV	29,95
Dungeon Keeper	DV x 84,95	Entomorph
Entomorph	DA x 79,95	Fade to black
Fade to black	DA	84,95
Fatal Racing	DA	64,95
FIFA Soccer '96	DV	79,95
Formula 1 Grand Prix	DV	34,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV x 99,95	Frankenstein
Frankenstein	DV x 89,95	Gabriel Knight 2
Gabriel Knight 2	DV x 79,95	Grand Prix Manager
Grand Prix Manager	DV x 89,95	Heroes of Might & Magic
Heroes of Might & Magic	DV	74,95
Hexen	EV	79,95
Hugo 3	DV	64,95
Indy Car Racing 2	DA	74,95
Lennox 3D	DA	89,95
Magic Carpet 2	DV	59,95
Magic Carpet 2 (Comp.)	DV	79,95
Mission Critical	DV	74,95
Minotaur	DA	59,95
Myst	DV	69,95
NBA Jam Tournament	DA	84,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
Patzer General 2	DA x 74,95	PGA Tour Golf '96
Phantasmagoria	DV x 84,95	Pinball World
Pinball World	DA	69,95
Pitfall (Windows '95)	DV	79,95
Pole Position	DV x 89,95	Police Quest - SWAT
Police Quest - SWAT	DA	34,95
Privateer & Data	DA	34,95
Pro Pinball - The Web	DV	54,95
RAN Trainer 2	DV x 69,95	Rayman
Rebel Assault	DV	34,95
Rebel Assault 2	DA	69,95
Riddle of Master LU	DA	74,95
Schleichfahrt	DV x 79,95	Sens. World of Soccer
Sens. World of Soccer	DV	74,95
Shamara	DA x 74,95	Shivers
Shivers	DA	74,95
Sim City Enhanced	DV	24,95
Sim Isle	DV x 79,95	Sim Town
Sim Town	DV	69,95
Simon the Sorcerer 1 & 2DV	DV	89,95
Space Marines	DV	74,95
Space Quest 6	DV	79,95
Star Trek - Final Unity	DV	99,95
Steel Panthers	DA x 74,95	Strike Commander & Data
Strike Commander & Data	DA	34,95
SU-27 Flanker	DV x 74,95	System Shock
System Shock	DV	34,95
TFX 2000: Eurofighter	DV	84,95
The 5th Musketier	DV	69,95
The Dig	DA	69,95
Tie Fighter SVGA & Data	DA	67,95
Tilt	DA	54,95
Time Gate: Knight's Chase	DV	89,95
Torin's Passage	DV	89,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	84,95
US Navy Fighter Gold	DV	84,95
Vollgas	DV	79,95
Warcraft 2	DV	79,95
Werewolf vs. Comanche	DV	74,95
Westwood Civilization	DA	74,95
Westwood Lands	DA	69,95
Wing Commander	DA	34,95
Wing Commander 2	DV	99,95
Wing Commander 3	DV x 99,95	Wipout
Wipout	DV	89,95
Worms	DV	69,95
WWF Wrestlingmania	DA	84,95
X-Wing SVGA & Datas	DV	69,95
Z	DA x 69,95	



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

Einfach anrufen & nachfragen
Wir beraten Sie gern !!!

Ihre Softwarehouse-Team

Auch im Ladenlokal gibt's Verkauf zu Versandpreisen !!!

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

Ab 250,- DM Portofrei + Versandkosten pro Nachnahme 10,50 DM + Nachnahmegebühr

Bei besteller und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 15,- DM Leistungsschädigung.

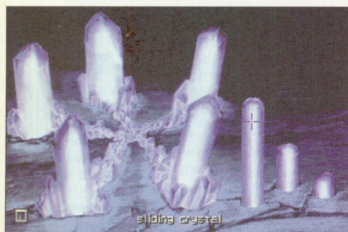
DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung
* = Spiel war bei Anzeigenschluss noch nicht erhältlich
Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !

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

6. Karten-Insel

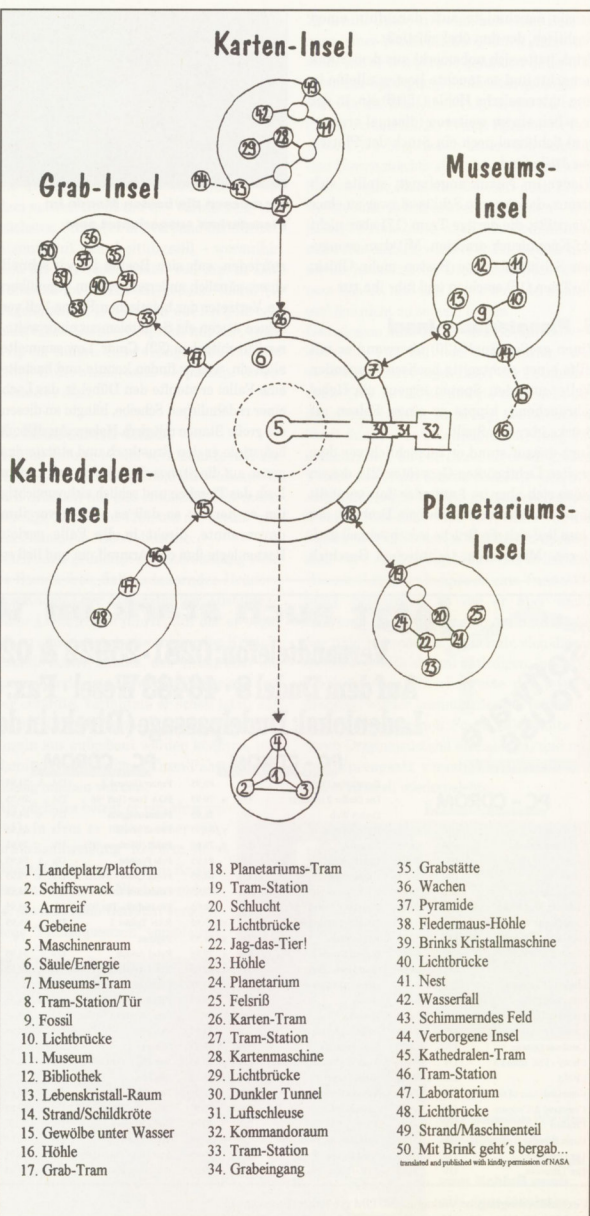
Nach einer gründlichen aber erfolglosen Erforschung der Insel stieß er auf ein Eingabepult (28), das genauso zu funktionieren schien, wie die Türschlösser im Nexus; gab er einen der Codes von den Stäben ein, so erschien ein Bild derjenigen Insel, zu der dieser die Tür öffnete. Der rote Code zeigte ihm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

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



7. Grab-Insel

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



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



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

Boston erinnerte sich daran, dieses Vieh
bereits auf der Karten-Insel gesehen zu
haben, wollte aber für eine Befreiungsaktion

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

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



Wing Commander IV*
CD **93-90** DM



FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



"Z"
CD 74-90 DM

Titel	Ver.	CD	3,5"	Titel	Ver.	CD	3,5"	Titel	Ver.	CD	3,5"
1100 Pitch	DA	89,90	DM	DSH 101. Schatten über Riva*	OV	Vom 9	89,90	Star Trek Generations*	OV	Vom 9	
1100 Ultra Pilot	OV	89,90	DM	DSH 102. Die Wölfe von...	OV	Vom 9	89,90	Star Trek: The Motion Picture	OV	Vom 9	
Act-Action (Wagner's Las-Lemmer)	E	24,90	DM	DSH 103. Frontier*	OV	23,90	23,90	Star Trek: The Next Generation	OV	79,90	DM
ADD 4 Masterpieces	OV	89,90	DM	Endspiel*	OV	89,90	DM	Steel Panthers	OV	79,90	DM
44-High Jump	OV	89,90	DM	Extreme Probal*	OV	89,90	DM	Sine Rares	OV	89,90	DM
Alina*	OV	89,90	DM	Freely to Choose	OV	89,90	DM	Sine Rares 2	OV	89,90	DM
Alma	OV	89,90	DM	Fredy's Phantasies	OV	89,90	DM	Superflop	OV	89,90	DM
Alone in the Dark 3*	OV	Vom 9		Free to Play	OV	29,90	29,90	Superman III	OV	79,90	DM
Arctic Circle	OV	89,90	DM	Gee, I Love You	OV	89,90	DM	System Shock	OV	89,90	DM
Assault Rpg	OV	79,90	DM	Grand Prix Manager (Win)	OV	89,90	DM	T.M.I.*	OV	79,90	DM
AT 1000	OV	89,90	DM	Great of Darkness*	OV	89,90	DM	Talisman	OV	79,90	DM
Aval Green Throats*	OV	89,90	DM	Huma	OV	39,90	DM	Thunder 3 (Win)*	OV	89,90	DM
Axis: Empire of Darkness	OV	89,90	DM	Hyper 2	OV	79,90	DM	Thunder Wars (Win)*	OV	89,90	DM
B 1000	OV	89,90	DM	Hyper 3	OV	89,90	DM	Thunder Wars 2 (Win)*	OV	89,90	DM
Bazooka SAs	OV	89,90	DM	Hyper 4	OV	89,90	DM	Thunder Wars 3 (Win)*	OV	89,90	DM
Beinhart's Lady Gold*	OV	89,90	DM	Hyper 5	OV	89,90	DM	Thunder Wars 4 (Win)*	OV	89,90	DM
Bioforce Gold*	OV	89,90	DM	Hyper 6	OV	89,90	DM	Thunder Wars 5 (Win)*	OV	89,90	DM
Black & White	OV	89,90	DM	Hyper 7	OV	89,90	DM	Thunder Wars 6 (Win)*	OV	89,90	DM
Blizzard (Scream)	OV	89,90	DM	Hyper 8	OV	89,90	DM	Thunder Wars 7 (Win)*	OV	89,90	DM
Burning Steel	OV	89,90	DM	Hyper 9	OV	89,90	DM	Thunder Wars 8 (Win)*	OV	89,90	DM
Crusade in Time	OV	89,90	DM	Hyper 10	OV	89,90	DM	Thunder Wars 9 (Win)*	OV	89,90	DM
Curse of the Pharaohs	OV	89,90	DM	Hyper 11	OV	89,90	DM	Thunder Wars 10 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight	OV	89,90	DM	Hyper 12	OV	89,90	DM	Thunder Wars 11 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 2	OV	89,90	DM	Hyper 13	OV	89,90	DM	Thunder Wars 12 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 3	OV	89,90	DM	Hyper 14	OV	89,90	DM	Thunder Wars 13 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 4	OV	89,90	DM	Hyper 15	OV	89,90	DM	Thunder Wars 14 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 5	OV	89,90	DM	Hyper 16	OV	89,90	DM	Thunder Wars 15 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 6	OV	89,90	DM	Hyper 17	OV	89,90	DM	Thunder Wars 16 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 7	OV	89,90	DM	Hyper 18	OV	89,90	DM	Thunder Wars 17 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 8	OV	89,90	DM	Hyper 19	OV	89,90	DM	Thunder Wars 18 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 9	OV	89,90	DM	Hyper 20	OV	89,90	DM	Thunder Wars 19 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 10	OV	89,90	DM	Hyper 21	OV	89,90	DM	Thunder Wars 20 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 11	OV	89,90	DM	Hyper 22	OV	89,90	DM	Thunder Wars 21 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 12	OV	89,90	DM	Hyper 23	OV	89,90	DM	Thunder Wars 22 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 13	OV	89,90	DM	Hyper 24	OV	89,90	DM	Thunder Wars 23 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 14	OV	89,90	DM	Hyper 25	OV	89,90	DM	Thunder Wars 24 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 15	OV	89,90	DM	Hyper 26	OV	89,90	DM	Thunder Wars 25 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 16	OV	89,90	DM	Hyper 27	OV	89,90	DM	Thunder Wars 26 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 17	OV	89,90	DM	Hyper 28	OV	89,90	DM	Thunder Wars 27 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 18	OV	89,90	DM	Hyper 29	OV	89,90	DM	Thunder Wars 28 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 19	OV	89,90	DM	Hyper 30	OV	89,90	DM	Thunder Wars 29 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 20	OV	89,90	DM	Hyper 31	OV	89,90	DM	Thunder Wars 30 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 21	OV	89,90	DM	Hyper 32	OV	89,90	DM	Thunder Wars 31 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 22	OV	89,90	DM	Hyper 33	OV	89,90	DM	Thunder Wars 32 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 23	OV	89,90	DM	Hyper 34	OV	89,90	DM	Thunder Wars 33 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 24	OV	89,90	DM	Hyper 35	OV	89,90	DM	Thunder Wars 34 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 25	OV	89,90	DM	Hyper 36	OV	89,90	DM	Thunder Wars 35 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 26	OV	89,90	DM	Hyper 37	OV	89,90	DM	Thunder Wars 36 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 27	OV	89,90	DM	Hyper 38	OV	89,90	DM	Thunder Wars 37 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 28	OV	89,90	DM	Hyper 39	OV	89,90	DM	Thunder Wars 38 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 29	OV	89,90	DM	Hyper 40	OV	89,90	DM	Thunder Wars 39 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 30	OV	89,90	DM	Hyper 41	OV	89,90	DM	Thunder Wars 40 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 31	OV	89,90	DM	Hyper 42	OV	89,90	DM	Thunder Wars 41 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 32	OV	89,90	DM	Hyper 43	OV	89,90	DM	Thunder Wars 42 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 33	OV	89,90	DM	Hyper 44	OV	89,90	DM	Thunder Wars 43 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 34	OV	89,90	DM	Hyper 45	OV	89,90	DM	Thunder Wars 44 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 35	OV	89,90	DM	Hyper 46	OV	89,90	DM	Thunder Wars 45 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 36	OV	89,90	DM	Hyper 47	OV	89,90	DM	Thunder Wars 46 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 37	OV	89,90	DM	Hyper 48	OV	89,90	DM	Thunder Wars 47 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 38	OV	89,90	DM	Hyper 49	OV	89,90	DM	Thunder Wars 48 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 39	OV	89,90	DM	Hyper 50	OV	89,90	DM	Thunder Wars 49 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 40	OV	89,90	DM	Hyper 51	OV	89,90	DM	Thunder Wars 50 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 41	OV	89,90	DM	Hyper 52	OV	89,90	DM	Thunder Wars 51 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 42	OV	89,90	DM	Hyper 53	OV	89,90	DM	Thunder Wars 52 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 43	OV	89,90	DM	Hyper 54	OV	89,90	DM	Thunder Wars 53 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 44	OV	89,90	DM	Hyper 55	OV	89,90	DM	Thunder Wars 54 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 45	OV	89,90	DM	Hyper 56	OV	89,90	DM	Thunder Wars 55 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 46	OV	89,90	DM	Hyper 57	OV	89,90	DM	Thunder Wars 56 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 47	OV	89,90	DM	Hyper 58	OV	89,90	DM	Thunder Wars 57 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 48	OV	89,90	DM	Hyper 59	OV	89,90	DM	Thunder Wars 58 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 49	OV	89,90	DM	Hyper 60	OV	89,90	DM	Thunder Wars 59 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 50	OV	89,90	DM	Hyper 61	OV	89,90	DM	Thunder Wars 60 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 51	OV	89,90	DM	Hyper 62	OV	89,90	DM	Thunder Wars 61 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 52	OV	89,90	DM	Hyper 63	OV	89,90	DM	Thunder Wars 62 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 53	OV	89,90	DM	Hyper 64	OV	89,90	DM	Thunder Wars 63 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 54	OV	89,90	DM	Hyper 65	OV	89,90	DM	Thunder Wars 64 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 55	OV	89,90	DM	Hyper 66	OV	89,90	DM	Thunder Wars 65 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 56	OV	89,90	DM	Hyper 67	OV	89,90	DM	Thunder Wars 66 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 57	OV	89,90	DM	Hyper 68	OV	89,90	DM	Thunder Wars 67 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 58	OV	89,90	DM	Hyper 69	OV	89,90	DM	Thunder Wars 68 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 59	OV	89,90	DM	Hyper 70	OV	89,90	DM	Thunder Wars 69 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 60	OV	89,90	DM	Hyper 71	OV	89,90	DM	Thunder Wars 70 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 61	OV	89,90	DM	Hyper 72	OV	89,90	DM	Thunder Wars 71 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 62	OV	89,90	DM	Hyper 73	OV	89,90	DM	Thunder Wars 72 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 63	OV	89,90	DM	Hyper 74	OV	89,90	DM	Thunder Wars 73 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 64	OV	89,90	DM	Hyper 75	OV	89,90	DM	Thunder Wars 74 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 65	OV	89,90	DM	Hyper 76	OV	89,90	DM	Thunder Wars 75 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 66	OV	89,90	DM	Hyper 77	OV	89,90	DM	Thunder Wars 76 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 67	OV	89,90	DM	Hyper 78	OV	89,90	DM	Thunder Wars 77 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 68	OV	89,90	DM	Hyper 79	OV	89,90	DM	Thunder Wars 78 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 69	OV	89,90	DM	Hyper 80	OV	89,90	DM	Thunder Wars 79 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 70	OV	89,90	DM	Hyper 81	OV	89,90	DM	Thunder Wars 80 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 71	OV	89,90	DM	Hyper 82	OV	89,90	DM	Thunder Wars 81 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 72	OV	89,90	DM	Hyper 83	OV	89,90	DM	Thunder Wars 82 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 73	OV	89,90	DM	Hyper 84	OV	89,90	DM	Thunder Wars 83 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 74	OV	89,90	DM	Hyper 85	OV	89,90	DM	Thunder Wars 84 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 75	OV	89,90	DM	Hyper 86	OV	89,90	DM	Thunder Wars 85 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 76	OV	89,90	DM	Hyper 87	OV	89,90	DM	Thunder Wars 86 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 77	OV	89,90	DM	Hyper 88	OV	89,90	DM	Thunder Wars 87 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 78	OV	89,90	DM	Hyper 89	OV	89,90	DM	Thunder Wars 88 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 79	OV	89,90	DM	Hyper 90	OV	89,90	DM	Thunder Wars 89 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 80	OV	89,90	DM	Hyper 91	OV	89,90	DM	Thunder Wars 90 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 81	OV	89,90	DM	Hyper 92	OV	89,90	DM	Thunder Wars 91 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 82	OV	89,90	DM	Hyper 93	OV	89,90	DM	Thunder Wars 92 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 83	OV	89,90	DM	Hyper 94	OV	89,90	DM	Thunder Wars 93 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 84	OV	89,90	DM	Hyper 95	OV	89,90	DM	Thunder Wars 94 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 85	OV	89,90	DM	Hyper 96	OV	89,90	DM	Thunder Wars 95 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 86	OV	89,90	DM	Hyper 97	OV	89,90	DM	Thunder Wars 96 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 87	OV	89,90	DM	Hyper 98	OV	89,90	DM	Thunder Wars 97 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 88	OV	89,90	DM	Hyper 99	OV	89,90	DM	Thunder Wars 98 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 89	OV	89,90	DM	Hyper 100	OV	89,90	DM	Thunder Wars 99 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 90	OV	89,90	DM	Hyper 101	OV	89,90	DM	Thunder Wars 100 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 91	OV	89,90	DM	Hyper 102	OV	89,90	DM	Thunder Wars 101 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 92	OV	89,90	DM	Hyper 103	OV	89,90	DM	Thunder Wars 102 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 93	OV	89,90	DM	Hyper 104	OV	89,90	DM	Thunder Wars 103 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 94	OV	89,90	DM	Hyper 105	OV	89,90	DM	Thunder Wars 104 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 95	OV	89,90	DM	Hyper 106	OV	89,90	DM	Thunder Wars 105 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 96	OV	89,90	DM	Hyper 107	OV	89,90	DM	Thunder Wars 106 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 97	OV	89,90	DM	Hyper 108	OV	89,90	DM	Thunder Wars 107 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 98	OV	89,90	DM	Hyper 109	OV	89,90	DM	Thunder Wars 108 (Win)*	OV	89,90	DM
Dark Knight 99	OV	89,90	DM	Hyper 110	OV	89,90	DM	Thunder Wars 109 (Win)*	OV	89,90	DM

Ladenlokal:

Telefonische Bestellannahme – 24 Std. pro Tag:

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

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

* Der Drucklegung noch nicht erschienen. V=Vorbestellung möglich DV = Deutsche Version DA = Deutsche Anleitung E = kompletter Englisch TT = noch nicht bekannt
mandanten; Verkauft ab 6,90 - Kreditkarte DM 8,90 - Nachnahme DM 9,90 + DM 3,- Post-NV-Gebühr ab DM 220,- Bestellwert versandkostenfrei! Ausland nur gegen
Scheck oder DM 12,- (Kaufpreis ohne Versandkosten). Bestellung und Versandadresse aufgeben. Informationen unter www.kochverlag.de. * Auslieferung voraussichtl.

Preis 22,- DM 18,- (Vorkasse nur per Lastscheck). Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung solange Vorrat bzw. Nachschub reicht. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Mit erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorangegangenen Preise ihre Gültigkeit. Bequem per Kreditkarte zahlen: Wir akzeptieren Eurocard, Visa, American Express, Diners Club, MasterCard und MasterCard Europe. Bestell-Service-Nummer: 01473 50400.

Amman Express, Electron, Diners Club, MasterCard - Mystic Rings, Bettina Reinhardt-Kren - 21682 Stadel

71

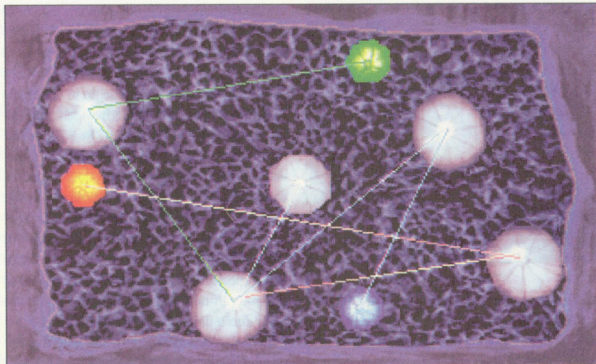
NEUE STRASSE 1 · 21682 STADE
TEL (04141) 4 36 56 · FAX (04141) 4 36 58
E-MAIL: info@stade-germany.de

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

Computerspiele. Schau rein - es lohnt sich!!!

2/96





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

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

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

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

8. Kathedralen-Insel

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

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

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

Gerade als wir es endlich in die Konsole (47) einsetzen wollten, kam Brink und forderte sämtliche Lebenskristalle von uns – obwohl auch von diesen zwei in die Maschine eingesetzt werden mußten! Wir folgten Brink auf die Grab-Insel, wo er uns seine Kri-

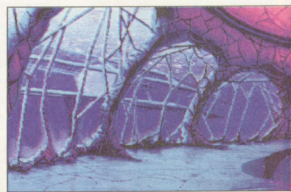
stallmaschine (39) präsentierte, die leider nicht funktionierte. Boston erklärte ihm, daß unser Maschinenteil wohl auch dieses Gerät zum Laufen bringen könnte. Er durfte das Teil in den Schlitz am Gerät einfügen, woraufhin zwei Kristalle produziert wurden. Brink war das natürlich zu wenig und wir brauchten immerhin auch zwei Stück. Ehe ich's mich versah, stürzte sich Brink auf Boston und machte Anstalten, ihm mit einem Stein den Schädel einzuschlagen. Dabei verlor er das Gleichgewicht und stürzte hinterrücks den Abhang (50) hinunter. Es war zwar nicht mehr Brink, der hier gestorben war, aber trotzdem mußten Boston und ich den Schock erst verdauen, bevor wir das Maschinenteil an uns nahmen und in die Konsole im Laboratorium (47) einsetzten. Boston fragte mich, wie die Maschine nun zu bedienen sei und ich überzeugte ihn, das ich das allein tun müßte. Er mußte die Mission zuende bringen, ich konnte nicht zulassen, daß er sich so kurz vor dem Ziel in Gefahr brachte.

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

Der Rest ist Geschichte:

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

THE END





Caesar II

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

Allgemeine Entwicklung:

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

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

KeroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM	
11th Hour, komplett deutsch	96,50
AH 64 Longbow, komplett deutsch	+ 89,90
Abiken, komplett deutsch	89,90
Aechse Longbow, komplett deutsch	79,50
Accandancy, komplett deutsch	84,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	+ 89,90
Battle Isle II, komplett deutsch	89,90
Bermuda Syndrom, komplett deutsch	89,90
Bing, komplett deutsch	65,90
Black, Anleitung deutsch	64,00
Bundes-Manager Hatrick, kompl. deutsch	67,50
Buried in Time, komplett deutsch	84,90
Casner II, komplett deutsch	84,50
Championship Manager, komplett deutsch	96,50
Civilnet, komplett deutsch	89,90
Command Ace of the Deep, komplett deutsch	85,50
Command & Conquer, komplett deutsch	84,90
Cruisador, No Remorse, komplett deutsch	89,90
Cybernaga, komplett deutsch	84,90
Der Drudenziell, komplett deutsch	67,50
Der Tallman, komplett deutsch	76,50
Destiny's Duet, Anleitung deutsch	94,90
Die Siedler II, komplett deutsch	+ 89,90
Dine City, komplett deutsch	84,90
Dungen Master II, komplett deutsch	89,90
Eurofighter 2000, komplett deutsch	89,50
Fade to Black, komplett deutsch	89,90
FIFA Soccer 96, komplett deutsch	84,90
Flight Sim 5.1, deutsche Version	119,50
Flight 5.1 Scenery Las Vegas	89,90
Flight 5.1 Scenery Europe 1, kompl. deutsch	82,50
Flight 5.1 Scenery Hawaii	49,90
Flight Shop, Anleitung deutsch	82,90
Flight Unlimited, deutsche Version	87,00
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch	+ 99,95
Frankenstein, komplett deutsch	96,50
Fury 3, komplett deutsch	79,90
Gene Wars, komplett deutsch	+ 84,90
Grand Prix Manager, komplett deutsch	89,90
Heros of Might & Magic, komplett deutsch	79,90
Hugo 3, komplett deutsch	79,50
Indy Car II, Handbuch deutsch	62,50
Jagged Alliance, komplett deutsch	89,90
Lands of Lore II, deutsche Version	+ 84,50
Mad in Germany (Rediffusion 800menscha)	60,50
Mahe Carpel II, komplett deutsch	89,90
Mech Warrior II, komplett deutsch	86,50
Monopoly, deutsche Version	74,50
Myst, komplett deutsch	72,50
NBA Live 96, komplett deutsch	+ 86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version	84,90
Need for Speed, komplett deutsch	86,50
Parzer-General II, Handbuch deutsch	74,50
PGA Tour Golf 96, Handbuch deutsch	89,90
Phantasmagora, komplett deutsch	83,50
Pitfall (WIN 95), komplett deutsch	86,50
Pink Panther, komplett deutsch	92,50
Pro Pinball - The Web, komplett deutsch	61,50
ran Soccer, komplett deutsch	79,50
ran Trainer, komplett deutsch	74,50
Rebel Assault 2	72,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch	+ 84,90
Samurai World of Soccer, kompl. deutsch	89,90
Sid Meiers Classics (Civilization u.a.), dt.	89,90
Silent Hunter, Handbuch deutsch	79,50
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch	82,50
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	84,50
Simon the Sorcerer 1 u. II, kompl. deutsch	97,50
Sim Isle, komplett deutsch	84,90
Sim Tower, komplett deutsch	89,90
Space Quest 6, komplett deutsch	86,50
Space Marines, komplett deutsch	84,50
Star Trek: Next Generation, deutsche Version	97,50
Star Trek: Olympia	84,50
Steel Panthers, Handbuch deutsch	79,50
Stonekeep, kompl. deutsch	79,50
Sukhoi SU 27, kompl. deutsch	72,50
The Dig	72,50
Thunderscape, Handbuch deutsch	79,50
Tie Fighter	72,50
Top Gun, deutsche Version	99,90
Torn's Passage, kompl. deutsch	89,90
Tower, Anleitung deutsch	83,50
Transport Tycoon De Luxe, kompl. deutsch	89,90
Trivial Pursuit, kompl. deutsch	82,50
Ultra Underworld I u. II, kompl. deutsch	37,50
US Navy Fighters Gold (incl. Data), kompl. dt.	89,90
Virtual Karts, kompl. deutsch	+ 99,95
Vulgaris, kompl. deutsch	85,50
Warcraft 2, deutsche Version	84,50
Warrior vs. Comanche II, kompl. deutsch	82,50
Werte Computat (Vyr 1-Software 2k. dt. Lern)	84,50
Wing Commander III, kompl. deutsch	112,50
Wing Commander IV, deutsche Version	99,95
Wipond, Anleitung deutsch	96,50
Woodruff, Schrabble of Azimut, kompl. dt.	89,00
Worms, kompl. deutsch	72,50
WWF Wrestlemania, Anleitung deutsch	89,90
X-Wing Collectors, kompl. deutsch	73,50
Zurk u. die Tiere d. Regenwalds, kompl. dt.	61,50
CH-Virtual Pilot pro/Reisler Fiedler pro, je	189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 8,90, Post-Nachnahme DM 8,90
UPS-Nachnahme DM 17,00
Ausland nur Eurocheck plus DM 25,00

KAROSOFT

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



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

SONY

PSX

MPEG

SNES

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

Bitte nur
Händler-
anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

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

Der Kampagnenmodus:

Im Kampagnenmodus sofort eine Produktionsstätte bzw. einen Hafen oder Handelsposten errichten (bei Produktionsstätten Arbeitcamp und genügend Arbeiter nicht vergessen) und gleich daneben ein Lagerhaus. Für diese Produkte baut man dann in der Stadt einen verarbeitenden Betrieb. Nahegelegene Städte sollten schnellstmöglich mit der Hauptstadt verbunden werden, weiter entfernte sobald genug Geld vorhanden ist. Die Anbindung von Städten ist für die Friedens- und Imperiums-Wertung wichtig. Häfen und Handelsstraßen sind für den Export bedeutsam, ansonsten stagniert die Verarbeitung der Waren in der Stadt. Ebenfalls ratsam ist es, ein Fort mit einer zirka 150 bis 200 Mann starken Kohorte aufzustellen, in unruhigen Provinzen entsprechend mehr. Die Zwangsverpflichtungsrate sollte bei 1-2 % liegen, bei höheren Werten brechen schnell Unruhen in der Stadt aus. Besser den Sold erhöhen oder bei Angriffen, falls verfügbar, Hilfstruppen anwerben. Freie Stämme so schnell wie möglich "romanisieren", da von ihnen immer wieder Unruhen ausgehen, was bei der Vernichtung von Produktionsstätten teuer werden kann. Bei großen Provinzen darauf achten, daß für jeden Unruheherd (Küsten und Kartenränder: Plünderer und Barbaren, freie Stämme:

Aufstände, Plünderer) genug Forts vorhanden sind, so daß die Unruhen gut und schnell erreichbar sind. Ansonsten kann es passieren, daß die Kohorten erst ankommen, wenn bereits die halbe Provinz in Schutt und Asche liegt.

Finanzielles:

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

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

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

Chewy – Escape From F5

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

Die Flucht

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





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



HINT-BOOKS Probleme bei Rollenspielen ?

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

Alone in the Dark 1 & 2
Alone in the Dark 3
Amberstar / Ambermoon
Beneath a Steel Sky
Betrayal at Krondor
Buffy / Shred in Time
Command & Conquer
Conspiracy & Redwall
Cruisader
Dag of Sapp & the Scroll
Dawgworld / Dragon Lore
Dungeon Master 1 oder 2
Elvira 1 & 2 / Erben der Erde
Eye of the Beholder 1, 2 & 3
Flight of the Amazon Queen
Gallant Knight / Goblins 1 & 2
Hemlock 1 & 2
Höhlenwelt / Inca 1 & 2
Indiana Jones 1 oder 4
Ishtar 1, 2 oder 3
Jahar 1, 2 oder 3

King's Quest 7 / Lands of Lore
Legend 1 & 2
Legend of Kyandia 1, 2 oder 3
Lethal Spirit / Larry 1 & 2
Little Big Adventure
Monie Monie 1 & 2
Menzoberranzan / Myst
Night and Magic 3, 4 oder 5
Monkey Island 1 & 2
Palmer's Palace / Phantomagoria
Police Quest 3 & 4
Pr of Ice / Quest for Glory 3 & 4
Ravenloft 1 oder 2
Sam & Max / Schatz im Silberm.
Simon the Sorcerer 1 & 2
Space Invaders - 24.80 DM
Star Trek 1 & 2 oder Next Gen.
Ultima 7 / oder 2 oder Ultima 8
Ultima Underworld 1 oder 2
Vollgas / Woodruff
Wizardry 1 & 2

NEULIEFEN:
Knoll of Down
Alien Odyssey & Creature Shock
Archibald Applebrook
Battle Isle
Bermuda Syndrom
Cerberus Inc. From P. 5
The Dig
Die 5 Musketeere
17th Hour & 7th Century
Frankenstein
Mistress Criminal
Rebel Assault 1 & 2 & Wetlands
Riddle of Master La
Shanara
Swordquest
Talisman
Torment Passage
Warcraft 2

Bitte beachten: Bei jeder Bestellung ein unwiderrufliches Angebot. Erhöht werden (maximaler) zum Preis von 1 DM an. Bei der ersten Lieferung kann ich mich 1,5 DM plus Nachzahlung 10 DM (einschließlich 5 DM bzw. 5 DM bei Vorbest.) bei Bestellungen ab 10 DM entfallen die Nachschubkosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten sich uns vor.
13459 Berlin
Magie Line c/o Markus Müller
Tel/Fax: 030/4911785
oder Tel: 072/391072

STAR WARS X SPECIES 12

STAR TREK

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

Importservice!
Riesenauswahl!
absolute Kult!
günstige Preise!

CINEMOBILE
ALLES ÜBER FILM & KINO

Cinemobile • Postfach 10 65 51 • 28065 Bremen
Tel.: 0421/7490-0 • Fax: 0421/7490-50

Im Jan./Feb. voraus:

Alison kd	99.-
Cybermage d	99.-
Duke Nukem d	99.-
Dungeon Keeper d	99.-
Grand Prix 2 kd	119.-
Pole Position	99.-

GALAXY

PLEXUS GMBH
Pilinganserstr.26 • 81369 München

IBM

Mechwart 2 Exp.	99.-
Quest for Fame d	99.-
Quake	99.-
Silent Hunter d	99.-
Virtua Karting	99.-
Wing Comm. d	129.-
Z d	89.-

IBM

Soundblast 32PnP 299	
Gravis Phönix	119.-
Gravis Firebird	129.-
Gravis Analog Pro	79.-
Wingman Extreme	99.-
Yamaha XG50 Wa.299	
Yamaha Subwoofer	199.-

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

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

IBM

NBA Jam T.E.	79.-
Ran Trainer 2 kd	69.-
Rebel Assault 2 d	69.-
Steel Panthers d	99.-
Stonekeep d	99.-
Talisman d	99.-
The Dig d	99.-
Tieflights d	99.-
Torment Passage kd	99.-
Victory 2 kd	99.-
Williams Arcade C1	69.-
Wichaven d	89.-

IBM

Computer Exzellenz	
Bahnhoft 3	
73033 Göppingen	
Ladepreise variieren	

IBM

Friendly	
Space Stations	
Space Invader	
Rosenheimstr. 28	
83278 Traunstein	
Ladepreise variieren	

IBM

Gravis UltraS ACE 199	
CH Pro Peddals	250.-
CH Flight Stick	199.-
Thrustm. Force 299	
Thrustm. 16-PC 299	
Sidewinder Stick	149.-
Nesquad PnP	299.-

IBM

CD ROM:	
11th Hour kd	99.-

ner". Da er sich in seiner eingezwängten Lage als nicht besonders gesprächig erweist, schalte ich die Maschine mit dem Knopf ab. Danach labere ich noch mal mit ihm und schmücke sein Gesicht mit dem Gipseimer. Bei der dritten Konversation erhalte ich endlich eine Information über einen geheimen Ausgang. Dieser kommt zum Vorschein, wenn ich die Bodenplatte unten im Raum mit der Nasenzange öffne. Nachdem ich den Geheimgang durchquert habe, schraube ich das Gitter erneut mit der Nasenzange ab. In dem nun erreichten Raum erblicke ich doch glatt ein Surimy, eine Gattung, die für ihre Bork - vertreibenden Blähungen berühmt ist. Als ich es schnappen will, hoppelt es davon. Ich nehme mir den "DeePaint"-Farbtopf, und biete dem Surimy, das sich in der Mauerspalte verkrochen hat, den Hamburger an. Und nun auf zum nächsten Raum. Dort drücke ich den Knopf und schon bin ich im wahrsten Sinne des Wortes geplättet. Da aber der Bork-Wächter auf diese "PUSH THIS" Aufforderung nicht hereinfällt, ändere ich die Aufforderung mit der roten Farbe. Daraufhin fällt der Bork seiner Neugier zum Opfer und legt sich flach. Den nun entstan-

denen grünen Teppich nehme ich an mich und marschiere nach rechts. Dem dort vorhandenen Terminal überlaß ich für einen Moment meine Key-Card und lege den flachen Bork auf den Scanner. Bei einem Schwätzchen mit den Terminal lasse ich die Prioritätsstufe meiner Key-Card ändern. Schon hab ich eine "goldene Key-Card" die mir alle Türen auf F5 öffnet. Das probiere ich gleich mit der Tür rechts aus. Im Raum kann ich ein Bork-Experiment beobachten. Nachdem der Raum leer ist nehme ich den Talisman an mich, lege ihn aber gleich wieder in die rechte Transformer-Röhre. Als Prof. Bork, seinen Talisman suchend, sich in die Röhre verkriecht, sause ich zum Terminal und benutze dieses. Ich stelle mich nun selbst in die linke Röhre, woraufhin eine gar schröckliche Verwandlung eintritt: Ich werde zu einem ...ich mag's gar nicht auszusprechen... einem Bork! Wieder im Flur werde ich zum Müll-Bork abkommandiert. Also öffne ich die nächste Tür rechts und quatsch den Bork an. Als dieser 'ne Fliege macht werde ich wieder normal. An der Computeranlage drücke ich so lange auf dem Knopf herum, bis auf dem Monitor mein geliebter

Raumgleiter erscheint. Ein Sprung auf Fließband und schon werde ich zur Müllhalde transportiert. In der Müllhalde wühle ich im Schleim (pfuideibel) und finde eine Zündkerze, sowie im Schrott einen Bork-Blaster. Rechts liegt mein Raumgleiter in einem desolaten Zustand. Nachdem ich ihn öffne und einsteige, fällt mir auf, daß der Fluxo Flex fehlt. Vielleicht weiß der Eremit was über dessen Verbleib. Ich verstehe aber nur Bahnhof, hole also geschwind meinen Translator aus dem Gleiter. Beim Gespräch erfahre ich, was ich tun muß um mein Fluxo Flex wiederzubekommen. Kurz mit dem Blaster das Aschehäufchen bearbeitet und schon erhalte ich als Gegenleistung wie versprochen meinen Fluxo Flex. Diesen und den Translator baue ich schnell in meinen Gleiter ein und betätige den Startknopf. Nach dieser kurzen Reise, die leider durch ein Sicherheitstor gestoppt wurde, öffne ich das Gitter mit den Nasenziehern. Das folgende Labyrinth ist natürlich kein Problem für mich (die Spinnen sind zum Glück ungefährlich), ich stelle einfach die Schalter in folgende Positionen: 1 - links / 2 - rechts / 3 - links. Durch diese Schalterstellung verschwindet der erste

INSERENTENVERZEICHNIS

Althoff	177	Magic Line	75
Arctic	11	Magnat Audio	57
AZTECH	49	Media Point Rose	18/19
B.E.S.T. Computing	119	Microprose	40/41,45,53,137,157
Softwareversand Bachler	30	Mindscape	147
Blue Byte	47	Multimedia Soft	117
Bornico	21,23,25,59,61,64,142/143	Mystic Rings	71
Brinkmann Niemeyer	184	Navigo Multimedia	135
Call & Play Geratz	149	Okay Soft	139
Cinemabilia	75	PC-Fun	139
Cyberstorm	175	Philip Morris	2
Decos	127	Playcom	123
Die CD	177	Sierra Cocktel Vision	17,121,129
Electronic Arts	111,113,115	Soft & Sound	151
Fantasy Productions	163	Software 2000	15,33
Galaxy	75	Softwarehouse	69
Game it!	67	Sound & Vision	117
Gamebusters	125	Supervision Enterprises	119
Gameshop LAP	127	Test'n Take	29
Groß Electronic	73	Traumfabrik Spiele	13
Hint Shop	127	Versand 99	35
Jet & Stream	43	WIAL Versand	51
Jöllenneck	139		
Karosoft	73	Dieser Ausgabe wurde ein Prospekt von Pearl Agency beigeheftet (Seite 77 - 108).	
Krombacher Brauerei	183		

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

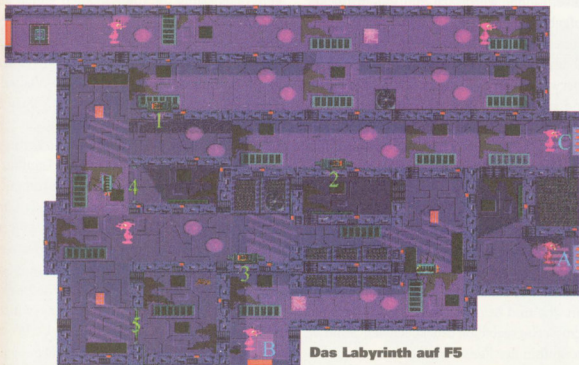
rechts oben im Labyrinth zu meinen Raumgleiter. Und siehe da, das Sicherheitsgitter ist nun offen. Ich steig in meinen Gleiter, schiebe die Cartridge in den Schacht und drücke den Startknopf. Ab geht der Flug.

Ankunft in Smalltown

Oh Gott, was für eine Landung. Mein armer Gleiter ganz in Flammen und nichts zum löschen da. Im Raum links Angelrute, Trichter und Schlauch verschwinden lassen und dann durch die Tür. 'Ne Milchflasche unter den Nagel gekrallt und nach links ins Wohnzimmer. Dort nehme ich mir die Fernbedienung auf den Tisch und benutze sie mit dem Fernseher. Und was höre ich auf jedem Kanal? Keine Ahnung, auf jeden Fall was, was ich nicht verstehe. Ich brauchte wohl meinen Translator, aber der ist noch in meinen flambierten Gleiter. Raus aus dem Raum und rein in die Küche. Ich erbeute die Putenkeule im Kühlschrank und den Kaffee auf der Ablage, in der Schublade findet sich ein lohnenswertes Messer. Wieder raus und die Treppe rauf. Rechts ist das Schlafzimmer, wo ich natürlich reingehe. Dem Kater gebe ich die Putenkeule, die sich in ein paar Sekunden in einen blanken Knochen verwandelt. Diesen nehme ich mir wieder und schaue noch, was wohl in der Schublade ist. Autsch!! Eine Mausefalle. Von Schmerzen geplagt, greife ich mir den Ghettoaster, in dem auch schon eine Kassette schlummert. Hinters Haus, wo ich den Schlauch an der Wasserpumpe befestige und durchs Fenster lege. Im Keller kann ich jetzt endlich meinen Gleiter löschen. Dadurch ist es möglich an den Translator zu kommen, den ich gleich im Wohnzimmer bei den Werbespots ausprobie-



re. Ich kann alles prima verstehen, merke mir das Rezept für den Muntermacher und schalte auf den Kanal mit dem Snow-White Spot um, den ich mit dem Kassettenrekorder aufnehme. Erneut hinters Haus, wo ich mit dem Messer den Sessel aufschneide. Die hervortretende Sprungfeder befördert mich prompt in Nachbars Garten, wo ich den Kürbis und das Hühnerfutter nehme. Da der Hund mich nicht durchläßt, benutze ich im Inventory die Angelrute mit dem Putenkeulenknochen. Mit dieser Knochenangelrute anlege ich mir das Geiß des bissigen Hundes, der sich total verärgert in seiner Hundehütte verkriecht, als er den Verlust bemerkt. Jetzt kann ich beruhigt mit dem Hahn sprechen. Ihm gebe ich das Geiß, das dem Hund kurz darauf ganz schön zu schaffen macht. Dies nutze ich aus, um ein paar schöne Eier zu stehlen. Da ich nun alles im Garten haben habe, was es hier zu tun gibt, möchte ich wieder zurück ins Haus, wozu ich das Hühnerfutter auf der Wippe streue, das das fette Huhn anlockt. Zurück im Haus beuge ich mich in die Küche und bearbeite mit dem Messer den Kürbis, der daraufhin in Kürbiskerne, Kürbisfleisch und eine Kürbismaske zerfällt. In der Küchenmaschine mixe ich nun den Muntermacher (1 Tasse Kaffee, 6 Eier, 1 Flasche Milch und 500gr Kürbis), nehme den Becher selbstredend mit und verabreiche das Gemisch mittels eines Trichters Howard, der sich in seinem Arbeitszimmer selbst in den Schlaf geschrieben hat. Dieser geht von dieser Deschneiderdroge wie in Trance vor den Fernseher.



Das Labyrinth auf F5

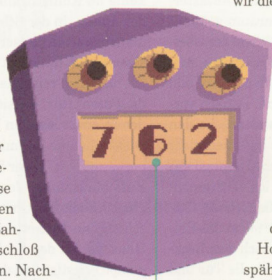
Das Kürbisfestival

Nun will ich in die Stadt, also raus aus dem Haus und den Kürbiskopf aufgesetzt. Rein in die Stadt, wo alle wegen dem Kürbisfest in großer Aufregung sind. Im Shop rede ich mit den Zwillingen, die mir von ihrem kaputten Boca-Bola-Automaten erzählen. Solche Probleme bereits gewohnt, greife ich in den Boca-Bola-Automaten und "repariere" ihn im handumdrehen. Als Gegenleistung gibt mir Holly ein Päckchen Schreibmaschinenpapier. Zurück auf die Hauptstraße, auf der neben dem Bürgermeister ein 10 Cent Stück liegt, das ich mit der Mr. Pumpkin-Figur verwende, die daraufhin ihren Geist aufgibt. Ich latsche nun aus der Stadt, zum Haus und ins Arbeitszimmer. Dort stecke ich die Schreibmaschinenblätter in die Schreibmaschine, setze mir die Cyberkrone auf und schreibe ganz locker das beste Buch aller Zeiten. "Escape from F5" ist ja auch ein genialer Titel, oder? Das Manuskript gebe ich Howard, der endlich ansprechbar wird. Howard schließt sich mir nun am nächsten Morgen an, wir befinden uns auf dem Flur, wo sich auch das Surimyo eingefunden hat. Dieses fange ich mir und lese die Zeitung unter der Haustüre, die von einem nächtlichen Überfall der Pumpkin Ghost Lady. Im Keller fülle ich die Milchflasche mit Wasser und gehe aus dem Haus. Da mich das Surimyo so hungrig anstarrt, mußte ich ihm einfach Howard's alte Schrottgarne verfüttern. Nach dem Blähungsanfall des Surimyos gehe ich noch einmal auf den Dachboden und reiße die vertrocknete Pflanze aus ihrem Topf. Stattdessen pflanze ich die Kürbiskerne ein und gieße Wasser drüber. Das Surimyo erweist sich als Super-Dünger. Als ich das Haus verlasse, höre ich ein Krachen. Aus den Kernen ist ein Monsterkürbis geworden. Wider in der Stadt benutze ich Howard um mit dem Drogeristen zu reden, da er mir irgendwie nichts geben will. Da Howard den Kürbiswettbewerb gewinnt, erhalten wir ganze 1,75 Dollar von den anfangs 100 Dollar (Howard, warum hast du so viele Schulden?). Wenigstens hilft mir das Flaschen Dünger weiter, als ich Howard zum Polizei-Ablenkungs-Angestellten kommandiere und dann den Dünger in die Flasche des Polizisten im Telefonkästchen kippe. Nach nur einem Schluck heißt es: Au revoir, Mr. Polizist. Da wir ja auch noch den Brief mit meinem gigantischen Bestseller wegschicken wollen, gehen ich und Howard zum Bahnhof, wo ich Howard den Schalterbeamte fast zu tode langweilen lasse. Währenddessen greife ich in den Postsack und fische eine Briefmarke

raus, die ich auf der Stelle auf den Brief mit dem Manuskript klebe und diesen in den Sack zurücklege. Wieder auf der Straße angekommen, verbinde ich den Ghettoaster mit der Pumpkin-Figur und lege mich mit Howard auf die Lauer. Viele Stunden später taucht die Pumpkin Ghost Lady tatsächlich auf. Als wir die Kassette dann abspielen, erschrickt sie so, daß sie kleiner wird und wir sie bequem mit einer Flasche einfangen können. Holly und Molly sowie dem Bürgermeister zeige ich die Pumpkin Ghost Lady und bekomme als Dank einen Hotelgutschein für ein Luxushotel in Big City und ein Monats-Bahnticket für den Bummelzug. Bevor ich und Howard aber losfahren gehen wir nochmal zurück zu unserem Haus, wo im Briefkasten bereits die Rückantwort des Verlages liegt: ABGELEHNT! Total niedergeschmettert verlassen wir die Stadt mit Hilfe des Zuges in Richtung Big City.

Big City

Nachdem wir angekommen sind, hole ich mir erstmal eine Zeitung, die ich mir anschau, alle Artikel lese und das Poster entferne. Danach gehen wir in die Gasse und betrachten den Zaun, wo Kinder die Zahlen für das Zahlenschloß draufgekrizelt haben. Nachdem ich die **richtigen Zahlen** eingegeben habe, öffnet sich die Tür und ich gehe mutig rein, Howard ist ja zu feige mitzukommen. Drinnen finde ich einen Ring und eine Armbanduhr, die ich mitgehen lasse. Leider werde ich von einem Rocker aufgehalten, mit dem ich dann meine Kräfte messe. Ich gewinne natürlich und erhalte modische Lederklamotten, die ich mir gleich überwerfe. Jetzt gehe ich raus aus der Gasse und spreche mit dem Taxifahrer, der mich darauf hinweist, daß mein Kontostand nicht der Beste ist. Kurz entschlossen gehe ich ihm den Ring, den er sich schon immer gewünscht, wodurch wir unbegrenzt Freifahren bei ihm gut haben. Mit dem Taxi fahren wir zum Verlagsgebäude, in das ich auch reingehe und mit der Sekretärin rede, die uns allerdings gleich wieder den Weg hinaus weist. Wieder auf der Straße unterhalte ich mich mit Joe und erhalte einen Hot Dog. Links vom Verlagsgebäude drücke ich den Schalter, woraufhin der Fensterputzer heruntergefahren wird. Wenn ich dieses dreimal wiederholt



habe, rennt der Fensterputzer entnervt weg. Wir steigen wieder ins Taxi und fahren ins Hotel. Dort kommen wir an einem Junge nicht vorbei, der alle die rein wollen mit der Wasserpistole beschießt, was in unserem Fall Howard passiert. Nachdem ich den Junge das Poster seines großen Idols Spark Bodgers gegeben habe läßt er uns dann aber doch passieren. Im Hotel nehme ich die Zigarre aus dem Aschenbecher und gebe den Hotelgutschein an den Portier. Aber der Gutschein ist seit fast 50 Jahren ungültig. Wir gehen wieder raus und da rauche ich den Jungen so voll, daß sein schön pinkfarbener Kaugummi in Howard's Gesicht landet. Wir gehen wieder ins Hotel und stopfen mit dem klebrigen Zeug die undichte Wasserleitung. Der Portier ist uns so dankbar, daß er uns die Luxus suite gibt. Wir erklimmen also die Treppe und öffnen alle Türen. Bei der Tür, aus der uns eine Schnapsflasche entgegensegelt, öffnen wir die Tür noch einmal und erhalten

die eine Kapitänskappe die ich auch sofort gründlich untersuche. Zweimal stürzen wir beinahe ab, bevor wir hinter einer anderen Türe einen Kammerjäger antreffen. Die erste Tür links ist unser Zimmer. Dort schalten wir die Lampe an, schauen aus dem Fenster und legen den Hot Dog dem Kakerlakensphäre als Köder aus. Plötzlich ist da eine Kakerlakenarmee, vor der selbst der Kammerjäger flieht, nachdem wir wieder seine Tür öffneten und ihn von unserem Kakerlakenproblem berichteten. Freundschaftlichweise läßt er uns aber seine Kammerjäger-Ausrüstung da, die wir auch gleich an der Kakerlakenarmee testen. Schließlich verlassen wir das Hotel und gehen nach links zum Kostümverleih. Im Laden rede ich kurz mit dem Inhaber und nehme mir die Visitenkarte mit. Per Taxi (immer das "Cab"-Schild mit der Faust anklippen) geht es zu den Filmstudios, wo ich den Pförtner die Zeitung mit dem Stellenangebot für einen Laufurschen zeige, worauf ich einen Kostümgutschein kriege. Diesen Gutschein löse ich im Kostümshop ein. Dann fahren wir wieder zum Verlag und nehmen den Fensterputzer aufzug. Da das Fenster leicht geöffnet ist und die Sekretärin anscheinend keine Insekten mag, benutze ich die Kammerjäger-Ausrüstung, woraufhin die ganzen Kakerlaken freigelassen werden und die Sekretärin panikartig davon läuft. Es folgt ein kurzer

Besuch beim Verlagschef, der uns zwar ebenfalls rausschmeißt, aber mit der Information rausrückt, daß er eine neue, möglichst hübsche Sekretärin sucht. Nun ziehe ich mein Kostüm rechts in der Telefonzelle um und werde gleich von Howard wegen meiner tollen Figur angemacht. So kann ich es jetzt wenigstens wagen in den Verlag zu gehen und den Job als Sekretärin zu bekommen. Da der Verlagschef scharf auf mich ist, kriege ich die Stelle. Nun habe ich die Möglichkeit meinen grandiosen Bestseller zu veröffentlichen, indem ich das Manuskript auf der Ablage zum Drucken mit den meinigen austausche und noch einen Anruf bei der Druckerei mache. Nachdem das Buch veröffentlicht wird, erhält Howard eine Einladung zur Laura Letterman Show und Geld und ich die Kündigung, da meine Verkleidung aufflog, als sich eine mickrige Kakerlake in mein Kostüm "verlief". Fahren wir noch schnell zum Hafen und nehmen den Tabak, den der besoffene Kapitän verliert und benutzen diesen mit der Schnapsflasche. Sprechen wir mit den Seemann, erfahren wir, daß wir mitfahren dürfen, wenn wir ihm etwas alkoholisches geben. Da wir natürlich mitwollen geben wir ihm den verbesserten Schnaps und wir können mit, wenn das Schiff kommt. Nun fahren wir zum Filmstudio. Wir zeigen dem Pfortner die Einladung und der meint doch tatsächlich, daß ich nicht mit rein dürfe, da ich keine Einladung habe, aber als ich dann ein Meisterwerk an Gedicht auf sagte, läßt er mich doch rein. Kamera an – der Bork ist im Fernsehen. Im Filmstudio werde ich im Regieraum "abgestellt", damit ich nicht im Weg stehe. So eine Frechheit lasse ich mir nicht bieten, also kralle ich mir den vollen Aschenbecher und verlasse den Raum. Ich schlendere nach

links zum Ghost Hunter Studio, wo ich Nichelle anspreche, sie umgarne und ihr die Armbanduhr, die sie vermißt, gebe. Dem FX-Mann gebe ich nach einem kleinen Gespräch die Maske und benutze probenhalber den Hebel, woraufhin mir so ungefähr das selbe passiert wie auf F5 vor dem "Push This"-Schild. Danach leere ich den Aschenbecher hinter der Bühne aus, die Sprinkleranlage spricht an, und die Schauspieler und Produzenten, die sich dort aufhielten, flüchten Hals über Kopf einschließlich dem Regiemann. Jetzt kann ich in aller Ruhe die Handtasche von Laura Letterman durchforsten und finde ein kleines Gerät, das ich gleich an Laura L. im Studio nebenan ausprobiere, woraufhin sie sich in ein Bork verwandelt und mich verfolgt. Bei der Verfolgung ziehe ich einmal am Hebel und der Bork ist von diesem Trick im wahrsten Sinne des Wortes beeindruckt. Trotzdem ist weiterhin Flucht angesagt, da ein FBI-Mann mich verhaften will, der aber kein Problem darstellt. Nichelle flüchtet zu meiner Freude mit mir und Howard zum Hafen, wo das Schiff gerade eingelaufen war.

Dschungel

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



Steuern Sie
zahlreiche
Monster.

Erledigen Sie
Helden um
Helden.



DUNGEON
KEEPER



DAS BÖSE
WIRD SIEGEN

BULLFROG

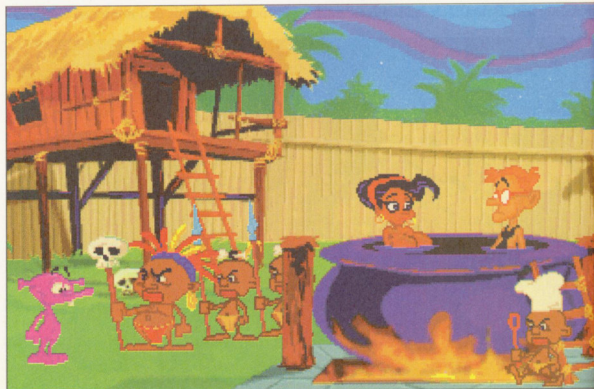




gutschein gibt, den ich beim Barkeeper einlöse. Die nun erhaltene Bloody Mary verfeinere ich mit dem Pyranhia und gebe den Drink der Diva. Diese ist so mit den Nerven runter, daß sie und ihr Pianist kündigen. Nun ist aber Nichelle's Chance gekommen. Zuerst weigert sie sich, das Lied Indigos' verflossener Liebe zu singen, doch nachdem ich kurz auf den Papagei eingeredet habe, krächzt dieser die Melodie vor. Ich gebe Nichelle das sexy Kostüm und sie trällert ein wunderschönes Lied vor sich hin. Als Indigo Brown das hört, wird er dermaßen melancholisch, daß er einen Tequilla will. Da es aber weit und breit keinen mehr gibt versuchen wir ihn mit einem Schoko-Clint zu trösten, den wir erhalten, wenn wir das Artefakt mit der Nasenzange vom Preisschild befreien und es dem Händler als echtes Artefakt andrehen, der uns dafür drei Schoko-Clints gibt. Leider war es zu viel des Guten und Indigo kann uns nur eine Karte geben. Bevor wir uns aber in den Dschungel wagen, öffnen wir noch die Kiste am Hafen und nehmen eine Videokassette heraus. Nun können wir endlich in den Dschungel gehen. Über die Brücke marschieren wir bis zu dem Screen wo ein Gebüsch ist, die Sträucher entfernen, dem Skelett die Machete entwenden und den Brief sorgfältig lesen. Bald darauf versperrt uns ein Leopard den Weg, dem die Liane umgebunden wird. Da ich die Riesenskizze alleine nicht hochziehen kann, muß ich Howard und Nichelle erst überreden, mir zu helfen. Weiter geht die Reise zu einem Kautschukbaum den wir ein wenig mit der Machete anspicken und das auslaufende Gummi auf sammeln. Noch ein paar Schritte weiter gehen wir leider in eine Falle und Howard und Nichelle landen im Kannibalen-Kochtopf. Wenn ich nun mit den Oberhaupt rede, schlägt er mir ein Einbaum-Wettrennen gegen seine Nr. 1, das ich verliere, da ich

absaue. Mit dem mittelgroßen Schoko-Clint lassen sich die Kannibalenmäuler aber zumindest vorübergehend stopfen. Rechts im Bild nehme ich den Korkenzieher vom Tisch und gehe weiter nach rechts. Wenn ich nun die beiden Boote betrachte, stelle ich fest, daß ich durch ein Loch sabotiert wurde. Aber dem kann abgeholfen werden. Ich bohre mit dem Korkenzieher ein Loch in den Einbaum der Nr. 1 und klebe mit dem Gummi das Loch in meinen eigenen Boot zu. Wenn ich jetzt die Nr. 1 noch mal herausfordere, werde ich gewinnen, da es ihn diesmal selbst versenkt. Nun lege ich die Kassette in das TV-Video-Gerät und schon bin ich und die anderen frei und erhalte von den Kannibalen gratis das TV-Video-Gerät, aus Dankbarkeit, daß ich sie zu Vegetariern bekehrt habe. Nach einer aufregenden Wildwasser-Fahrt landen wir in einer Höhle, die wir durchqueren und so ins Lost Valley kommen. Dort angekommen, gehen wir als erstes zum Filmset, wo ich ins Zelt gehe und die Schlaftablet-

ten und den Gutschein mitgehen lasse. Den Gutschein gebe ich an Jim., et voilà, un hamburger surprise. Diesen Hamburger machte ich mit Hilfe des Schlafmittel zum Schlafburger. Nach links zum Set, wo der Regisseur gerade einen Disput mit seinem Filmsternen führt. Ich veranlasse Nichelle einen zur Kulisse passenden gellenden Schrei von sich zu geben und führe dem Regisseur mit der TV-Anlage die Audio- und Videoqualitäten moderner Produktionen vor, worauf dieser sein Schwarz-Weiß-Projekt sofort einstellt. Weiter geht es zur Einsiedler-Hütte, vor der ich den Schlafburger den Piranhas zum Fraß vorwerfe. Jetzt konnte ich bequem zur Hütte gehen, in der ich ein Tagebuch fand, das ich auch sofort durchblättere und den Anmerkungen zum Amazonia-Tempel nachforschte. Der wird leider von 2 Wachposten beschützt womit wir nicht zum Tempel vordringen können. Da wir so nichts machen können, leihen wir uns den Affen aus. Nachdem wir den Knopf betätigt haben, vertreiben wir die Wache. Wir steigen die Leiter herab und greifen uns die zwei silbernen Clint-Statuen. Nun marschieren wir zum Tempel. Im Innern stellen wir die 300gr Schoko-Clint-Statue auf das Podest und können dadurch über den Abgrund gehen. Im nächsten Raum postieren wir die beiden Clint-Statuen auf die Markierungen außen und ich selbst höchstpersönlich stelle mich auf die noch freie mittlere. Endlich taucht der echte Clint auf, doch die Wiedersehensfreude wird von plötzlich auftauchenden Bork getrübt, die uns abknallen wollen. Zum Glück war schießen noch nie ihre Stärke. Fast schon entkommen, tauchen Bork-Schiffe auf und entführen Nichelle mit einem Beamstrahl an



Den
am-
chte
our-
eur
urn-
zur
ich
der
en
ser
illt.
der
faß
tte
ich
erte-
te.
tzt
n-
en
en
die
n.
m
t-
ch
m
af
st
h
at
n
e
r
n
d
n



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

Aus Big City wurde Borx City

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

Ghost Town

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

Da die Tür bewacht wird, muß ich mir wieder was einfallen lassen. Ich schicke eine der Chewy-Aufziehpuppen auf die Wache zu, die den Bork veranlaßt, sich genauer umzusehen. Diesen Moment nutzen wir und sind Blitzschnell im Gebäude. Dort gehe ich ganz nach links und ziehe an der Klospülung, die aus einem gesunden Bork einen Schleimbatzen macht, den ich sofort an mich nehme. Ein in den Vorlagenscanner gestellter Schoko-Clint bringt die ganze Produktion durcheinander, weshalb die Borx nachsehen was Sache ist. Schnell ziehe ich den Hebel und schon ist die grüne Herde gefangen. Wir begeben uns in den ersten Stock, wo ich in der Kommandozentrale den roten Knopf drücke. Eine Tür öffnet sich und eine Überwachungssonde erscheint, die ich wie üblich mit dem grünen Schleim erledge. Endlich kann ich Nichelle wieder in meine Arme schließen (zumindest ihre Knie). Zu allerletzt betätige ich noch den Startknubbel, lassen uns von Clint wieder an Bord des Gleiters beamen und um die Borx ist's endgültig geschehen. Dank mir, Chewy dem von allen geliebten Außerirdischen, oder wie die Kannibalen sagen würden: Das pinke Kaninchen.

3 gemeine Mehrspieler-Modi:

Wächter gegen Helden, Wächter gegen Wächter und Deathmatch.



DUNGEON KEEPER



DAS BÖSE WIRD SIEGEN

BULLFROG



Torin's Passage

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

Kapitel I: Die Oberwelt

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

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

Beim Sumpf klettern wir auf den oberen Ast des Baumes und befestigen das Seil von der Scheune zuerst daran, dann an uns selbst.

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

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

Kapitel II: Escarpa

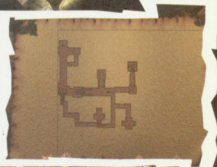
Nach der unsanften Landung schnappt sich Torin die Kachel vom Boden, steigt die Treppe hoch, wirft die zweite Kachel ebenfalls zu Boden und steckt auch diese ein. Durch die Tür links geraten wir ahnungslos in die Fernsehshow "Die Bitternuten". Torin spricht Frau Bitternut an und fragt sie anschließend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

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



Bauen Sie sich Ihren eigenen Dungeon.

Kontrollieren Sie die Action aus 3 verschiedenen Blickwinkeln.



DUNGEON KEEPER



DAS BÖSE WIRD SIEGEN

BULLFROG

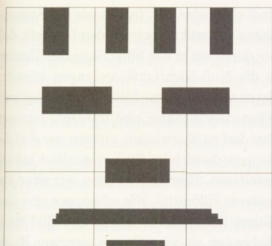


Abb. 1: So müssen die Kacheln gelegt werden

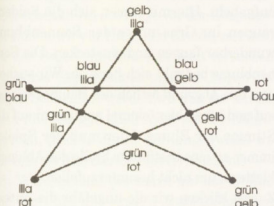


Abb. 2: Die Halmaaufstellung

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

Beim Waschbecken läßt Torin das Schild abwaschen und bringt somit die fünfte Kachel zum Vorschein. Jetzt kann die Höhle, an der wir vorher vorbeigeklettert sind, betreten werden. Da diese von Stinktieren bewohnt wird, klammern wir drinnen die Nase zu (Wascheklammer) und halten den grünen Saft mit Hilfe des Teppichs ab. Durch die Höhle gelangt Torin auf einen Felsvorsprung, auf dem ein Guru auf einer der Kacheln sitzt. Diesen sprechen wir dreimal an und geben ihm danach das Kissen aus dem Harem. Zum Dank schenkt uns der Winzling die sechste Kachel. Kachel Nummer sieben bekommen wir von Frau Bitternut im Austausch gegen die Balleinladung (die Kachel wird anschließend vom Tisch genommen). Unter dem Geiernest wächst ein kleiner Baum vor sich her. Letzteren düngen wir mit Hilfe des Drachenmistes. Die Auswirkungen sind verheerend: Eben noch ein kleines Pflänzchen, jetzt ein richtiger Baum! Über diesen und die anschließende Treppe gelangt Torin zu einer Stelle an dem insge-

samt neun Kacheln eingesetzt werden müssen. Die sieben, die wir bereits besaßen, werden nun beliebig eingepaßt. Beim König entdecken wir die achte Platte im Boden prangen. Rupert schenkt diese uns nun, da wir ihm von der Mosaikstelle erzählen. Platte Nummer neun hängt im Harem, in den wir wieder über die Klippen eindringen. Die Mädchen unter uns vertreiben wir folgendermaßen: Auf dem Balkon werfen wir das Stinktuch auf das Sims unter uns. Mit dem Wedel fechern wir den Gestank in das Zimmer und schon wenig später ist die Bude geräumt. Da die Leiter rechts brüchig ist, bedarf es einer anderen Methode, in den unteren Stock zu gelangen.

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

Kapitel III: Pergola

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

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

Puzzle Nr.1: Das Halma Spiel

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

Puzzle Nr. 2: Die Chorstellung

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

FRAUEN

1	2	3	4	5
gelb	gelb	lila	rot	gelb
blau	lila	rot	blau	rot

MÄNNER

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

Puzzle Nr. 3: Die Tonleitern

Die Farben beziehen sich wie gesagt auf die Kleidungsstücke.

FRAUENCHOR

1	2	3	4	5
gelb	rot	gelb	rot	gelb
blau	blau	lila	lila	rot

MÄNNERCHOR

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

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

Kapitel IV: Asthenia

Hier angekommen, öffnet Torin den Schrank und nimmt die Flasche heraus. Letztere betrachten wir im Inventar genauer und öffnen sie. Nachdem wir die Schrankoberfläche angeschaut und bemerkt haben, daß diese sehr schmutzig ist, säubern wir sie mit Hilfe eines Amiaklappens aus der Flasche. Einen der aus dem Schmutz freigeputzten Knöpfe betätigen wir und öffnen somit die Tür im Hintergrund. Dahinter finden wir uns in einer Lavawelt wieder; Asthenia in all seiner Schönheit.

Links steht ein Gebäude das auf Knopfdruck Kanonenkugeln wirft. Torin drückt den Knopf und stellt sich etwas nach rechts, um die Kugel zu fangen. Das Ganze geschieht insgesamt viermal, danach suchen wir das Fort im Osten auf. Hier werfen wir die vier Kanonenkugeln in den linken Wippensitz und springen selbst in den rechten. Ein Rumpeln ertönt. Wir springen ab, schnappen uns noch eine Kugel aus der Wippe und finden nun in der Mitte der Insel ein Katapult vor. Wichtig ist nun, daß wir eine Kanonenkugel dabei haben, um auf der anderen Insel zu

landen. Wir springen in die Schleuder hinein und schneiden mit Hilfe des Messers das Seil durch. Wenig später findet sich Torin auf der Nachbarinsel wieder. Das hiesige Labyrinth wird erst vollkommen durchquert, wenn Torin den blinkenden Gegenstand im rechten Teil des Wegewirrwarrs, einen Schraubenschlüssel, gefunden hat. Auf der anderen Seite des Labyrinths, das wir nach Nordosten verlassen haben, finden wir eine Maschine vor, deren Schraube wir mit dem Schraubenschlüssel festziehen. Die "Maschine" entpuppt sich schließlich als Mega-Wasserpistole. Torin schließlich sich einen Weg durch die Lava und setzt seinen Weg fort. Das zweite Labyrinth wird folgendermaßen durchquert:

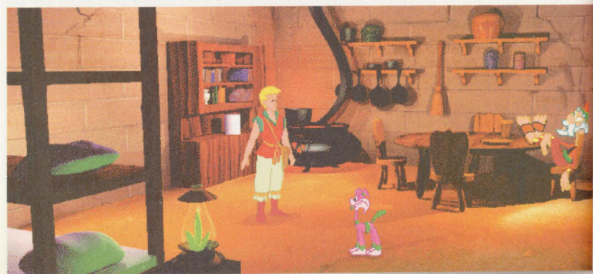
Nordwesten, Westen, Westen, Nordwesten, im Turm Südosten und Südwesten, dann rechts am Turm vorbei nach Nordosten, Osten, Nordosten, Westen, Südwesten. Nun eine weitere Denkaufgabe. Torin aktiviert den Kristall und springt über so die Steinblöcke auf die andere Seite, daß jeder Block einmal berührt wurde. Das Resultat: Die Brücke im Hintergrund ist nun voll ausgefahren und Torin kann nach Osten weiterstiefeln. Im vierten Kristallraum des Spiels angekommen, werden die Kristalle am Panel so gesteckt, daß der Strahl durch jeden Kristall durchleuchtet und auf die andere Seite gelangt. Der Verschluss öffnet sich und legt somit das Kristalltor frei. Nur noch ein wenig Staub drauf und ab geht's nach Tenebrous!

Kapitel V: Tenebrous

Gleich nach Start des Levels wird Torin bewußlos. Doch nicht verzagen, Boogie fragen! Mit seiner Erst-Hilfe-Fähigkeit rettet Boog seinen Freund. Torin, wieder klobigblind, klettert die Kisten empor und öffnet den Lüftungsschacht mit Hilfe des Messers. Wir kriechen an dessen Ende (wenn Torin an die Leiste oben am Bildschirmrand stößt, klicken wir diese weg!) und fallen mitten in das Land Tenebrous. Torin wird mit der Begründung, eine Pflanze beim Sturz verletzt zu haben, in den Knast gesteckt und Boogie wenig später von Lycantias Schmusetier entführt. Na toll!

Endlich wieder frei, fragen wir die Sonnenblume aus und bekommen den Hinweis, daß wir durch ein in der Nähe liegendes Theater in die Null-Nichtigkeit gelangen können. Bevor uns die Blume hilft, den Abhang zwischen dem Theater und unserem jetzigen Standort zu überwinden, müssen wir erst die Raupen, die sich im Gras eingenistet haben, beseitigen. Hierzu benötigen wir aber ein weiteres Hilfsmittel: Wir schnappen uns eine Blume links und verlassen das Bild nach Südwesten, wo wir auf einen traurigen Baum treffen, der nach dreimaligem Ansprechen etwas Harz weint, das wir mit der Blume aufgeben. Hiermit lassen sich die Seidenraupen im Gras unter der Sonnenblume wunderbar fangen und einstecken. Die Sonnenblume bedankt sich herzlich. Wir suchen nun den Abgrund östlich des Baumes wieder auf und hören hier (einmal anklicken) auf die Stimme der Blume. Hier muß der Spieler immer an eine bestimmte Stelle des Abhangs klettern, um nicht herunterzufallen.

Zuerst klicken wir die ungefähr die untere Bildschirmmitte an (auf Blume hören), dann Torins rechte Hand, danach zweimal eine Stelle im Umkreis von Torins rechten Fuß und schließlich Torins rechten Fuß selbst. Im Theater angekommen, betritt man letzteres durch die Hintertür und schnappt sich, kaum drinnen, Stock und Zylinder vom Tisch. Der ganze Raum ist kreisförmig aufgebaut. Rechts finden wir einen blinden Zauberer vor, den wir ausfragen. Torin will ihm helfen, ein richtiger Zauberer zu werden. Nachdem wir das Plakat im Hintergrund eingesteckt haben, geht's weiter nach rechts, wo wir den Angestellten am Synthesizer ansprechen. Dieser hat auf einem Audiokristall die Stimme von Lycientia parat, die er uns schenkt, wenn wir ihm etwas aufnehmen. Gesagt, getan: Schon bald ist Torin um einen Kristallcorder und Lycientias Audia Kristall reicher. Weiter rechts fragen wir den Handwerker aus, schauen dem betrunkenen Messerwerfer zu und zeigen dem an der Wand stehenden Hasen den Zylinder, in dem er kurzerhand einzieht. Ist der Bogen eingesteckt, überreichen wir den Zylinder dem



en-
daß
ter
en-
wi-
nen
die
ein
ne
ch
um
ne
en-
en-
er
die
er
gs

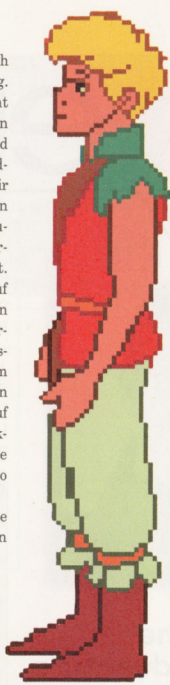
re
ne
uß
t.
n-
e-
m-
d.
r-
n
a
n
a
n

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

In der Null-Nichtigkeit: Das große Finale

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

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



MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielbibliothek

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

Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts-Partner

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

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 04668 GRIMMA, Gerichtswiesen PEP Tel. 0341-5643264
- 06122 HALLE/NEUST., Line-Meiner Straße 61KZ, Tel. 0345-6902147
- 09111 CHEMNITZ, Elisenstraße 17, Tel. 0371-441360
- 15890 EISENHÜTENSTADT, Fürstentöringstraße 39, Tel. 03364-72595
- 15234 FRANKFURT/ODER, August Bebel Straße 15, Tel. 0335-400188
- 35066 FRANKENBERG, Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-26056
- 36433 BAD SALZUNGEN, Rheinblick-Center, Albert-Schweitzer-Str. 32, Tel. 03695-871956
- 39112 MAGDEBURG, Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146
- 47167 DUISBURG, Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777
- 47441 MOERS, Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704
- 48151 MÜNSTER, Westerer Straße 48, Tel. 0251-524001
- 52349 DÜREN, Josef Schregel Straße 50 (ZENTRALE), BATTLETECH ZENTRUM GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100
- 54290 TRIER, Pfendmarkt 7 Tel. 0651-9940566
- 56564 NEULIED, Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320
- 75722 PFORZHEIM, Zernienstraße 11 Tel. 07231-17275
- 96052 BAMBERG, Untere Königstraße 10 GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT, Meierbergstraße 20 Tel. 0361-562156
- BÜRO und ZENTRALEINKAUF 52349 DÜREN, Josef Schregelstraße 50 Fax 02421-28100 Fax 281020

MultiMedia Soft BuRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 Fax 02421-281020

TOP-PREISE



SUPER NINTENDO	SONY PLAYSTATION
ACTOR HIRAYAMA 3 109,00	3-FLORINER 99,95
ADAM'S FAMILY VOL. 1A 89,00	BATTLE ARENA THUNDERBOLT 99,95
ART OF FIGHTING 69,95	DESTRUCTION ROYAL 99,95
ASTORIA & DREIER 119,00	FEAR JOCKER IN 99,95
ASTORIA FORSEER 99,95	KRATZ TONY 99,95
BURST 7 129,00	MADON 96 99,95
CAPRIS 124,95	NOVASTORM 99,95
DAYDROCK THE BAYERN 99,95	PRINCE GENERAL 99,95
DOCK'S QUEST 129,00	PECA COLA 99,95
DONALD IN MAD BALLAD 119,00	PHILLOSOPH 99,95
DONKEY KING COUNTRY 129,00	PRIMAL RAGE 99,95
EARTHSHOCK JET 119,00	RAMP RELOAD 99,95
FEEL LIGHT 7 99,95	RACE PROJECT 99,95
F1 CHAMPIONSHIP ED. 79,00	RATMAN 99,95
HERBES 9 94,00	REVOLUTION X 99,95
HERBES & POPPIN 79,00	RIDGE RACER 99,95
ILLUSTRATION OF TIME 99,95	ROAD RAGE 99,95
INDIAN JONES 59,00	SHELL SHOCK 79,95
JUDGE DREED 99,00	SHOCK WARE ASSAULT 99,95
JUNGLE STORM 99,00	SLAYER 99,95
JUSTICE LEAGUE 99,00	STARLINE ALPHA 99,95
KILLER INSTINCT 02 149,00	TAKEN 109,00
L.T. ROAD RUNNER 69,95	THEIR PARK 99,95
LOST WINDS 1 109,00	TWISTED METAL 99,95
LOST WINDS 2 99,95	VIEW POINT 99,95
MARIO PART 59,00	WAR HORSE 99,95
MECHANIC 2000 109,00	WAR HORN 99,95
MESA MAN X 99,00	WING COMMANDER 3 109,00
MESA MAN 2 109,00	WOLF WHISTLEMAN 99,95
MESA MAN 3 109,00	
MEATY GREAT CIRCUS 99,00	
MIA JAM T.E. 79,00	SONY PLAYSTATION 99
MONSTER 119,00	TECHNICAL TURNS 119,00
MONSTER 119,00	POWER RANGERS 79,95
MONSTER 119,00	RACE PROJECT 99,95
MONSTER 119,00	4-CD 99,95
MONSTER 119,00	
MONSTER 119,00	SONY PLAYSTATION 99
MONSTER 119,00	DETECTIVE 119,00
MONSTER 119,00	ROCKY'S ROAD 119,00
MONSTER 119,00	EXOTIC 119,00
MONSTER 119,00	PRO 129,00
MONSTER 119,00	TUNG RAIL BELLE 129,00
MONSTER 119,00	WING WHISTLING 129,00
MONSTER 119,00	LEAGUE PRIMA GOAL 129,00
MONSTER 119,00	HYPER FORMATION SUCCE 129,00
MONSTER 119,00	IN THE NIGHT 119,00
MONSTER 119,00	RIDGE RACER REVOLUTION 99,95
MONSTER 119,00	
MONSTER 119,00	SEGA SATURN US
MONSTER 119,00	WHL ALL STORMCRAFT 119,00
MONSTER 119,00	ROMANCE OF THE THREE K 129,00
MONSTER 119,00	SIN CITY 200 119,00
MONSTER 119,00	SHANGHAI 99,95
MONSTER 119,00	WORLD SERIES BASEBALL 109,00
MONSTER 119,00	SEA RALLY 99,95
MONSTER 119,00	SLASH FIVE 99,95
MONSTER 119,00	MADON OF MODERN SOUL 79,95
MONSTER 119,00	MIA JAM T.E. 99,95
MONSTER 119,00	
MONSTER 119,00	NINTENDO HARDWARE
MONSTER 119,00	SEGA SATURN DT
MONSTER 119,00	VIRTUAL PONY REMIX 99,95
MONSTER 119,00	DIGITAL PHANTOM 99,95
MONSTER 119,00	SUPER GAME BOY ADAP. 79,00
MONSTER 119,00	SHINOB 79,95
MONSTER 119,00	HOME FUNK SET 279,00
MONSTER 119,00	RUG 109,00

Ständig SONDERPOSTEN ab Lager

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

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

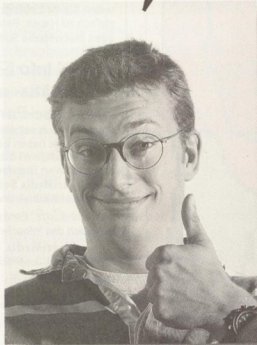
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

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

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!

Hexerei

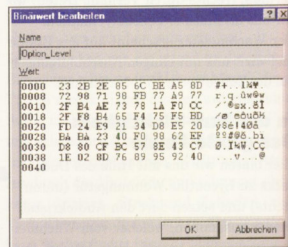
**Bill Gates sei Dank:
Auch die "armen"
Kerle unter Euch,
die zwar nicht
im Besitz eines
Hex-Editors, dafür
aber einer Windows
95-CD sind, dürfen
sich in dieser Folge
mit "Pitfall-The
Mayan Adventure"
an Zahlen- und
Buchstabenmanipulationen versuchen.**



Pitfall - The Mayan Adventure

Activisions Dschungelhopserei war das erste Spiel, das exklusiv unter Microsofts neuer Fensterversion lief. Mohammad Samar Bahdaroni aus Rödermark war der erste, der uns eine Hexerei dafür schickte. Netterweise braucht Ihr dafür noch nicht mal umständlich mit einem Hex-Editor zu hantieren. Ihr startet einfach den "Registrierungseditor", der sich im Windows-Ver-

zeichnis unter "regedit.exe" befindet. Unter dem Menü "Bearbeiten/Suchen" müßt Ihr die Suchfunktion öffnen und sie nach dem Begriff "Pitfall" fahnden lassen. Das Verzeichnis lautet:
Arbeitsplatz\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Activision\Pitfall
Dann doppelklickt Ihr bei Name "Option_Level" an. Ersetzt die Zeilen "0000" bis "0040" durch folgendes:



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



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

Stonekeep

Gegen ein vorzeitiges Ableben im Dungeon weiß Dirk Jungwirth aus Dortmund ein probates Mittel: Geht mit einem Hex-Editor in das Verzeichnis, in dem Ihr zuletzt abgespeichert habt und dort auf die Datei GAMEINFO.SAV. Die fett gedruckten Zahlenpaare bei +4 und +5 stehen für die der-

zeitigen Lebenspunkte, die Werte bei +6 und +7 entsprechen den gesamten Lebenspunkten. Ändert die Stellen am besten in E4 02 um, dieser Hexwert entspricht 740 Lebenspunkten. Sollte die Lebensenergie trotzdem mal knapp werden, einfach abspeichern und die Werte erneut ändern.

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



Jagged Alliance

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

Witchaven

Und nochmal Dennis, diesmal mit einem Cheat zu Witchaven. Wichtig: Bevor Ihr loslegt, eine Sicherheitskopie der Leveldateien erstellen, z. B. XCOPY LEVEL*.MAP LEVEL*.OLD

Levelanwahl: Um in einem bestimmten Level zu starten, kopiert eine Datei zwischen LEVEL2.MAP und LEVEL35.MAP über die Datei LEVEL1.MAP.

Waffen und Zaubertränke: Zuerst den Anfang des ersten Levels unter Slot Nummer 1 sichern. Jetzt nach der obigen Methode in Level 32 beginnen und die dort herumliegenden Waffen und Zaubertränke auf sammeln. Das Spiel unter Slot Nr. 2 sichern. Jetzt ab ins DOS-Prompt und die Datei SVGN1.DAT über die Datei SVGN0.DAT kopieren. Anschließend den Originalzustand der Leveldateien wieder herstellen (XCOPY LEVEL*.OLD LEVEL*.MAP). Wenn Ihr jetzt den ersten Spielstand wieder einladet, besitzt Ihr schon im ersten Level alle Waffen und seine Zaubertränke.

Erklimmen von hohen Mauern: Um eine hohe Mauer oder eine tiefe Schlucht zu erklimmen, beschießt die Mauer bzw. die Schlucht mit Pfeilen, so daß eine Art Leiter entsteht.

SUPERVISION

ENTERPRISES

GEWINNSPIEL - GEWINNSPIEL

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

SUPERVISION Enterprises
Gewinnspiel-
Backnanger Str. 53
71546 Großaspach

Bestelltelefon: 0719/22438 - Fax: 0719/22438

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

CD-ROM		PC 3.5"	
Flight Unlimited DV	99,90	Autocross DV	59,90
Lemmings 3 DA	69,90	Bling! DV	84,90
Panzer General DA	89,90	Das Amt DV	93,90
ran Soccer DV	84,90	Die Siedler DV	71,90
US Navy Fighter DV	99,90	Discworld DA	79,90
Wing Comm. 3 DV	119,90	Hamst DV	49,90
Wing Commander IV	119,90	Tie Fighter DV	77,90

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

Hardware:
PHILIPS CD-ROM
Quad Speed ATAPI IDE,
3.5" Fast Disk, IDE Kabel,
Jahreskabel 269,90
CD-ROM Caddy 8,50

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

B.E.S.T. Computing

Fon: 09421-830542

Fax: 09421-10160

Mailbox: 09426-2328

Aces of the Deep 87,90 Full Throttle 83,90 Bobcat 99,90

Across the Rhine 87,90 Hardball 99,90

Air Power 87,90

Aladdin 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Amiga 87,90

Bleifuß

Martin Bierschenk aus Koblenz hilft allen weiter, deren rechter Fuß nicht schwer genug ist, um sämtliche Ligen zu durch-

eilen und bis zur Bullet und den Bonusstrecken vorzudringen.

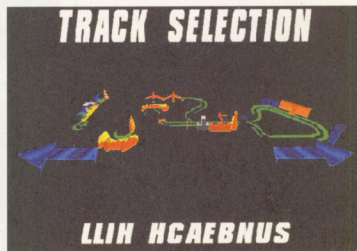
Zuerst die Datei C:\BLEIFUSS\CONFIG\CHOICE.DAT zur Sicherheit einmal in ein anderes Verzeichnis kopieren, damit

sie nochmal im Originalzustand vorhanden ist, falls etwas schief gehen sollte. Ladet sie dann in einen Hex-Editor, sucht die Zeile 400 und schreibt folgende Tabelle ab (ist 'ne Arbeit, die sich lohnt):

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

XX = NICHT ändern

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



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

Heroes of Might and Magic

Euer Fantasy-Reich darbt wegen Rohstoffmangels dahin? Die Hexerei von Marko Knezevic aus Heidenheim schafft hier

Ablilfe. Speichert wie gewohnt ab und geht dann mit einem Hex-Editor in die Save-Datei (HEROES\GAMES\NAME.GM1).

Die unten aufgeführten Offsets können nun auf einen gewünschten Wert von 0 bis zu FF FF FF geändert werden.

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

XX XX XX = Holz
QQ QQ QQ = Quecksilber

YY YY YY = Steine
SS SS SS = Schwefel

KK KK KK = Kristalle
JJ JJ JJ = Juwelen

GG GG GG = Gold
ZZ ZZ ZZ = Erfahrung



Rebel Assault 2

Massig Zuschriften erreichten uns zu den Levelcodes von Rebel Assault 2. Lars Schubert und Thomas Hirsch aus Chem-

nitz waren die ersten, die alle Paßwörter zu sämtlichen Schwierigkeitsgraden herausfanden.

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

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



Bezaubernde Hintergründe



Überraschendes und Übernatürliches



Ein mitreißendes Abenteuer

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

Was die Dunkelheit verbüllt,
bringt der Horror ans Licht.

SHIVERS™



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

KURZTITELLOS: Der Sierra Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name: Vorname:
Adresse:
Stadt: Land:
Sierra Catalog (deutschland)
Sierra Games
Postfach 10 15 30
D-85373 München
Deutschland

ERSTE HILFE



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

Festplatte kleiner partitionieren?

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

CHRISTIAN PETEREK, KIRCHHEIM

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

HAGEN SCHUSTER, JENA

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

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

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

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

SO GEHT'S

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

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

Sparsamer Neukauf

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

SVEN THOMAS, BERLIN

Für etwa 2000 Mark bekommst Du tatsächlich schon ein Komplettsystem mit P5/75, 8 MByte RAM und 500 MByte Festplatte inklusive Monitor. Wenn Du noch eine Soundkarte, ein CD-ROM-Laufwerk und einen Joystick haben möchtest (bei Spiel-PCs eigentlich ein "muß"), wird es langsam

knapp mit diesem Budget. Besonders kritisch mit dem Geld wird es, wenn Du tatsächlich hohe Ansprüche an Deinen Spielcomputer stellst. Dann wird Dir dieser Rechner bald nicht mehr reichen. Also: Ansprüche etwas herunterschrauben oder mehr Geld ausgeben. Hier kann ich mir jedoch mit einem Tip nur die Finger verbrennen. Viele unserer Leser spielen begeistert mit 486ern, auch von den 386ern gibt es noch viele. Andere finden, daß echtes Spielvergnügen bei weniger als einem 120er Pentium nicht mehr möglich ist. Die Wahrheit liegt irgendwo in der Mitte. Als Anfänger solltest Du Dir in jedem Fall einen fertig zusammengebauten Rechner kaufen. Wenn Du Einzelkomponenten kaufst und die selbst zusammenbaust, gibt es zu viele Dinge, die du beachten mußt, außerdem können Fehler extrem teuer werden. Wenn Du so richtig preiswert an einen Computer kommen willst: Könnte es möglicherweise nicht auch ein gebrauchter sein? Wenn ja, laß Dich vom Verkäufer aber nicht davon ins Bockshorn jagen, was der Rechner mal gekostet hat und deshalb nun noch wert sein soll. Orientiere Dich hier an

den Neupreisen für Geräte mit ähnlicher Leistung. Ein gebrauchtes 486er Komplettsystem mit üblicher Ausstattung darf beispielsweise nicht über der 1000-Mark-Grenze liegen, wenn sich nicht noch teure Zusatzkomponenten darin befinden.

Speichermangel

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

ANDRÉ ZIMSTEIN, FRIEDERSDORF

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

Ja. 0 89/546 0 300
playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Adams Family Pack	DA	69,00
Am Power	DA	69,00
Am Power 2	DA	69,00
Am Power 3	DA	69,00
Am Power 4	DA	69,00
Am Power 5	DA	69,00
Am Power 6	DA	69,00
Am Power 7	DA	69,00
Am Power 8	DA	69,00
Am Power 9	DA	69,00
Am Power 10	DA	69,00
Am Power 11	DA	69,00
Am Power 12	DA	69,00
Am Power 13	DA	69,00
Am Power 14	DA	69,00
Am Power 15	DA	69,00
Am Power 16	DA	69,00
Am Power 17	DA	69,00
Am Power 18	DA	69,00
Am Power 19	DA	69,00
Am Power 20	DA	69,00

IBM/PC-Sonderangebote

Am Power 21	DA	69,00
Am Power 22	DA	69,00
Am Power 23	DA	69,00
Am Power 24	DA	69,00
Am Power 25	DA	69,00

Dschungelbuch Win 95 DV 44,00

Am Power 26	DA	69,00
Am Power 27	DA	69,00
Am Power 28	DA	69,00
Am Power 29	DA	69,00
Am Power 30	DA	69,00
Am Power 31	DA	69,00
Am Power 32	DA	69,00
Am Power 33	DA	69,00
Am Power 34	DA	69,00
Am Power 35	DA	69,00

CD-Rom Spiele

Am Power 36	DA	69,00
Am Power 37	DA	69,00
Am Power 38	DA	69,00
Am Power 39	DA	69,00
Am Power 40	DA	69,00
Am Power 41	DA	69,00
Am Power 42	DA	69,00
Am Power 43	DA	69,00
Am Power 44	DA	69,00
Am Power 45	DA	69,00
Am Power 46	DA	69,00
Am Power 47	DA	69,00
Am Power 48	DA	69,00
Am Power 49	DA	69,00
Am Power 50	DA	69,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

DA 79,00

Amiga 3-CD

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

CD-Laufwerk spinnt

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

KAI FROMM, BERLIN

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

Rechner pennt

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

KY LUU, MÜNCHEN

Besorge Dir zuerst ein Benchmark-Pro- gramm, damit Du beide Rechner testen kannst und so sichere Vergleichswerte hast. Welches Testprogramm Du benutzt, ist völ- lig egal, nur die relativen Werte sind wichtig. Nächster Schritt: Alle Virens Scanner laufen lassen, die du bekommen kannst. Es gibt verschiedene Viren, die nichts anderes tun, als ein System mit Warteschleifen herunter- zubremsen. Jetzt geht es an die Hardware. Zuerst solltest Du überprüfen, ob der Turbo- Schalter (falls vorhanden) funktioniert und richtig geschaltet ist. Wenn sich beim Drücken dieses Schalters die Geschwindig- keit des Rechners nicht ändert, müssen die Leitungen zwischen Board und Schalter überprüft werden, vielleicht wurden sie falsch aufgesteckt. Suche auf dem Board (im Handbuch steht eine genaue Beschreibung) die Pins für den Turbo-Schalter. Wenn der Stecker abgezogen wird, schaltet der Rech- ner auf "schnell". Wenn Du die Hauptplatine und die Bedienungsanleitung vor Dir hast, überprüfe die Jumper, die das Board für den richtigen Prozessor konfigurieren. Falls hier etwas nicht stimmt, solltest Du zu Deinem Hardwarehändler rennen und die richtige Einstellung von einem Profi vorneh- men lassen. Wenn Du nämlich etwas falsch machtst, können Board und Prozessor kaputt- gehen. Nächster Punkt: das BIOS-Setup. Wie Du da reinkommst, steht ebenfalls in der Bedienungsanleitung, meist ist es die "entf." bzw. "del"-Taste, die beim Systemstart gedrückt werden muß. Auch hier solltest Du extrem vorsichtig sein. Bevor Du etwas ver- änderst, schreibe Dir alle aktuellen Einstel- lungen auf. Nur so kannst Du sicher sein, den Rechner im Notfall wieder anzubekom- men. Weil es mehrere BIOS-Hersteller gibt, kann ich nur allgemeine Angaben machen, eventuell wirst Du die vorgeschlagenen Ein-

stellungen nicht verändern können, es gibt sie nicht oder sie werden anders bezeichnet. Suche nach "Processor Speed", "CPU Clock" oder ähnlichen Optionen des Prozessors. Die sollten auf der laut Handbuch angegebenen Stufe stehen. Als nächstes prüfen, ob der Prozessorcache eingeschaltet ist, es gibt L1 und L2: Beide einschalten (meist "enable") und prüfen, was passiert. Noch eine Mög- lichkeit: die Waitstates des Speichers sollten möglichst auf Null stehen, bei Speicherzu- griffsproblemen jedoch höher. Wenn im Handbuch nichts genaues steht, mußt Du alle Möglichkeiten ausprobieren. Nächster Punkt: Shadow-RAM. Sowohl BIOS- als auch Video-Shadow sollten eingeschaltet sein. Auch hier kann eine falsche Einstellung zu Leistungsverlusten führen. Jetzt sollte Dein Rechner die optimale Power bringen. Ich glaube übrigens, daß es bei Deinem Rechner entweder an der Einstellung der Prozessor- geschwindigkeit oder am abgeschalteten oder nicht vorhandenen Prozessorcache liegt. Nur hier findet man so spürbare Leistungs- einbußen, wie Du sie beschrieben hast.

Netzwerk

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

SVEN SCHLESING, ROSENGARTEN

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

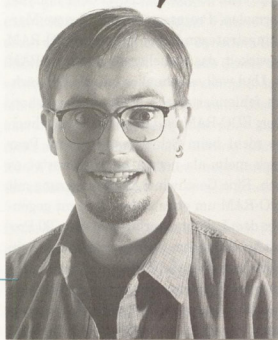
POWERPOST

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

Euer Horroronkel

Rehe

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



Das animiert!

Hier eine Antwort auf den Brief in der Power Play 12/95, S. 110, Überschrift "Wer animiert?": Es gibt ein Video mit prämierten Computerfilmen von der IMAGINA 1994.

Hersteller: BMG VIDEO

Best. Nr.: 74321 115173

Titel: BEYOND – the mind's eye

Musik: Jan Hammer

Auf dem Video sind 12 Filme in voller Länge, das ganze dauert ca. 50 Minuten.

OLAF KÖSTER, SCHENEFELD

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

Nomen est Omen

Da ich sehr an Geschichte – besonders an der römischen – interessiert bin, habe ich eine Anmerkung zu Caesar 2. Zunächst muß ich Euch darauf hinweisen, daß die feindliche Armee auf den ScreenShots keine karthagische, sondern eine etruskische (Etruscans) ist. Das deckt sich auch viel eher mit den von Euch im Testbericht beschriebenen "einfallenden Barbarenstämmen", weil das die Etrusker im weitesten Sinne sind. Dazu eine Frage: Beschränken sich die Kampfhandlungen tatsächlich auf das Verteidigen des eigenen Imperiums? Doch hoffentlich nicht. Wenn doch, ist der

Name irreführend, da die Expansion zur Kaiserzeit – erst ab da gab es ja die Caesaren – im Mittelpunkt stand; die Unterwerfung der umliegenden (Barbaren-)Stämme war ja zuvor erfolgreich abgeschlossen worden. In jedem Fall darf die Expansion in einem Spiel über das alte Rom nicht fehlen. Wenn doch, so wäre der Name "Konsul" oder noch besser "Statthalter" bezeichnender.

JAN WISCHNEWSKI, BERLIN

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

Wenig Mark für den Marc

Vor kurzem habe ich die optimale Lösung für mich gefunden! Den Sega Saturn und die Sony Playstation! Endlich Spiele, wie man sie so nur vom PC kannte, ohne Angst haben zu müssen, daß die Programme nicht anstandslos laufen oder die Konsolen mit den Spielen überfordert sind! Was die Software betrifft, sieht es auch sehr gut aus. Viele vom PC bekannte Softwarehäuser entwickeln auch für die Next Generation-Konsolen bzw. setzen ihre PC-Titel für die Konsolen um. Und wenn man sich Spiele wie Panzer Dragoon, wipEout, Sega Rally, Virtua Fighter 2 u.v.a. betrachtet, verschlägt es sogar einem verwöhnten PC-User wie mir die Sprache!

Das wäre auch mein Tip für den Marc (vgl. Leserbrief PP 12/95, S. 112): Was wäre der Vater froh, statt 6000 nur noch 600 bis 650 Mark für eine Konsole bezahlen zu müssen! Selbst wenn Marc sich nicht für eine Konsole entscheiden könnte, wären ca. 1300 Mark für zwei Konsolen immer noch viel preiswerter als sein Wunsch-PC!

PS: Nun bin ich mal gespannt, ob Ihr einen Leserbrief pro Konsole und kontra PC abdruckt!

MARK TOM, GROSSTHEIM

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

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

Listiges Windows

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

STEPHAN GRÜGER, HOLZMICKDE

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

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

Senf auf Registrierung

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



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraums!
In dieser epochalen Simulationsspiel erfahren, erobern und entdecken UNENDLICH! viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RAUMLICH UNGEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte! Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!
Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!
Ausführliches Info:

DECOS GmbH
Postfach 10 04 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33, Mi+Do 16-18 Uhr)

Hint Shop

Inh.: C. v. Mellenthin

Gültige Adresse bis zum 12.96: Neue Adresse ab dem 12.96:
Südgeländ 96a - 50917 Köln
Tel/Fax: 0212/409942
BTX: MELLE#

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

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshäfte erscheinen.

7th Guest / 11th Hour Alone in the Dark 1 bis 3 Archibald Gray: Abenteuer Bermuda Syndrom Blodgett / Chewy-Esc v. P3 Command & Conquer 1 Creature Shock / Cyberia Crescendo - No Remorse Dig. The / Discworld Dinodominion (engl./Deutsch) Dragon Master 1 und 2 Fate to Black Flight ex. Amazon Queen Gabriel Knight 1	Hell-A Cyberpunk Thriller Hühnerwelt Saga Teil 1 Jagged Alliance Jewels of Oracle Journeyman's Poject 1 + 2 King's Quest 1 bis 7 Knights of Xentar Kronos 1 bis 3 Lands of Lore 1 Last Dynasty, The Little Big Adventure Mission Critical / Myst Phantomgoria	Prisoner of Ice Ravenloft 1 und 2 Robert Assault 1 & Privateer Riddle of Master Lu Simons the Sorcerer 1 und 2 Space Quest 1 bis 6 Star Trek - N.G. "A.F.U." Swordquest / System Shock Tendrilscape Terri's Passage Ultima 8 - Pagan Vulgaris (Pit Throttle) Wendy and 7 Woodruff and the Schabale	Sammelhefte: Eye of Beholder 1 bis 3 Fate 1 bis 3 King's Quest 1 bis 6 Larry 1 bis 6 LucasArts Classic Adventures Might & Magic 1 bis 5 Police Quest 1 bis 4 Quest for Glory 1 bis 4 Space Quest 1 bis 5 Star Trek 1 und 2 Tut 1 bis 2 Ultima Underworld 1 + 2
--	---	---	--

Wir führen über 250 Lösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien Tel/Fax: 0222/8174439
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiel-3662 Seftigen-Tel/Fax: 0334/57001

LAP Direct

Computer & Videospielversand

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

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten die allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch vorab zusenden. Fordern Sie unter Angabe Ihres Systems typs gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an: LAP Direct, Stauffen 17, 76122 Oldenburg.

Bestellservice:

Tel.: 0441-9250262
Fax.: 0441-9250263
Mo-Fr 10.00-18.00 Uhr
Sa 10.00-14.00 Uhr

Infoline: 0441-9250264
(Termine, Neuerscheinungen)

Versandbedingungen:

Ab 150,- portofrei,
5,- Vorkasse / Eurocheck
10,- Nachnahme zzgl. Gebühr,
bei Annahmeverzug 30,-
Gebühr!

Ladenpreise variieren!
Ständig neue US-Titel!

Laden-geschäfte

Osterteg 9
26789 Leer
Tel: 0491/62644
Stauffen 17
76122 Oldenburg
Tel: 0441/12622



Hintbooks, Trainer, Cheats...

Händleranfragen erwünscht! Wir verkaufen nicht nur, wir übernehmen komplette Warenzusammenstellungen!

PC-Hardware

M5-Sidewinder 109,-
Gravis Firebird 110,-
Gravis Phoenix 195,-
Gravis Gamepad 40,-
Competition Pro 25,-
Nullmodem 5,-

lich BMH mit Sound spielen. Gute Erfahrungen machte ich auch mit den deutschen Vertretungen sowohl von Electronic Arts als auch von MicroProse.

Es bringt wirklich nichts, die Registrierkarten ins Ausland zu schicken, sie werden dort sowieso weggeworfen. Ich habe die Dynamix-Programme FPS: Football '95 und FPS: Baseball '94 in englischer Fassung, also sind auch die Registrierkarten in Englisch. Das ist aber ein Problem, weil diese Registrierkarten nur für den englischen Markt gelten, und die deutschen Vertretungen die englischen Karten nicht annehmen.

CHRISTOPHER REIMER, OSTERHOLZ-SCHARMBECK

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

Outpost

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

Die Antwort würde vielleicht auch einige andere Leser der Power Play interessieren, oder bestraft Ihr die Ungläubigen durch Nichtbeachtung?

KURT CARLO, GIESEN

Naja, eigentlich bestrafen wir Ungläubige in der Tat mit Nichtbeachtung. Aber was soll's, machen wir halt mal 'ne Ausnahme: Laut Auskunft von Sierra hat sich das Update von Outpost weiter verzögert. Demnächst soll es aber endlich soweit sein: Wer seine Registrierkarte an Sierra Deutschland geschickt

hat, bekommt die Update-CD kostenlos und automatisch zugeschickt. Wer sich bei Sierra England oder Sierra Amerika registrieren ließ und nichts von denen hört, sollte sich mit einem kurzen, einfachen Brief an die deutsche Vertretung wenden und bekommt dann ohne größere Probleme das Update zugeschickt: Sierra hat versprochen, diese Upgrade-Aktion ohne bürokratischen Aufwand abzuwickeln – es scheint so, als habe man erkannt, daß es keinen Sinn macht, die Kunden weiter zu verärgern. Wollen wir hoffen, daß das jetzt auch klappt.

Gewichtiger Hinweis

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

MATTHIAS PROTZMANN, E-MAIL

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

Gewichtige Frage

Zur Rubrik "Sechs Stühle, eine Meinung" hätte ich eine Frage: Wie läuft dort die Bewertung? Ist 10 oder 1 das Beste?

Zum Schluß noch eine vielleicht etwas seltsam klingende Frage, es würde mich aber mal interessieren: Nimmt eine Diskette an Gewicht zu, wenn man sie beschreibt? Mit diesen verwirrenden und die Redaktion in heiße Diskussionen führenden Frage beende ich meinen Brief.

PS: Ich bin stolzer Abonnent der Power Play. Leider ohne CD-ROM. Kann ich das irgendwie umbestellen, oder wie komme

ich an eine abonnierte Ausgabe der Power Play mit CD? Muß ich das Abo erst auslaufen lassen, oder gibt es irgendeine andere Möglichkeit?

CHRISTIAN, E-MAIL

Bei "Sechs Stühle, eine Meinung" ist 10 das theoretisch beste, auch wenn kaum ein Spiel diese Traumnote bekommen wird – aber kann man das nicht dem Zusammenhang entnehmen?

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

Der Online-Leserbrief

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

75162.405

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

75162.405@Compuserve.Com

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

Leserbrief.

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

power
slau-
dere
-MAIL

Meißel fatalste Auswirkungen (durchaus auch der erleichternden Art) haben können. Was die Abo-Änderung betrifft: Ein einfacher Brief, Anruf oder ein Fax an den Power Play Aboservice Postfach 1163 74168 Neckarsulm Tel. 07132/959-242 Fax. 07132/959-244 genügt und Du kannst Dein Abo umbestellen.

Es ist kühl, werter Herr

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

seriöser, was nicht allein daran liegt, daß die Videotests entfielen und es jetzt endlich PC pur gibt.

STEFAN KRAUSE, NÜRNBERG

Erst einmal: Freut mich, daß die Power Play jetzt wieder seriöser wirkt. Inzwischen kamen schon die ersten Anfragen älterer Herrschaften, die uns unbedingt ihren Sparstrumpf zur sicheren Aufbewahrung überlassen wollen.

Was die Sache mit der Sprache betrifft, bin ich nicht ganz Deiner Meinung. Du hast recht, wenn Du mit Deinen Ausführungen meinst, die Redaktion übertreibe es vielleicht manches Mal mit den "geils" und "cools" etwas. Das geschieht aber oft aus einer gewissen Begeisterung heraus, und die kann bei besonders tollen Spielen auch im Heft rüberkommen. Aber letztlich sind wir ein Magazin, das sich in einer jungen Branche behaupten muß, mit jungen Lesern und einer jungen Redaktion. Wir sind nicht die FAZ! Übrigens: Sogar Zeitschriften wie etwa der "Spiegel" greifen in bestimmten Artikeln gerne auf Begriffe aus der jugendlichen

Umgangssprache zurück – auch auf "cool" und manchmal auch auf "geil". Besonders schlimm finde ich das nicht, was zählt, ist ja letztlich der Inhalt.

Was die Farbe der Tests betrifft: Einer unserer prominentesten Stammleser hat bereits über das gleiche geklagt. Seitdem trägt der Herr immer eine dunkle Brille zu seinen strohblonden Haaren.

100% Sound

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

NORBERT MICHALSKY, BERLIN

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

Los, edler Ritter! Und keine Gnade!

3D - Grafik in SVGA
Direkte Perspektive
Musik in CD-Qualität
Digitalisierte Soundeffekte

"Atemberaubende Grafik,
packende Action-Sequenzen ...
ein Augenschmaus."

COMPUTER GAMING WORLD

DOS CD-ROM
Windows 95-kompatibel
Deutsche Version

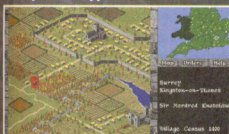
Conqueror

A.D. 1086

Steuern Sie die Aquilonen des Spiels! Stellen Sie Ihr Genie für Taktik in der großen Schlachten gegen feindliche Armeen unter Beweis.

Fürken und Jagen Sie den Drachen, der sich Urzeiten der Menschen in ihrem abenteuerlich schönem Land terrorisiert.

Vergrößern Sie Ihren Reichtum, und stärken Sie Ihren Ruf, indem Sie rivalisierende Ritter zu Hochzeiten zwingen.



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: _____ Vorname: _____
Adresse: _____
Stadt: _____ Land: _____
sierra.com oder Drucksende
kostenlos an: Sierra Games
Route 200, 94065 Emeryville, CA
94608-2000, USA

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

Wieviel POW braucht



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

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

POWER t der Player?

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

Escom Big Tower P 133

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

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

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

Ansonsten überzeugt die Technik, die OnBoard-SoundBlaster 16 und die Diamond Stealth 64

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

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



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

Highscreen 500 ZE-133

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

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

Auch der Vobis-Rechner ist standardmäßig mit einer SoundBlaster 16-Karte ausgerüstet. Für die nötige Grafikpower sorgt eine Elsa-Winner-1000-Trio-Karte mit 2 MByte DRAM: eine der derzeit besten Grafikkarten überhaupt und heimlicher Liebling der Redaktion, insbesondere die Windows 3.1/95-Treiber sind vom Feinsten. Allerdings sind beide Karten nicht auf der Hauptplatine direkt untergebracht, sondern belegen je einen von insgesamt 7 Slots. Der 17-Zoll-Monitor von MAG ist insgesamt recht gut, allerdings im Vergleich mit anderen Geräten erstaunlich dunkel und kontrastarm –

und das, obwohl er den Benutzer durch eine der sonst so farbenfrohen Trinitron-Röhren anstrahlt. Die restliche mitgelieferte Peripherie ist (von der etwas merkwürdigen Maus mal abgesehen) alltagstauglich, ohne besonders aufzufallen: Wer sich den Highscreen anschafft, bekommt einen soliden, sinnvoll zusammengestellten Computer ohne außergewöhnlichen Schnickschnack – dafür aber mit einem der besten Gehäuse überhaupt, und das könnte im Zeitalter der schnell austauschbaren Massenware durchaus Grund genug sein, sich für den Highscreen zu entscheiden.

Scenic PT 113 G6

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

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

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

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

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



Seit sechs Wochen kann ich meine Simulationen auf dem schnellsten Prozessor überhaupt spazierenfliegen: Der HighScreen macht auch aus der langsamsten Software-Krüke noch einen rasanten Überschalljet. Der Computer hat sich insgesamt mehr als bewährt. Etwas störend ist allerdings die Tatsache, daß der Tower nur zwei

serielle Schnittstellen hat, von denen eine stets von der Maus belegt ist. Dafür geht der Wechsel zwischen Modem- und Serial-Linkkabelstecker flott von der Hand, da sich der ComPort Nummer 2 auf der Vorderseite des Gehäuses befindet. Weit weniger störend, aber dennoch etwas nervig sind die Abmessungen des supergroßen Gehäuses: Das paßt nämlich nicht unter den Standard-Redaktionsschreibtisch und steht grundsätzlich immer im Weg herum. Trotzdem: Wenn wir demnächst die Testrechner wieder zurückschicken müssen, wird das ein schwerer Abschied.



Knapp einen Monat habe ich den Scenic PT 113 G6 nun im Einsatz und bin von dem Rechner äußerst angetan. Endlich mal ein Computer, der von vorne bis hinten durchdacht ist: Ordentlich schnell ist das Teil sowieso, und von der eingebauten SoundBlaster über den Grafikchip bis zum Modem sind alle Teile quasi Industriestandard und damit genau das richtige für Spielernaturen, die sich oft genug mit krummen Setup-Prozeduren herumärgern müssen. Wenn ein Programm mal nicht läuft: Der Scenic ist nicht schuld! Das Gerät ist angenehm leise, das Gehäuse schön klein und

leicht zu öffnen – die Suche nach dem passenden Schraubenzieher ist passe, einfach einen Plastikstift aus der Rückwand ziehen, und man kommt an alle Teile heran. Wirklich veralbert hingegen kam ich mir durch Tastatur und Maus vor, mit ersterer kam ich auch nach zwei Tagen noch nicht zurecht und die Gadenfrist der Maus war bereits nach zehn Minuten abgelaufen, der Digitalnager mußte der guten alten Logitech-Maus weichen.

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

Das Gerät ist voll auf Multimedia ausgelegt: Seitlich am Monitor sind sehr gute Boxen befestigt, direkt im Bildschirm ist ein kleines Mikrofon installiert. Wer will, läßt sich von Siemens

Nixdorf noch eine Videokamera auf den Monitor stellen, eine TV-Karte einbauen oder stöpselt in den Joystick-Anschluß auf der Vorderseite den Empfänger für das noch nicht fertige Infrarot-Gamepad ein. Fazit: Der Scenic ist ein in jeder Hinsicht empfehlenswertes Gerät. *st*

Fakten - Fakten - Fakten

Bezeichnung	Escom Big Tower P 133	Seonic PT 113 G6	HighScreen SkyTower ZE 500-133
Hersteller	Escom	Siemens Nixdorf	Vobis
Preis	ca. 5.700 Mark	ca. 6.895 Mark	ca. 6.540 Mark
Handbuch	Deutsch, gut	Deutsch, sehr gut	Deutsch, gut
Gehäuse			
Anschlüsse vorn	Nein	Joystickport	COM 2
Schraubenlos	Nein	Ja	Ja
Motherboard			
2-Level-Cache	256KByte	256KByte	256KByte
PCI-Slots	4, davon einer belegt	3	4, davon einer belegt
ISA-Slots	3	3, davon einer belegt	3, davon einer belegt
Schnittstellen	1 par, 2 ser FIFO	1 par, 2 ser FIFO, Drucker	1 par, 2 ser FIFO
Speicher, Typ	16 MByte	16 MByte, EDO	16 MByte, EDO
Festplatte	EIDE	EIDE	EIDE
HDD-Hersteller	Quantum Fireball 1080A	Western Digital 31660	Conner ST1080A
Kapazität	1,01 GByte	1,6 GByte	1,01 GByte
Grafikkarte	Diamond Stealth 64 Video	Tseng ET 4000/W32	Elsa Winner 1000 Trio
Speicher, Typ	2 MB, VRAM	1 MB, DRAM	2 MB DRAM
Soundkarte	SoundBlaster 16 PnP, OnBoard	SoundBlaster 16, OnBoard	SoundBlaster 16 ASP
CD-ROM			
Hersteller	Toshiba	Mitsumi	Mitsumi
Geschwindigkeit	4x	6x	4x
Benchmarks			
Norton SI 95	24,2	32,1	31,5
3dbench	110,1	125	125
Peripherie			
Monitor	EsCom 1785 GM	Siemens Nixdorf	MAG DX17S
Größe	17"	17"	17"
Lochabstand	0,26	0,28	0,26
Trinitron	Nein	Nein	Ja
Modem	optional	Creatix 28.8 intern	–
Micro	optional	Im Monitor integriert	–
Lautsprecher, Gut?	optional	Ja, gut	Ja, gut
Software			
Windows 95	Ja, optional auch OS/2 3.0 Warp oder Win 3.11/DOS 6.22	Ja	Ja
Office-Lösung	Novell Perfect Office, optional auch MS-Office95	Works, Quicken	wahlweise WinWord, Excel oder Access 95
Spiele - weiteres	Kings Quest Hotelführer, Thunderbyte Virensanner	– Benutzeroberfläche, Bertelsmann Lexikon, div. Multimedia (ADAC, Urmel), kompl. DFÜ inkl. WinCIM	– WinCIM, Internetzugang via Vobis-Mailbox, T-Online, WISO

FAZIT

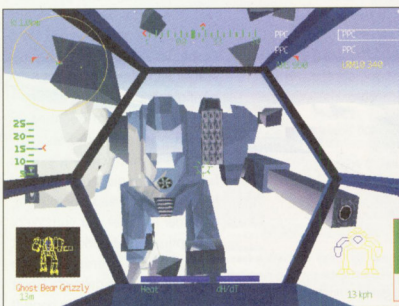
Wer heute einen HighEnd-PC kauft, bekommt einen voll spieletauglichen Computer und kann erwarten, daß eine sehr gute Sound- sowie eine schnelle Grafikkarte eingebaut sind. Trotzdem stellt sich die Frage: Was bringt das dem Normalspieler? Momentan noch relativ wenig – wenn ein langsamer Prozessor wie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

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

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

Mechwarrior 2:

GHOST Bear's Legacy



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

Jahrhundertlang haben die Clans sich auf die Invasion der "dekadenten" inneren Sphäre vorbereitet. Dank ihres rigiden genetischen Zuchtprogramms und der hochentwickelten Omnimechs gelang es ihnen zunächst tief in die Territorien der Nachfolgestaaten einzudringen. Da die Mechpiloten der inneren Sphäre jedoch nicht im Traum daran dachten, sich an die zereonielle Kriegsführung der Clans zu halten, mußten die Kinder Kerenskys schon bald eine bittere Niederlage nach der anderen einstecken. Nach der verlorenen Entscheidungsschlacht auf Tukayyid verpflichteten sich die Clans, ihren Kreuzzug in Richtung Terra für die nächsten zwanzig Jahre auszusetzen. **Clan Ghostbear** jedoch denkt gar nicht daran, sich von solchen Abmachungen aufhalten zu lassen und setzt den Feldzug fort. Ihr schlüpft in die Rolle eines "wahrgeborenen" (also aus Clan-DNS gezüchteten) Mechwarrior-Anwärters eben dieses Clans und müßt Euch zunächst den Titel Mechwarrior im Kampf gegen drei Mechkrieger erkämpfen.

Im Verlauf der Story legt Ihr Euch dann mit den gefürchteten Kriegerern des Hauses Kurita an, die es gewagt haben, das Genmaterial der Begründer Eures Clans zu stehlen (Unverschämtheit!). Im Gegensatz zum Originalpro-

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

gramm hält sich die Rahmenhandlung in "Ghost Bear" enger an die Vorgaben aus den Battletech-Romanen. So werdet Ihr auf verschiedenen Planeten stationiert und behaltet für die Dauer der Stationierung ein und denselben Mech. Ein Umstieg auf einen anderen Kampfrobotertyp ist nur dann möglich, wenn sich in der aktuellen Welt eine Mechfabrik befindet. Neben sechs neuen Waffensystemen (u.a. das in Mech 2 schmerzlich vermißte Anti-Raketen-MG) stehen nicht weniger als neun brandneue Mechs zu Eurer Verfügung. Die Briefingscreens wurden kosmetisch leicht aufgepeppt, und zu jedem Einsatz erwartet Euch nun auch eine kurze Filmsequenz samt gesprochener Hintergrundinfo. Der Launchbutton bringt Euch wie gewohnt ins Cockpit Eurer Kampfmaschine, wo Euch grafisch nichts Neues erwartet, abgesehen von einigen Levels, in denen dank Schneegestöber vorweihnachtliche Stimmung verbreitet wird. Bedauerlicherweise müßt Ihr auf die ultracoolen Frauenstimme aus "Mech 2" fast gänzlich verzichten, statt dessen werdet Ihr von Euren Mechwarrior-Kollegen über Funk auf dem laufenden gehalten.



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

SUPER

Name		Ghost Bear's Legacy
Genre		Simulation
Hersteller		Activision
Niveau		einstellbar
Preis		ca. 70 Mark
Spieler		1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	✓

System		DOS
Festplatte belegt		40 MByte
RAM-Ausstattung		8 MByte
Steuerung		Tastatur, Maus
Extras		MW2 CD wird benötigt

Grafik		62%
Sound		79%
Spielspaß		

87%
Bilder auf

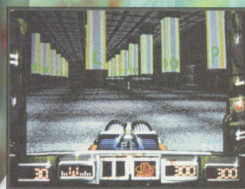
Skaphander

Der Auftrag



Retten Sie
die Welt
im Jahre
2010

3D-Action im
Virtual-Reality
Design



CD-ROM für PC

Computerviren sind in das Netz der Megacomputer eingedrungen, von denen alles abhängt: Nahrung, Klima, Energie, Verkehr. Einzige Chance: der Cyberpilot – Sie: Auf einem virtuellen Virenräumer, dem „Skaphander“, räumen Sie auf! Absolut sauberes Echtzeit-Scrolling durch hervorragende 3D-Animation in doppelt so hoher Auflösung als bei Games dieses Genres üblich, Computerviren, tückische Fallen,

Treppen, Schrägen, Durchgänge zum freien „Kosmos“. Auf 15 Levels beheben Sie Schäden, überlisten Viren und machen sie unschädlich. Auf jedem Level erwartet Sie eine neue, knifflige Aufgabe.

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

Herausgegeben von:



Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204

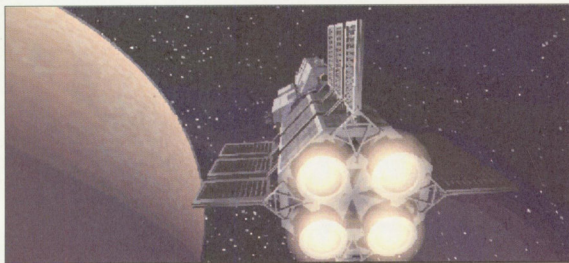
MISSION CRITICAL



Worf ungeschminkt: Michael Dorn als Allianz-Kommandeur Dayna



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



In der zweiten Hälfte des 21. Jahrhunderts entzweit ein tiefschürfender Konflikt die Menschheit. Die Weltregierung, gebildet von den Vereinten Nationen, beschließt, dem technologischen Fortschritt um des Wohles der Erde willen Einhalt zu gebieten. Einige führende Industrienationen lehnen diese Entscheidung strikt ab, erklären ihre Unabhängigkeit und bilden die "Allianz der freien Staaten". Bittere Jahrzehnte des Krieges sind die Folge. Im Jahre 2134 schickt die Allianz die beiden Raumkreuzer "USS Lexington" und "USS Jericho" in geheimer Mission zum Planeten Persephone, auf dessen Oberfläche man Reste einer außerirdischen High-Tech-Kultur vermutet. Doch durch Verrat bekommt die Gegenseite Wind von der Expedition und fängt die beiden Schiffe im Orbit von Persephone ab. Captain Dayna, der Kommandeur der "Lexington", stuft die Wichtigkeit der Mission höher als das Leben der gesamten Besatzung ein. Er täuscht eine Kapitulation vor und vernichtet die verhaßten Angreifer durch die Detonation einer Bombe im vollbesetzten Evaku-



Dieser Ex-Panzerfahrer wurde Opfer des dritten Weltkrieges

ierungsschuttle. Ihr als zurückgelassenes Crew-Mitglied sollt den Auftrag zu einem erfolgreichen Ende führen. Die "Lexington" ist durch die Attacke schwer in Mitleidenschaft gezogen worden. Die Außenhülle ist beschädigt, das Kühlsystem für den schiffseigenen Kernreaktor ausgefallen und der Kontakt zum Bordcomputer unterbrochen. Noch mehr Kopfzerbrechen bereitet die bevorstehende Ankunft weiterer Kampfschiffe der Vereinten Nationen.

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



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

GEHT SO

Name	Mission Critical	System	DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	ca. 25 MByte
Hersteller	Legend	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	hoch	Steuerung	Maus
Preis	ca. 120 Mark	Extras	keine
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Anleitung	geplant	✓	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75
Grafiken	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	G'Midi	Audio
	✓	✓	

Grafik 63%
Sound 65%
Spielspaß

71%
Bilder auf

TOLLE NEUIGKEITEN !



Upgrade-Coupon

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

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

Civilization für Windows kommt an's Netz.

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

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

CIVNET FÜR IBM-PC KOMPATIBLE
MIT CD-ROM

MICRO PROSE

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

MORTAL COIL

LESEPROBE

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

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

Spätestens seit "Back to the Future" wissen wir, daß Zeitreisen neben allerlei Gefahren auch die Möglichkeit bergen, geschichtliche Ereignisse im Nachhinein zu "korrigieren". In "Mortal Coil" sind es ausnahmsweise mal nicht die Menschen, die Raum und Zeit überwinden, um historische Manipulationen vorzunehmen. Nein, eine ganze Armada von Aliens hat sich aus dem Jahr 2269 aufgemacht, um den blauen Planeten unter ihre Krute zu bekommen. Grund hierfür sind natürlich wir selber, die in ferner Zukunft den Heimatplaneten der Außerirdischen unterjochen werden. Selbstverständlich lassen die Regierungen der Erde das nicht auf sich sitzen und beauftragen Euch als Anführer der unglaublich geheimen Antiterror-Einheit "Mortal Coil" damit, der Invasion auf den Grund zu gehen. Nach dem Motto "one crisis, one platoon" zieht Ihr also begleitet von drei Kollegen und dem Unterstützungsroboter "BB" aus, um den schleimigen Kreaturen den Garaus zu machen. Das Geschehen präsentiert sich in einer scrollenden 3D-Umgebung, wie wir sie so ähnlich schon zimal gesehen haben. Außer der traditionellen "first-person"-Perspektive steht Euch aber noch eine Außenansicht des gesamten Teams zur Verfügung, die im Praxistest jedoch eher verwirrt. Über Tastaturkur-



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



zel kommuniziert Ihr mit Euren Kameraden und befiehlt ihnen beispielsweise die gewünschte Formation. Die bedanken sich in deutscher Sprachausgabe und bleiben dann beim Ausführen Eurer Befehle mit schöner Regelmäßigkeit an Ecken und Kanten der "Urwaldungeons" hängen. Apropos deutsche Sprache: Für alle Freunde des unfreiwillig Komischen ist Mortal Coil wirklich ein Genuß, denn das komplette Installationsprogramm wurde von den Engländern offensichtlich per Übersetzungssoftware ins Deutsche übertragen: Das Ergebnis könnt Ihr in der **Leseprobe** bewundern. Bleibt noch anzumerken, daß "Mortal Coil" in zwei Versionen installiert werden kann: ab 12 und ab 16 Jahren. In der "bösen" Fassung zerplatzen die Aliens unter Beschuß zu Popcorn und die Hauptdarstellerin Candy präsentiert uns im Intro ihren nackten **Render-Hintern** – toll...



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



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

HILFE

Name **Mortal Coil**
Genre Aktion
Hersteller Vic Tokai/Virgin
Niveau einstellbar
Preis ca. 90 Mark
Spieler 1-4

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

System DOS
Festplatte belegt 20 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Netzwerkoption

Grafik **41%**
Sound **39%**
Spielepaß

19% 20%

PBA BOWLING

SCHWIERIG

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



Einschlafprobleme? Besser als jede Flasche Baldrian helfen da die mitternächtlichen Bowlingübeträgungen auf DSF. Von kurzen Kameraschwenks ins anscheinend zwangsverpflichtete Publikum (inklusive den strahlenden Gattinnen) unterbrochen, kämpfen aufopferungsvoll zwei Matadoren der Kunststharzbahn mit einem für Laien fast undurchschaubaren **Zählsystem** um Sbares und Strikes und erkleckliche Preisgeldsummen. Diesen Heroen der "Professional Bowlers Association", so heißt die Vereinigung der amerikanischen Profibowler, widmete Bethesda jetzt eine puritanisch angehauchte Simulation. Statt flüssig scrollender 3D-Rendergrafik und bom-

bastischer Soundeffekte findet der Spieler einen frei konfigurierbaren Desktop vor, auf dem er die vier verschiedenen Fensterarten beliebig verschieben, ein paar davon gar in ihrer Größe verändern kann. Bevor es aber soweit ist, müßt Ihr erst mal Euer Alter Ego in einem Extra-Bildschirm kreieren. Die Hose in blau oder doch besser in zeitlosem Dunkelgrau? Wie schwer soll meine Kugel sein, 10, 10 oder 15 Pfund? Spiele ich lieber als Links- oder Rechtshänder? Beginne ich als Anfänger oder gleich als Profi? Solche und ähnliche Fragen beschäftigen Euch vor dem eigentlichen Spielbeginn. Je nach verfügbarem Mitspielern legt Ihr eine Trainingsrunde ein, fordert jemanden heraus oder bildet mit Dutzenden von Gleichgesinnten eine imposante Liga. Die Steuerung ist selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad nach ein paar Übungssitzungen keine unüberwindbare Hürde mehr. Nach einem Mausklick auf den Steuerkranz beginnt der Powerballen zu wachsen, mit einem weiteren Klick wird er wieder gestoppt, und die Stärkeanzeige des Efferts erscheint. Ein dritter Klick und der Bowler beginnt mit dem Wurf. Ein Score vor über 200 Pins ist relativ schnell denn, vorausgesetzt, Ihr klappt die Zählweise.



Ein schöner Rücken kann auch entzücken: Der Ausstattungsbildschirm des Bowers



Der Hauptbildschirm mit Bowlingbahn, Zielmarke und Trefferaufnahme

bastischer Soundeffekte findet der Spieler einen frei konfigurierbaren Desktop vor, auf dem er die vier verschiedenen Fensterarten beliebig verschieben, ein paar davon gar in ihrer Größe verändern kann. Bevor es aber soweit ist, müßt Ihr erst mal Euer Alter Ego in einem Extra-Bildschirm kreieren. Die Hose in blau oder doch besser in zeitlosem Dunkelgrau? Wie schwer soll meine Kugel sein, 10, 10 oder 15 Pfund? Spiele ich lieber als Links- oder Rechtshänder? Beginne ich als Anfänger oder gleich als Profi? Solche und ähnliche Fragen beschäftigen Euch vor dem eigentlichen Spielbeginn. Je nach verfügbarem Mitspielern legt Ihr eine Trainingsrunde ein, fordert jemanden heraus oder bildet mit Dutzenden von Gleichgesinnten eine imposante Liga. Die Steuerung ist selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad nach ein paar Übungssitzungen keine unüberwindbare Hürde mehr. Nach einem Mausklick auf den Steuerkranz beginnt der Powerballen zu wachsen, mit einem weiteren Klick wird er wieder gestoppt, und die Stärkeanzeige des Efferts erscheint. Ein dritter Klick und der Bowler beginnt mit dem Wurf. Ein Score vor über 200 Pins ist relativ schnell denn, vorausgesetzt, Ihr klappt die Zählweise.



Bowling im Fernsehen ist obgähnt, Bowling auf dem Computer mit "PBA" immerhin nur gähnt. Von den ärmlichen Animationen abgesehen wurde die Sportart ziemlich akkurat umgesetzt, aber trotzdem oder gerade deswegen erschließt sich mir nicht so ganz der Sinn. Diejenigen, die wirklich ein Freund dieses Sports sind, finden genügend Möglichkeiten, ihr Talent auf einer echten Bowlingbahn zu demonstrieren. Der Rest wagt ein paar Frames und wendet sich dann gelangweilt einer anderen Beschäftigung zu oder versucht mindestens ein halbes Dutzend Leute vor den Monitor zu zerren, da sich dann im Kampf um hohe Pinzahlen auch für den Laien ein rudimentäres Spaßgefühl einstellt. Im Vergleich zu Team17's "Kingpin" ist "PBA Bowling" eine leichte Steigerung, dennoch hoffe ich aber inbrünstig, daß Bowlingimulationen nicht einen ähnlichen Boom erleben wie Golfspiele oder Flipper.

Name	PBA Bowling	System	Win'95
Genre	Sportspiel	Festplatte belegt	12 MB
Hersteller	Bethesda	RAM-Ausstattung	5 MB
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 60 Mark	Extras	keine
Spieler	1 bis 8		
	Deutsch	Englisch	
Spiel			Grafik
Anleitung			Sound
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			33
empfohlen			80
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
Sound	S'Blast	G'Midi	Audio

46%

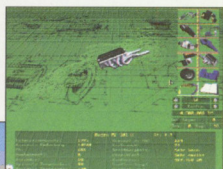
POLE POSITION



Die linke Hälfte Eures riesigen Büros

Einmal ein Team des Ecclestone'schen, Millionen Dollar schweren Formel-1-Zirkus selbst zur Spitze zu führen, das ist nicht erst seit Schumi und Frenzten der Wunsch vieler Deutscher. Ascon macht diese Träume wahr und läßt Euch wahlweise einen der 13 echten Rennställe leiten oder ein komplett eigenes Team aufbauen. Dank der FIA- bzw. Fuji TV-Lizenz sind alle Original-Fahrer, -Teams, -Ausrüsterfirmen und -Sponsoren mit von der Partie. Prachtstück von "Pole Position" sind die in Echtzeit berechneten Rennen, die mit verschiedenen Kameraperspektiven einer Fernsehübertragung kaum nachstehen. Bis es aber so weit ist, muß überhaupt erstmal ein Bolide konstruiert bzw. der bereits vorhandene Rennwagen schneller gemacht und weiterentwickelt werden. Deshalb sieht man sich bei den Zulieferfirmen um und pickt die konkurrenzfähigsten, bei Finanzschwierigkeiten die billigsten Teile heraus, um sie in der Werkstatt ins Auto einzubauen oder von der Entwicklungsabteilung optimieren zu lassen. Motoren werden im Labor auf Herz und Zylinder überprüft, der Windkanal hilft bei der Spoilereinstellung. Auf der Teststrecke stellt sich dann heraus, ob in die richtige Richtung gearbeitet wurde. Für das finanzielle Grundgerüst sorgen die großen

Werbeflächen an den Autos und der Verkauf von Merchandising-Artikeln aller Art. Überwacht werden die ganzen Aktivitäten von Abteilungsleitern, deren Fähigkeiten mitentscheidend für das Wohl und Wehe Eures Teams sind, weswegen sie besonders sorgfältig auszuwählen sind. Ist alles Material verpackt, geht es zum Ort des Rennengeschehens, wo Ihr die Wagen nochmal durchchecken und Veränderungen vornehmen könnt. Im Rennen darf mittels Änderungen der Telemetrie ins Geschehen eingegriffen werden, sogar illegale Manipulationen sind möglich. Das Besondere an "Pole Position": Alle Aktivitäten nehmen Zeit in Anspruch, weshalb es schon mal sein kann, daß Ihr einen WM-Lauf schwitzt. Wäre aber schade, denn in die Darstellung der Rennen wurde verdammt viel Arbeit gesteckt, weswegen sich die Veröffentlichung des Programms auch mehrmals verschob. "Pole Position" erscheint zunächst auf Disketten (!) und etwa Ende Februar mit zusätzlichen Videos und Audiotracks als CD-Version. *mg*



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

Teilekauf und Lagerhaltung:
Alles ist in atmosphärisches SuperVGA verpackt



GUT

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

Name **Pole Position**
Genre Wirtschaftssimulation
Hersteller Ascon
Niveau einstellbar
Preis ca. 120 Mark
Spieler 1 bis 4
..... Deutsch Englisch

Spiel ☒ **✓**
Anleitung ☒ **✓**
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 33
empfohlen 66
Grafik VGA MidRes SVGA
Sound S'Blast GMidi Audio
..... ☒ **✓** ☒ **✓**

System DOS
Festplatte belegt 20 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

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

75%
Bilder auf



WARCRAFT

TIDES OF II DARKNESS

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

Frank Heukemes, PowerPlay

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

Petra Maueröder, PC Games



„Spiel des Monats 2/96“



Die Schlacht um Azeroth

Zu Land, Wasser und in

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



geht weiter.
der Luft!

Demnächst
von
BLIZZARD:

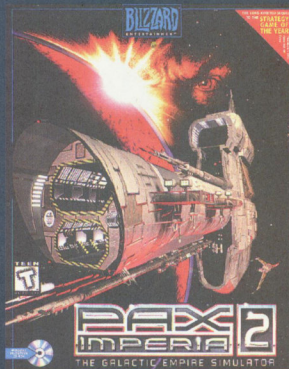
PAX 2
IMPERIAL 2

THE GALACTIC EMPIRE SIMULATOR

Die bahnbrechende
Strategie-Simulation!

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

Super-Grafik in 3D!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

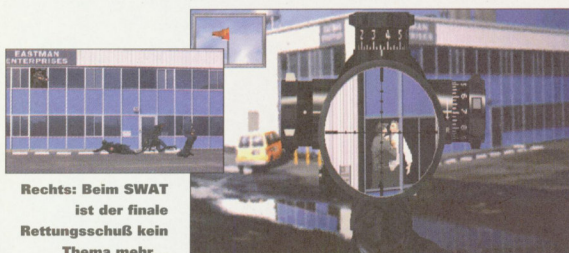
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

POLICE QUEST SWAT



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



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

Daß Daryl Gates, bevor er sich dem Programmieren von Adventures zuwandte, eine große Nummer beim L.A.P.D. war, dürfte für die wenigsten eine Neuigkeit sein. Was vielleicht nicht jeder weiß: Er gründete Mitte der Sechziger die ersten SWAT-Teams und legte somit den Grundstein für diese Polizei-Eliteeinheit. Kommt es z.B. zu einer Geiselnahme, werden die Jungs in den schicken blauen Kampfanzügen gerufen, um die Krisensituation zu entschärfen. Im Spiel schlüpft Ihr in die Haut eines Police-Officers, der gerade zu SWAT versetzt wurde. Am Anfang Eurer Karriere werdet Ihr von Sergeant Rooker in die Geheimnisse der Einheit eingeweiht. Diese Predigt wird, wie sämtliche Dialoge und Ereignisse im Spiel, als Filmsequenz präsentiert, wobei die Schauspieler im Bluescreen-Verfahren gefilmt und dann auf fotografierte Locations "gepuppt" wurden. Bevor Ihr jedoch zu Eurem ersten Einsatz gerufen werdet, müßt Ihr ein Lang- und Kurzwaffentraining auf dem Schießstand über Euch ergehen lassen. Vom Colt Gouvernment .45 bis zur **Heckler&Koch MP5** benutzt Ihr so ziemlich alles, was Waffenfreaks



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

ihren Liebsten unter den Christbaum legen. Steht Ihr auf Feuergefechte über längere Distanzen, könnt Ihr Euch auch zum Scharfschütze ausbilden lassen. Dieser Teil des Spiels ist dermaßen realistisch geraten, daß Sierra darum bittet, die Informationen zum Thema Sharpshooting tunlichst nicht in der Realität einzusetzen. Standardmäßig gehört Ihr zum "Assaulter"-Team, dringt also in Gebäude ein und setzt Euch direkt mit den Verdächtigen auseinander. Mittels eines adventuremäßigen Multifunktionskursors teilt Ihr dem Programm Eure Wünsche mit. Bewegt Ihr ihn z.B. an den Bilderand, verwandelt er sich in einen Richtungspeil. Um vor einer Mission zur nächsten zu kommen, reicht es nicht aus, das Szenario "irgendwie" zu Ende zu bringen, sondern Ihr müßt einen genau festgelegten Lösungsweg beschreiten. Weicht Ihr von diesem Weg ab, setzt es entweder einen Anschlag von oben, oder Ihr tretet direkt Eurem Schöpfer gegenüber, eine eingebaute Lebensversicherung à la "Indy 4" bietet Swat leider nicht.



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

Name	Police Quest SWAT
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		60
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	✓

System	DOS, Win95
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

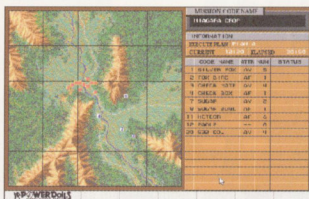
Grafik	73%
Sound	77%
Spielspaß	

70%
Bilder auf

POWER DOLLS

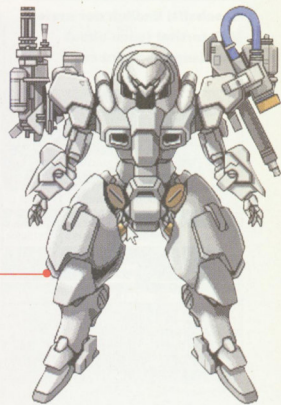
Irgendwann im nächsten Jahrtausend ist die Bevölkerung der Erde dermaßen angewachsen, daß einige Millionen, Kriminelle natürlich zuerst, in Raumschiffe gesetzt werden, um neue Kolonien irgendwo im Nirgendwo zu gründen. Nur ein Raumer kam durch, und die neue Kolonie floriert. Jahre vergehen, bis sich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

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



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

Megatech und Mädchen: Power Dolls ist das erste Strategiespiel der japano-philinen Erotik-fanatiker aus Amerika.



Grafisch müde, könnte das Spiel Fans des Genres trotzdem gefallen



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

GEHT SO

Name **Power Dolls**
Genre Strategie
Hersteller Megatech
Niveau schwer
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

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

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

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

Spielpaß
50%
Bilder auf



RAN TRAINER 2



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



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

Bereits 1994 ließ Greenwood den "ran Trainer" auf dem Computerspielfeld auflaufen, erntete aber größtenteils nur Platzverweise. Jetzt unternimmt man in Bochum einen zweiten Anlauf, erneut unterstützt von SAT 1 und Helmut Schulte, seines Zeichens Ex-Bundesligatrainer, der bei der taktischen Feinarbeit mithilft. Fußballfreunde, die es kaum erwarten können, mal wieder ihren Lieblingsverein aus der ersten oder zweiten Bundesliga zu betreuen, werden zuerst mal ein langes Gesicht ziehen, denn das Konzept des Managers weicht in diesem Punkt von den meisten der Konkurrenten ab. Nicht Ihr könnt Euch einen Klub aussuchen, sondern interessierte Vereine treten an Euch heran und machen ein entsprechendes Angebot, in dem die

Vertragsdauer, die sportlichen Erwartungen und die finanzielle Situation des Vereins aufgeführt sind. Langfristiges Ziel ist es, sich hochzuarbeiten und so einen Posten bei den absoluten Spitzenclubs zu ergattern. Ist eine passende Mannschaft gefunden, befindet Ihr Euch auch schon mitten in der Saisonvorbereitung. Nun ist es an der Zeit, die einzelnen Spieler etwas näher kennenzulernen, einen passenden wöchentlichen Trainingsplan aufzustellen, den eigenen Nach-

wuchs unter die Lupe zu nehmen und das eine oder andere Freundschaftsspiel zu absolvieren. Steht ein Match an, gilt es im etwas spartani-



Die wenig aufregenden Torszenen laufen oft ermüdend lang

schen **Aufstellungs- und Taktikbildschirm** sich optimal auf den Gegner einzustellen. Feinheiten wie die Unterscheidung zwischen Rechts und Linksfüßler oder die individuellen Platzierung der Kicker auf dem Spielfeld wurden größtenteils weggelassen. Ihr könnt gerne Stars in Sonderbewachung nehmen, die gewünschte Einsatzbereitschaft einstellen und groß Formation und taktische Marschrichtung beibringen. Das Spielgeschehen selbst wird wie eine reale ran-Sendung aufgezogen. SAT-1-Starreporter Johannes B. Kerner quasselt im Studio auf seine bekannt locker-flapsige Art, führt paar Interviews und kommentiert in Personalunion auch gleich noch die unendlich vielen, ständig neu berechneten Spielszenen. Überhaupt wurde auf das Drumherum fast mehr Wert gelegt als auf das eigentliche Trainerleben, denn neben Herrn Kerner darf auch noch der bereits erwähnte Helmut Schulte ran, der in ca. 30 Videoclips die verbreitetsten Trainingsmethoden und Übungen präsentiert.



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

GEHT SO

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

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	25	
empfohlen	66	66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	G'Midi Audio
	✓	✓

System	DOS
Festplatte belegt	28-35 MB
RAM-Ausstattung	4 MB
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	54%
Sound	57%
Spielspaß	

54%

EIGENTLICH SOLLTE ES TOP SECRET BLEIBEN

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

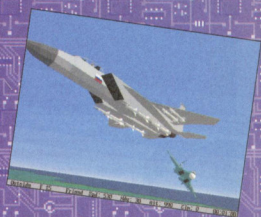
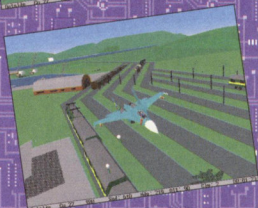
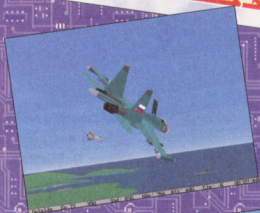
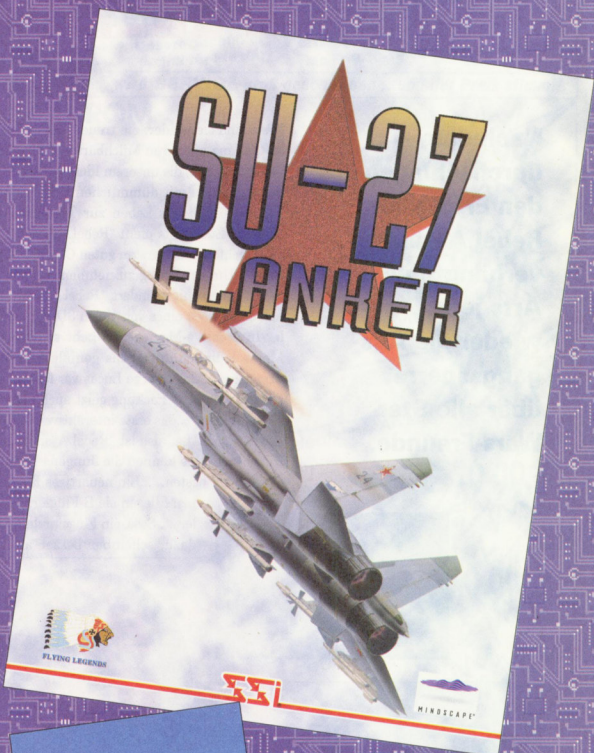
Mit dem mächtigen Missionseditor kann der Spieler völlig frei eigene Missionen gestalten. Komplett mit Briefing, Computerausdruck und einem ausführlichen De-Briefing. Bestimmen Sie die atmosphärischen Bedingungen und machen Sie sich für den Start bereit. Realistische digitale Soundeffekte für Motoren,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

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

Remberaubende Leistungsmerkmale:

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

Erhältlich für PC CD-ROM Windows



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

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



REBEL ASSAULT 2

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

Da sind sie wieder, die treuen Gefährten der Allianz mit ihren Milchbärten und schrottreifen X-Wings, die unserem Idol Darth, der sich sowieso schon mit dümmlichen Untergebenen abgeben muß, das Leben zur Tortenschlacht machen! LucasArts pfeift "Rebel Assault 2" an, den Nachfolger des ersten guten CD-ROM-Spektakels. Um es vorweg zu nehmen: Es hat sich (leider) nur wenig geändert. "Rebel Assault 2" ist heute nur noch eines von vielen 3D-Render-Baller-Interactive-Movies und hebt sich von der Masse lediglich durch das geniale Star-Wars-Szenario ab, das George Lucas vor fast 20 Jahren erdachte. Die Packung geizt auch nicht mit Humorismen: "...das erste interaktive Star Wars Adventure." Aha, also ist "Rebel Assault 2" ein Adventure. Das können die Jungens bei Lucas sowieso am besten. "...Ein neuartiges Fluglebnis: Fliegen sie B-Flüger, X-Flüger...". Soso, ein Flugsimulator noch dazu, scheinbar besser als "TIE



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



GUT

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



Fighter". Das kann ja heiter werden! Doch die Ermüchterung folgt auf dem Fuße, und die Göttin der Packungstexte darf wieder den lehrreichen Satz vortragen: "Traue niemals der Rückseite einer Computerspielpackung!". In "Rebel Assault 2" wird zwar geflogen, das jedoch ohne Fluggefühl, und es ist auch interaktiv, aber nicht ist es keinesfalls und innovativ beileibe nicht. Ihr schlagt Euch wieder als Rookie One, diesmal schauspielerisch von Jamison Jones dargestellt an der Seite der ziemlich unattraktiven Ru Murleen durch 16 Missionen, um das Rätsel der neuen TIEs zu ergründen. Diese TIEs können sich nämlich unsichtbar machen, und das kann ja wohl nicht sein. So ballert Ihr Euch wieder durch altbekannte **TIE-Angriffe**, durchflattert Asteroidenfelder und erobert feindliche Basen und Schiffe mit feuernder Maus. Erstmals dürft Ihr auch den Falken durch einen Tunnel steuern, mit einem TIE einen Canyon entlangheizen und mit einem Speeder-Bike die Wälder von Endor erkunden. Zwar ist ein SVGA-Mode integriert, doch da "Rebel Assault 2" fast ganz aus Film besteht, läuft es Spiel weitgehend mit 320x200-Videos, deren Pixel interpoliert werden. Nach jeder Mission gibt's ein Paßwort und für Faule einen Schwierigkeits-Editor, in dem Ihr Rookie One unverwundbar machen könnt.

Name	Rebel Assault 2	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	1 MByte
Hersteller	LucasArts	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark	Joystick	keine
Spieler	1	Extras	keine
Deutsch Englisch			
Spiel	geplant	Grafik	74%
Anleitung	✓	Sound	75%
Prozessor	386 486 Pentium	Spielspaß	
minimal	50		
empfohlen	100		
Grafik	VGA MidRes SVGA		
Sound	S'Blast GMid Audio		
	✓		

73%
Bilder auf

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel
Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Fußgängerzone Herrmannstraße 49/
Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63
Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

61169 Friedberg · Unsere Techniker sind für Sie da!

Software-Versand Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

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

CD-ROM CD-ROM CD-ROM

7th Guest	DA	24,99	Lost Eden	DV	74,99
11th Hour	DV	89,99	Mad TV 2	DV	74,99
3D Lommage	DA	87,99	Medieval 2: The	DV	79,99
3D Pinball	DA	64,99	lation enthält	DV	59,99
Albion	DV	74,99	o Anatos		
Allen Odyssey	DA	69,99	o Battle Isle 2		
Alens	DA	69,99	o Das Schw. Auge 2		
Alone 1: Dark Tiel 1+2+3	DV	59,99	Magic Carpet 2	DV	79,99
Avril of Dawn	DV	367,99	Mechwarrior 2	DV	74,99
Apocalypse Longbow	DV	74,99	Mechwarrior 2 Data	DV	74,99
Ascendancy	DV	74,99	Metal Lords	DV	74,99
Batman Forever	DV	x84,99	Mission Critical	DA	74,99
Battle Beast	DV	69,99	Monopoly	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	77,99	Mortal Coil	DV	59,99
Battle Team Classic	DV	24,99	Myst v.100 deutsch	DV	64,99
Beneath a Steel Sky	DV	24,99	NASCAR Racing	DA	79,99
Bermuda Syndrome	DV	69,99	Nascar Truck Pack	DA	39,99
Bling	DV	59,99	NBA Jam Tournament	DA	84,99
Blitzflut	DV	54,99	NBA Live 96	DA	79,99
Braindead 13	DV	64,99	Need for Speed	DV	79,99
Busted in Time	DV	74,99	NHL Hockey 94	DA	29,99
Burning Steel 4	DV	69,99	NHL Hockey 96	DV	79,99
Casus 2	DV	74,99	Panzergeneral 2	DA	69,99
Caribbean Desaster	DV	84,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Carrier Strike Force	DV	74,99	Phantasmagoria	DA	84,99
Championship Manager 2	DV	x89,99	Pinball Illusions	DA	59,99
Chevy ESC von FS	DV	67,99	Pitfall	DV	74,99
Civilization	DV	34,99			
Command & Conquer	DV	89,99			
Command Aces o. Deep	DV	74,99			
Crossader No Rem.	DV	79,99			
Cyberia 2	DV	87,99			
CyberSpeed	DV	69,99			
Darker	DA	74,99			
Das schwarze Auge 1	DV	39,99			
Das schwarze Auge 2	DV	69,99			
Das schwarze Auge 3	DV	24,99			
Dawn Patrol	DV	29,99			
Day of Tentacle	DV	24,99			
Der Druidenzirkel	DV	64,99			
Der Patzruer	DV	39,99			
Der Planer 2	DV	74,99			
Der Talsmann	DV	69,99			
Deviation Derby	DA	87,99			
Die Siedler 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	DV	34,99			
Die Siedler 2	DV	x77,99			
Dime City	DV	29,99			
Dune 2	DV	29,99			
Dungeon Keeper	DV	x84,99			
Dungeonmaster 2	DV	84,99			
Earthworm Jim	DV	64,99			
Earthworm Jim	DA	69,99			
Entomorph P.A.D.	DA	69,99			
Fade to Black	DA	64,99			
Fatal Racing	DV	79,99			
FIFA Soccer 96	DA	67,99			
Flight II: Mission Queen	DV	79,99			
Flugsimulator 5.1	DV	109,99			
Form One Gr.Prix 1	DA	34,99			
Form One Gr.Prix 2	DV	x99,99			
Frankenstein T.E.o.L.M.	DV	89,99			
FX - Fighter	DA	74,99			
Gaber Night 2	DV	79,99			
Gene Wars	DV	79,99			
Grand Prix Manager	DV	84,99			
Heart of Darkness	DV	x87,99			
Heroes of Might & Magic	DV	74,99			
History Lane 14-18	DV	29,99			
Hugo 3	DV	64,99			
In the 18th Degree	DV	74,99			
Indy Car Racing	DV	24,99			
Indy Car Racing 2	DV	74,99			
Jagged Alliance	DV	89,99			
Kings Quest	DV	79,99			
Lands of Lore 1	DV	34,99			

Warcraft 2
deutsche Version
74,99

Wing Commander 4
deutsche Version
89,99

Police Quest SWAT
deutsche Anleitung
69,99

Torin's - Passage
deutsche Version
79,99

Panzer - General 2
deutsche Anleitung
69,99

Steel - Panther
deutsche Version
69,99

Der Druidenzirkel
deutsche Version
64,99

Sony Play Station
585,-

Im Sortiment : Verkauf - Videos ab 29,99

ZUBEHÖR
Logit.Wingm.extrem 89,99
Gravis Analog Pro 56,99
Gravis Game Pad 39,99
Gravis Eliminator Card 39,99
Gravis Firebird 119,99
Gravis Photon 179,99
Suncom Joyst.F15 Hawk 145,99
Suncom Joyst.F15 Raptor 299,99
Suncom Joyst.F15 Talon 239,99
Thrustmaster Produkte :
Joystick Flight 2 149,99
Joystick Flight Pro 239,99
Joystick F 16 269,99
Mark II Wappon Contr. Sys 199,99
Lenkrad 2 12 Incl. Gas und
Bremspedale/Neu Qualität 239,99
Paddles für Flugsimul. 219,99

Probleme ? ?
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen Sie sich im Reg. Net steben!
Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen
Call@PlayHOTLINE anrufen und nach
"Frank Klein" fragen. Probieren Sie es
noch einfach mal aus!
Hotline 0281-9529813
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

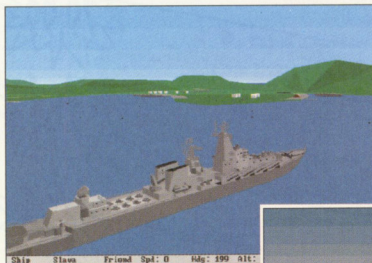
Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:

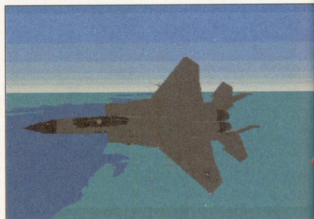
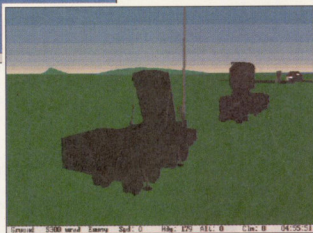
Ab DM 250,- Portofrei! Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

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

SU-27 FLANKER



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



Das Ende des kalten Krieges brachte auch die militärischen Streitkräfte der ehemaligen Supermächte in engeren Kontakt. Amerikanische Ingenieure und Kampfflieger bekamen endlich einmal die Gelegenheit, ihre Ex-Gegner und deren technisches Gerät genauer unter die Lupe zu nehmen. Nicht ganz zur allgemeinen Überraschung stellte sich heraus, daß die sowjetischen Jets ihren amerikanischen Counterparts gar nicht soo weit hinterherhinkten. Die SU-27 Flanker von Sukhoi z.B., die bis dato immer ein wenig im Schatten der Mig 29 stand, entpuppte sich als zuverlässiger und würdiger Gegner der amerikanischen Jets. Wohl nicht ohne patriotische Motivation setzte sich ein russisches Programmiererteam zusammen, um der Welt zu beweisen, daß weder die Flugzeugbauer noch die Spieleentwickler der UdSSR-Nachfolgerstaaten sich hinter ihren amerikanischen Kollegen zu verstecken brauchen. SSI kaufte das Ding und gibt somit der

breiten Öffentlichkeit die Möglichkeit, außer der Mig 29 nun auch den **Flanker** probezufliegen. Die Präsentation bewegt sich hierbei vorsichtig ausgedrückt auf konservativem Niveau. Vor dem Start sucht Ihr eine Mission aus, die sich in einer schmucklosen Windows-95-Dialogbox präsentiert. Im Cockpit erwartet den multikulturellen Piloten eine 3D-Polygonen-Welt ohne überflüssigen Schnickschnack wie Texturen, Shading oder Details. Flanker läuft im 256-Farben-Modus, die Programmierer scheinen aber eine Schwäche für Neon-Türkis zu haben, denn die brüllende Farbe springt Euch überall im Spiel an. Neben Air-to-Air-Missionen erwarten Euch Boden- und Schiff-sangriffe, wobei sämtliche HUD- und Cockpit-Anzeigen in russischer Schrift gehalten sind, eine beigelegte Tabelle hilft beim Entziffern, eine Taste zum Umschalten zwischen Original- und westlicher Beschriftung wäre sicherlich sinnvoller gewesen. *sg*



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

Name	SU-27 Flanker
Genre	Simulation
Hersteller	SSI
Niveau	... einstellbar
Preis	... ca. 90 Mark
Spieler	... 1 bis 2
	Deutsch Englisch
Anleitung	✓
Prozessor	386 486 Pentium
minimal	66
empfohlen	60
Grafik	VGA MidRes SVGA
Sound	S'Blast G'Midi Audio
	✓

System	Win'95
Festplatte belegt	... 8 MByte
RAM-Ausstattung	... 8 MByte
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	... Flightsticks
	Netzwerkoption

Grafik 28%
Sound 18%
Spielpaß
Solo Multi
39% 40%
Bilder auf

POWER PLAY

480.000 LESER pro Ausgabe der POWER PLAY

AWA '95

POWER PLAY-Leser
investieren:

DM 400,- hat der Leser von
POWER PLAY durchschnittlich
pro Monat zur freien
Verfügung!

Quelle AWA '95

Rufen Sie uns an:
Telefon (0 89)

46 13-3 05
Carolyn Gluth
PLZ 1-5

46 13-3 13
Natalie Regnault
PLZ 6-0, A, CH

46 13-3 33
Peter Kusterer
ANZEIGENLEITUNG

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

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel
für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.
In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt

0190-190 816

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

52064 Aachen Hauptstraße 92 • 0241-402608	50939 Köln neu Gürtelweg 149 • 0221-446499
96047 Bamberg Fischstraße 5 • 0951-200697	23564 Lübeck Wakenitzstr. 7 • 0451-794345
10551 Berlin Oldenburger Str. 44 • 030-3962821	39112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 • 0391-42662
12207 Berlin Ostfelder Str. 13 • 030-7128599	68159 Mannheim Judenbühlstr. 3 • 0621-101203
33615 Bielefeld neu Sappelerstr. 42 • 0521-175872	40667 Meerbusch neu Dorfstraße 2a • 02132-011134
38118 Braunschweig Holwedestraße 10 • 0531-508231	66538 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 • 06821-26797
40477 Düsseldorf Geyersmühlstr. 1 • 0211-4910187	41460 Reuss Hartmannstr. 20 • 02131-278967
76448 Durrersheim Hauptstraße 2a • 0745-7373	90443 Nürnberg neu Wiesenerstr. 42 • Telefon-Nr. folgt
91054 Erlangen Luitpoldstr. 15 • 09131-26658	37520 Osterode Marie 14 • 18 • 05522-73011
45329 Essen Altenesser Str. 44b • 0201-343937	75177 Pforzheim Schwarzwaldstr. 12-14 • 07231-560655
37085 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 • 0551-44563	24306 Plön Lübkestr. 10 • 04522-3412
68542 Hockenheim neu Kirchbaumstr. 19 • 06203-44686	66578 Schiffweiler Kreiselstr. 18 • 06821-632163
25525 Heideberg Gampolus Str. 25 • 04542-4817	29325 Idar-Oberhausen Hutmacher Str. 11 • 0561-79371
34131 Kassel Lange Str. 61 • 0561-39463	38300 Wolfenbüttel Heinrichstr. Weg 23 • 05331-61820
24116 Kiel Stromstr. 18 • 0431-970046	38440 Wolfsburg Laagbergstr. 63 • 05361-37474
50-874 Köln Palm Str. 45-47 • 0221-2579741	

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Almfield Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 04 • Fax 02 11-64 11 123

TERMINATOR: FUTURE SHOCK



Den Verräter Bishop ereilt sein gerechtes Schicksal



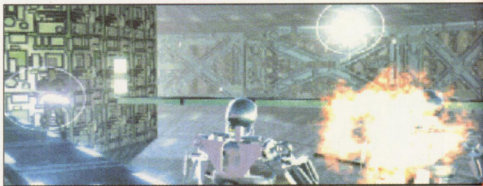
Los Angeles im Jahre 2015. Seit 20 Jahren befindet sich die Menschheit im Kriegszustand mit dem von den USA installierten Verteidigungscomputer SkyNet. Er hatte einst kurz nach seiner Inbetriebnahme festgestellt, daß der Mensch selbst die größte Bedrohung für die Erde darstellt. Folglich löste er einen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

Ein einsamer Kämpfer ist dazu auserkoren, dem Spuk ein Ende zu bereiten und SkyNet letztendlich den Todesstoß zu versetzen. Zunächst einmal muß er sich allerdings aus seiner persönlichen Misere als Gefangener im Internierungscamp befreien. Mit der Anfangsbewaffnung,

einer Eisenstange, stehen seine und damit Euer Chancen gegen die mit beachtlichen Nehmerqualitäten gesegneten Bewacher aus Stahl und Silikon ziemlich schlecht. Da trifft es sich gut, daß das Areal geradezu vor auf dem Boden liegenden Maschinenpistolen samt zugehöriger Munition, Molotow-Cocktails und Energieboni in Form von Kevlarwesten und Sanitätskoffern strotzt. Nach und nach gesellt sich noch eine ganze Reihe anderer Waffen wie Granatwerfer, Schrotgewehr oder Plasmakanone hinzu, so daß Euer Held schließlich für jedes aufmüpfige Häufchen Blech das passende Präsent bereithält. Ist es Euer Auftrag, eine bestimmte Einrichtung zu sabotieren, gibt Euch Sprengmeister Dr. Hanover zusätzlich besonders effektive Zeitbomben mit auf den Weg, die Ihr dann nur noch an passender Stelle plazieren müßt.

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

Rechts: Im Computerkern kommt es zum Showdown



Rechts: Ein hausgroßer "Goliath"



GUT

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



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



sionale **Automap** zeigt die unmittelbare Umgebung des Spielers. Gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung: Sie richtet sich nach der Fortbewegungsart, die Euch für jeden Level im Briefing vorgegeben wird. Als Fußgänger bestimmt die Maus bzw. der Joystick die Laufrichtung und Kopfeigung, während die Tastatur dazu dient, den Protagonisten vor- und zurück bzw. zur Seite gehen zu lassen. Ähnlich verhält es sich mit den Fluglevels. Seid Ihr hingegen mit dem Jeep unterwegs, bedient sich das Programm einer stark vereinfachten "Mechwarrior 2"-Steuerung,

um den Wagen und die auf der Ladefläche montierte Laserkanone unabhängig voneinander lenken zu können. Bethesas Geheimwaffe gegen die Technik von id Software und LucasArts hört auf den Namen "Xengine" und ermöglicht ein "echt" dreidimensionales Leveldesign mit umgestürzten Wolkenkratzern, verwinkelten Tunnelsystemen und zerklüfteten Bergregionen. Die text Polygonegegner lassen zwar oft die Detailfülle eines gezeichneten Roboters vermissen, bewegen sich aber umso geschmeidiger durch die mit Lichteffekten verfeinerte Steinwüste. **us**

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



John Connor macht Euch höchstpersönlich den Ernst der Lage klar



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

Name **Terminator Future Shock**
Genre Action
Hersteller Bethesda
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

Deutsch Englisch
Spiel ✓
Anleitung ✓
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 66
empfohlen 90
Grafik VGA MidRes SVGA
Sound S/Blast G/Midi Audio
..... ✓

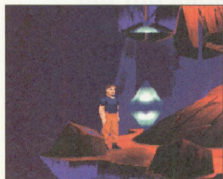
System DOS
Festplatte belegt 17 - 38 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras keine

Grafik **76%**
Sound **61%**
Spielepaß

83%
Bilder auf



THE DIG



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



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

Mit dem Erscheinen von "The Dig" endet ein über vier Jahre währendes Entwickler-Alptraum.

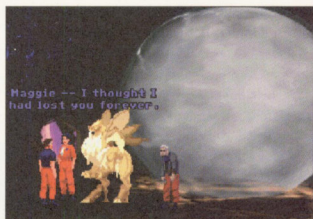
Ursprünglich vom guten Steven Spielberg als Film projiziert, wurde die recht altbackene Story von gütigen und fortschrittlichen Aliens

alsbald den Adventure-Spezialisten von Lucasarts in die Hände gelegt. Im Verlauf der Entwicklung von "The Dig" hat Lucasarts an dem Spiel mehrere Projektleiter verschlissen und eine zeitlang sah es so aus, als ob die Space-Buddelie gänzlich verschütt gegangen wäre. Glücklicherweise wollten sich die Kalifornier dann doch nicht das Weihnachtsgeschäft '95 durch die Lappen gehen lassen und brachten "The Dig" noch vor der Jahreswende auf den deutschen Markt. Zur Story: Irgendwann in naher Zukunft entdecken mehrere Observatorien auf der Erde einen Asteroiden im Weltraum, der sich unserem Heimatplaneten nähert. Nach einigen Berechnungen wird klar, daß sich der



Friede, Freude, Eierkuchen: Das zuckersüße Happy-End

Himmelskörper, der inzwischen auf den Namen "Attila" getauft wurde, auf direktem Kollisionskurs befindet. Flugs denkt sich die NASA einen schlaun Plan aus, wie Terra zu retten sei: Ein Space Shuttle soll sich dem Störenfried nähern, zwei nukleare Sprengsätze an vorberechneten Stellen auf der Oberfläche anbringen und zünden. Hierdurch, so hofft man, werde Attila in einen stabilen Orbit geraten und als zweiter Mond fortan die Erde umkreisen. Das Sprengteam wird mit illustren Persönlichkeiten besetzt: Boston Low, dessen Rolle natürlich Ihr spielt, ist der renommierteste Shuttlepilot, den die NASA zu bieten hat. Maggie Robbins ist eine weltberühmte Reporterin mit einer unglaublichen Begabung für Sprachen. Dr. Brink schließlich ist eine Kapazität auf den Gebieten Geologie und Archäologie. Nach der obligatorischen Pressekonferenz im NASA-Zentrum setzen sich unsere drei Helden ins Shuttle und in Bewegung, um Attila wie vorgesehen in den Orbit zu kicken. Bei der Untersuchung des Inneren des Felsbrockens



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



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

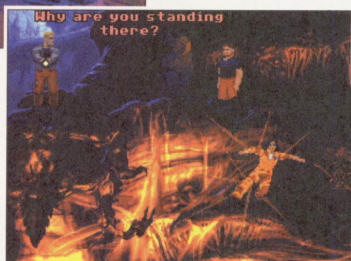
SUPER



Dem fiesen
Wassermönch
müßt Ihr einen
explosiven
Appetit-
happen
unterjubeln
(links)



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



findet Ihr Hinweise auf außerirdisches Leben in Form eines primitiven Puzzles. Kaum, daß Ihr es löst, setzt sich Attila mit Überlichtgeschwindigkeit in Bewegung und Euch auf einem weit entfernten Planeten ab. Hier seht Ihr Euch nun mit der Aufgabe konfrontiert, Euer Team am Leben zu erhalten, den Planeten zu erforschen und natürlich einen Weg zurück nach Hause zu finden. Für "The Dig" wurde das Lucas'sche Interface noch weiter vereinfacht: Der Multifunktionscursor aus "Sam & Max" mußte einem einfachen Kreuz weichen. Klickt Ihr mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand oder eine Person, führt Low automatisch die passende Handlung aus. Im **Gesprächsmenü** wurden die Themen und Sätze auf Symbole reduziert, die dunkel unterlegt werden, sobald Ihr keine neuen Fragen zu dem entsprechenden Topic mehr auf der Pflanze habt. Zusätzlich zu dem wunderschön gezeichneten Intro inklusive filmreifer orchestraler Musik erfreuen während des Spiels immer mal wieder kleine Zwischensequenzen das Auge des Betrachters. Ansonsten jedoch sieht man "The Dig" die vierjährige Entwicklung keineswegs an: Die Hintergründe sind zwar allesamt gut gestaltet, setzen sich jedoch zu großen Teilen aus immer denselben Farben (Gold, Violett, Braun) zusammen. Die Gestaltung der Charaktere ist gegenüber "Full Throttle" nur als Rückschritt zu werten, dank Fullscreen fal-

len die Sprites nämlich entsprechend größer als bei "Indy" oder "Monkey Island" aus und wirken noch pixeliger und detailärmer als sie ohnehin schon sind. Ansonsten bietet das Spiel den von Lucasarts etablierten Komfortstandard. So überlebt Commander Low selbst die dämlichsten Aktionen unsererseits, und das Stimmencasting der englischen Version für die allgegenwärtige Sprachausgabe ist exzellent.

sg

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



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

SUPER

Name	The Dig		
Genre	Adventure		
Hersteller	Lucasarts		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spielanleitung	geplant ✓	✓
Prozessor	386 486	Pentium
minimal	33	33
empfohlen	66	✓
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	G'Midi Audio
	✓	✓

System	DOS, Win'95
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	63%
Sound	84%
Spielspaß	

85%
Bilder auf

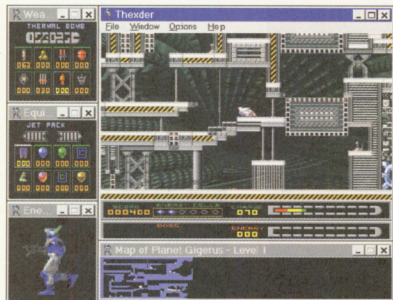




THEXDER



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



HiTech-Welt: Eine der schöneren Gegenden

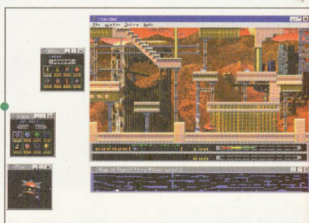


Jump'n'Runs unter Windows 95 haben es schwer – zeitgleich mit Microsofts "neuem" Betriebssystem brachte Activision Anfang September den Nachfolger zum Atari-Klassiker "Pitfall" heraus und setzte mit dem exzellenten "The Mayan Adventure" neue Maßstäbe. Knapp drei Monate später haben wir es nun ebenfalls mit einem Oldie-Remake zu tun: Das Original-"TheXder" erschien '89, kam aber nie auch nur annähernd an den Kultstatus von Pitfall heran. Trotzdem war man bei Sierra der Meinung, dass liebe sich ein guter Nachfolger basteln. Im Intro bekommt Ihr von einem namenlosen SciFi-Vorgesetzten den Auftrag, Ober-Bösewicht PrimusTech zu erledigen: Dazu besucht Ihr zehn verschiedene Welten und kämpft Euch durch jeweils fünf Level, bis Ihr endlich Primus gegenübersteht. Gegen die zahlreichen Maschinen, die unterwegs an den Blechkragen Eures Kampfroboters wollen, steht Euch glücklicher-

weise ausreichend Kriegswerkzeug zur Verfügung: Habt Ihr anfangs nur einen Laser, kommt später von Granaten über Raketen bis zu deponierbaren Bomben alles mögliche dazu.

Das einzige Besondere an "TheXder": Ihr seid ein **Gestaltwandler**. Je nach Bedarf morpht Ihr zwischen Eurem Normalzustand – einem humanoiden Roboter – und der

Flugzeug- bzw. Mini-Form hin und her. Wenn der Gang zu eng wird und Ihr nicht weiterkommt, genügt ein Knopfdruck, und schon seid Ihr klein genug, um auch durch schmale Passagen noch gemütlich zu passen.



Die Fenster sind frei platzierbar, Ihr könnt auch im Vollbild spielen

Als Windows-95-Only-Programm nutzt "TheXder" die Vorteile des **Fensterlins** gadenlos aus: Der Spielbildschirm ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Im größten seht Ihr Euren Kampfroboter von der Seite, in mehreren kleineren habt Ihr Zugriff auf die Waffensysteme oder auf diverse Gegenstände, die Ihr unterwegs findet und taktisch geschickt einsetzen müßt. Wenn's mal nicht weitergeht, kann Euch ein beherzter Doppelklick auf Super-Springstiefel weiterhelfen. Euren Fortschritt in den 50 Welten seht Ihr auf automatisch mitgezeichneten Übersichtsarten. Technisch überzeugt das Programm nicht: Wenn Ihr in der höchsten Auflösung im Vollbild-Modus spielt, werdet Ihr auch auf einem Pentium 133 noch ein leichtes Ruckeln beim Scrolling bemerken. Dazu kommt noch, daß die Ladezeiten für ein Spiel dieser Art außerordentlich groß-

sig sind – bei langsameren Rechnern kann beim Programmaufruf locker die ein oder andere Minute verstreichen.

Immerhin hat Sierra uns einen Multiplayer-Modus spendiert: Wer will, kann auch per Modem oder LAN gegen menschliche Gegner antreten.



Wer auf **ähnliche** optische und spielerische Leckerbissen hofft wie bei "Pitfall", wird derb enttäuscht: Statt abwechslungsreicher Animationen bietet "TheXder" in 50 Leveln gerade mal 10 eher altbackene Grafik-Sets. Die Musik ist ohne GenMidl unerträglich, mit Midl nur wenig besser; kein Wunder, daß sie per Default ausgeschaltet wurde. Auch spielerisch tut sich nicht allzuviel: Zwar hat der Leveldesigner seinen Job ordentlich gemacht und fordert neben Action auch zu taktischen Überlegungen heraus, aber wirklich Neues oder Aufregendes passiert nicht. Der morphende Roboter sorgt für Abwechslung, ist aber Augenwischerei: Klar, daß ich mich in ein kleines Raupenfahrzeug verwandeln muß, wenn die Normalform nicht fähig ist, sich an einer engen Stelle zu bücken. TheXder ist kein wirklich schlechtes Spiel, aber so überflüssig wie eine Tube Marmelade.

GEHT SO

Name	TheXder
Genre	Action
Hersteller	Sierra
Niveau	Einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	✓
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386 486 Pentium	
minimal	66	
empfohlen	100	
Grafik	VGA MidRes SVGA	
Sound	S'Blast G'Midi Audio	
	✓	✓

System	Win'95
Festplatte belegt	1,5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik	38%
Sound	38%
Spielspaß	

45%

VIRTUAL KARTS™



Ich geb' Gas, ich will Spaß!

VIRTUAL KARTS ist eine Go-Kart-Simulation, die Realitätsnähe und puren Fahrspaß in sich vereint! Detaillierte SVGA-Graphik, Virtual Cockpit, Karttuning, 10 verschiedene Rennstrecken, Network-Play - alles, was Sie von einer echten Rennsimulation erwarten, finden Sie in VIRTUAL KARTS!

MICRO PROSE



Spectrum Holobyte - MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>



THIS MEANS WAR!



Das Verhängnis nimmt seinen Lauf...

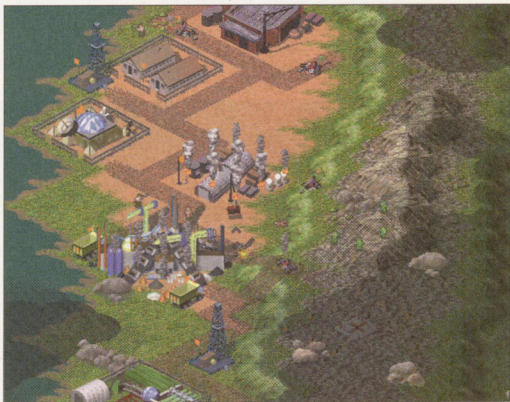
MicroProse reitet auf der von "Command & Conquer" und "Warcraft II" ausgelösten Welle mit, geht aber leicht darin unter.



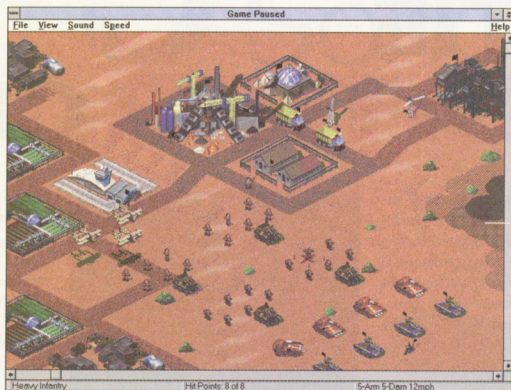
Auch in der Wüste Afrikas und den Eislandschaften Alaskas wird gekämpft

Mad Rabbit Software, ein Neuling in der Computerspielszene, veröffentlicht eines Tages sein Erstlingswerk **"Snark Hunt"**. Der Titel schlägt ein wie eine Bombe und wird nach ein paar Monaten der am meisten verbreiteste sein, den die gesamte Softwarebranche jemals gesehen hat. Logisch, daß der Programmierer auf einen Schlag weltberühmt ist, obwohl man über ihn außer seinem Pseudonym "Shadowhawk" seltsamerweise rein gar nichts weiß. Das hat auch seinen guten Grund: Als bald darauf sämtliche Computer- und Informationssysteme auf der Erde mit einem bösartigen Virus infiziert sind, finden Universitäten heraus, daß dieser durch "Snark Hunt" offensichtlich absichtlich übertragen wurde. Die Folgen sind jedenfalls verheerend: Ganz Japan steht ohne Strom da, in Rußland explodiert ein Atomkraftwerk und die USA rufen das Kriegsrecht aus. Überall bilden sich randalierende Gruppen, denen Führer vorstehen, angetrieben von ihrem Willen, möglichst große Teile der Menschheit einzunehmen und sich Untertan zu machen. Es geht das Gerücht um, daß der geheimnisvolle "Shadowhawk" der Mächtigste der neuen Herrschergilde ist. General Noah Adams, ein aufrechter und couragierter Vertreter der freien westlichen Welt, rafft sich zum Glück auf, die alte Weltordnung wieder herzustellen und überträgt Euch das Kommando.

"This means war!" ist ein Vertreter der boomenden Zunft der Echtzeitstrategiespiele. In insgesamt 40 aufeinander aufbauenden Szenarien steht Ihr feindlichen Anführern gegenüber, die schillernde Namen wie Sheik Omar, Mondo Khan, Napolienne und Crocodile Ghandi tragen. Ziel ist es, deren Hauptquartier zu erobern und die besetzten Ländereien Stück für Stück zurückzugewinnen. In den meisten Missionen muß zuerst eine geeignete Infrastruktur aufgebaut werden, es gibt aber auch einige Level, in denen Ihr lediglich mit einer festen Anzahl von Einheiten den Sektor feindfrei bekommen müßt. Die für den Bau von Truppen, Fahrzeugen und Gebäuden benötigten Bodenschätze werden in Minen abgebaut und in Silos gelagert. Wohnsiedlungen bieten Platz für die Zivilbevölkerung, die zur Unterstützung des Militärs nötig ist. Durch den Betrieb von Farmen ist für die Ernährung der Bevölkerung gesorgt, während Ölbohrtürme und Solaranlagen den Energiebedarf decken. Besonders wichtig sind die in drei Ausbaustufen verfügbaren Fabriken, die allerlei militärisches Gerät produzieren. Im Verlauf der Kampagne stehen immer mehr Einheiten zur Verfügung, die sich aus dem gesamten Spektrum moderner Kriegsführung zusammensetzen. Die Steuerung des Spielgeschehens ist denkbar einfach und erinnert teilweise an bekannte Vor-



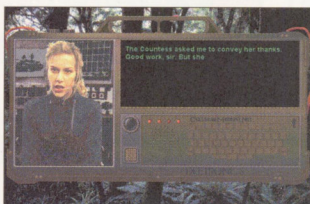
Der Kampf um die eigene Basis ist bereits voll entbrannt



In manchen Missionen habt Ihr schon am Anfang eine gut ausgebaut Siedlung und ein reichhaltiges Waffenarsenal



Die orangefarbenen Gebiete auf der Weltkarte sind bereits unter Eurer Kontrolle



Cpt. Clark erläutert vor jedem Szenario den momentanen Stand der Dinge

bilder. Klickt Ihr ein Gebäude oder eine Truppe an, erscheinen in der **Toolbar** Icons, die alle Befehle anzeigen, die in dieser Situation möglich sind. Soldaten und Fahrzeuge können einzeln zu neuen Einsatzzonen befehligt oder mit einem Kasten zu Gruppen zusammengefaßt und in bestimmten Formationen aufgestellt werden. Mit dem "Attack Mode"-Button nehmen die Sprites feindliche Ziele selbständig unter Feuer, ver-

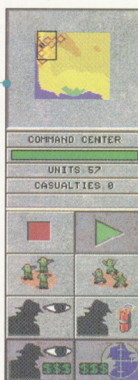
harren nach deren Vernichtung aber bis zu neuen Befehlen regungslos auf der Stelle.

Programmiert wurde "This means war!" für Windows 3.1, was zumindest in puncto Bedienkomfort nicht die beste Wahl war, da Ihr den Kartenausschnitt nur über einen Klick auf die Übersichtskarte oder mit den recht langsamen Scrollbalken verschieben könnt. Ein Mehrspielermodus fehlt leider gänzlich.

mg



Napoliene, entfernt mit Grace Jones verwandt, in ihrer typischen Haltung



Was ist nur aus MicroProse geworden? Standen sie mit ihren früheren Produkten an der Spitze, fallen sie mit Spielen wie "This means war!" ins vordere Mittelfeld zurück. Völlig rätselhaft ist für mich vor allem, warum das Spiel nicht unter DOS, sondern unter Windows läuft. Die Fenstertechnik bringt keine Vorteile, da es nur ein Fenster gibt, macht den Spielablauf aber ohne Pentium-Power recht langsam. Auf aufwendige Zwischensequenzen müßt Ihr ebenso verzichten wie auf die Möglichkeit, über Modem oder Netzwerk menschliche Mitspieler zu beherken. Dafür entschädigen die vielen Missionen und die ordentlich durchdachte Story. Strategisch bewegt sich das Programm auf solidem Boden, das Ausbauen der eigenen Stützpunkte ist zudem sehr umfangreich ausgefallen und für mich der eigentliche Höhepunkt des Spiels. "Command & Conquer" und "Warcraft II" kann MicroProse aber nicht das Wasser reichen.

Name **This means war!**
Genre Strategie
Hersteller MicroProse
Niveau mittel
Preis ca. 120 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		40
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
		✓
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	

System Windows3.1/Win95
Festplatte belegt 21 - 58 MB
RAM-Ausstattung 8 MB
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **62%**
Sound **59%**
Spielepaß

67%



TIE FIGHTER CD

Wie den Vorgänger "X-Wing", hat LucasArts jetzt auch das imperiale Pendant technisch aufpoliert und mit einer Handvoll neuer Missionen versehen.



Die neuen Cutscens sind teilweise gerendert

Unterschätze niemals die dunkle Seite der Macht! Diesen altklugen Ratschlag von Jedi-Meister Yoda sollte sich jeder kindliche Rebell hinter die ungewaschenen Ohren schreiben. Denn nach der Missionsdiskette "Defender of the Empire" können Tie Fighter-Piloten mit der CD-ROM-Edition in drei neuen Battles unter dem Titel "Enemies of the Empire" erneut ihre Ergebenheit gegenüber dem Imperator unter Beweis stellen. Trotz der geballten Feuerkraft des in DOE erstmals eingesetzten Missile Boats ist Admiral Zaarin, der abtrünnige Kommandeur der Tie Defender-Produktionsstätten, seiner gerechten Strafe entkommen. Insgeheim bastelt er nun an einem Tarmechanismus für seine Schiffe. Euer Vorgesetzter, Großadmiral Thrawn ist ihm jedoch bereits auf den Fersen. In den 22 taurischen Einsätzen ist die gegnerische Übermacht besonders gewaltig, deshalb fliegt Ihr bis auf wenige Ausnahmen die kampfstarken Sternjäger Missile Boat und Tie Advanced. Neue Schiffe oder Raumstationen bekommen diejenigen, die DOE bereits kennen, dabei allerdings nicht zu Gesicht. Euer Auftragspektrum erstreckt sich vom Lahmlegen feindlicher Großraumschiffe über das Ausschalten vom Minenfeldern bis hin zur Eskorte des persönlichen Luxusliners des Imperators. Jede Mission ist eingebettet in einen Handlungsrahmen.

Der technisch größte Unterschied zur Urversion besteht in der hochauflösenden SVGA-Darstellung während der Flugsequenzen. Auch aus



Links: A-Wing zum Abschuss freigegeben

Unten: Zum Glück ist dieser Pott auf Eurer Seite



größerer Entfernung sind die Gouraud-geschalteten Vektorobjekte einwandfrei zu identifizieren, die Cockpit-Instrumente besser ablesbar. Dennoch bleibt das Tempo auf Pentium-Rechner akzeptabel. Abgesehen vom zur Hälfte neugestalteten Intro blieben die kurzen Cutscens mit der alten Version identisch – ebenso wie die niedrige Auflösung. Da das für die Mentis ebenso gilt, können 486er-treue Spieler das Programm komplett im rechenpowerschonenden Standard-VGA-Modus ablaufen lassen. Nicht nur in den Briefings, auch während des Fluges informiert Eure Mitstreiter per Sprachausgabe über den Stand der Dinge.



Konkurrent Origin greift mit seiner "Wing Commander"-Serie immer tiefer in die multimediale Trickkiste. Wer meint, LucasArts würde auf den irrenden Zug aufspringen und ein "Star Wars 3 1/2" abliefern, der hat recht. Die schwächlichen Zwischensequenzen sind sicher nicht die Stärke von "Tie Fighter CD". Die liegt viel eher im genau austarieren Gameplay. Jede der insgesamt über 100 Missionen verlangt nach einer individuellen Taktik, oftmals sind gutes Timing und geschickter Umgang mit Wingenen und Energiekonfiguration gefragt. Die drei neuen Campaigns bieten allerdings weder neue Schiffe noch sonstige Höhepunkte. Insofern hatte ich mir von der CD-Version mehr erhofft. SVGA-Optik und Sprachausgabe sind erfreuliche Zugaben. Von der Spielbarkeit und der Atmosphäre her kann sowieso nach wie vor keine Weltall-Ballerei mit dem Klassiker mithalten.

Name	Tie Fighter CD		System	DOS
Genre	Action		Festplatte belegt	50 KB-90 MByte
Hersteller	LucasArts		RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	Einstellbar		Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark		Joystick	Ja
Spieler	1		Extras	keine
	Deutsch	Englisch		
Spiel	✓		Grafik	78%
Anleitung	✓		Sound	78%
Prozessor	386	486 Pentium	Spielspaß	
Minimal		66		
empfohlen		90		
Grafik	VGA	MidRes SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi Audio		

88%
Bilder auf CD

3 Sonderlinge, die es in sich haben



Die besten Tips & Tricks

- 100 Seiten Tips & Tricks zu den Spiele-Highlights '95
- Komplettlösungen zu Space Quest 6, BioForge, Star Trek, Vollgas, Simon 2, Ecstasia, King's Quest 7
 - Strategie-Guides zu Mechwarrior 2, UFO, X-COM und vielen anderen
 - Actionkriege zu Dark Forces, Tie Fighter, Cyberia und vielen anderen
- Ein Muß für jeden Spieler.

Diese Spiele muß man haben

Die 13. Ausgabe des Jahres ist etwas besonderes: Sie enthält nur Spieltests, kurz und aussagekräftig und konkrete Kaufempfehlungen. Ideal für alle, die die besten Spiele des Jahres '95 im Überblick brauchen.

Falls nicht mehr im Handel erhältlich, einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Leser-Service, Heiner Fleischmann Str. 2,
D-74172 Neckarsulm oder per Fax an 07132/969 190

Faszination Online

Der verständliche Führer durch die Welt der digitalen Kommunikation. Ein umfangreiches Online-Lexikon und Grundlagen machen den Einstieg kinderleicht. Alles Wissenswerte über Internet, Compuserve, Telekom Online/BTX, America Online und andere Netzanbieter.

POWER PLAY BESTELL-COUPON

Ja, senden Sie mir folgende(s) Heft(e) für DM 9,80 pro Sonderheft plus DM 6,- Versand-/Portokosten pro Sendung

- ☐ Power Play Special Nr. 13 „Diese Spiele muß man haben“
☐ Power Play Sonderheft Nr. 10 „Die besten Tips & Tricks“
☐ Power Play Sonderheft Nr. 11 „Online“
☐ Power Play Ausgabe-Nr.
☐ Power Play Sonderheft Ausgabe-Nr.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ Unterschrift

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung oder Scheck beifügen

Auch als CD-ROM Edition ist Trivial Pursuit DAS Spiel für lange Winterabende.

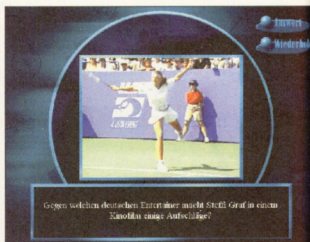


Oben: Gary Cooper wartet auf Eure Antwort. Rechts: Im Schnellspiel wählt der Computer in "Glücksrad"-Manier die Wissensgebiete aus.



TRIVIAL PURSUIT

Mit der "Verfolgung des Trivialen" vertrieben sich die Menschen schon die Zeit, lange bevor Harkn Abbot seinen berühmten Megaseller auf den Markt warf. Anderen und vor allem sich selber zu beweisen, welch schlauer Kopf doch auf seinen Schultern ruht, hat dem Homo Sapiens schon immer Vergnügen bereitet. In Zeiten, wo das Ablesen "trivialer" Fragen von kleinen Kärtchen zunehmend als überholt betrachtet wird, erfreut Virgin nun die Bildschirmfreunde unter den Gesellschaftsspielern nach Monopoly (Test PP 01/96) erneut mit der PC-Konvertierung eines Brett-Klassikers. Trivial Pursuit CD ROM spielt Ihr wahlweise alleine oder gegen bis zu fünf andere Schlauköpfe. Ziel ist es, durch Beantworten der "Eckfragen" aller sechs Wissensgebiete Euren Spielstein mit den entsprechenden Symbolen zu füllen, um dann im Zentrum des Rads des Wissens die ultimative Schluß-Frage richtig zu



Eine der Videosequenzen: Steffi Graf gleich ab, während Papi Tüten klebt.

lösen und das Spiel zu gewinnen. Der Fragenkatalog basiert auf der standardmäßigen "Geniusedition", Erweiterungs-CDs mit den übrigen Editions wie "Baby Boomer" und "Holiday" sollen folgen. Zu jeder Frage wird zunächst ein passender Videoclip präsentiert, worauf der Spieler zu antworten hat. Multiple Choice ist Gott sei Dank nicht angesagt, Ihr nennt einfach Eure Antwort, klickt auf den entsprechenden Button und vergleicht dann Eure Lösung mit der des Computers. Liegt Ihr richtig, genügt wiederum ein Klick auf den "Richtig"-Button und Ihr würfelt erneut. Neben dem normalen Brettspiel beinhaltet die CD-ROM-Edition außerdem ein sogenanntes "Schnellspiel". Hier wählt der Computer die Wissensgebiete und Ihr beantwortet die Fragen: Würfeln, Steinen verschieben und gewinnen könnt Ihr hier nicht, jedoch versorgt Euch das Programm mit einer Statistik über Eure Trefferquote.

Man glaubt es kaum: Trivial Pursuit ist eine Brettspielumsetzung, die Spaß macht und sogar einen gewissen Mehrwert gegenüber dem Original für sich verbuchen kann. Das Spielprinzip wurde sauber umgesetzt, und die Digi-Filme sind allesamt von hoher Qualität, inhaltlich wie technisch. Zwei Dinge allerdings gibt es, deren wegen ich Trivial Pursuit mein Supe-Grinsen verwehre: Da wäre zum einen die teilweise schludrige Zuordnung der Fragen zu den Wissensgebieten. So passiert es, daß Ihr eine Geschichtsfrage zieht und Euch dann an einem Video über Giraffen erfreuen dürft. Sei's drum, der eigentliche Kritikpunkt ist der, daß die CD-ROM-Edition mit gerade mal 1000 Fragen daherkommt und es deshalb bald zu Wiederholungen im Spiel kommen kann. Trivial Pursuit im Solospiel braucht natürlich keiner, mit mehreren Mitstreitern allerdings kommt echte Gesellschaftsspiel-Atmosphäre rüber.

Name **Trivial Pursuit**
Genre Brettspiel
Hersteller Virgin
Niveau mittel
Preis 70 Mark
Spieler 1 bis 6

Deutsch Englisch

Spiel ✓
Anleitung ✓
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 33
empfohlen 66 60
Grafik VGA MidRes SVGA
Sound S'Blast G'Midi Audio

System Win'95
Festplatte belegt 20 MByte
RAM-Ausstattung 8 MBByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **38%**
Sound **42%**

Spielspaß

Solo Multi

25% 78%



GUT

FANPRO SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath
Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version

Strategie

IBM DISKETTE:

Carrier Strike US	39.00
Clash of Steel US	39.00
Pacific War US	39.00
War in Russia US	39.00
IBM CD-ROM	
1830 US	99.00
Across the Rhine DV	109.00
Aces Collection DA	89.00
Allied General US	109.00
Battleground Ardennes U	109.00
D-Day-America invades U	109.00
Empire II US	99.00
Fields of Glory DA	49.00
Great Naval Battles II US	59.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	119.00
Legions US	89.00
Perfect General US	29.00
Steel Panther US	109.00
This Means War US	119.00

Definitive Wargames

Sammlung mit 12 Strategiespielen von SSI, USG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o t Americas, Battlefront, Reach f t Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II. Nur auf CD, US-Vers. nur 99.00

War Zone

Die neue Krüppel-Sammlung: Fighter Wing, Starship, Harpoon Classic, Pacific Island und das längst vergifene, aber sehr gesuchte **No Greater Glory** US-Version, nur auf CD-ROM nur 79.00

Rollenspiele & Adventure

IBM DISKETTE

Cobra Mission US	109.00
Gateway II - Homeworld US	29.00
Metal & Lace US	84.00
IBM CD-ROM	
AI QuadrimDV	39.00

Blood Bowl US	99.00
Celtic Tales (KOEI) US	99.00
Dragon Lore DV	59.00
Knights of Xanthar US	99.00
Master of Orion DA	49.00
Mechwarrior II DV	99.00
Ravenloft II DA	69.00
Space Quest Coll. I-V DA	59.00

Star Trek Emissary US

(incl. Technical Manual, Wörterbuch klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adv. u. ein US Video (NTSC) d. DS9 Pilotfilms) 109.00

Templation DV	69.00
(Samm. mit Lands of Lore, Kyandia II, 7th Guest und Indicar Racing)	
Thunderscape US	99.00
Under a killing Moon DV	69.00
Wing Com. Armada DU	39.00
X-Com - Terror ... DV	79.00

BattleTech Pack

Für jeden BattleTechPack ein Angebot der Spitzenklasse. Alle drei bisher erschienenen BattleTech-Computerspiele in einer Box. Disko. CD-ROM, US-Import nur 59.00

Gold Box

Die Vergessenen Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silver Blades. Original US-Version! 3 1/2"-Disk nur 69.00

Gold Box II

Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. US-Version 3 1/2"-Disk nur 69.00

Gold Box III

Gateway to the Savage Frontier, Treasures and Pools of Darkness. US-Vers. Nur CD-ROM 69.00

Ultragamegoldbox

Alle drei oben genannten SSI-Sammlungen in einer Box. 9 Spiele - der Hyperküller für AD&D-Freaks. US-Version, CD-ROM nur 109.00

Ultragame-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultragamegoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

Ultimate Fantasy Bundle

Fünf AD&D-Spiele von SSI auf CD-ROM: Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version nur 79.00

AD&D Masterpiece Collection

Neue Sammlung aus den Staaten: Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, AI Quadrim und Menzoberranzan, US-Version, nur auf CD-ROM 89.00

Eye of the Beholder Trilogy

Die Krüllercollection ist wieder da. Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version nur 59.00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Lösung	24.95
Sternenschweif Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
Sternenschweif Speech Pak	49.95
Schicksalsklinge T-Shirt	29.80
Sternenschweif T-Shirt	29.80
DSA-Tools Deluxe	79.95

Three Worlds of AD & D

Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, AI Quadrim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

Campaign Cartographer V 1.2

Universelle Spielertierhefte. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe) 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49.00
CC-Fonts 1 (Schriften f CC) 29.00
City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplanen) 79.00

SSI-Klassiker!!!

Alle SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Kampfgruppe, Stellar Crusade, Star Command, Battles of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set, **Neu: Sword of Aragon, Waterloo, President Elect.** Pro Titel 29.00

Simulation

IBM CD-ROM

F 14 Gold DA	69.00
Jam Pak US (Sammlung mit PanzerGeneral, System Shock, Fleet Defender, Indicar Racing)	129.00
Now Horizons US (KOEI)	99.00
Novastorm DV	79.00
Subwar 2050 DA	39.00
Tank Commander DA	49.00
TFX DV	39.00
Wings of Glory DA	49.00

Lösungshilfen

Autorisierte Lösungshilfen von verschiedenen Herstellern lieferbar. Umfangreiche Hintbooks zu Simulationen und Strategiespielen. **Neu: Mechwarrior II Guide** 39.00

Mousepads

Star Trek:	
Alter Ego	29.80
Deep Space 9	29.80
Kühner Flug	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80
Kirk & Picard	29.80
Star Wars:	
Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millennium Falcon	29.80

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop
Ostwall 61
47798 Krefeld

Fantastic Shop
Mörgenstr. 4
52064 Aachen

Fantastic Shop
Habsburgerring 18-20
(Rudolfpl.)-50672 Köln

Epics neuer Vertikal-Scrol- ler parallaxt über den Monitor.

TYRIAN

Die beliebte Gattung der Shoot'em'Ups hat einen Neuzugang zu vermelden: Diesmal kommt das Programm von Epic Megagames und wird mit dem schönen Wort "Tyrian" gestartet. "Tyrian" ist ein klassischer Vertikal-Scroller, bei dem Ihr ein kleines **Raumschiff** mit Tastatur, Gamepad oder Maus über den Bildschirm lenkt und dabei auf alles feuert, was Euch an Feinden oder Gebäuden entgegenkommt. Das Spiel sieht – von der vorherrschenden, leicht "erdigen" Farbgebung abgesehen – aus wie das vor gut 1½ Jahren erschienene "Raptor" und spielt sich auch so. Einziger Unterschied: In Tyrian müßt Ihr etwas genauer darauf achten, wie Euer Schiff ausgestattet ist. Insgesamt gibt es mehr als 300 Kombinationen von Waffensystemen, die Ihr an Euren kleinen Flieger anbringen könnt. Nicht nur die vordere Bordkanone, sondern auch Euer Schiff selbst, die beiden seitlichen Laser und der rückwärtige Raketenwerfer sowie Schild und Generator stehen zur Disposition. Natürlich könnt Ihr Euch nicht von Beginn an einfach die besten Kombinationen aussuchen, sondern müßt Euch das nötige Kleingeld erst verdienen.

Tyrian spielt Ihr entweder im Campaign- oder im Arcade-Modus. Wer die Campaign wählt,

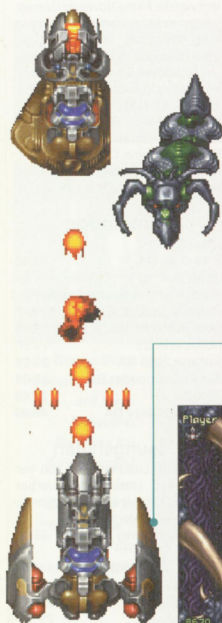


In dem grünen Würfel ist eine Nachricht

kann das Schiff beliebig mit den gewünschten Bordsystemen ausstatten. Ihr habt einen bestimmten Geldbetrag zur Verfügung und verdient Euch in den einzelnen Missionen immer ein bißchen was dazu. Bevor Ihr startet, könnt Ihr noch ein paar Tips und Hinweise zur Rahmenhandlung durchlesen. Wer Arcade wählt, bekommt Action pur ohne störendes Beiwerk. Neue Waffen findet Ihr in kleinen Kugeln, die durch die Gegend fliegen und die Ihr mit Euren Flieger kräftig rammen müßt, um an die begehrten Zusatzausstattungen zu kommen. Allerdings kann es durchaus mal passieren, daß Euer Super-HighTech-Waffe durch einen kümmerlichen Standardlaser ersetzt wird. In beiden Modi hat Epic zahlreiche Secret-Level eingebaut, jede Menge Geheimwaffen versteckt und auch die üblichen Gags nicht vergessen: Wer genau hinsieht, kann beispielsweise im Weltall auf ein Rudel feindlicher Erdbeeren treffen.

Die Grafik ist solide und ausreichend schnell; es gibt relativ viel Abwechslung. Einzige Besonderheit ist das Parallax-Scrolling, bei dem etwa die Wolken mit höherer Geschwindigkeit über den Bildschirm gezogen werden als der Boden.

Stolze Modembesitzer oder Netzwerkteilnehmer starten ihren Flieger auch gemeinsam mit menschlichen Co-Piloten.



Fantasieland: Action zwischen Drachenzähnen



Um Spiele wie Tyrian mache ich normalerweise einen großen Bogen: Man setzt sich mal kurz fünf Minuten hin und stellt "wenig" später entsetzt fest, daß schon wieder der halbe Tag (oder die ganze Nacht) vorbei ist – dabei wollte man doch nur mal den ersten Level durchmachen. Das Programm gehört nicht unbedingt zur tiefstnigsten Art von Spielen, macht aber Spaß: Die Musik dudelt fröhlich vor sich hin und die Sound-FX bewegen sich auf normal-hohem Niveau, wenn auch ohne Hang zur Innovation. Wer unbedingt etwas kritisieren will, beklagt die im Geschöbshagel manchmal fehlende Übersicht oder wird die etwas triste Farbgebung bejammern: Von beidem sollte sich der wahre Shoot'em'Up-Fan nicht abschrecken lassen. Allein schon die Neugier, was sich die Grafiker wohl für die zwanzigste Waffe an neuem haben einfällen lassen, sorgt für die nötige Motivation.

GEHT SO

Name	Tyrian	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	9.5 MByte
Hersteller	Epic Megagames	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	einstellbar/mittel	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 70 Mark	Extras	Joystick, Gamepad
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch Englisch		
Spiel	✓	Grafik	59%
Anleitung	✓	Sound	68%
Prozessor	386 486 Pentium	Spielspaß	
minimal	66		
empfohlen	60		
Grafik	VGA MidRes SVGA		
Sound	S'Blast GMidi Audio		

61%
Bilder auf

VIRTUAL KARTS



Der Urahn aller Go-Karts wurde 1957 von einem gewissen Art Ingels in Los Angeles aus ein paar alten Rohren und einem ausgedienten Rasenmähermotor zusammengeschweißt. Als der Bastler das skurrile Gefährt anschließend zum Spaß auf einem Großparkplatz ausprobierte, war er bald von einer begeisterten Menschenmenge umgeben. „Just for Fun“ ist auch die Devise für „Virtual Karts“, bei dem Ihr Euch, ohne einen Fuß vor die Tür zu setzen, hinter Lenkrad einer solchen Minimalkarosse klemmen und kräftig auf die Tube drücken könnt. Um Euren Trophäenschrank mit blitzblanken Kübeln aufzupeppen, müßt Ihr Euch gegen sieben computergesteuerte oder per Netzwerk von Mitspielern übernommene Pistensäue durchsetzen. Neben Einzelrennen gilt es eine Meisterschaft zu bestehen. Die zwölf Kurse, die Euch mal in die Innenstadt von New Orleans oder San

In SVGA füllt das Grafikfenster gerade mal die Hälfte des Bildschirms



Francisco, mal in die freie Wildbahn des „Haire Motor Speedway“ entführen, werden dabei der Reihe nach absolviert. Wie im realen Motorsport erhalten die Erstplatzierten nach jedem Rennen abhängig vom Rang Wettkampfpunkte.

Drei Motortypen lassen Euch mit Höchstgeschwindigkeiten von 80 km/h bis 160 km/h durch die größtenteils rechtwinkligen Kurven brausen. Nur das leistungsstärkste Kraftwerk benötigt ein Getriebe. Per Tastendruck könnt Ihr während des Rennens zwischen Handschaltung und Automatik wechseln. Mannigfaltige Möglichkeiten ergeben sich beim Tuning des Karts: Zahnräder mit mehr Zacken beschleunigen den Wagen zwar gemächlicher, aber dafür auf eine höhere Endgeschwindigkeit. Abhängig vom Wetter und der Streckencharakteristik sollte man auf die Wahl der passenden Reifen achten. Modebewußte Fahrer können Design sowie Farbgebung von **Overall** und **Chassis** individuell bestimmen. Ziemlich unspektakulär verlaufen Zusammenstöße: Es geschieht weiter nichts, als daß Euer Vehikel verlangsamt die Fahrt fortsetzt, Schäden oder gar Gefahr für Leib und Leben sind selbst bei Tempo 150 nicht zu befürchten.

us



Platz da: Die Fahrer werfen sich gegenseitig böse Blicke und Beschimpfungen zu

Drei Zentimeter vom Boden entfernt, weder Airbag noch Sicherheitsgurt und mit 150 Sachen in die Kurve.



„Virtual Karts“ ist weder Fleisch noch Fisch. Für eine Simulation ist das Fahr- und vor allen Dingen das Crashverhalten der Karts zu simpel gestrickt. Tankmanöver und Boxentops sucht der geneigte Spieler vergeblich. Andererseits fehlen die motivierenden Gags wie PowerUps und Turbos, die die „Super Karts“ zu einem unkomplizierten Fun-Rennspiel machen. Der Sound läßt nichts weiter als knatternde Motoren und einen wortkargen Sprecher erlauschen. Auch wenn die Häuserschluchten der Stadtkurse unnatürlich verlassen wirken und der Geschwindigkeitseindruck keine Rekorde bricht, ist die Grafik noch das Beste an Microprose's Klassenabstieg von der Formel-1 zum Go-Kart. Schließlich war es uns bislang noch nicht vergönnt, solch wirklichkeitsnah animierte Polygonfahrer und plastisch erscheinende Gebäudetexturen in Augenschein zu nehmen.

GEHT SO

Name **Virtual Karts**
Genre Rennspiel
Hersteller Microprose
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1-8

	Deutsch	Englisch
Spielanleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen		66
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi Audio

System DOS
Festplatte belegt 0,1 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Netzwerkmodus

Grafik **70%**
Sound **44%**
Spielspaß

Solo Multi
62% 63%
Bilder auf



WARCRAFT 2



Ohne die Hilfe und Gastfreundschaft der Zwerge und Elfen hätten die aus ihrer Heimat vertriebenen Menschen nicht viel zu lachen gehabt. Doch das traute Beisammensein wird jäh gestört, als die Orkhorden mit zahllosen Langschiffen übersetzen. Die grünen Unholde wollen keine Ruhe geben, bis der letzte Mensch sein Leben ausgehaucht hat. Im zweiten Teil von Blizzards Echtzeit-Strategiespiel könnt Ihr also entweder in der Rolle der Orks das Schicksal der Menschen endgültig besiegeln oder als edler Mensch die unheilige Invasion zurückschlagen, um die Bedrohung für immer zu bannen.

Wie schon der erste Teil, lehnt sich auch die Fortsetzung an das von Westwood mit "Dune 2" kreierte Spielprinzip an. Die jeweils rund 15 Szenarien für beide Seiten steigern Spieldauer, Kartengröße und Schwierigkeitsgrad kontinuierlich und fast unmerklich, so daß selbst Genrefremde behutsam in das Programm eingeführt werden und das Interface rein intuitiv verstehen können. Entscheidende Verbesserung gegenüber dem Vorgänger und größter Vorteil gegenüber der starken Konkurrenz von "Command & Conquer" ist die detailliertere Grafik und die bestechende SuperVGA-Auflösung. In Eis-, Wiesen-

und Ödlandschaften liefern sich Orks und Menschen nicht nur Materialschlachten, auch subtilere Missionen, wie das Eskortieren von Würdenträgern oder die Befreiung gefangen genommener Verbündeter, stehen auf dem Missionsplan. Um die zum erfolgreichen Bestehen der Aufträge nötigen Gebäude und Truppen bauen und ausbilden zu können, sind drei Rohstoffe nötig, die Ihr mit Euren Arbeitern abbauen müßt: Gold, Holz und Öl. Letzteres wird per Öltanker und Bohrinnele aus dem Meer gefördert, in "Warcraft 2" erweitert sich die strategische Herausforderung an Euch nämlich auch auf die Ozeane. Neu ist auch die Einführung des "Fog Of War". Dieser "Nebel des Krieges", der den Hardcore-Strategen unter Euch schon aus zahlreichen Strategiespielen, etwa aus dem Hause Avalon Hill, bekannt sein dürfte, läßt Euch Feinde nur dann sehen, wenn sie sich in Sichtweite Eurer Mannen aufhalten. Einmal aufgeklärtes Gelände versinkt im "Fog Of War", sobald sich Eure Einheit wieder aus dem Gelände entfernt. Lediglich die Gebäude sind weiter zu erkennen, Eure Sicht bleibt allerdings auf dem Stand der ersten Erkundung stehen, Feineinheiten verschwinden ganz. Wem diese Realitätsnähe zu anspruchsvoll



Ganz oben:
Die Dämonen gehören zu den fiesesten Waffen der Orks.
3. Bild von oben:
Unsere Paldinreitmacht macht der düsteren Orkfestung den Garaus. Unten fackelt die Greiffen-Luftwaffe vorwitzige Hordenmitglieder ab.



Den Strategen brennt eine Frage auf den Lippen: Ist "Warcraft 2" so gut wie "Command & Conquer"? Die Antwort: Es ist noch besser. Das fängt bei der Grafik an, die mit gestochenen scharfen SVGA und witzigen Animationen voll überzeugt. Doch auch spielerisch werden nur Trümpfe aufgefahren. Missionsbriefings wird noch eine echte Bedeutung zuteil, die Schlachten bestehen nicht nur aus einem Messen der Massen, ausgewogene Truppenteile und gerissene Strategien sind für das Bezwingen der teilweise recht kniffligen Level unabdingbar. Das Fantasy-Szenario bietet weit mehr Faszination als diffuse Pseudoweltkriege, Schiffe und Fluggeräte können gezielt gesteuert werden, viele Einheiten können ausgebaut werden (Zaubersprüche). Die Vorteile liegen klar auf der Hand und machen "Warcraft 2" zu DEM Strategiespiel für Genrefremde, Einsteiger und Fortgeschrittene.

SUPER



Dieser freundliche Herr ist kein Hydrant!

wird, der kann dieses Feature natürlich auch abschalten. Wie beim Konkurrenzprodukt kann man jetzt auch in "Warcraft 2" bis zu neun Truppenteile in jeweils einem Kommandofenster zusammenfassen, um die Soldaten so bequemer an einen Ort schicken zu können. Zusätzlich läßt Euch ein Iconmenü am linken Bildschirmrand Euren Getreuen Sonderbefehle wie "zwischen zwei Punkten Patrouille laufen", "die Stellung halten", "dem Einsatzführer folgen" oder "Feinde verzaubern" zuteilen. Einige der 40 Gebäude und 28 Einheiten lassen sich zusätzlich "veredeln", so könnt Ihr beispielsweise ein Rathaus zur Burg und diese wiederum zum Schloß ausbauen, aus einem Ritter wird nach Bau einer Ordenskirche ein Paladin, der sogar über Zaubersprüche ver-



In der zwölften Ork-Mission kilt Ihr abtrünnige Artgenossen (ganz oben)

fügt. Meister dieses Gebietes sind jedoch die Zauberer auf menschlicher, und die Ogre-Magier und Todesritter auf der Ork-Seite. Drachen und Greife stellen eine mächtige Waffe dar, haben jedoch auch Schwachpunkte und sind schon mit ein paar ausgebildeten Bogenschützen leicht vom Himmel zu holen. Auf beiden Seiten gibt es todesmutige Zwergen- und Gnom-Sprengkommandos, die sozusagen als lebende Dynamitstange ganze Gebäude dem Erdboden gleichmachen können. Im Mehrspielermodus dürft Ihr gegen bis zu sieben Gegner antreten, die auch vom Computer übernommen werden können. Hier stehen Euch dann noch mal 30 zusätzliche Szenarien zur Auswahl, unter Windows sorgt ein Editor sogar für unbegrenzten Spielspaß. *fn*



Siegt! Frank ist ja sooo gut. Jetzt ist er sogar Marschall.



In fast allen Missionen kommt der Marine eine spielerische Funktion zu (oben)



Ganz klar: "Warcraft 2" ist das, was aus "Command & Conquer" hätte werden können. Super-VGA-Grafik, die trotzdem scrollt, ein genialer Soundtrack, bessere Sprachausgabe und ein Tick mehr Abwechslung lassen Blizzards Konkurrent dominieren. Der taktische Gehalt beider Programme ist zwar ungefähr identisch, doch tritt an die Stelle der teils schweißtreibenden "Command & Conquer"-Action überlegtes Handeln mit Zaubersprüchen und Artillerie. Der Wirtschaftspart verleiht "Warcraft 2" zusätzliche Tiefe und verhindert besonders in späteren Levels unkontrolliertes Expandieren. Zudem unterscheiden sich die beiden gergerischen Lager, Orks und Menschen, genügend voneinander, um in beiden Spielmodi gänzlich andere strategische Vorgehensweisen aufzuführen. "Warcraft 2" ist schlichtweg der bislang besten Strategie-Action-Mix.

SUPER

Name	Warcraft 2	
Genre	Strategie	
Hersteller	Blizzard	
Niveau	mittel	
Preis	ca. 100 Mark	
Spieler	1-8	

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386 486 Pentium	
minimal	33	
empfohlen	66 90	
Grafik	VGA MidRes SVGA	
Sound	S'Blast G'Midi Audio	✓

System	DOS/Win 3.11/Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik	82%
Sound	89%
Spielspaß	

Solo	Multi
89%	90%
Bilder auf	

POWER-DATA

Die "Vorsicht, Eltern!"-Liste hat erstmal Pause bis neue Indizierungen zu vermeiden sind. Auf vielfachen Wunsch haben wir außerdem unsere Charts von zehn auf fünfzehn Titel erweitert.

Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1. (-)	Rebel Assault 2
2. (1.)	Command & Conquer
3. (9.)	Fifa Soccer '96
4. (8.)	NHL Hockey '96
5. (5.)	Ascendancy
6. (2.)	Star Trek - Next Gen.
7. (6.)	Need for Speed
8. (4.)	Vollgas
9. (3.)	NBA Live
10. (-)	Warcraft 2

JOYSOFT

Zur Erläuterung:

Die Erhebung von Media Control erfolgt bei einem ausgewählten Kreis voneinander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Platzierung des Titels

Top 10 Floppy

Platz	Name
1. (2.)	Bling
2. (8.)	Dschungelbuch
3. (-)	Zoop
4. (-)	Sensible W. of Soccer
5. (3.)	Crusade
6. (-)	Worms
7. (4.)	Sim City Urban Ren.
8. (10.)	Per Oxyd
9. (5.)	Dungeon Master 2
10. (7.)	Psycho Pinball

JOYSOFT

Ermittelt von Joysoft Köln: Erhebungszeitraum November '95



Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1. (1.)	Command & Conquer
2. (2.)	The Need for Speed
3. (-)	Fifa Soccer '96
4. (9.)	NHL Hockey '96
5. (-)	Rebel Assault 2
6. (3.)	Battle Isle 3
7. (7.)	Myst
8. (-)	Ascendancy
9. (-)	Wing Commander 3
10. (4.)	Star Trek - A Final Unity

MEDIA CONTROL

Top 10 Floppy

Platz	Name
1. (1.)	Hugo
2. (-)	Das Dschungelbuch
3. (3.)	Der König der Löwen
4. (2.)	Bling
5. (5.)	Hanse - Die Expedition
6. (4.)	Die Siedler
7. (8.)	Sim City 2000
8. (6.)	Bundesliga Manager Hattrick
9. (-)	Aladdin
10. (-)	Simon the Sorcerer 2

MEDIA CONTROL

Ermittelt von Media Control Baden: Erhebungszeitraum November '95

Die fünf von unserer Glücksfee gezogene Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenschrift lautet:

PC-Fun

Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

PC FUN

Top 15 Leserwahl

Platz	Name
1. (1.)	Command & Conquer
2. (10.)	Crusader: No Remorse
3. (4.)	Mechwarrior 2
4. (2.)	Wing Commander 3
5. (-)	Warcraft 2
6. (5.)	Simon the Sorcerer 2
7. (-)	NHL '96
8. (-)	FIFA '96
9. (6.)	Battle Isle 3
10. (-)	Bleifuß
11. (-)	TFX: EF2000
12. (-)	Rebel Assault 2
13. (8.)	Magic Carpet 2
14. (9.)	Ascendancy
15. (3.)	Star Trek - A Final Unity

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 1/96 sind:

Oliver Pajonk, Heede
STONEKEEP

Sascha Gaziöch, Kassel
FIFA-SOCCER '96

Oliver Schneider, Schefflitz
WARCRAFT 2

Alexander Tschasche, Pfaffenhofen
TFX: EF2000

Sebastian Schultheiß, Tübingen
DESTRUCTION DERBY

Sieben Stühle, eine Meinung?

Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten

Tests ganz anders urteilen müsste. Auf dieser Seite gibt **jeder Redakteur** seinen Senf zu **jedem Titel**. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen.



Michael
mg



Sascha
sg



Knut
kn



Frank
fh



Ulli
us



Peter
ste



Hartmut
hu

	Michael mg	Sascha sg	Knut kn	Frank fh	Ulli us	Peter ste	Hartmut hu	POWER
11th Hour	3	2	4	5	4	6	2	61%
Allied General	9	8	8	9	5	7	4	86%
Anvil of Dawn	3	2	6	5	6	5	4	67%
Assault Rigs	4	4	4	1	5	6	5	62%
Conqueror	5	5	5	4	5	4	4	58%
Dark Eye	1	1	3	1	2	3	5	39%
Dark Seed 2	3	3	4	5	4	5	6	58%
Dime City	5	2	5	1	3	6	1	62%
Druidenzirkel	6	5	4	5	7	5	6	70%
Duke Nukem 3D	4	6	6	4	7	8	7	73%
Extreme Pinball	6	5	4	1	4	5	3	67%
Fighter Duel	1	2	1	1	2	2	1	19%
Full Tilt	8	6	7	3	3	6	7	76%
Great Nav. Bat. 4	4	3	6	5	5	6	6	71%
Heroes of M&M	6	3	7	3	7	6	5	71%
Mechwarrior 2 Exp.	6	9	9	6	7	8	6	87%
Mission Critical	5	4	6	6	6	7	5	71%
Mortal Coil	1	1	2	1	2	1	1	19%
PBA Bowling	4	4	3	1	4	1	3	46%
Pole Position	8	4	6	4	6	7	7	75%
Police Quest SWAT	5	8	6	6	4	7	6	70%
Power Dolls	2	2	5	3	2	4	5	50%
Rebel Assault 2	6	7	7	6	5	7	5	73%
SU-27 Flanker	1	3	2	1	1	1	2	39%
Terminator: F. Shock	7	7	7	8	8	8	6	83%
The Dig	9	8	7	6	8	9	7	85%
Thexder	3	1	2	1	2	4	2	45%
This means War	7	3	5	5	3	6	5	67%
Tie Fighter CD	6	9	8	7	9	8	6	88%
Trivial Pursuit	4	7	7	6	7	4	7	25%
Tyrian	5	5	6	2	3	6	4	61%
Virtual Karts	5	3	2	2	6	4	3	62%
Warcraft 2	10	10	9	9	9	9	8	89%

Es ist mal wieder soweit: Wir haben unsere Köpfe zusammengesteckt, um Euch die Highlights 1995 zu präsentieren.

JAHRES

Spiel des Jahres '95

Jagged Alliance

Die Überraschung des Jahres war das Sir-Tech-Produkt auf jeden Fall. Die Hatz auf den fiesen Santino und seine Gang bietet strategischen Tiefgang satt, ohne jedoch den Nicht-Strategen durch Daten- oder Iconflut zu verprellen. In "JA" führt Ihr Eure Truppe von eigenwilligen Soldiers of Fortune über das Eiland Metavira. Jeder der über 60 Charaktere wurde mit ganz persönlichen Eigenschaften und individueller Stimme ausgestattet, und so müßt Ihr Euch nicht nur um die Gegner, sondern auch den Zusammenhalt Eurer Truppe kümmern. Zweiter heißer Anwärter auf die Krone '95 war "Command&Conquer". Wir haben uns jedoch nach langer Diskussion aus zwei Gründen zugunsten von "Alliance" entschieden: Zum ersten rechnet niemand mit einem derart guten Spiel von einem Hersteller wie Sir Tech. Zum anderen schafft es "JA" wie kein anderes Spiel selbst Strategiemuffel wie Hartmut und Sascha wochenlang an den Monitor zu fesseln.

Hype des Jahres

Zoop

Man nehme einen der größten Medienkonzerne der Welt, eine dürtig wiederaufbereitete Spielidee und eine der teuersten Werbekampagnen, die die Spieleindustrie je gesehen hat und heraus kommt "Zoop". Schon auf der Herbst-ECTS rührte Viacom kräftig die Werbetrommel und lud Journalisten aller Herren Länder zur "Zoop-Launch-Party" ein. Hier erfreuten wir uns an supersüßen und kontaktfreudigen Hostessen, Lachshäppchen und guter Musik: Zoop allerdings interessierte irgendwie keinen. Als kleines Incentive gab's noch eine Zoop-Competition mit einer New-York-Reise als Hauptgewinn, aber das war's dann auch schon. Viacom wußte schon, wozu das Brimborium gut war: Weder besonders originell noch längerfristig motivierend entpuppt sich Zoop als ein Spielchen, über das man nach spätestens zwei Wochen kein Wort mehr verlieren würde: Jeder Sharewarehändler um die Ecke bietet für ein paar Mark ganze CD-Sammlungen ähnlicher Programme. Tja Viacom: Danke für die nette Party, aber das war ja wohl nix.

Multiplayer des Jahres

Command & Conquer

Das kommerziell erfolgreichste Spiel war wohl Westwoods Echtzeit-Strategieknaller. Command&Conquer stieg in alle Hitparaden direkt auf dem ersten Platz ein, wo sich das Spiel erstmal niederließ und immer noch nicht daran denkt, die Spitze abzugeben. Zwar mußte sich Westwood (zu Recht) den Vorwurf gefallen lassen, beim hauseigenen Dune 2 abgekupfert zu haben, aber die astreine Präsentation und die leichte Zugänglichkeit zum Programm, haben Command&Conquer trotzdem in den Spiele-Olymp. Im Multiplayermode bekriegen sich entweder zwei Kombattanten via (Null)Modem oder bis zu vier Mitspieler übers Netzwerk. Hier dreht C&C richtig auf und sorgte in der Redaktion für so manche durchgezockte Nacht, wo gellende Schlachtrufe und wüste Beschimpfungen zwischen Knuts und Saschas Zimmer ausgetauscht wurden. Ein dickes Lob an Westwood und Virgin für diese Multiplayer-Perle.

Softwarehaus des Jahres

Electronic Arts

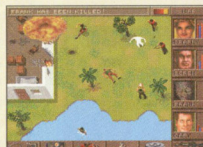
Bisher wurde dieser Award an ehemalige "häßliche Entlein" des Business vergeben, die sich im Lauf des Jahres zu Paradiesvögeln mauserten. Leider erfüllte dieses Jahr keines der kleineren Häuser dieses Kriterium und so beurteilten wir die Hersteller nach Umfang und Qualität ihrer 95er Produktpalette. Und hier haben die Jungs von EA eindeutig die Nase vorn: kein anderer Publisher hat so viele Blockbuster auf den Markt gebracht wie EA, Origin und Bullfrog. Mit Spielen wie "Magic Carpet 2", "NHL 96", "FIFA 96" und "Crusader: No Remorse" ließ der alteingesessene Label alle Konkurrenten weit hinter sich. Zwar ließ sich die Firma mit dem Ochsenfrosch im Label traditionsgemäß viel Zeit mit der Entwicklung ihrer potentiellen Hits Dungen Keeper und Syndicate 2, die erst im Frühjahr '96 erhältlich sein werden, aber das gleichen die Erscheinungen der beiden Schwesterlabel locker aus. Mit "The Darkening" und "Wing Commander 4" hat EA außerdem noch zwei heiße Projekte in der Pipeline, beste Aussichten also für das neue Jahr.

LIEBLINGE

Wer spielt(e) was? Hier ließ jeder Redakteur seinen Sympathien freien Lauf.



Michel Galuschka...
...dribbelt lieber virtuell. Bei gleich drei genialen Sportspielen von EA fiel ihm die Entscheidung schwer.



Frank Heukemes...
...der Oberstrategie hat Metavira schon mindestens dreimal von Santinos Schurken gesäubert. Jagged Alliance herrscht!



Pete Steinlechner...
...zaubert sich als Magieradept mit dem vertrottelten Simon durch dessen zweites Abenteuer.

ÜBERFLIEGER '95

Enttäuschung des Jahres

Phantasmagoria

Zwei Jahre lang enthusiastisch als die Revolution der interactive movies angekündigt, enttäuschte Phantasmagoria im Test von vorne bis hinten. Sowohl technisch als auch inhaltlich ging der stellenweise unnötig blutige Horrortrip gründlich daneben. Anhand der mittelmäßigen Filmsequenzen (inklusive Bluescreen-Reste und schlechten C-Movie-Schauspielern) würde jedenfalls niemand darauf tippen, daß es sich bei diesem Produkt um ein Kind der Adventure-Pioniere von Sierra handelt. Daß "Phantasmagoria" sich handlungsmäßig von einem zum nächsten Horrorfilm-Klischee hangelt, ließe sich noch entschuldigen, zeichnete nicht Roberta Williams verantwortlich für dieses Epos. Gerade ihr Name war in der Vergangenheit so etwas wie ein Garant für intelligente und unterhaltsame PC-Adventures. Wenn sich aber auf sieben CDs gerademal eine Handvoll Rätsel einfachster Machart verbergen, helfen auch große Namen nicht weiter. Better luck next time!

Schlechtestes Spiel des Jahres

Welcome to the Future

Der vielleicht unbeliebteste Jahres-Award ging 1995 an das unausgegrenzte Renderadventure aus dem Hause Blue Sky Entertainment. Mit einer Powerwertung von sagenhaften fünf Prozent wäre es "Welcome.." um ein Haar geglückt, den schon fast legendären Negativrekordhalter "Rorke's Drift" vom Thron zu schubsen. Diese Ehre wollten wir dem einfallslosen Produkt jedoch nicht zuteil werden lassen: Zu gewöhnlich ist das Spielkonzept, zu oft schon wurden wir von solchen Render-Machwerken genervt. "Welcome to the Future" steht in der Tradition ähnlicher Gurken wie "Vortex", "Mirage" oder "Mission Super I.Q." und repräsentiert einen traurigen 95er Trend, auf den wir gut und gerne hätten verzichten können. Wenn nämlich Softwareentwickler meinen, leichtfertigen PC-Spielern mit halbprofessionellen Rendersequenzen und Pseudo-New-Age-Atmosphäre das sauer verdiente Geld aus der Tasche ziehen zu müssen, hört der Spaß auf. Wie also schützt man sich vor solchen Langweilern? Fleißig PP lesen! sg

Überflüssigstes Sequel '95

Lemmings 3D

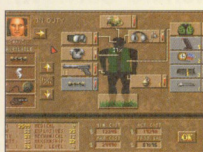
Wer kennt sie nicht, die grünhaarigen, etwas vertrottelten Nager, die sich mit stoischem Gleichmut einer nach dem anderen ins Verderben stürzen? Wohl kaum ein PC-Spieler, der nicht in den Bann der Lemmings gezogen wurde, als sie Anfang der 90er zu ihrem Siegeszug antraten. Nach zwei Fortsetzungen war das Spielprinzip nicht mehr das taufschiste, und so mußte sich schon etwas Grundlegendes ändern, um die Selbstmörder vor dem Aussterben zu retten. Was lag in Zeiten einer grassierenden 3D-Euphorie näher, als den Nagern ihre eigene dreidimensionale Welt zu verpassen? Hört sich ganz gut an, sieht auch nett aus, nur leider spielt es sich bescheiden. Lemmings 3D zeigt eindrucksvoll, wie ein Programm nur durch seine Benutzeroberfläche unspielbar gemacht werden kann. Ständig muß der Spieler die Pausenfunktion nutzen, nur um seine Perspektive neu zu justieren. Bleibt zu hoffen, daß Sony die Lemmings nun in Frieden ruhen läßt, langsam reicht's wirklich.

PUNKT-SIEGER

Sämtliche Preisträger wurden weitgehend unabhängig von der Power-Wertung durch heiße Diskussionen in der Redaktion gekürt. Wer sich lieber an Zahlen und harten Fakten orientiert, bitte schön: Hier für die Erbsenzähler und Statistikfreaks unter Euch die "mathematischen" Sieger des vergangenen Jahres, geordnet nach Genres:

Strategiespiel:	X-Com
Rollenspiel:	Stone Prophet
Adventure:	Space Quest 6
Simulation:	TFX: EF2000
Wirtschaftsspiel:	Bundesliga Manager
	Hattrick
Sportspiel:	FIFA '96
Geschicklichkeit:	Pitfall
Action:	Magic Carpet 2
Action Adventure:	Bioforce
Denkspiel:	Incredible Machine 2
Flipper:	Pro Pinball
Rennspiel:	Bleifuß

LIEBLINGE



Knut Gollert...

... ist ebenfalls im Jagged-Fieber. Böse Zungen behaupten, er suche immer noch nach einem Nacktbild von Brenda.



Ulrich Smidt...

fliegt auf Persern durch die Gegend. Vissuluth hat er zwar noch nicht besiegt, aber daran arbeitet unser Nordlicht noch.



Sascha Gliss...

...hat seine Schwäche für Battletech entdeckt und tapft in seinem modifizierten Marauder durch Mechwarrior 2.



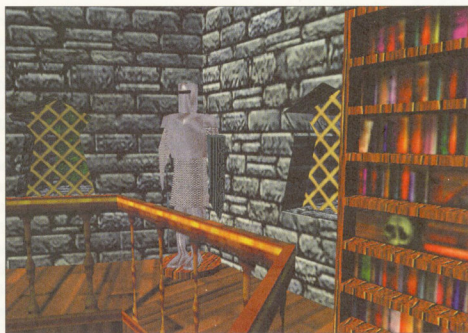
Hartmut Ulrich...

...nutzt seine Einzelkämpferausbildung zur erfolgreichen Eliminierung der Bösewichte in Jagged Alliance.

Richard Garriott

Lord British

Richard Garriott, auch als "Lord British" bekannt, berichtet aus der Firmengeschichte Origins und vermittelt einen ersten Eindruck von Ultima IX.



Isometrie ade: Dies ist kein Bild aus einem Intro, sondern ein erster Screenshot aus dem eigentlichen Spiel Ultima IX



Im großen ungeschriebenen Buch von der Geschichte der Computerspiele würden wohl die meisten der heute existierenden Firmen eine Seite eingeräumt bekommen. Einige Ausnahmefälle wie die Myst-Gurus Rand und Robyn Miller oder id Software würden vielleicht sogar mit einem eigenen Kapitel berücksichtigt werden. Aber keiner von ihnen käme an die Langlebigkeit und den Umfang des Werkes von Richard Garriott heran. Seit 1974 erschafft er Welten und kroierte mit Ultima die fortsetzungs- und erfolgreichste Computer-Rollenspiel-Serie westlicher Prägung. In diesem Interview erzählt er, wie er zum Avatar der Szene wurde und gibt außerdem Auskunft über den Privatmann Richard Garriott, wie ihn nur wenige kennen.

PP: Jeder Spieler auf diesem Planeten hat schon von Ultima, Lord British oder Richard Garriott gehört. Was hat dich so berühmt gemacht?

Richard Garriott: Ich denke, das hat mit meiner Ausdauer zu tun. Vielleicht auch mit der Art von Spielen, die ich mache. Wie du weißt, habe ich bereits in den Anfangstagen der Computerspiele-Geschichte angefangen, sogar noch bevor es Personal Computer gab. Meine ersten Spiele schrieb ich auf Lochstreifen. Es sind immerhin 25 kleine Fantasy-Rollenspiele, die ich auf einer Art Fernschreiber entworfen habe. Klingt wie eine ganze Menge, sie waren allerdings recht

teenymäßig. Das war eine Zehn-Zeichen-Pro-Sekunde-Maschine mit einem Lochstreifenleser an der Seite. Sie war per Modem mit einem Großrechner verbunden, der sich irgendwo in der Stadt befand.

PP: Du hast also eine spielerische Vergangenheit vor Akalabeth und Ultima?

Richard: Ja, mit diesen ersten Spielen begann ich 1974. Akalabeth kam 1979 heraus und war eigentlich so was wie Ultima 0. Sogar diese kleinen Spiele auf den Lochstreifen erinnern an Ultima. Obwohl sie nicht grafisch waren und nur aus Text bestanden, konnte man sich eine zehn mal zehn Felder große Karte vorstellen, mit Asterisks als Wänden, Leerzeichen als Korridoren, Dollarzeichen als Schätzen usw. Wenn man sich das vorstellt, sah das schon sehr wie Ultima aus. Ich arbeite also an dieser Welt seit den Anfangstagen.

PP: Und du bist einer der wenigen, die es geschafft haben.

Richard: Es gibt viele Leute, die seit diesen Tagen in der Szene sind. Die Macher solcher Produkte wie Wizardry, Bard's Tale und Might and Magic können ebenfalls auf diese Erfahrung zurückgreifen, doch keiner von ihnen ist bei der Sache geblieben. Ich bin einer der ganz wenigen Entwickler dieser frühen Tage, der Entwickler geblieben ist.

RICHARD GARRIOTT

Lord British

PP: Du bist also Richard Garriott, der Entwickler. Was für eine Person ist der Privatmann Richard? Dein Haus in Austin ist fast so berühmt wie du selbst.

Richard: Ich habe es in der Computerspiele-Industrie wohl weit gebracht, aber diese Industrie ist bei weitem nicht groß genug, daß man auf der Straße wie ein Rockstar erkannt wird. Doch die Kombination von Origins Erfolg, meinem Haus und den Haunted House-Parties, haben dafür gesorgt, daß zumindest hier in Austin kein Tag vergeht, an dem ich nicht in der Öffentlichkeit erkannt werde. Das liegt zu einem Großteil an meinem Haus. Darin gibt's schon lustige Sachen. Dungeons zum Beispiel. Es hat auch eine Observatorium-Kuppel mit einem computergesteuerten Teleskop. Es gibt auch einen Swimming-Pool, der im Gebäude mit einem Wasserfall beginnt. Hinter dem Wasserfall ist eine Whirlpool-Höhle versteckt. Von der Decke kommt ein künstlicher heiß-kalt-gemischter Regen. Der Whirlpool geht dann in den im Hausinneren befindlichen Teil des Pools über, ein Tunnel verbindet diesen Teil mit dem Gartenbereich des Pools. Vom zweiten Stock des Hauses aus kann man von einem Sprungbrett in den Gartenpool springen.

PP: Im Haus soll es viele Geheimgänge geben.

Richard: Es gibt ein Netzwerk von Geheimgängen durch das ganze Haus. Eingänge dazu gibt es in jedem Raum des Hauses, jeder Eingang ist individuell designt. Einige sind mechanisch, andere elektronisch, damit es nicht langweilig wird, verstehst du? Außerdem verfüge ich über verschiedene ausgefallene Sammlungen, von alten wissenschaftlichen Instrumenten bis hin zu mechanischem Spielzeug. Im Außenbereich des Hauses habe ich einen kleinen See mit Ruderbooten. Ich besitze auch ein voll funktionsfähiges Karussell mit drei Pferden, das ich mir erst neulich habe errichten lassen. Dann wäre da noch mein Theme-Park-Bereich (lacht). Er sieht aus wie ein großes Spielzeughaus. Nun, mein ganzes Haus ist ein Spielzeughaus. Eine luxuriöse Jungesellenbude (lacht). Ab und zu veranstalte ich Feste, ansonsten ist es bei mir recht ruhig. Das bekannteste Fest ist das Haunted House-Fest, welches im und um das Haus stattfindet.

PP: Du lebst also in einem Kinderparadies?

Richard: Ja, stimmt genau. Ich bin nie richtig erwachsen geworden und hoffe auch, daß ich das nicht noch werde.

PP: Wer stirbt und dann die meisten Spielsachen hat, gewinnt!

Richard: (lacht) Genau das!

PP: Und du liegst ganz vorne.

Richard: Ich habe jetzt so viel Spielzeug, daß ich mich schon fast schuldig fühle, da sogar meine Lieblingsgegenstände nicht richtig genutzt werden. Durch das Rumstehen werden sie mehr in Mitleidenschaft gezogen als durch Benutzung.

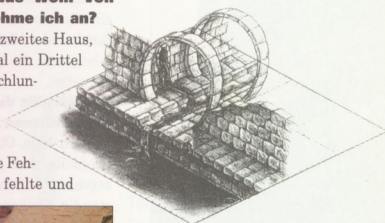
PP: Du hast dieses Haus wohl von Grund auf entworfen, nehme ich an?

Richard: Das ist schon mein zweites Haus, das vorherige hat nicht einmal ein Drittel der Kosten dieses Hauses verschlungen. Das alte Haus habe ich entworfen und den Bau dann einer Konstruktionsfirma überlassen, der mir jede Menge Fehler eingebaut hat. Stauraum fehlte und



Richard

Mr. Garriott oder Lord British, wie er liebevoll von seiner Fanschar genannt wird, gründete Origin und ist der kreative Geist hinter der erfolgreichsten Rollenspiel-Serie der Welt, Ultima.



Oben: Ein Entwurf zu den Abwasserkäufen unter Britannia aus Ultima IX
Links: Richard Garriott entspannt vor seinem hauseigenen Wasserfall





man konnte durch manche Winkel gar keine Möbel transportieren. Diesmal habe ich es auf dem Reißbrett entworfen, einem Architekten zum Überarbeiten gegeben, der meinen Vorschlag noch verbesserte.

PP: Was hat der Architekt wohl gedacht, als du sagtest, "Hallo, mein Name ist Richard Garriott. Ich möchte ein Haus, es muß viele Geheimgänge, ein Dungeon und einen Wasserfall mit künstlichem Regen haben?"

Richard: (lacht) Nicht nur der Architekt glaubte, daß ich verrückt bin! Alle Handwerker, die beim Bau beschäftigt wurden, hat es umgehauen. Als ich das Projekt meiner Bank verklickerte, haben die das nicht verstanden. Sie wollten mir kein Geld vorstrecken. Ich mußte das alles selbst finanzieren. Doch die Leute, die mir beim Bau halfen, haben sich richtig engagiert, da sie ein Teil dieses verrückten Etwas sein wollten. Es war interessant für sie, sie mußten jede Menge interessanten Firlefanz einbauen. Teilweise haben sie sogar ihre eigenen Ideen eingebracht. Die Leute, die die Einbauschränke gefertigt haben, ließen sich in jedem toten Winkel etwas einfallen, bauten Geheimfächer oder versteckte Schalter ein. Alles Dinge, die ich gar nicht vorgesehen hatte. Sie liebten meine Idee und spannen sie weiter.

PP: Vergißt du jemals, wie einer dieser Mechanismen funktioniert?

Richard: Nein. Obwohl es jede Menge davon gibt. Ich bleibe auch gut in Übung, denn obwohl es sogenannte "Geheimfächer" sind, führe ich sie ständig meinen Gästen vor, die auch alle Geheimgänge kennenlernen. Bis auf ein paar Ausnahmen, Orte, an denen ich sehr persönliche Dinge verberge.



Richard mit seinem Teleskop



Ein Entwurf, der zeigt, wie Britannia in Ultima IX aussehen wird

PP: Du hast erwähnt, dein Haus sei eine Art luxuriöse Jungesellenbude... du mußt wohl einer der begehrtesten Jungesellen in Austin oder ganz Texas sein.

Richard: Oh, ich kenne ja meine Konkurrenz nicht! Wenn man von den Klischees wie Geld, schnellen Autos, großen Häusern ausgeht, könnte man annehmen, daß das der Fall ist. Zu einer Zeit, in der Computerricks auch noch als cool gelten, könnte mir das schon passieren.

PP: Zurück zu Richard, dem Entwickler. Wie sieht die Geschichte aus, die von den Lochstreifen zu Lord British führte?

Richard: Nun, die Fernsehreibergeschichte fand zu meiner Highschoolzeit statt. In dieser Zeit liefen mir drei Dinge über den Weg, die signifikant für mein späteres Leben werden sollten. Eine Sache waren die Computer, diese Lochstreifen-Maschinen. Ein anderes Ding waren Fantasy Bücher wie J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe", Nummer drei waren Fantasy-Spiele wie "Dungeons and Dragons" welches genau damals, 1974, erschien. Ich interessierte mich sehr für Computer, verstand sie aber zu dieser Zeit überhaupt nicht. 1974 gab es überhaupt gar keine Möglichkeit, Computerunterricht zu nehmen. Ich war aber so sehr daran interessiert, daß ich die Fakultät so lange nervte, bis sie mir ein Projekt bewilligten, in dem wir uns ohne Lehrer die Materie selbst beibrachten. Dort lernte ich schließlich, wie man Computerspiele programmiert (lacht). Lustig war, daß damals auch keiner etwas über Programmiersprachen wußte. Und da sich das Programmiersprache nannte, konnte ich mich so um die Belegung einer Fremdsprache drücken. So mußte ich während meiner ganzen High School-Zeit keine Fremdsprache lernen, da ich sagen konnte, "BASIC ist meine Fremdsprache". Während der ganzen High School-Zeit schrieb ich also diese kleinen Spiele. Nachdem ich 1979 meinen Abschluß machte, arbeitete ich in einem Geschäft der Computerland-Kette als Verkäufer und lernte so den Apple II kennen. Ich empfand es als sehr aufregend, daß dieser Personal Computer einen Bildschirm besaß und damit richtige Grafiken darstellen konnte. Ich begann dann sofort damit, eines meiner Fantasy-Spiele für den Apple II umzuschreiben. Ich fügte Grafiken dazu und nannte es Akalabeth.

PP: Das war also der Beginn deiner Karriere?

Richard: Nein, jedenfalls nicht beabsichtigt. Es war nur ein kleines Spiel, daß ich für mich und ein paar Freunde geschrieben hatte. Ich wollte das eigentlich nie veröffentlichen. Doch der Besitzer vom Computerland-Store fand das Spiel wirklich gut und riet mir, es zu veröffentlichen. Also brachte ich den Betrag von 200 Dollar auf, der mir damals als wahnsinnig hoch erschien und kaufte Klarsichttaschen, fotokopierte Coverblätter und kopierte die Disketten des Spiels von Hand im Computerland. Dort legten wir sie dann

auch zum Verkauf aus. Diese Art der Verpackung war übrigens damals State Of The Art, mein Spiel unterschied sich also optisch überhaupt nicht von den paar Spielen, die es dort neben meinem offiziell zu kaufen gab. Da gab es Sierra-Spiele, die nannten sich damals allerdings noch On-line, ein paar Broderbund-Programme und California Pacific. California Pacific kamen irgendwann an ein Spiel von mir heran und riefen mich eines Tages im Geschäft an. Sie luden mich nach Kalifornien ein und waren tatsächlich daran interessiert, mein Spiel zu veröffentlichen. Sie schickten mir Flugtickets, ich begab mich nach Kalifornien, unterschrieb den Vertrag und bekam in Folge Geld von ihnen geschickt. So bin ich quasi in diese Industrie hereingestolpert. Alakabeth, mein erstes richtiges Spiel, das sie in eine größere Packung steckten und dann den Preis von 15 Dollar auf 34,95 Dollar anhoben, verkaufte sich immerhin 30.000 mal.

PP: Was recht viel ist. Ich wundere mich, daß es 1979 schon 30.000 Home Computer gab.

Richard: Das ist sogar heute noch eine Menge! Eine respektable Menge jedenfalls. Ich bekam 30 Prozent vom Verkaufspreis als Urhebergeld ausgezahlt. Für ein paar Sommerabende, die ich



also mit Programmieren vertan hatte, bekam ich nun tatsächlich 150.000 Dollar! Das gefiel mir natürlich und ich dachte mir "Das kannst du nochmal!". Doch diesmal wollte ich ein Spiel machen, das speziell auf den Verkaufsmarkt zugeschnitten war. Alakabeth war kein richtiges Spiel. Du bist nur rumgelaufen und hast auf Dinge eingeschlagen. Es gab keine Story und kein Ende. Ich kramte also meine Grundidee für ein 3D-Dungeon-Spiel wieder hervor, schrieb eine Story dafür, verbesserte das Interface dra-

Ein Blick in den Hof des Schlosses von Britannia aus Ultima IX. Auch hier gilt: Keine Zwischensequenz, sondern direkt dem Spiel entnommen.

CyberStorm



Versand für Computersoftware und Zubehör

Österreich

St. Georgener Hauptstraße 35
A-7000 Eisenstadt

Tel: 0663/922 79 59

Fax.: 02682/68 124

CD-ROM

3D-Lemminge	DV	689,-	Panzer General	DA	459,-
Air Power	DA	639,-	Phantasmagoria	DV	709,-
Al Unser Jr. i. Win 95	DV	499,-	Pinball Mania f. Win 95	DA	619,-
Battle Isle 3	DV	689,-	Pitfall für Win 95	DV	689,-
Burning Steel 3	DV	429,-	Primal Rage	DA	639,-
Command & Conquer	DV	759,-	Privateer	DA	259,-
Crusader - No Remorse	DV	679,-	Rebel Assault 2	12/95	
Cyber Bykes	DA	459,-	Silent Steel	DV	869,-
Die Siedler 2	11/95		Sim Isle	EV	689,-
Dungeon Master 2	DV	619,-	Simon the Sorcerer 2	DV	669,-
Fi - Grand Prix 2	11/95		Space Quest 6	DV	689,-
Fade to Black	DV	729,-	Strike Commander	DA	259,-
Fantasy General	12/95		Syndicate Plus	DA	259,-
F55 - Flight Shop	DV	619,-	System Shock	DV	299,-
Hellfire Zone	DV	459,-	TFX - EF 2000	11/95	
Legend of Kyryandia 2	DV	299,-	Transp. Tycoon/Theme Park	DV	499,-
Lukas Arts Archive	EV	499,-	U.S. Navy Fighters Gold	DV	709,-
Magic Carpet 2	DV	719,-	Ultima VII 1+2 u. Data Disk	DA	299,-
Mechwarrior 2	DV	689,-	Ultima Underworld 1+2	DA	299,-
Need for Speed	DV	709,-	Wing Commander 4	12/95	
NHL Hockey 96	DV	719,-	Wing Commander Armada	DA	299,-

3,5 HD

Battle Bugs	DV	369,-
Battel Isle 2	DV	479,-
Beneath a Steel Sky	DV	259,-
Bling	DV	689,-
Dark Sun 2	DA	639,-
Das schwarze Auge 2	DV	479,-
DSA 2 - Speech Pack	DV	199,-
Day of the Tentacle	DV	479,-
Descent	DA	369,-
Die Siedler	DV	429,-
Discworld	DV	569,-
Dungeon Master 2	DV	639,-
F55 - Flight Rally	DV	479,-
F55 - Scen. Hong-Kong	DV	459,-
F55 - Scen. New Zealand	DV	429,-
Legend of Kyryandia 2	DV	349,-
Micro Machines	DV	439,-
Pinball Fantasies	DA	439,-
Simon the Sorcerer 2	DV	689,-
Star Trek 2	DV	639,-
System Shock	DV	199,-

Zubehör

SB16 Value Ed. IDE	1.270,-
SB AWE 32 Val.Ed. IDE	2.490,-
Wave Blaster 2	1.840,-
Gravis Ultrasound MAX	2.090,-
SB-CD 16 (4fach)	5.340,-
SB-CD 32 (4fach)	5.990,-
Mediavision MV2000G	4.140,-
TAC CD-ROM (6fach)	3.960,-
VideoBlaster RT300	4.740,-
GRAVIS	
Phönix + Descent	1.640,-
Firebird	939,-
Analog Pro	539,-
Joypad	369,-
Eliminator Gamecard	349,-
THRUSTMASTER	
F16 - Flight Control	2.360,-
Flight Control 2	1.170,-
Mark 2 - WCS	1.870,-
Formula - T1	2.490,-
Ruder Control System	2.140,-

Preise gültig mit Stand 31.10.1995

Eventuelle Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Liefer- und Zahlungsbedingungen: Alle Preise in ÖS und inkl. 20% MWST. Bezahlung per Nachnahme. Die Versandkosten inkl. Nachnahmegebühr betragen ÖS 50,-. Ab Bestellwert v. ÖS 2.000,- versandkostenfrei. Bei Teillieferung werden VK nur einmal verrechnet.

Bestellannahme: Mo-Sa sowie Sonn- u. Feiertags von 08.00 Uhr bis 20.00 Uhr.

Bestellungen mittels Fax und Tonband rund um die Uhr, unter 02682/68 124.



“Was als Scherz unter Jugendlichen begann, wurde schließlich zu meinem Alter Ego”



Dies sind zwei Screenshots aus Ultima I, oben die Außenwelt, rechts ein Dungeon

matisch, fügte einen Spielteil im Freien hinzu, mit Städten, Schlössern und Charakteren, mit denen man reden konnte, eben Sachen dieser Art. Das wurde dann schließlich das erste Ultima, das anderthalb Jahre später erschien.

PP: Wie kamst du auf den Namen Ultima?

Richard: Das hat sich einfach so ergeben. Eigentlich sollte es zuerst Ultimatum heißen. Doch der Name Ultimatum war schon urheberrechtlich geschützt, wie sich herausstellte, also beschränkten wir uns auf Ultima. Der Titel hatte also strenggenommen gar nichts mit dem Inhalt zu tun.

PP: Damals tauchte auch der Name Lord British zum ersten Mal auf.

Richard: Ich besuchte während meiner High School-Zeit einen Kurs für Computer und Mathematik an der University of Oklahoma. Als ich dort im Schlafraum ankam, begrüßte ich einige der Kids dort mit “Hello” anstatt “Hi”. Sie sagten “Niemand hier sagt ‘Hello’. Du mußt aus England sein, also nennen wir dich British”. Tatsächlich bin ich in Cambridge geboren, lebte dort aber nur ein paar Monate. Doch wegen dieser Herkunft blieb mir der Spitzname anhaften und ich begann meine Fantasy-Charaktere British oder Lord British zu nennen. In den Credits für meine Spiele nannte ich mich auch selbst so, aus Spaß eben. Nun, mein Publisher fragte mich das auch, “Wer ist eigentlich dieser Lord British?”. Und nachdem ich ihm diese Geschichte erzählte, die du gerade erfahren hast, sagte er “Richard Garriott ist sowieso kein Name, der hängen bleibt. Dieser Lord British muß von nun an ausschließlich in den Credits auftauchen”. Was also als Scherz unter Jugendlichen begann, wurde schließlich zu meinem Alter Ego.

PP: Ich weiß, daß du eine Menge toller Autos besitzt, Richard, doch wenn Lord British im Jahr 1995 leben würde, was glaubst du, welches Auto er fahren würde? Und was hast du so in deinem Fuhrpark?

Richard: Lord British würde wahrscheinlich solch ein Statussymbol wie einen Bentley oder

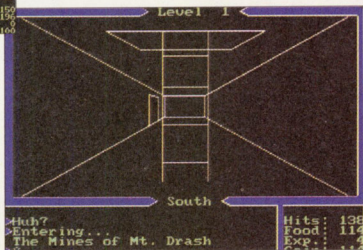
einen Rolls Royce fahren, ein wenig steif, aber immer noch mit genug Power unter der Haube. Ich persönlich bevorzuge die andere Seite des Spektrums. Ich liebe Sportwagen. Mein liebster Flitzer ist ein Lamborghini Diablo. Gleichzeitig mit dem Diablo habe ich allerdings zum Spaß einen Ford T von 1911 gekauft. Der Lamborghini ist der modernste, handgefertigte High Tech-Wagen und der Ford T ist der veralteteste, Low Tech-Fließbandwagen, den man sich vorstellen kann. Neulich habe ich mir einen Mitsubishi Spider zugelegt, ein Cabrio mit Hardtop. Ich habe noch einen älteren Mitsubishi, der aus dem Jahr stammt, als das 3000GT VR4-Modell zum ersten Mal herauskam. Ich habe auch einen GMC Typhoon, ein Gebrauchsfahrzeug, allerdings ziemlich schnell. Außerdem besitze ich einige Motorräder, eine Harley und ein paar Crossbikes.

PP: Damals gab es allerdings nur dich, Lord British und Ultima I...

Richard: Ultima schrieb ich übrigens auch in BASIC, allerdings mit ein paar kleinen Assembler-Einstreuungen, für die Grafik der Außenbereiche. Ultima verkaufte sich gleich viel besser als Akalabeth, ungefähr 50.000 Einheiten und der Anteil für die Urheberrechte war immer noch sehr hoch damals. Ultima war auch teurer im Verkauf, also kam so nochmal mehr Geld in meine Kasse. Es war keine leichte Zeit für mich, denn ich begann gerade an der University of Texas zu studieren, als gleichzeitig meine “Karriere” begann. Meine Noten an der Uni begannen zu leiden. Doch als dann Ultima draußen war, dachte ich mir “Mann, das ist doch viel besser als studieren!”. Ich bekam immer mehr Ahnung von Assembler und wollte nun ein eigenes Spiel in dem maschinennahen Code schreiben, weil ich mir davon viel mehr versprach. Ich wollte alles schneller machen und noch mehr Features einbauen. Also machte ich mich an Ultima II. Unschön war, daß zu dieser Zeit mein Publisher California Pacific pleite ging und mir keine Royalties mehr zahlen konnte (lacht). Also mußte ich mich nach einem neuen Publisher umsehen, ich entschied mich schließlich für Sierra oder Online, wie sie damals hießen.

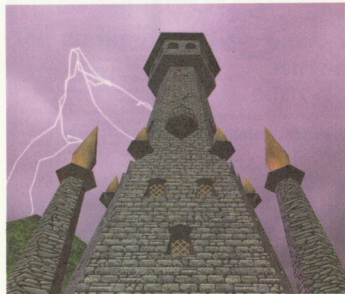
PP: Warum Sierra?

Richard: Meine Konkurrenzprodukte, die zu dieser Zeit auf dem Markt waren, bestanden hauptsächlich aus Arcade-Spielen, Umsetzungen von Münzautomaten, die nur eine geringe Entwicklungszeit beanspruchten. Die Leute, die solche Spiele schrieben, verwendeten darauf höchstens ein, zwei Monate. Akalabeth nahm drei Monate Arbeit in Anspruch, was für damalige Verhältnisse schon recht lange war. Ultima I verschlang ein ganzes Jahr und Ultima II sollte mich schließlich zwei Jahre beschäftigen. Als das





„Ich fing an, mein Leben nicht mehr nach Jahren, sondern nach Ultima-Phasen zu zählen“.



Diesen Schloßsturm und den Troll werdet ihr in Ultima IX wiederfinden



zwei Dokortitel. Mein ältester Bruder ist Arzt. Mein zweitältester Bruder Robert, der mein Geschäftspartner ist, hat zwei Master's Degrees. Meine jüngere Schwester hat ihren Master's Degree. Ich bin also der einzige in der Familie, der nicht nur keinen Abschluß hat, sondern auch keinen besonderen Abschluß. Obwohl mich meine Familie nicht dazu drängte, an der Uni zu bleiben, war es in unserer Familie ein ungeschriebenes Gesetz, ein gewisses Maß an Bildung genossen zu haben, bevor man sich ins Leben wagte. Und ich wagte mich noch nicht mal ins Leben, sondern nur in eine künstliche Welt – in die Welt der Spiele. Trotzdem wurde ich nach meiner Entscheidung von meiner Familie voll unterstützt. Sie verstanden, daß das Ganze finanziell so vielversprechend war, daß es unvernünftig gewesen wäre, die Sache nicht weiterzuverfolgen. Ich glaube aber, daß jeder, inklusive mir, davon ausging, daß ich nach Abflauen des Computerspiele-Booms mein Studium wieder aufnehmen und meinen Abschluß nachholen würde.

PP: Wenn sie nur geahnt hätten...

Richard: (lacht) Ja, wenn sie nur geahnt hätten, daß diese Industrie mittlerweile so groß geworden ist, daß sie andere Industriezweige überholt hat. Mittlerweile lohnt es sich natürlich nicht mehr für mich, zurück zur Uni zu gehen, der Abschluß würde mir auch nichts nützen, zumindest nicht im Computerspiele-Business.

PP: Mit Ultima III hast du dich dann voll auf dem Markt etabliert?

Richard: Ja. Da Ultima II das erste Programm war, daß ich in Assembler geschrieben hatte, war es noch sehr unausgefeilt. Am Ende wünschte ich mir, noch mal von vorne anfangen zu können, um diesmal alles besser zu machen. Das habe ich dann auch getan. So kam die Serie zustande. Eigentlich mehr aus dem Grund, da ich jedesmal alles besser machen wollte. Meine Konkurrenz damals, die frühen Wizardrys, sie verkauften sich noch besser als meine Ultima-Spiele. Sie entwickelten jedoch eine andere Strategie. Wizardry 2 und 3 waren nichts anderes als Wizardry 1 mit anderen Karten, neuen Monstern und einer anderen Story. Die Technologie blieb im Prinzip die gleiche. Doch so kannst du mit einem Nachfolger immer nur annähernd die Verkaufszahlen des Vorgängers erreichen. Im Gegensatz dazu hat sich der ständige technologische Wandel der Ultima-Serie bezahlt gemacht, auch heute noch übertrifft jede Ultima-Folge ihren Vorgänger an Verkaufszahlen. Ich fing an, mein Leben nicht mehr nach Jahren, sondern

nach Ultima-Phasen zu zählen. Zu der Zeit, als ich an Ultima III arbeitete, 1983, begann ich mich aufgrund vertraglicher Schwierigkeiten nicht mehr mit Sierra zu verstehen. Ich mußte mich wieder nach einem neuen Publisher umsehen. Gerade da bekam mein Bruder seinen zweiten Master's Degree. Und mein Bruder ist der geborene Unternehmer.

PP: Warum das?

Richard: Eine Geschichte, die ich sehr gerne erzähle und für die er mich haßt, ist, daß meine Mutter eines Tages in sein Jugendzimmer kam, wo er auf dem Boden lag, sein Körper komplett mit Ein-Dollar-Noten bedeckt. Meine Mutter fragte, "Robert, was machst du da?" Und mein Bruder sagte, "Mom, ich wollte nur mal wissen, wie es sich anfühlt, komplett mit Geld zugedeckt zu sein."

PP: Vom Goldschwimmer zum Geschäftsführer deines Unternehmens (lacht)...

Richard: Ja., mein Bruder schlug mir also vor, gemeinsame Sache zu machen. Am 28. Februar 1983 gründeten wir also Origin. Wir hatten den Vorteil, in unserer neuen Firma gleich mit Ultima III, also einem eingeführten Titel beginnen zu können. Toll war, daß ich jetzt fortan immer Zuschriften von Leuten bekam, die meine Produkte spielten. Das war mehr Kritik als Fan-Post. Einige Leute schrieben sogar recht böartige Dinge...

PP: Böartige Dinge? Was zum Beispiel?

Richard: Nun, religiöse Gemeinschaften, die mich als satanischen Manipulierer der Jugend Amerikas beschimpften und solche Sachen. Eltern schrieben mir, die das Spiel noch nicht einmal gesehen, geschweige denn gespielt hatten. Ich war in einer schwierigen Phase, ich war 25 und einerseits fühlte ich mich zwar toll, endlich von zu Hause weg zu sein, vermißte allerdings jemand, der mich beraten konnte und der mir Beistand leisten konnte bei den wichtigen Entscheidungen, die ich für mein Leben zu treffen hatte. Ich mußte mich noch selbst im Leben finden und erhielt zur gleichen Zeit diese demoralisierenden Briefe. Es war eine Phase, in der ich tief in mich hineinschaute.

PP: Das zeigt sich auch in Ultima IV, denke ich. Die Serie nahm auf einmal einen gänzlich anderen Verlauf.

Welche Änderungen das genau waren, wohin sich die erfolgreichste Rollenspiel-Serie aller Zeiten entwickelte, welche Kommentare Richard zu den "Anschuldigungen" der Fans in Sachen Ultima VIII gibt und wie die wiederum grundlegenden Veränderungen von Ultima IX aussehen werden, erfahrt ihr im zweiten Teil unseres großen Richard Garriott-Interviews in Power Play 3/96.

Das **Computerspiele-**

Magazin mit neuem Design,
komplett vierfarbig,
vielen Spieletests,
den aktuellen Trends,
Tips und Strategien
sowie wahlweise mit
einer prallvollen CD-ROM.



Das neue Power Play Testabo.

 Eine tierisch gute Sache.
Mit oder ohne CD

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

**Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244**

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

POWER PLAY TEST-COUPON

- ☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)
- ☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift TEC095

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

- ☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
- ☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Großes
Inter-
view!

Wing Commander IV

Die Ankündigungsspezialisten
von Origin haben wieder zugeschlagen:

Bis zur Ausgabe 3/96 soll's nun tatsächlich

da sein - mal sehen, ob
sich das Warten lohnt.

Z

Echtzeitstrategie mit Pan-
zern und Blechsoldaten -
schaffen es die Bitmap
Brothers "Command & Con-
quer" und "Warcraft II" die
Show zu stehlen?

CyberMage

Neuer Anlauf von David W.
Bradley: Mal sehen, ob der
"Wizardy"-Macher wieder
mal einen Klassiker ge-
schaffen hat.

Top Gun

HighEnd-Flugsimulation für
Einsteiger: Spectrum Holo-
byte auf dem Interactive-
Movie-Trip. Wir haben die
Tomcat durchgecheckt -

das Ergebnis lesen Nachwuchs-Mavericks
in der nächsten Power Play.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (th), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Frank Heukemes (th), Knut Gollert (kn),
Michael Geluchts (mg), Sascha Giss (gs), Ulrich Smid (us),
Peter Steinlechner (st)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Produktion: Manfred Neumann (nm)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ingo Horn (ih), Kai Hamann,
Thomas Kittel, Marc Hofmann
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit
dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Hotline: Schärli Egball, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/4613-335
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout: Katja Milles, Conny Pflanz
DTP-Operatoren: Marion Schwänke, Sandra Utendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Bethesda/Virgin
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1995
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-992, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistent: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-8500, Fax: 001-415-358-8729
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei
Tel.: 00862-713-6959, Fax: 00862-715-1950
Italien: Medias International, Milano
Tel.: 0039-31-751484, Fax: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-213-12042, Fax: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon
Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc., Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H.K.) Ltd.
Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7640989
Japan: Accor Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3900-3229, Fax: 0081-3-3927-8261
Vertriebsleitung: Brinco AG
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Abonnements: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132959-242, Fax: 07132959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643666
Schweiz: Aboservice AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/374415
Preis: Power Play ohne CD:
Einzelheft: 6,50 Mark, Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland:
70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich:
58,-; OS: Schweiz: 70,80 sfr
Preis: Power Play mit CD:
Einzelheft: 12,80 Mark, Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland:
138,-; Mark: Ausland: 162,-; Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich:
105,-; OS: Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
Postfach 1123, 85386 Echting, Tel.: 089/190906
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufe GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürdenstr. 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 Ver-
fasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagmaMedia her-
ausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung. Für
unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind
unverzüglich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Überset-
zungen 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 Infor-
mationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler
enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlas-
sigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge
können zu Werbezwecken als Sonderdruck hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Verlagsleiter: Wolfram Hoffer
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.),
Kenneth Clifford, Eduard Urmig
Verlagsbesitzer: MagmaMedia 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 schwermetalldfrei.
© 1995 MagmaMedia Verlag Aktiengesellschaft

3/96

erscheint am **14. Februar**



POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

Die **CD-ROM** zur
Power Play.
Eine runde Sache

POWER PLAY MITMACHKARTE



1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe nicht gefallen:

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe _____ am besten gefallen:

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach · Am Rothaargebirge · Telefon 02732/880-0

EINE PERLE DER NATUR.

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Antwortkarte

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

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

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

POWER PLAY MITWACHKARTE

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

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

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



POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

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

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

Antwortkarte

Name/Vorname: _____
Straße/Hausnummer: _____
PLZ/Ort: _____
Datum/Unterschrift: _____
☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ Bequem bargeldlos
Konto-Nummer: _____
Geldinstitut: _____
Bankleitzahl: _____

Neuer Anlauf von David W. Bradley: Mal sehen, ob der "Wizards"-Macher wieder mal einen Klassiker geschaffen hat.

Top Gun

HighEnd-Flugsimulation für Einsteiger: Spectrum HoloByte auf dem Interactive-Movie-Trip. Wir haben die Tomcat durchgecheckt -

das Ergebnis lesen Nachwuchs-Mavericks in der nächsten Power Play.

B96

erscheint am **14. Februar**

Vertriebsleitung: Birnha GbH
Bestell- und Abonnement-Service: Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Annenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643966
Schweiz: Abo-Verwaltung AG
Rorschacherstr. 270, CH-9018 St. Gallen Tel.: 071/374415
Preis: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 98,-; OS: Schweiz: 70,80 sfr
Preis: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,-; Mark; Ausland: 162,-; Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 166,-; OS: Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85306 Echting, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Finsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürdstr. 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: 089/4613-100
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Vorstand: Carl-Francis von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Ummelg
Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft





Krombacher

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.



Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach · Am Rothaargebirge · Telefon 02732/880-0

EINE PERLE DER NATUR.

Mild Power



JAVAANSE JONGENS