POWER PLAY
7/96
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 39,50
MAGNA MEDIA

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Pentium zu gewinnen
2 Karten für Grand Prix in Hockenheim

E3-Messebericht
Alle wichtigen Trends & Spiele

Duke Nukem 3D
Action pur in voller Länge

Soundblaster & Co
Gute Karten für Spieler

AH-64D Longbow
Im Test: Origins erster Hubschraubersimulator

24 NEUE MISSIONEN



4 391054 206507 07

Krombacher



EINE PERLE DER NATUR.

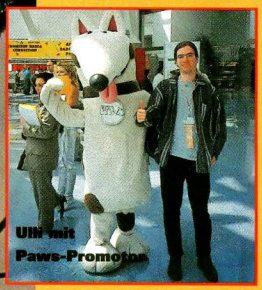
Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57234 Kreuztal-Krombach • Am Rothaargebirge • Telefon 02732/880-0

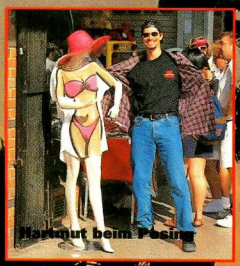
MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.

TRIP TO LA

Zweimal 13 Stunden im Flugzeug für dreimal acht Stunden Messe – die E³ gehört zu den anstrengendsten Terminen des Jahres – und zu den interessantesten außerdem.

Damit hier keine falschen Eindrücke entstehen, von wegen wir würden nur saufen und Urlaub machen in LA: das reine Zuckerschlecken ist die Electronic Entertainment Expo nicht. Da wären z. B. die ätzend langen Flugzeiten. Neun Stunden von München nach Atlanta, zwei Stunden Aufenthalt und nochmal vier Stunden Flug nach Los Angeles, während der der Körper dehydriert, die Schleimhäute austrocknen. Kopfschmerzen, Heiserkeit, Müdigkeit. Danach schlägt der Jet Lag zu, neun Stunden Zeitunterschied. Am schlimmsten wird es bei der Heimkehr. Direkt vom Flughafen in die Redaktion, der Messebericht wartet schon. Auf der Show beginnt die Hetze nach Terminen, Fotoausrüstung und Videokamera immer am Mann, kiloweise Pressemappen an langen und länger werdenden Armen. Freundlich bleiben, im Informations-Chaos und Höllenlärm der Messestände richtig filtern zwischen wichtig und unwichtig. South Hall, West Hall, North Hall in gestrecktem Galopp. Mittagspause fällt aus, keine Zeit. Jeden Abend Zusatzveranstaltungen, wieder Höllenlärm und Stehen. Trotzdem: Tauschen würde keiner. Jedes Jahr gibt´s Streit, wer zur E³ fliegt. Also bis nächstes Jahr, dann in Atlanta...

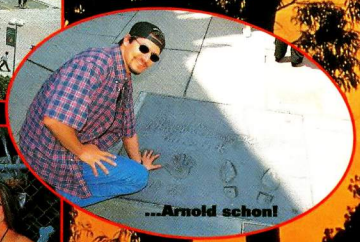

Ulli mit Paws-Promotion

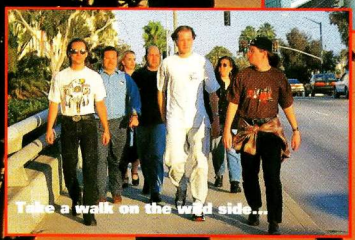

Hartmut beim Posing


Das Messegelände westlich von LA Downtown



Sie war leider nicht da...

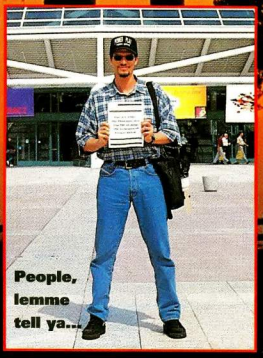

...Arnold schon!


Take a walk on the wild side...


Frank steht auf Duke Nukem


Beim Umtrunk mit Attics Guido Henkel (2.v.r.)


Die Westhalle kurz nach neun


People, lemme tell ya...

[News & Previews]

E3-Messe L.A. 6
Bericht von der wichtigsten Spiele-Messe

News-Cocktail 26
Was zu klein war für ganze Seiten

Daggerfall in der Krise? 32
Interview: Ted Peterson verläßt Bethesda

Power Play Online 40
Aktuelles im World Wide Web

Diablo 44
Hack´n Slay: Blizzards Rollenspiel-Premiere

Olympic Soccer 46
U.S. Golds Vorgeschmack auf Atlanta

Hind 48
DI wechselt die Fronten: Mit dem MI-24 ins Mujaheddin-Gebiet

Magic the Gathering 50
Das Kult-Kartenspiel als PC-Version

Mission Force: Cyberstorm 52
Dynamix´ Mech-Strategiespiel in den Startlöchern

Afterlife 56
Neues von LucasArts: Wirtschaft in Himmel und Hölle

Road Rash 58
Der Rennspielveteran für Motorrad-Rowdys

Deadlock: Planetary Conquest 60
Strategie-Drama: Mensch vs. Alien

Elisabeth I. 62
Ascons historische Wirtschaftssimulation

Hardline 64
Cryos interaktiver Actionfilm um eine satanische Sekte

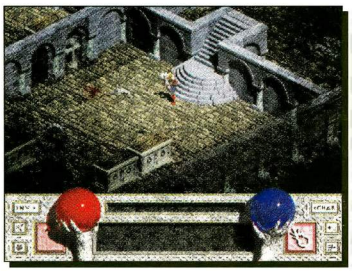
Virtua Fighter PC 66
Wie sieht Segas Automatenhit auf dem PC aus?

Tailchaser 69
Konkurrenz für Videospiele? Mit Wettbewerb auf CD

Toshinden 70
Nippons Söhne im 3D-Prügelwahn



Warcraft 2: Beyond the Dark Portal
24 neue Missionen und allerlei Wissenswertes über Echtzeit-Strategie



Diablo: Rollenspiel-Rambo auf des Teufels Fährte



Was gibt´s neues in der Spieleszene?
Der E³-Messebericht klärt auf

[titel]

Warcraft II - Beyond The Dark Portal 106
24 neue Missionen

E3-Messebericht 6
Alle wichtigen Trends & Spiele

Duke Nukem 3D 98
Action pur in voller Länge

AH-64D Longbow 114
Im Test: Origins erster Hubschraubersimulator

Soundblaster & Co 144
Gute Karten für Spieler

[Hardware]

Großer Soundkarten-Test 144
Die wichtigsten Karten speziell für Spieler





AH-64D Longbow Seite 114



Duke Nukem 3D Seite 98

[test]

AH-64D Longbow	114
Chaos Overlords	132
Club & Country	101
Deadline	102
Der Produzent	112
Duke Nukem 3D	98
Gearheads	118
Humans III	128
Judge Dredd	127
Martian Chronicles	119
Return Fire	134
Space Hulk	124
Speed Haste	126
Strike Base	120
Super Streetfighter II	130
Virtual Corporation	133
Warcraft II - Beyond the Dark Portal	106



Space Hulk Seite 124



Return Fire Seite 134

[support]

Alle Tips auf einen Blick 75

Tips & Tricks 76
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen

Hexerei 90
Kniffliges für Hexeditor-Fans

Erste Hilfe 92
Hardware-Probleme schnell gelöst

[wettbewerb]

Pentium gegen Hi-Score 69
Gewinnt einen P5-100: Tailchaser-CD-Wettbewerb

Luxus-Wochenende in Rom 72
Reizvolle Preisfrage für "Siedler II"-Experten

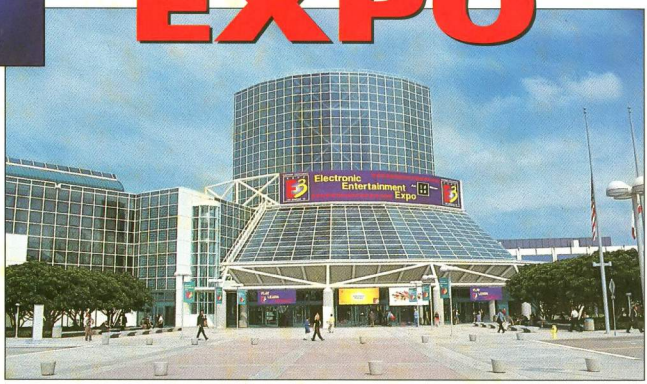
2 Karten für den Grand Prix in Hockenheim 140
Tolle Chancen für Motorsport-Fans

[rubriken]

Editorial	3
Der kleine Klugscheißer	31
Was ist auf der neuen Power Play-CD?	34
Alle Demos auf einen Blick	38
So werten wir	96
Power Data: Statistik muß sein	136
Steckbrief: Die Vorlieben der Power Play-Redakteure	139
Leserpost	150
Inserenten	153
Impressum	154

EXPO E3 LOS ANGELES '96

ELECTR ENTERT EXPO



Drei Tage lang recherchierten Frank, Ulli und Hartmut für Euch auf der wichtigsten Messe des Jahres, der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles



Show, Licht und Lärm...



...man gab sich Mühe...



...im Infogewitter aufzufallen

Das architektonisch kühne Convention Center mit seinen zwei großen und zwei kleinen Ausstellungs-Hallen, Veranstaltungsort der Electronic Entertainment Expo, platzte dieses Jahr aus allen Nähten – deshalb wird die E3 nächstes Jahr auch in der Olympia-City Atlanta stattfinden. Die großen Trends der Show? Das Duell Konsolen vs. PC hat in aller Stille der PC für sich entschieden. Während die Konsolenriesen Sega und Sony sich in einem ebenso lärmenden wie gnadenlosen Verdrängungswettbewerb mit ihren 32-Bit-Geräten Playstation und Saturn beharken und Nintendo mit dem N64 immer noch vornehme Zurückhaltung übt, hat sich manch ein verwirrter oder verärgerter Spieler längst einen PC angeschafft. Zwar sagen Fachleute den Next-Generation-Konsolen Ende '97, Anfang '98 eine Renaissance voraus, dem PC dürfte seine Vormachtstellung aber kaum mehr zu nehmen sein. Trotzdem dominierten die Konsolenhersteller zumindest das äußere Bild der Messe relativ klar, sowohl von der Ausstellungsfläche her als auch von der Masse neuer Spiele – und vor allem mal wieder an Lärm und den Gerüchten. So schockte Sony die Konkurrenz gleich am ersten Messetag mit einer überraschenden Preissenkung der Playstation-Hardware auf 199 Dollar, Sega zog am Morgen darauf zähneknirschend nach und tat so, als sei alles geplant gewesen und in schönster Ordnung. Branchenprimus Nintendo sorgte mit einem in der Tat beeindruckenden 3D-"Mario 64" und einigen anderen weit fortgeschrittenen Titeln für allerhand Euphorie. Trotzdem bleiben bei allen Konsolen zahlreiche Fragen offen (wer sich für das Thema weiter interessiert, sollte einen Blick in unsere Schwesterzeitschrift VIDEO GAMES werfen). Vor allem fielen die zahlreichen Sequels und Weiterentwicklungen bereits bekannter Spiele auf: Wirkliche Innovationen gab es auffallend wenige. Das galt zwar prinzipiell auch für die PC-Produkte – nach dem Erfolg von "Command & Conquer" und "Warcraft 2" bastelt z. B. alle Welt an Echtzeit-Strategiespielen – doch die steigende Performance der Hardware spiegelt sich hier deutlich in der Qualität der Produkte wider. So kommt fast kein PC-Titel mehr ohne Rendergrafik oder Full Motion Video aus, 3D-Spiele mit in Echtzeit berechneter Vektorgrafik sowie aufwendige Texturen gehören mittlerweile zum guten Ton. Statt meist lächerlich wirkender Laien agieren heute in der Regel professionelle oder semiprofessionelle Schauspieler in Videosequenzen, oft sogar bekannte Namen. Viel entscheidender als das reine Erscheinungsbild ist jedoch die Tatsache, daß man sich nach dem Render-Wahnsinn der letzten zwei bis drei Jahre wieder vermehrt auf ausgefeiltes Gameplay konzentriert. Den meisten Herstellern ist mittlerweile klar, daß sich mit seelenlosen Interactive Movies langfristig keine Kasse machen läßt und die Spieler sich längst nach liebevoll designten

ONIC AINMENT

Meilensteinen wie "Indy 4" zurücksehnen. Ein ganz wichtiger Trend war die zunehmende Zahl von PC-Titeln, die mit einer Internet-Schnittstelle oder Netzwerkunterstützung ausgestattet werden und dadurch größeren Gruppen von Online-Spielern neue Unterhaltungsdimensionen versprechen. Für die weibliche Kundschaft hat die Industrie trotz zunehmender Aktivitäten (z. B. "Barbie Fashion Designer" oder interaktiver Schminkkurs) noch immer kein durchschlagendes (Marketing)Rezept gefunden, wogegen immer mehr wirklich empfehlenswerte Produkte für ganz junge Computerspieler erscheinen (die wir in Power Play allerdings höchstens am Rand streifen können). Ein unerfreulicher Trend der Messe: Die meisten Firmen, die großen machten da keine Ausnahme, waren überaus mies vorbereitet. Triste Bleiwüsten-Pressemappen (wenn überhaupt), weder Screenshots noch Bilder-CDs auf den Ständen, Mitarbeiter, die die eigenen Produkte kaum kannten usw. Offenbar hat es sich in USA bei den Magazinen eingebürgert, erst nach der Messe anzurufen und Material anzufordern. Und noch eine sehr wichtige Bemerkung – zu den geplanten Erscheinungsterminen, die wir zu jedem Hersteller mitliefern: Erfahrungsgemäß kommt es bei zahlreichen Titeln zu wiederholten und teils extremen Verzögerungen bei der Fertigstellung und Auslieferung (man denke nur an "Z", "Dungeon Keeper" oder "F1 GP 2"). Außerdem gilt ein Teil der hier abgedruckten Termine in erster Linie für den US-Markt. Einige Spiele werden demnach gemäß Ankündigung als Importversion in Deutschland zu kaufen sein, jedoch erst viel später oder gar nicht offiziell erscheinen. Die genannten Termine dienen vor allem als Orientierungshilfe. Wir halten Euch aber mit jeder neuen Power Play auf dem laufenden.

7th Level

Eines der Spiele, die schon über etliche Messen gegeistert sind, ist **"G-Nome"**. Der als DOS-Projekt begonnene "Mechwarrior"-Verschnitt läuft mittlerweile exklusiv unter WIN 95, was aber den angenehmen Nebeneffekt mit sich bringt, daß es die beschleunigenden Algorithmen von "Direct3D" ausnutzt. Beklemmende Endzeit-Atmosphäre macht sich in **"Cold Blooded"** breit: Als Hai/Mensch-Mutant werdet Ihr in einen Krieg zwischen zwei seltsamen Göttern verstrickt und müßt sowohl Actioneinlagen als auch Rätselpassagen durchstehen. **"Dominion"** macht keinen Hehl daraus, an Virgins "Command & Conquer" angelehnt zu sein, kann jedoch mit vier unterschiedlichen Rassen, 25 Missionen, einem Leveleditor und einer Grafikauflösung von bis zu 1280x1024 Pixeln aufwarten. **"Tracer"** nennen sich die Hacker, die sich durch 50 dreidimensionale Cyberspace-Plattformräume tüfteln. 7th Levels unverkennbarem "Battle Beast"-Comicstil wird mit **"Ace Ventura"** ein Adventure-Comeback gegönnt. In der Rolle, die auch der freakige Jim Carey schon



7th Level: Monty Python and the Quest for the Holy Grail



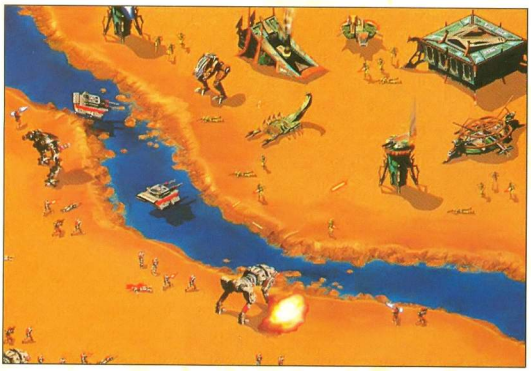
7th Level: Tracer



Acclaim: The Crow (PSX)



7th Level: Cold Blooded



7th Level: Dominion



7th Level: Ace Ventura

zweimal ausfüllte, verfolgt ihr tierische Kriminelle durch 30 über den ganzen Globus verteilte Locations. **"Monty Python and the Quest for the Holy Grail"** setzt die besten Szenen des Kultfilms "Ritter der Kokosnuß" erneut in Szene. Den nötigen Schuß Abgedrehtheit garantiert die Mitwirkung von Eric Idle, einem der Ex-Mitglieder der britischen Comedy-Truppe. Das Spiel wird es auch in einer limitierten, signierten Auflage geben.

Monty Python: Holy Grail	3. Quartal '96
Ace Ventura	3. Quartal' 96
Dominion	3. Quartal' 96
Cold Blooded	4. Quartal' 96
Tracer	3. Quartal' 96
G-NOME	4. Quartal' 96



Acclaim: Dragonheart (PSX)



Acclaim: Night o.t. Monsters



Acclaim: Space Jam (PSX)



Acclaim: Iron Man/X-O Manowar (PSX)

Acclaim/Pulse

Als traditionell im Videospielsektor beheimateter Hersteller sind Acclaims Anstrengungen in Richtung PC auch weiterhin begrenzt. Eine der beiden einsamen In-House-Entwicklungen, die nicht für Konsolen umgesetzt werden, war nur unter Ausschluß der Öffentlichkeit zu sehen: **"Stratosphere: Conquest of the Skies"** ist ein futuristisches 3D-Echtzeit-Strategiespiel, bei dem sich alles um fliegende Festungen und deren allmählichen Ausbau dreht. Die andere, nämlich **"Night of the Monsters"** ruft Hollywoods größte Filmzombies ins Leben zurück. Eure Aufgabe in diesem selbstironischen Adventure: Rettet die Monster vor der Raffgier eines Leinwandmoguls. **"Magic: The Gathering"**(nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Microproseprodukt) verfügt über einen Splitscreenmodus, der zwei Spielern erlaubt, an nur einem Rechner gegeneinander strategische Gefechte auszutragen. Sowohl bei der Ravenloft-Interpretation **"Iron&Blood"** als auch bei der Filmumsetzung **"The Crow: City of Angels"** prügeln sich Polygonkämpfer die Seele aus dem Leib. Die "Bad Mojo"-Macher haben drei neue, vollständig dreidimensionale Projekte in Entwicklung, die uns leider nur auf Video im Hinterzimmer präsentiert werden konnten: **"Space Bunnies"** persifliert das Genre der 3D-Shooter, **"Flux"** versetzt Euch in rotierende Rätselräume und der **"Presto"**-Held ist ein Spielzeugzauberer ohne Gliedmaßen, der stattdessen Werkzeuge wie Zangen und Messer an seinem Körper befestigt, um damit Puzzles zu lösen. Weitere Titel: **"Space Jam"** (Alien-Basketball mit Michael Jordan in einer Gastrolle), **"NBA Jam Extreme", "Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal"** und **"X-Men: Children of the Atom"** (beide Comic-Action), **"Dragonheart"** (Fantasy-Prügelei) und – unglaublich, aber wahr – der Plattform-Klassiker **"Bubble Bobble" inkl. seinem Nachfolger "Rainbow Island".**

Iron Man/X-O Manowar	2. Quartal 96
Bubble Bobble	2. Quartal 96
Space Bunnies	3. Quartal 96
Stratosphere	3. Quartal 96
The Crow	3. Quartal 96
Dragonheart	3. Quartal 96
Night of the Monsters	3.Quartal 96
NBA Jam Extreme	3. Quartal 96
Space Jam	November 96
X-Men: Children of the Atom	4. Quartal 96
Iron&Blood	4. Quartal 96
Magic: The Gathering	4. Quartal 96
Flux	1. Quartal 97
Presto	1. Quartal 97

Activision

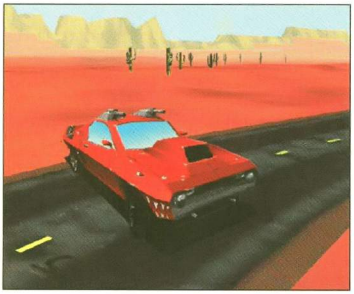
Zusätzlich zu den im ECTS-Messebericht bereits vorgestellten **"Hyperblade"** und **"Blast Chamber"** präsentierten Activision unter anderem das Action-Spektakel **"Interstate '76"**. Hinter dem



Acclaim: Iron&Blood (PSX)



Acclaim: X-Men: Children of the Atom (PSX)



Activision: Interstate 76

Lenkrad 25 verschiedener waffenstarrender Autos der Siebziger Jahre versucht Ihr eine Gang von Halunken auf Rädern zu stoppen. Die Fahrt durch den amerikanischen Südwesten in texturierter Polygongrafik wird gegen einen Opponenten per Modem oder gegen bis zu sieben Gegner über ein Netzwerk noch spannender. Zum Erfolgsprogramm **"MechWarrior 2"** wird sich im September eine neue Missiondisk namens **"Mercenaries"** gesellen. Jetzt schon gibt es eine für ATI-Grafikkarten mit dem Rage-Chip optimierte Version mit Texturen auf allen Objekten. **"The Elk Moon Murder"** ist der erste Titel einer Serie, die unter dem zusammenfassenden Titel "Santa Fe Mysteries" veröffentlicht wird. Schon im letztjährigen E3-Messebericht kurz beleuchtet, soll der interaktive Kriminalfilm nun endlich im Juni erscheinen. Noch in einem früheren Entwicklungsstadium befindet sich eine 3D-Version des Jump´n´Run-Bestsellers **"Pitfall"**. Die detaillierten, mit Lightshading und Texturen versehenen Polygoncharakter hüpfen durch 15 Welten mit über 35 Feinden. Auch an einer neuen Version des Textabenteuer-Klassikers **"Planetfall"** wird bei Activision seit einiger Zeit mit Hochdruck gearbeitet. Selbst Floyd, der Roboter, wird wieder mit von der Partie sein. Mit seiner Hilfe puzzelt Ihr Euch durch Rätsel vor 3D-gerenderten Hintergründen. Sämtliche Charaktere hingegen bestehen aus Polygonen und agieren in Echtzeit.



Activision: MW2 (ATI Rage-Edition)

"Sacred Ground" wird sich in die Kategorie der Interactive Movies einordnen lassen müssen. Vor einem kulturgeschichtlichen Hintergrund indianischer, lateinamerikanischer und westlicher Prägung stricken die Mitwirkenden ein Netz aus Intrigen, das Ihr auseinanderklamüsern sollt. Videosequenzen geben Euch Tips und Hinweise.

The Elk Moon Murder	Juni 96
MechWarrior 2: Mercenaries	September
Interstate '76	Oktober 96
Pitfall 3D	März 97
Planetfall	1. Quartal 97
Sacred Ground	1. Quartal 97

Atlantean Interactive

Die ansonsten recht unspektakuläre Company machte vor allem durch die Präsenz von Alice Cooper an ihrem Stand von sich reden. Der Bezug zwischen dem morbiden Altrocker und den halbseidenen Produkten blieb allerdings schleierhaft. **"Catfight"** ist ein mäßiger Streetfighter-Prügler, in dem sich allerdings ausschließlich Frauen versohlen. **"Astrorock"** nennt sich eine 2D-Weltraum-Ballerei im "Asteroids"-Stil. **"Lords Of Tantrazz"** ist ein Comic-Sci-Fi-Adventure, das 2D- und 3D-Welten miteinander verbindet. Im abgedrehten **"Wild Ride"** surfen Eure Polygonhelden in Echtzeit über ihre ebenfalls wellenreitenden Widersacher.

Catfight	erhältlich
Astrorock	Juni 96
The Lords Of Tantrazz	Juli 96
Wild Ride	August 96

Bethesda

Trotz des Weggangs von Designer Ted Peterson soll **"Daggerfall"** noch im August erscheinen. Die aktuelle Betaversion des epischen Rollen-



Bethesda: Daggerfall

spiels kommt in bezug auf die Steuerung dem Maus/Tastatur-Interface von "Terminator Future Shock" (dessen Multiplayer-Add-On am Stand anspielbar war) recht nahe. In **"Xcar"** bändigt Ihr die Kraft von 16 Hitech-Rennwagen der nächsten Generation, Crashes haben realistische, sichtbare Beschädigungen am Wagen zur Folge. "Independence Day", ein Blockbuster um die Invasion der Erde durch Aliens, bringt der-



Activision: Elk Moon Murder



Activision: Mercenaries



Activision: Pitfall 3D



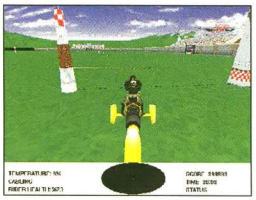
Atlantean: Catfight



Bethesda: 10th Planet



Bethesda: Xcar



BMG: Rocket Jockey



Blizzard: Starcraft

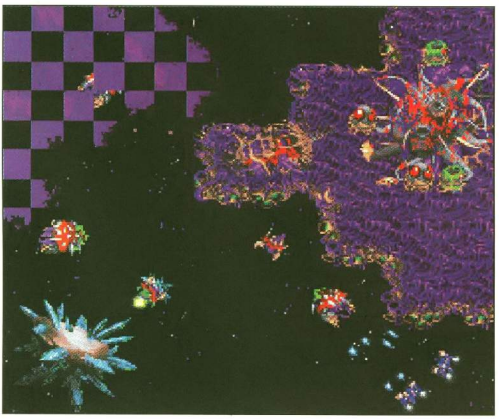
zeit die Gemüter der amerikanischen SF-Fans in Wallung. Die Special Effects-Experten des Films unterstützen Bethesda bei der Entwicklung von **"The 10th Planet"**. In diesem "Wing Commander"-artigen Actionspiel kommt die erweiterte "Xngine" zu neuen Ehren. Flexible, von Eurem Erfolg abhängige Missionen, modifizierbare Raumgleiter und Mutterschiffe, durch deren Inneres Ihr fliegen könnt, sind mit von der Partie.

Xcar	September 96
Daggerfall	August 96
The 10th Planet	1. Quartal 97

Blizzard

Am Stand von Blizzard flatterte neben dem **"Warcraft 2: Beyond the Dark Portal"**- bzw. **"Diablo"**-Banner (Test bzw. Preview in dieser Ausgabe) auch die Standarte für die nächste Generation der Echtzeit-Strategie:**"Starcraft"** basiert – wie schon unser ECTS-Eindruck vermuten ließ – auf der bewährten "Warcraft"-Engine, diesmal steht jedoch das All zur Eroberung an. Drei Rassen mit jeweils spezifischen, sich stark voneinander unterscheidenden Technologien, Fähigkeiten sowie Einheiten, die in ihrer Bewegungsfreiheit nicht mehr an Bodenkacheln gebunden sind, treten die Nachfolge der Orks und Menschen an. Wie "Diablo" wird sich auch dieser potentielle Spielspaßkönig über den Blizzard-eigenen "battle.net"-Server im Internet gegeneinander spielen lassen- und das ohne Zusatzkosten für die Benutzung. Keine Neuigkeiten gab es hingegen zum Space Exploration-Epos **"Pax Imperia 2"**. Ob diese geheimnisvolle Verschwiegenheit ein Anzeichen dafür ist, daß der ursprünglich anvisierte Releasetermin im August auf wackligen Füßen steht?

Diablo	2. Quartal 96
Pax Imperia 2	3. Quartal 96
Starcraft	3.-4. Quartal 96



Blizzard: Auf "Inseln im All" plaziert Ihr bei Starcraft die Gebäude



Starcraft-Einheiten und zugehörige Icons

BMG Interactive

Das Multimedia-Label des Medienriesen Bertelsmann produziert selbst vor allem Edu- und Infotainment-Titel und vertraut im Neuland der Computerspiele hauptsächlich auf Partnerschaften. So hat BMG Interactive z. B. Crystal Dynamics unter Vertrag, die bisher überwiegend Videospiele entwickelten (auch "The Horde" f. PC) und die das Action-Videospiel **"Skullcracker"** für PC umsetzen. Rocket Science Games, durch Spiele mit eher mäßigem Gameplay bekannt ("Wing Nuts", "Cadillacs & Dinosaurs"), schlägt mit **"Obsidian"** in die Kerbe von "Myst" oder "Zork Nemesis". In dem aufwendigen First-Person-Puzzle-Render-Adventure müßt Ihr Euren Partner Max aus einer surrealen Traumwelt retten. Mehr als 40 Stunden Gameplay werden versprochen, für die passenden Sounds zeichnet kein anderer als Thomas Dolby verantwortlich. (Noch?) nicht im Release-Schedule von BMG taucht Steve Meretzkys Render-Adventure **"The Space Bar"** auf, das Rocket Science Games im Herbst '96 fertigstellen will. Als Detektiv Alias Node müßt Ihr über 75 Rätsel im abgedrehten "Hitchhikers Guide to the Galaxy"-Stil einen seltsamen Mordfall aufklären. **"Rocket Jockey"** ist ein actiongeladenes Geschicklichkeitsspiel, das Anfang '97 bei Rocket Science erscheinen soll und vor allem als Netz- oder Multiplayerversion Spannung verspricht. NMS-Software, ein Szene-Neuling, steht ebenfalls bei BMG unter Vertrag und wird sich Anfang '97 mit **"Mass Destruction"** in die Reihe jener Labels einreihen, die auf der Erfolgswelle von Echtzeit-Strategiespielen wie "Command & Conquer" mitschwimmen wollen und nun allerlei Clones produzieren. In "Mass Destruction" sollen in 24 Levels auf vier unterschiedlichen Terrains vor allem Action und pure Lust am Zerstören dominieren. Ebenfalls Anfang '97 wird **"Major League Soccer"** erscheinen, eine Simulation der jungen US-Fußball-Profiliga. Das 3D-Action-Aventure **"Firo & Klawd"** von



BMG: Obsidian

Wilden Westen auferstehen, in dem Ihr als Cowboy und angehender Sheriff Revolverduelle, Gespräche mit finsteren Gestalten und allerlei Action überleben müßt. Und da wäre noch das Render-Adventure **"Titanic"**, in dem Ihr bei entsprechendem Geschick den Lauf der Geschichte ändern und den Untergang des legendären



BMG: Obsidian



BMG: The Space Bar

den Interactive Studios erzählt die Story eines New Yorker Organ-Utan-Cops und einer streunenden Katze aus der Bronx. **"Evidence"** ist ein Interactive-Movie-Thriller, in dem Ihr einen mysteriösen Mord an einer attraktiven TV-Größe aufklärt. Cyberflix´ Action-Adv. **"Dust"** läßt den

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

PC-Spiele-Kauf ist Vertrauenssache, deswegen

Playcom

zuverlässig, schnell, kompetent.

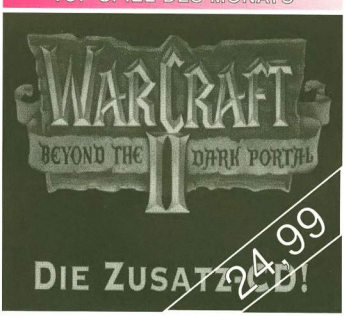
Internet-Email: info@playcom.de

Warum sich mit weniger zufriedengeben?

CD-Rom Spiele

"Z"	DV*	74.00
11th Hour (kp.dt.)	DV	89.00
AH-64D Longbow	DV	89.00
Alien Trilogy	DA*	79.00
ATF X-Fighters US	DV	84.99
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
Battle Isle 3	DV	69.99
Caesar 2	DV	84.00
Civilisation Net	DV	89.00
Civilization 2	DV	84.99
Command & Conq.Win95	DV	89.00
Command & Conquer 2	DV*	89.00
Conquest o.t.n.World	DV	79.00
Cyberia 2	DV	69.00
Daggerfall	DV*	79.99
Der Planer 2	DV	79.00
Descent 2 (Win95)	DA	79.00
Descent 2	DA	79.00
Diabolo	DV*	84.99
Die Fugger 2	DV	76.99
Die Siedler 2	DV	69.00
Duke Nukem 3D	DA	69.00
Dungeon Keeper	DV*	89.00
Earthsiege 2 Skyfor.	DA	79.99
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
F1 Manager 96	DV	74.00
Fantasy General	DV	69.00
Gabriel Knight 2	DV	82.99
Grand Prix Manager	DV	59.00
Heart of the Darknes	EV*	89.00
Incredible Machine 2	DV*	69.00
John Madden 96	DA*	79.00
Judge Dredd	DA	79.00
Lands of Lore 2	DV*	89.00
Mad TV 2	DV*	79.00
Monopoly	DV	59.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
NBA Live 96	DA	84.00
Nemesis (Zork)	EV	77.99
Rayman	DA	64.99
Rebel Assault 2	DV	82.99
Riddle of Master Lu	DV	72.99
Ripper	DV	79.99
Schleichfahrt	DV*	79.00
Sensible W.o. Soccer	DV	75.00
Silencer (Win95)	DV	69.00
Silent Hunter	DV	64.99
Silent Thunder	DA	79.00
Simon t.Sorc.Weltall	DV	89.00
Star Trek Deep Space	DA	69.99
Syndicate Wars	DV*	79.99
The Dig	DV	84.99

TOP SPIEL DES MONATS



This means War	DV	72.99
Tommy (Win95)	DA	79.00
Twisted Metal(Win95)	DA*	64.00
Virtual Snooker	DA	74.99
War College	DV	62.99
Warcraft 2	DV	79.00
Warhammer - Im Scha.	DV	69.00
Wing Commander 4	DV	89.00
Worms	DV	69.00
Zeppelin ext.Vers.	DV*	69.00

CD-Rom Spiele-Sonderangebote

Bioforge	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Burning Steel 4	DA	39.00
Christmas Lemmings	DA	24.99
Command&Conquer Data	DV	29.00
Creature Shock	DV	19.00
Cyberia 1	DV	39.00
Deadline	DA	49.00
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Descent 1 & Levels	DV	39.00
Duke Nukem 3D Sharew	EV	10.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
Fifa Soccer	DV	29.00

Kyrandia 3	DV	19.00
Little Big Adventure	DV	34.00
Myst Comet Cata	DV	34.00
Magic Carpet 2	DV	44.99
Nascar Racing	DA	24.00
Siedler	DV	29.99
System Shock Classic	DV	29.00
Theme Park	DV	29.00
Tilt	DV	49.00
Warcraft 1	DV	34.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.99
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Worms Reinforcements	DA	32.99

adenverkauf, KEIN Versand,
Preise variieren

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

AUCH DIEREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Gaswerkgasse 3, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/42 80 40
Versand für Deutschland, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

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

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

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

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

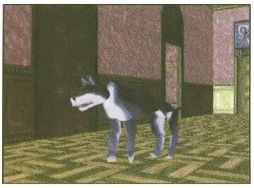


Luxusdampfers noch einmal in letzter Sekunde verhindern könnt.

Dust	Juni '96
Evidence	September '96
Firo & Klawd	3.Quartal '96
Obsidian	3.Quartal '96
Skullcracker	4.Quartal '96
Titanic	4.Quartal '96
Rocket Jockey	1.Quartal '97
The Space Bar	3.Quartal '96

Cyberdreams

An die Film Noir-Serie der 40er Jahre lehnt sich **"Noir"** an. Im ausschließlich in schwarz-weiß gehaltenen Interactive Movie übernehmt Ihr die Rolle des Privatdetektivs Jack Slayton. **"Reverence"** hingegen entführt Euch in die Welt archaischer Götter. Die Himmelsregenten haben beschlossen, daß die menschliche Rasse lebensunwürdig sei und rücken Euch und den anderen Erdlingen in einem 3D-Actiontitel aus der Ich-Perspektive auf die Pelle. Neben 20 Waffen dienen Euch auch Zaubersprüche zur Verteidigung. An einer speziellen Gattung von Filmen der 50er Jahre orientiert sich **"The Incredible Shrinking Character"**: Auf der Suche nach einer verschwundenen Laborassistentin verwandelt Euch der verrückte Professor in einen stetig schrumpfenden Winzling.Wahlweise aus einer First- oder Third-Person-Perspektive kontrolliert Ihr den unter Zeitdruck stehenden Unglückswurm.



Cyberdreams: The Incredible Shrinking Character



Cyberdreams: Noir



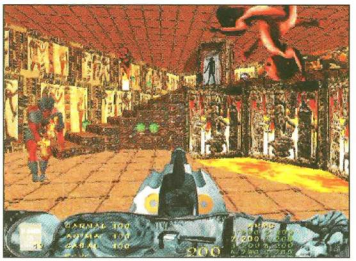
EA: Crusader: No Regret



EA: Crusader: No Regret



EA: Soviet Strike (PSX)



Cyberdreams: Reverence



Noir	3. Quartal 96
Reverence	3. Quartal 96
The Incredible Shrinking Character	4. Quartal 96

Disney Interactive

Disney Interactive Entertainment startet eine neue Produktlinie bzw. ein Label für PC-CD-ROM-Spiele – und zwar, man höre und staune, unter dem Namen "Power Play"! Erstes Produkt des Power-Play-Labels wird **"Toy Story - The Computer Game"** sein, ein Action-Adventure mit 17 Levels, das sich in der Handlung natürlich an den Film anlehnt. **"Maui Mallard in Cold Shadow"** jagt gelbschnabelige Entenhausenbewohner durch 18 actiongeladene Levels. Die PC-Version lehnt sich unmittelbar an das (gelungene) Videospiel "Maui Mallard" an.

Toy Story	Oktober '96
Maui Mallard	Oktober '96

Electronic Arts

Nachdem der Spieleriese auf der Frühlings-ECTS durch Abwesenheit glänzte, legte er sich auf der E3 um so mehr ins Zeug. **"Privateer: The Darkening"** überraschte die Augen der staunenden Besucher mit einer SVGA-Grafikengine, die der von "Wing Commander IV" sowohl geschwindigkeitsmäßig als auch qualitativ (Shading) klar überlegen ist. Mit 18 verschiedenen Schiffen darf wieder gehandelt, erforscht, geraubt und eskortiert werden. Die Leistungen solch bekannter Schauspieler wie Christopher

Fortsetzung auf Seite 15



EA Sports: NHL 97



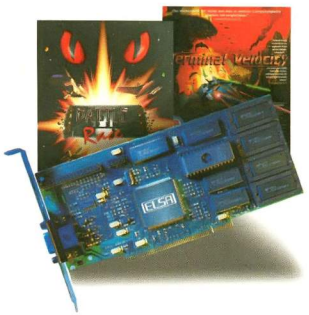
EA: Need For Speed (enh.)

EA: Ultima Online



VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

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

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

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

BEST OF BYTE CeBIT'96

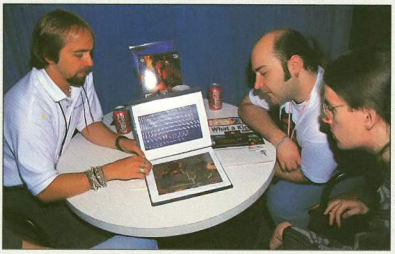
ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

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

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

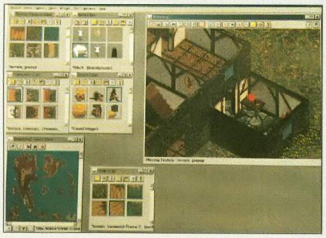
EXPO E3 LOS ANGELES '96

ULTIMA IX: ASCENSION



Gespannt lauschen Frank und Ulli den inspirierten Ausführungen des Origin-Gründers Richard Garriott alias Lord British

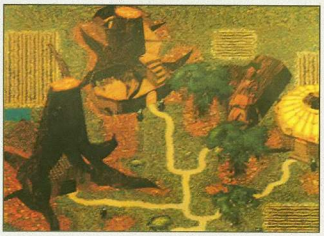
Exklusiv stellte uns Richard Garriott die neuesten Bilder von Ultima IX zur Verfügung, die unmittelbar vor der Messe entstanden. Nebenbei vergewisserten wir uns noch einmal, daß auch die im Interview gezeigten Screens in First Person-Perspektive direkt aus dem vorläufigen Spiel und nicht etwa aus Zwischensequenzen stammen. Durch veränderbare Kamerawinkel und Distanzen sind stark variierende Ansichten möglich



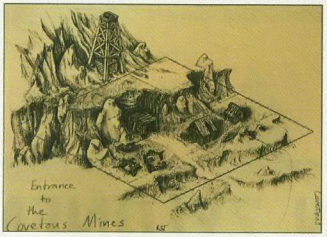
Die Entwicklungstools von Ultima IX, das ausschließlich unter Windows '95 laufen wird. Links unten die Karte von Britannia.



Hier ist sehr schön zu sehen, daß die Polygonstrukturen und Texturen auch gut mit der Darstellung einer natürlichen Umgebung zurechtkommen.



Kein Haus gleicht mehr dem anderen: Ein Baumhaus beispielsweise kann nun um den Baum, unter dem Baum oder im Baum angelegt sein.



Von der Studie zum Spiel: Die minutiös und sehr detailliert in Kohle angelegten Entwurfs-Skizzen für Landschaften und Gebäude...



...liefern ein exaktes und genau übernommenes Vorbild für die später ins fertige Spiel implementierte Umgebung.



Hier ist beim Laub des Baumes unschwer zu erkennen, daß die Texturen bei Vergrößerung zu pixelig erscheinen. Das soll noch geändert werden.



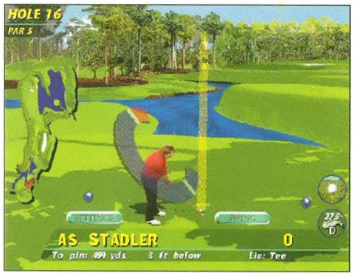
Beim Betreten der Gebäude "klappt" das Dach wie gewohnt auf, um Euch einen Einblick ins Innere zu gewähren.



Auf diesen Irrgarten war Richard besonders stolz: Die Polygon-Engine hat keine Probleme Rundungen darzustellen.



Der Aufriß der Waldhütte zeigt, wie detailliert und vielfältig die Einrichtung der Häuser trotz Real-3D sein wird.



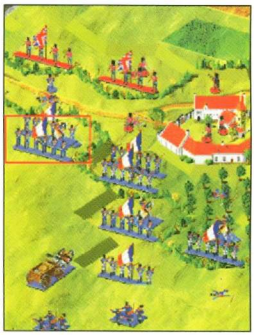
EA Sports: TPC At Sawgrass

Walken, Jürgen Prochnow und John Hurt verleihen den mehrstündigen, stimmungsfördernden Videos die nötige Qualität. Doch Origin hatte noch weitaus mehr zu bieten: Richard Garriott präsentierte sein jüngstes Paradeprodukt **"Ultima Online"**, einer speziell auf das Internet zugeschnittenen Multiplayer-Variante des beliebtesten Rollenspiel-Universums der Welt. Obwohl vorerst nur eine Pre-Alpha-Version in Augenschein genommen werden konnte, wurde bereits jetzt klar, wie komplex und doch zugänglich und unterhaltsam sich eine Partie im Online-Britannia gestalten wird. Mitspieler aus der ganzen Welt werden ab dem Winter diesen Jahres die SVGA-Grafiken des 3D Terrains in 16-Bit-Farben genießen und miteinander in Echtzeit interagieren können. Für "Crusader: No Remorse" wird es eine Mission-Disk mit zehn neuen Missionen, drei neuen Waffen, neuen Mech-Feinden und mehr Beweglichkeit für Euren Helden geben. Bullfrog beschränkten sich auf eine erneute Vorführung ihres potentiellen Hits **"Dungeon Keeper"**. Nach der Fertigstellung der PlayStation-Version soll der jüngste Teil der EA-Kampfhubschrauber-Serie, **"Soviet Strike"** höchstwahrscheinlich auch für den PC umgesetzt werden. Die EA Sports-Division konnte eine neue Lizenz für den PC-Bereich vermelden: Ein Deal mit der Major League Baseball wird uns **"Triple Play 97"** bescheren. Authentische Stadien und 700 Big League-Spieler sorgen für den bisher realistischsten Simulationsspaß für bis zu sechs Mitspieler. Von **"The Need For Speed"** wird es eine erweiterte Version geben, die neben zwei neuen Strecken und zwölf weiteren Musik-Tracks Netzwerkspaß für bis zu acht Spieler bieten wird. Modem und Direct-Link werden selbstverständlich weiterhin unterstützt. **"TPC At Sawgrass"** ist die nunmehr zweite Add On-Disk für "PGA Tour 96". In diesem THE PLAYERS-Championship treten jährlich die 144 besten PGA Tour-Profis gegeneinander an. Hinter verschlossenen Türen wurden stolz erste Versionen von **"NHL 97"** und **"Madden 97"** gezeigt. Bei "NHL 97" sorgten neben neuen Statistiken vor allem mit Texturen belegte Polygonakteure für Aufsehen. Diese erhebliche Verbesserung gegenüber den bisherigen Bitmap-Spielern sah schon jetzt atemberaubend aus.

Triple Play Baseball	2. Quartal 96
TPC At Sawgrass	2. Quartal 96
Crusader: No Regret	September 96
Privateer: The Darkening	3. Quartal 96
The Need For Speed (enh.)	3. Quartal 96
Ultima Online	4. Quartal 96
NHL 97	4. Quartal 96
John Madden 97	4. Quartal 96
Soviet Strike PC	evtl. 1997

Empire/Talonsoft

Das Follow-Up zu Rowans "Dawn Patrol" heißt "Flying Corps" und gibt Euch die Möglichkeit, in einem von sechs verschiedenen WK I-Flugzeugen zum Dogfight in die Lüfte zu steigen. Es gibt vier Campaigns, grafisch präsentieren sich die fliegenden Kisten von ihrer besten Seite, da jeder Pilot seine Maschine individuell anpinseln kann.



TalonSoft: Battleground: Waterloo



Empire/Rowan: Flying Corps

Eine intuitive Bedienung verspricht **"The Art of Golf"**, bei dem die Bewegung des Golfschlägers mit der Maus imitiert wird. Geradezu inflationär gestaltet sich der Ausbau der von TalonSoft entwickelten **"Battleground"**-Strategieserie. Die Teile 3 bis 6 thematisieren die Schlachten bei **"Waterloo"**, **"Shiloh"**, **"Antietam"** und **"Sinai"**.

Battlegr. 3:Waterloo	Juni 96
Battlegr. 4:Shiloh	Juni 96
Battlegr. 5:Antietam	3. Quartal 96
Battlegr. 6:Sinai	3. Quartal 96
Flying Corps	Oktober 96
The Art of Golf	Februar 97



Empire/Rowan: Flying Corpse

Fox Interactive

Der Film- und TV-Riese Fox vermarktet kräftig allerlei eigene Filmtitel, z. B. die **"Die Hard Trilogy"**, die wir bereits previewt haben. Das Lizenzkarussell verwirrt allerdings ein wenig, z. B. wurde **"Alien Trilogy"** zwar von Fox produ-



Fox Interactive: Simpsons





Gametek: Surface Tension



Gametek: Alien Incident



Gametek: Soul Hunt



GTE: NCAA Basketball

ziert aber von Acclaim vertrieben "Alien Trilogy" ist wiederum nicht zu verwechseln mit **"Alien vs. Predator"**, das es ja auch schon von Atari für den seligen Jaguar gab,und das jetzt für PC erscheinen soll. Weitere Fox Interactive-Titel, wie z. B. die PC-Umsetzung der Simpsons-Reihe **"The Simpsons – Virtual Springfield"**, erscheinen über Electronic Arts. Besonderes Augenmerk verdient der Science-Fiction-Movie **"iD4 - Independence Day"**, der mit 300 Millionen Dollar (!) einen neuen Rekord als teuerster Film aller Zeiten aufstellen wird und diesen Sommer in die Kinos kommt. Aus der PC-Umsetzung wird ein 3D-Flug-Action-Spiel, in dem Ihr die Welt gegen eine gigantische Alien-Invasion verteidigt (wie originell!). Daneben wird eine interaktive "Making of"-CD zum Film erscheinen. Ebenfalls auf populäre Vorlagen verläßt sich der Interactive-Movie **"The X-Files"** ("Akte X"), in dem Ihr an der Grenze zum Paranormalen auf den Spuren der berühmten FBI-Agenten Mulder und Scully wandelt, die derzeit bereits als TV- und Buchserie kräftig abräumen.

Independence Day	4. Quartal '96
The X-Files	4. Quartal '96
Alien vs. Predator	4. Quartal '96
Simpsons	4.Quartal '96

Gametek

Mit einer PC-Version des Arcade-Action-Strategiespiels **"Attack of the Mutant Penguins"** erinnert Gametek Computerspiel-Veteranen an goldene Atari-Zeiten und "Camel"-Coder Jeff Minter, während **"Soul Hunt"** ein okkultes Action Adventure ist, in dem Ihr in einer fotorealistischen 3D-Renderumgebung die mysteriösen Beobachtungen eines Mönchs aus dem 11. Jahrhundert entstaubt. Mit **"Fly Fishing"** angelt nun auch Gametek nach neuer Kundschaft, wogegen Ihr im 3D-Actionspiel **"Surface Tension"** im Kampf gegen eine tödliche Seuche mit diversen Raumgleitern und Fahrzeugen zwischen extraterrestrischen Planetoiden hin- und hertingelt und dabei allerlei Feindzeug in Schall und Rauch aufgehen läßt. **"Net Zone"** ist ein komplett vorgerendertes 3D-Puzzle-Adventure



Gametek: Attack of the Mutant Penguins



Gametek: Net:Zone

(jaja, wieder eins im "Myst"-Stil), in dem Ihr Euch auf die Suche nach Eurem auf mysteriöse Weise im Cyberspace verschwundenen Vater macht. Auch **"Abduction"** ist ein Render-Adventure vergleichbarer Machart, in dem Ihr Euch als Geisel in einem Alien-Raumschiff wiederfindet, das sich gerade in seine Bestandteile auflöst. Eher humoristisch geht es im Grafik-Adventure **"Alien Incident"** zu, in dem Ihr die Bedrohung der Erde aus dem Weltall abwehren müßt, was sich nicht ganz einfach gestaltet, da gerade Halloween ist, und die echten Aliens zufällig genauso aussehen wie all die als Aliens verkleideten Menschen. Im SciFi-Strategiespiel **"Emperor of the Fading Sun"** dreht sich alles darum, den fernen Thron des "Herrschers über die verblassenden Sonnen" zu erringen.

Attack of the Mutant Penguins	Oktober '96
Emperor of the Fading Sun	November '96
Fly Fishing	August '96
Surface Tension	September '96
Alien Incident	Juli '96
Soul Hunt	November '96
Net:Zone	September '96
Abduction	März '97

GTE

"Hard Boiled" hat weniger etwas mit dem gleichnamigen John Wu-Film als mit 3D-Flugballerei zu tun. Mit drei verschiedenen Phantasievehikeln zwischen Auto und Flugzeug kämpft Ihr Euch durch sieben Level. In **"NCAA Championship Basketball"** führt Ihr eines von 64 Division I-Teams in die nationale Amerikanische Meisterschaft. Die AI erlaubt es den Spielen über vier Jahre hinweg zu reifen, so daß Ihr hoffnungsvolle Newcomer zu Superstars aufbauen könnt. Das SVGA-Spiel soll schon auf einem 468er laufen und läßt Euch per Modem gegeneinander antreten.

Hard Boiled	November 96
NCAA Championship Basketball	Oktober 96

GT Interactive

Ein wahres Feuerwerk neuer Titel präsentierte der US-Distributor GT Interactive. Der Reihe nach im Schnellverfahren: Die drei wohl interessanten Neuheiten kommen von Scavenger, einem relativ neuen Label, das sich bisher vor allem im Konsolenbereich profilieren konnte: **"Into the Shadows"** ist ein Hack´n Slay-3D-Actionspiel, in dem Ihr Euch als wagemutiger Ritter mit Schwert und Streitaxt in Echtzeit durch eine finstere Render-Burg schlächtert. Der erste Eindruck in bezug auf Spielbarkeit Grafik und Gegner-AI war jedenfalls exzellent. **"Scorcher"** kommt ebenfalls von Scavenger und ist ein Rennspiel, in dem Ihr Euren Akteur, der in einer Art Laserkugel steckt, über vorgerenderte Strecken kullert. **"Amok"** heißt ein grafisch ebenfalls herausragender Mech-3D-Action-Shooter, der 20 Missionen unter Wasser, unter der Erde und zu Lande bietet. **"Mudkicker"** stammt ebenfalls von Scavenger und versezt Euch in einen aufgemotzten VW-Käfer, mit dem Ihr ohne Rücksicht auf Verluste über diverse vorgerenderte Tracks heizt. **"ZPG"**, in voller Länge "Zero Population Growth" entführt Euch in einen comicartigen, ziemlich gewalttätigen



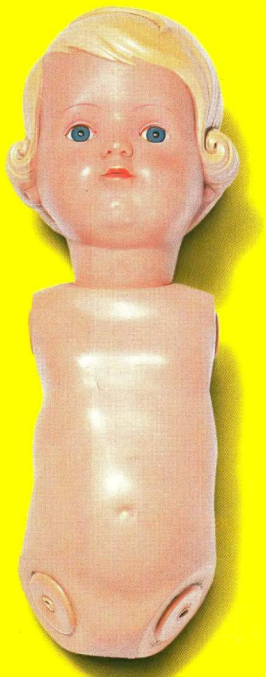
GTI/Scavenger: Into the Shadows

Action-Thriller, in dem es gilt, Eure wahre Identität herauszufinden. Von Sales Curve kommt **"XS"**, wie "Quasar" ein futuristischer Render-Shooter. Bis zu vier Spieler betreten eine Arena und versuchen, sich das Licht auszupusten. Vom unbekannten Label Tribeca Interactive kommt **"9"**, ein bizarres Grafikadventure. Die Zahl 9 bezieht sich auf neuen Musen, die Euch in Eurer Aufgabe entweder behindern oder unterstützen. Im Spiel wurden Originalstimmen von Cher, Christopher Reeve, James Belushi und Mitglie-



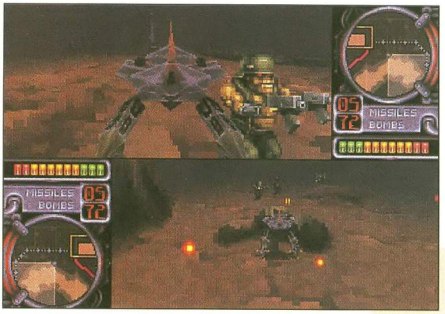
GTI: Zero Population Growth

Schade!



Du fühlst Dich beschissen,
weil wieder mal das
Wichtigste fehlt.

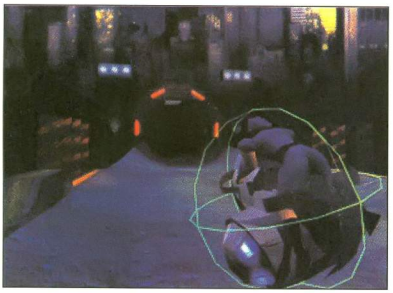




GTI/Scavenger: Amok

"Rebel Moon" schließlich beendet den reichen GTI-Spielesegen und entführt Euch in ein Actionspiel, in dem Ihr als Mondsöldner für die Unabhängigkeit der Mondkolonien von der Erde kämpft. Das "Syndicate"-ähnliche 3D-Actionspiel **"Bedlam"** von Mirage haben wir bereits unter dem Namen "Mayhem" erwähnt.

Bedlam/Mayhem	August '96
Scorcher	August '96
Amok	Oktober '96
ZPG	September '96
Mudkicker	Oktober '96
Into the Shadows	Oktober '96
XS	Juli '96
9	Oktober '96
We are not alone	Oktober '96
Vampire the Masquerade	Oktober '96
S.P.Q.R.	Oktober '96
Hangtime	Oktober '96
Open Ice	Oktober '96
Viper	1.Quartal '97
Harrier 2020	1.Quartal '97
War Gods	Oktober '96
Tigershark	1.Quartal. '97
Rebel Moon Rising	1.Quartal '97



GTI/Scavenger: Scorcher

dern von Aerosmith verarbeitet. **"We are not alone"** ist nicht etwa ein Spiel mit Michael Jackson, sondern ein komplexes Strategie-Puzzle-Adventure von Tachyon. Als Zeitungsreporter, der auf Aliens spezialisiert ist, sucht sich der Spieler einen Weg durch 24 Alien-Stützpunkte. Von Adrenalin Entertainment kommt **"Vampire the Masquerade"**, ein Rollenspiel, das zur Abwechslung mal in New York über die Bühne geht. Ihr seid ein junger Vampir, der fälschlicherweise angeklagt ist, einen anderen Vampirkollegen ermordet zu haben (!?) und der herumirrenderweise seine Unschuld beweisen muß. Das Grafikadventure **"S.P.Q.R."** versetzt auch den Nicht-Lateiner in das Rom des Jahres 205 vor Christus und in die Rolle eines antiken Erfinders. Das Spiel kommt von Cybersites und basiert übrigens auf der populären Website "www.pathfinder.com". Williams Entertainment steuert **"War Gods"** bei, den Nachfolger eines ebenso bekannten wie in Deutschland gebannten Prügelklassikers, außerdem erscheint **"NBA Hangtime"**, Nachfolger des genialen "NBA JAM", das Acclaim im Vertrieb hatte. **"Open Ice"** entführt alle Williams-Freunde aufs Eishockeyspielfeld. Mit **"Viper"** erscheint außerdem ein extrem realistischer Kampfhubschraubersimulator bei GTI, wogegen **"Harrier 2020"** den erfolgreichen Senkrechtstarter in einer Mischung aus Action und Simulation umsetzt. **"Tiger Shark"** ist ein Ballerspiel, in dem Ihr ein schwerbewaffnetes Vehihel zu Wasser und in der Luft gegen allerlei Ziele stuert. Das First-Person-Actionspiel



Interplay: Dragon Dice



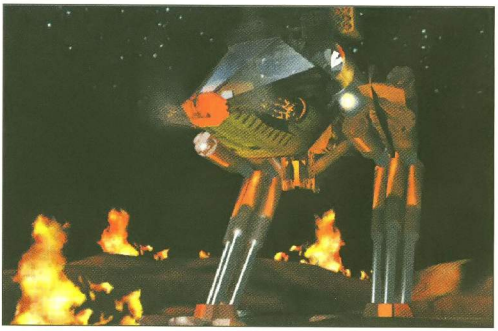
Interplay: M.A.X.



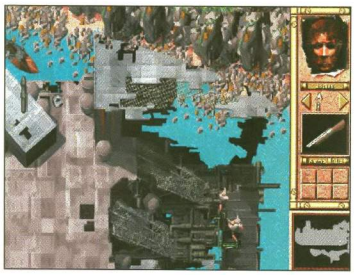
Interplay: Descent to Undermountain

Interplay

Endlich kommen alle Trekkies in den Genuß, die Enterprise einmal selbst steuern zu können: **"Star Trek: Starfleet Academy"** verbindet 3D-Rendergrafiken mit Action- und Flugelementen in Echtzeit. In 27 Missionen gegen Klingonen und Romulaner müßt Ihr es unter der Anleitung von Kirk, Chekov und Sulu bis zum Starfleet Officer schaffen. In der Modem- oder Netzwerk-Option dürft Ihr sogar alle 30 Raumschiffe des Spiels befehligen. **"M.A.X."** verbindet die Features der in Mode gekommenen Echtzeitstrategie-Spiele mit der Tiefe rundenbasierter Strategicals. Als Anführer eines von acht Clans erobert Ihr in der Vogelperspektive neue Planeten mit einer 50 verschiedene Einheiten umfassenden Mech-Armee. "Metal Hive" heißt jetzt **"Shattered Steel"**, sieht ungleich besser aus



Interplay: Shattered Steel



Interplay: Waterworld

und hat immer noch die Ambition, Titel wie "MechWarrior 2" oder "Earthsiege 2" vom stählernen Thron zu stoßen. Bis zu 16 Spieler (Netz) treten gegeneinander an. Entgegen der Vektor-verliebten Konkurrenz setzt Interplay bei der Landschaft auf Voxel-Grafik. Mit seiner gefälligen Comic-Grafik richtet sich das Adventure **"Shadoan"** wie schon der Vorgänger "Kingdom Of The Far Reaches" an ein breites, nicht altersspezifisches Publikum. Die bereits von uns näher vorgestellten Titel **"Waterworld"** (Strategie), **"Mummy"** (Adventure), **"Descent To Undermountain"** (Action), **"Blood & Magic"** (Strategie) und **"Dragon Dice"** (Strategie) nähern sich weiter der Fertigstellung.

Blood & Magic	2. Quartal 96
Shattered Steel	3. Quartal 96
Shadoan	3. Quartal 96
Mummy	3. Quartal 96
Star Trek: Starfleet Academy	4. Quartal 96
M.A.X.	4. Quartal 96
Waterworld	4. Quartal 96
Descent To Undermountain	4. Quartal 96
Dragon Dice	4. Quartal 96



Interplay: Star Trek Starfleet Academy



Interplay: Shadoan



Interplay: Mummy

Schade!



Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.





Maxis: SimCopter



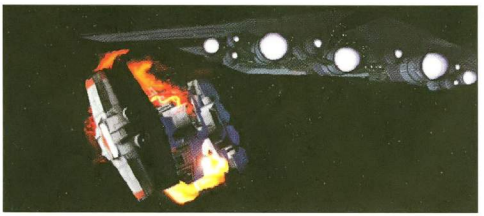
Maxis: SimPark



LucasArts: Outlaws



LucasArts: X-Wing vs. TIE Fighter



LucasArts: Jedi Knight

Legend

Mit der Hilfe von Josh Mandel, dem talentierten Designer von Sierra-Hits wie "Freddy Pharkas" oder "Space Quest 6" entsteht bei Legend **"Callahan´s Crosstime Saloon"**, ein in sechs Episoden aufgeteiltes Adventure. Der Stammtisch dieser ominösen Wirtschaft trifft sich zur gefahrvollen Reise, die von den Straßen Transsylvaniens über den brazilianischen Regenwald bis an den Rand des Universums führt. In der Compilation **"The Lost Adventures"** vereinen sich die acht preisgekrönten Evergreens "Companions of Xanth", "Eric the Unready", "Frederik Pohl´s Gateway" sowie dessen Sequel "Gateway 2: Homeworld", die drei "Spellcasting"-Teile und "Timequest". Als spezielle Marketing-Aktion für das Paket ist die Vollversion von "Gateway" inkl. digitalem Hintbook seit dem ersten Juni und nur noch für begrenzte Zeit zum **kostenlosen Download** aus dem Internet freigegeben. Die Adresse des Servers lautet : **http://www.legendent.com**



Legend: Callahan´s Crosstime Saloon

The Lost Adventures	Juni 96
Callahan´s Crosstime ...	Oktober 96

LucasArts

Man betrieb zwar viel Geheimniskrämerei- der Messestand war nicht ohne weiteres zugänglich- aber eigentlich gab es außer den ECTS-Titeln keine neuen PC-Spiele zu sehen. Wenigstens konnten wir eine sehr frühe Alpha des "Star Wars"-3D-Shooters **"Jedi Knight"** in Augenschein nehmen, dessen Engine wegen der volltexturierten Vektorcharaktere und der "weichen" Übergänge zwischen Licht und Schatten durchaus mit der von "Quake" vergleichbar ist. Die GMIDI-Untermalung des indizierten Vorgängers wird durch bombastische CD-Audio-Tracks, die sich an den John Williams-Soundtrack der Filmvorlage anlehnen, ersetzt. Ihr werdet nicht nur mit dem Lichtschwert in der Hand gegen die Dunkle Seite ins Feld ziehen, sondern auch die "Macht" als Verbündeten haben und dadurch Wände transparent machen und weit entfernte Waffen durch Telekinese in Euren Besitz bringen können. Bilder aus dem Spiel selbst waren aber erneut nicht zu ergattern. **"X-Wing vs. TIE Fighter"** wird weitgehend außer Haus entwickelt, und zwar von keinem geringeren als Lawrence Holland, der LucasArts schon vor geraumer Zeit verließ und seine eigene Firma Totally Games gründete. Sämtliche Objekte sind nun nicht mehr Gouraud-geshadet, sondern texturiert. Die Arbeiten an **"Afterlife"** (Preview in dieser Ausgabe), **"Outlaws"** und **"Mortimer"** schreiten natürlich weiterhin voran.

Afterlife	Juli/August 96
Mortimer	3.-4. Quartal 96
Outlaws	4. Quartal 96
X-Wing vs. TIE Fighter	1.-2. Quartal 97
Jedi Knight	3.-4. Quartal 97

Maxis

Für sein Sport-Debüt **"SimGolf"** hatte Maxis die vermeintlich einzigartige Idee, den Schläger über die Bewegung der Maus zu steuern. Bei Empire war jedoch ein ähnliches Konzept zu sehen. Pech für beide! **"The Mindwarp"** und **"SimCopter"**, bei dem Ihr in 3D Eure Kreise über den aus "Sim City 2000" importierten Metropolen drehen könnt, wurden seit der ECTS-Präsentation weiterentwickelt. Just dieses erfolgreiche Städtebauprogramm geht demnächst mit dem Zusatz **"Network Edition"** als aufgemöbeltes Multiplayer-Pendant in eine neue Auflage. Den Nachwuchs bedient man mit den Mini-Managern **"SimPark"** und **"SimCircus"** sowie dem Edutainment-Quiz um Prominente, Länder und Städte "Simon Challenger".

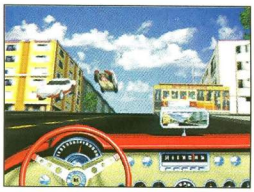
SimCity 2000 Network	2. Quartal 96
The Mindwarp	3. Quartal 96
SimCopter	3.-4. Quartal 96
SimPark	3.-4. Quartal 96
Simon Challenger	3.-4. Quartal 96
SimGolf	3.-4. Quartal 96
SimCircus	1. Quartal 97

Microprose

Microprose hatte nach längerer Funkstille und firmeninternen Querelen überraschend interessante News zu bieten, beispielsweise die Nachricht, daß Spectrum Holobyte in Zukunft auf den eigenen Namen verzichtet und in Microprose aufgeht. Gerüchte über finanzielle Probleme des Szene- und Simulations-Veteranen wurden weder bestätigt noch dementiert: "Microprose hatte eigentlich noch nie Geld, insofern hat das alles nichts zu bedeuten", meint ein Angestellter mit Augenzwinkern. Von der Produktseite jedenfalls besteht durchaus Grund zu Optimismus: Neben dem längst überfälligen Rennsimulator **"F1 GP 2"** gibt es mindestens zwei Neuheiten mit Topten-Ambitionen. **"X-Com: Apocalypse"** ist der dritte Teil der Serie nach "UFO:Enemy Unknown" und "X-COM:Terror from the Deep". Abermals geht es um eine Alien-Invasion. Ihr durchkämmt die Stadt nach Außerirdischen und rettet mal wieder die Menschheit. Kämpfe lassen sich in einer Kombination aus Echtzeit und zugweisem Spiel austragen. "Die realistischste Kampfflugsimulation auf dem Markt" verspricht Microprose mit **"Falcon 4.0"**, einem völlig reprogrammierten Sequel des legendären F16-Klassikers. Fein texturierte Landschaften, eine ausgefeilte Gegner-AI und Missionen, die sich in Echtzeit selbst weiterentwickeln, sollen jede Campaign aufs Neue einzigartig machen. Auf der Messe zeigte Microprose zwei sehr frühe Versionen von "Falcon 4.0", eine speziell für 3D-Grafikbeschleuniger. **"Agents of Justice"** ist ein Action-Strategie-Adventure im "Syndicate"-Stil, das von den "Master of Orion"-Entwicklern kommt und besonders im Netz und als Online-



Microprose: Agents of Justice

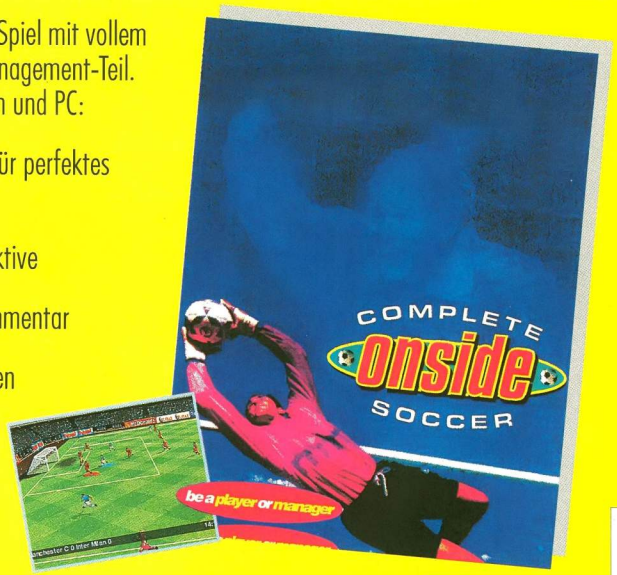


Microprose: Vette – San F.

Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks.

Complete Onside Soccer. Das erste Spiel mit vollem Action-Fußball und komplettem Management-Teil. Rasen-Realismus pur für Playstation und PC:

- über 7000 Spieler-Animationen für perfektes Gameplay
- völlig freie Wahl der Spielperspektive
- voll korrespondierender Live-Kommentar
- 4 europäische Landesligen mit den Original-Teams, inkl. Bundesliga
- kompletter Management-Teil mit direktem Einfluß auf das Spielgeschehen
- Super-Liga, verschiedene Wetterbedingungen, Spielfeldabnutzung ...



PC CD-ROM

PlayStation

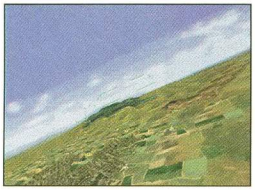
TELSTAR Electronic Studios

Distributed by

KONAMI®

Complete Onside Soccer © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.





Microprose: Falcon 4.0



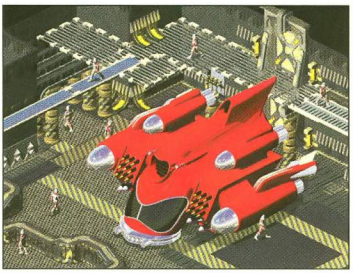
Microprose: F1 Grand Prix 2



Microsoft/Crystal Dynamics: Gex



Microprose: Falcon 4.0



Microprose: X-COM: Apocalypse

Version durchschlagen soll. Microproses Corvette-Rennspiel **"Vette: San Francisco Thrills"** im Stil von EAs "Need for Speed" ist, obwohl es noch längst nicht fertig ist, schon nicht mehr ganz taufrisch. Erste Ansätze der Engine waren bereits vor rund zwei Jahren zu sehen. Ihr rast quer durch SF , müßt auf Gegenverkehr, Polizei, Fußgänger und Ampeln achten und versucht, mehrere Computergegner abzuhängen.

X-COM: Apocalypse	4.Quartal '96
Vette: San Francisco	4.Quartal '96
Falcon 4.0	1.Quartal '97
Agents of Justice	4.Quartal '96

Microsoft

Genauso wie die meisten Konsolenhersteller drängt nun auch Bill Gates´ Milliarden-Milchkuh Microsoft mit aller Macht in den weiter wachsenden PC-Spielemarkt. Außer dem "MS Flight Simulator" (über 1,5 mio mal verkauft) hat MS bisher keine nennenswerten Spieletitel auf die Beine gestellt. Dafür kündigte der Betriebssystemriese nun gleich elf PC-Titel an, von denen auf der E3 allerdings nicht alle gezeigt wurden. Mit futuristischem Messestand, ohrenbetäubendem Lärm und aufgebocktem Monster-Truck inmitten von eingenebeltem Laserlicht-Gewitter konnte Microsoft zumindest von der Show her locker mit den Größten der Branche konkurrieren. **"Deadly Tide"** ist ein 3D-Unterwasser-Action-Titel, der nicht nur auf den ersten Blick an die "Sea-Quest"-Spiele erinnert, sondern in der Tat auch vom gleichen Team entwickelt wird. **"Hellbender"** ist ein 3D-Action-Shooter mit Science Fiction-Storyline, in dem Ihr ein Raumschiff pilotiert, um ballernd die Welt zu retten. Das Spiel unterstützt Direct3D API Graphics und den SideWinder 3D Pro Joystick – natürlich beides Microsoft-Produkte. **"The Condemned"** ist – oh Spannung – ein Mech-Spiel, in dem Gefangene in einer futuristischen Gameshow gegeneinander antreten und à la "Running Man" um Leben und Feiheit kämpfen. **"Gex"** ist ein typisches Horizontalscroller-Jump´n Run, stammt von Crystal Dynamics und erschien ursprünglich auf Panasonics CD-Konsole 3DO, von der keiner mehr spricht. **"Monster Truck Madness"**, das dem MS-Messestand sein Äußeres verlieh, ist ein 3D-Action-Rennspiel mit den vor allem in den USA sehr beliebten Ballonreifen-Big-Foots – mit offizieller Lizenz und dem populärsten Monster-Truck-Kommentator. Abermals sportlich gibt sich Microsoft mit der naturgetreuen Basketballsimulation **"NBA Full Court Press"**, mit **"MS Golf 3.0"** und **"MS Soccer"**. **"Close Combat"** ist ein historisch authentisches Weltkrieg-II-Strategiespiel, das vor allem durch eine besondere AI reizvoll sein soll, die menschliches Verhalten in Kriegssituationen simuliert und soll auch im Netz spielbar sein. Last not Least kündigte MS das "Civilization"-ähnliche Strategiespiel **"Age of Empires"** an, in dem Ihr die Geschicke einer kleinen Gruppe von Eiszeitmenschen bis hin zur Neuzeit steuert. *us/fh/hu*

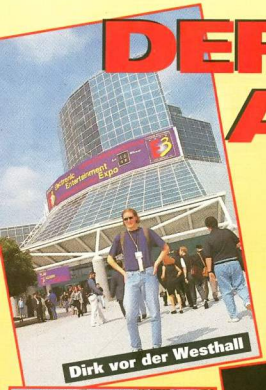
Deadly Tide	Oktober '96
Hellbender	Oktober '96
The Condemned	1.Quartal '97
Gex	November '96
MS Flight Sim W95	November '96
Monster Truck Madness	Oktober '96
NBA Full Court Press	October '96
MS Golf 3.0	November '96
MS Soccer	Sommer '96
Close Combat	Juli '96
Age of Empires	2.Quartal '97

Fortsetzung folgt !

Liebe Leser, an dieser Stelle unterbrechen wir aus Platzgründen unseren Messe-Report. Kein Mensch konnte ahnen, wieviel Wissenswertes es geben würde. Wir haben uns überlegt, ob wir Euch entweder alle Informationen im Telegrammstil präsentieren oder ausführlicher und dafür in zwei Teilen schreiben sollten. Wir haben uns für die zweite Variante entschieden und liefern daher in Ausgabe 8/96 folgende Firmen nach: **Mindscape/SSI, New World Computing, Ocean, Philips Media, Playmates, Psygnosis, Sega, Sierra, Sir-tech, Ubi Soft, Virgin** und **Warner Interactive**

DER GEWINNER AUF DER E3

Wie versprochen, haben wir Dirk Brakenhoff, den Gewinner unseres "PP-Werbung"-Wettbewerbs, mit auf die E3 geschleift.

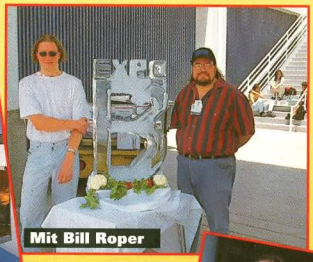

Dirk vor der Westhall

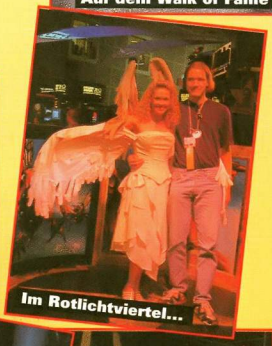

Auf dem Walk of Fame



Ohne Worte...


Am Sega-Stand

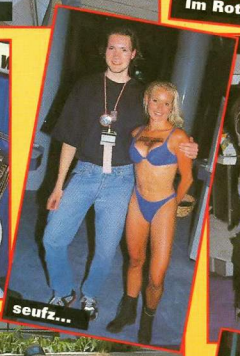

Mit Bill Roper


Im Rotlichtviertel...


Viele schöne Frauen...

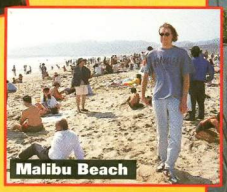


Mit Richard Garriott über Ultima IX


seufz...

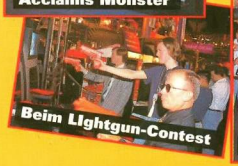

Klingonen-Gruß


Acclaims Monster


Malibu Beach


Fastfood-Termin mit Blizzard


Leckere Cookies


Beim Lightgun-Contest


Mitten im Messe-Chaos


Buttons einsacken bei Nintendo


Motorrad-Arcade bei Sega

Sicherheit f



FUTURE, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat. FUTURE ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. FUTURE ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und FUTURE ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.

Weitere Informationen unter **01 30/11 22 33** oder T-Online *Allianz#. **Hoffentlich Allianz versichert.**

ünffach? Für Einsteiger ganz einfach: FUTURE.

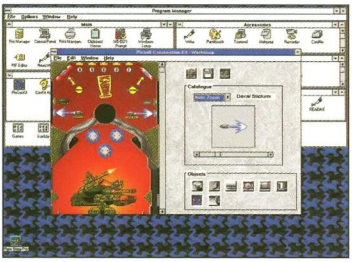
Allianz



Flughafen Manager: die wirtschaftlichen Abläufe im internationalen Luftverkehr bis ins Kleinste nachgebildet

21st Century

Als Könige der Silberkugel gelten – zumindest, was die Verkaufszahlen angeht – die Pinball-Spezialisten von 21st Century. Schwer vorstellbar, daß die Engländer beim Entwurf neuer Tische einmal das Heft aus der Hand geben würden. Und dennoch: Das "Pinball Construction Kit" ist ein Werkzeug, mit dem Ihr durch einfache "Point & Click"-Operationen aus Unmengen von Bumpern, Kickern und Jet-Puffern Eure eigenen Flipper zusammenstellt. Da sich die vorgefertigten Elemente hinsichtlich ihrer Eigenschaften wie Abprallstärke und Bonuswirkung modifizieren lassen, ergeben sich quasi unbegrenzte Design-Variationen. Über den Pinball-Tellerrand linst das Softwarehaus mit dem "Flughafen Manager", einer Wirtschaftssimulation, die praktisch keinen Aspekt der internationalen Luftfahrt außer Acht läßt: Ihr seid verantwortlich für den Auf- und Ausbau Eures Airports und bekommt ganz nebenbei die Chance, eine eigene Fluglinie zu gründen. Falls Ihr Euch auf einen der beiden Teilbereiche beschränken wollt, delegiert Ihr den anderen einfach an den Rechner. Die Gestaltung des Flughafens erfolgt – sofern Ihr nicht lieber mit einer der zahlreichen fertigen Anlagen Euer Glück versucht – per Baukasten, der diverse Kontrolltürme, Radaranlagen, Start- und Landebahnen, Feuerwachen und Terminals bereithält. Einen Eindruck davon, wie sehr das Programm ins Detail geht, vermittelt die Tatsache, daß auch Größe, Gewicht und ethnische Zugehörigkeit(!) bei der Einstellung Eures Personals relevant sein werden. *us*



Pinball Construction Set: Bastelt Euch Euren Liebligsflipper selbst

Produkt	Hersteller	Genre	Erscheinung
Pinball C. Set	21st. Cntury	Flipper	2. Quartal
Flughafen Manager	21st. Cntury	Wirtschaftssim.	3.Quartal

Alfa Commander Pro

Der "Alfa Commander Pro" ist ein Flightstick mit Ruder- und Schubregler, zwei Standardfeuerknöpfen sowie einem Cooliehat. Viermal sieben Tastaturshortcuts können auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze (ohne Software!). Der Stick kostet 130 Mark.



Alfa Commander Pro
Hersteller
AB Union, Unterschleißheim
Preis
ca. 130 Mark

Spaceball Avenger

Das große Dilemma jedes 3D-Spiels ist die Steuerung: Meist gibt es zwischen der theoretischen Beweglichkeit des gesteuerten Helden bzw. Gefährts und deren schneller Umsetzung mittels Maus, Tastatur oder Joystick eine Diskrepanz, da komplexe Manöver nur durch kombinierten Gebrauch verschiedener Eingabemedien ausgeführt werden können. Der "Spaceball Avenger" offeriert einen neuen Ansatz zur Lösung des Problems: Das Hauptelement des an einen COM-Port anschließbaren Gerätes ist eine Kunststoffkugel mit sechs Freiheitsgraden. Sie läßt sich um jeweils wenige Millimeter in alle Himmelsrichtungen sowie nach oben und unten drehen, drücken bzw. ziehen. Rechts am Gehäuse befinden sich sechs programmierbare Feuerknöpfe. Da der "Avenger" noch nicht auf ausreichende Treiberunterstützung zurückgreifen kann, werden zu den gängigsten 3D-Spielen unter DOS Patches mitgeliefert, für Win 95 gibt es DirectInput-Treiber. Der erste Eindruck beim Test mit "Duke Nukem 3D": Sehr gewöhnungsbedürftig. Durch die kurzen mechanischen Wege des Balls sind Drehungen schnell überdosiert, außerdem erwischt man des öfteren die falsche Achse und vollführt dadurch ungewollte Bewegungen. Ob sich nach wochenlanger Einarbeitung letztlich nicht doch ein klarer Vorteil gegenüber den konventionellen Steuermethoden ergibt, sei dahingestellt, eins ist aber sicher: Mit 240 Mark ist der "Avenger" einfach überteuert, leider erlauben die hohen Entwicklungskosten jedoch vorerst keine Preissenkung. *us*



Neuartiges Steuerfeeling: Der Spaceball besitzt ganze sechs Freiheitsgrade und ist für 3D-Spiele gedacht

Spaceball Avenger
Hersteller
Spacetec IMC/ Leisuresoft
Preis
ca. 240 Mark

Philips

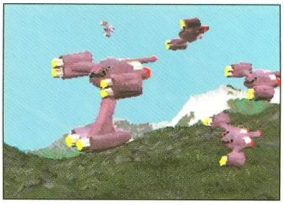
Außer der in dieser Ausgabe getesteten Blechspielzeug-Tüftelei "Gearheads" steht uns von Philips Media noch eine ganze Reihe weiterer Projekte ins Haus. Das Adventure "Secret Mission" macht Euch zum Spielball der Weltmächte auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges in den 50er Jahren. Eure Aufgabe ist es, den König des fiktiven südostasiatischen Landes Opalien vor einem Anschlag und somit den Staat vor der Anarchie zu bewahren. Russen und Amerikaner sind in die packende Spionagestory verwickelt und verfolgen logischerweise entgegengesetzte Ziele. Optische und musikalische Präsentation fangen das Ambiente der Nachkriegszeit ein. Auch "Timelapse" ist ein Adventure, allerdings eines der Marke "First-Person-Render-Orgie". Ausgestattet mit den Aufzeichnungen eines verschwundenen Archäologieprofessors reist Ihr durch Zeit und Raum, trefft auf antike Ansiedlungen der Maya, Ägypter und anderer Hochkulturen, um schließlich die sagenumwobene Stadt Atlantis zu entdecken. Das 1979 veröffentlichte Kinderbuch "Haunted House" von Jan Pienkowski wird demnächst als CD-ROM umgesetzt. Kinder ab vier Jahren sollen sich in den zehn Räumen des Gruselhauses an Fallen, Gespenstern und Rätseln austoben können. Schneidige Voxel-Luftschlachten dominieren das Geschehen bei "Q.A.D. – The Quintessential Art of Destruction". Der Plot – Staubsauger und Vampirtransvestiten proben die Eroberung der Erde – verbittet sich jeden Anspruch auf Ernsthaftigkeit. Altgediente Spieler, denen "The Last Ninja" noch ein Begriff ist, werden entzückt vernehmen, daß Philips Media die Londoner Firma System 3 aus dem Software-Nirwana zurückgeholt hat. Erste Früchte trägt die Wiederbelebung mit der 32-Bit-Umsetzung des obengenannten Klassikers sowie dem brandneuen Beat'em Up "Bloodlust". *us*



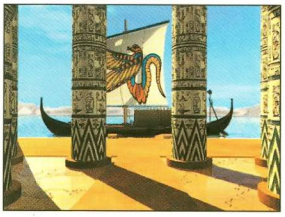
Für Kinder ab vier: Haunted House



Spionagethriller in den 50ern: Secret Mission



Voxelflieger mit ironischem Plot: Q.A.D.



Zeitreise zu den Urzivilisationen: Timelapse

Produkt	Hersteller	Genre	Erscheinung
Secret Mission	Microids/Philips	Adventure	2. Quartal
Timelapse	GTE Ent./Philips	Adventure	steht noch nicht fest
Haunted House	Family Ent./Philips	Edutainment	2. Quartal
Q.A.D.	Cranberry Source/Philips	Action	4. Quartal
Bloodlust	System 3/Philips	Action	steht noch nicht fest
Last Ninja	System 3/Philips	Action	steht noch nicht fest

Lebendige Klassiker

Wenn mein Kind doch endlich mal wieder ein Buch in die Hand nehmen würde, statt immer nur vor diesem PC zu hocken! Derlei Gedanken sind vielen modernen Müttern nicht fremd. Mit List und Tücke und quasi durch die Hintertür, ist der Nachwuchs aber doch noch zur freiwilligen Bildung zu bewegen. Die Reihe "Lebendige Klassiker" von Software 2000 bringt nämlich weltberühmte Kinderliteratur zum Mitlesen auf den Bildschirm: "Alice im Wunderland", "Reise zum Mittelpunkt der Erde", "Der Lebkuchenmann", "Die Schatzinsel", "Rocky und seine Freunde", "Tom Sawyer" und "Peter Pan" lauten die ersten Titel, weitere folgen in den nächsten Monaten. Wie in einem echten Buch können die lieben Kleinen Seite für Seite umblättern und die Geschichten selbst lesen oder einfach nur dem Erzähler zuhören, während sie die sparsam animierten Bebilderungen beäugen. Um das Vergnügen etwas abwechslungsreicher zu gestalten, haben die Eutiner zudem in jedes "interaktive Lesebuch" mehrere kleine Geschicklichkeitsspiele eingebaut. Jeder "Lebendige Klassiker" mutiert zum normalen Hörspiel, sobald er in einen CD-Audio-Player eingelegt wird. *us*



Lebendige Klassiker
Reihe
Genre
Edutainment
Hersteller
Software 2000 (Junior Software)
Preis
ca. 50 Mark

Kids only

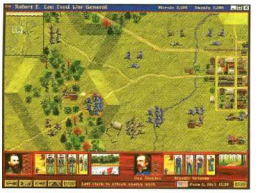
"Alice im Wunderland" gehört zur ersten Welle der interaktiven Lesebücher von Software 2000

Sammelsurium



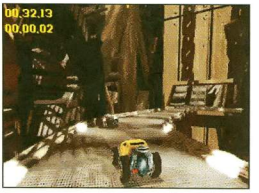
Witchaven 2

Capstone werkelt eifrig an der Fertigstellung von **"Witchaven 2"**. Euer einsamer Hüne hat die Hexenhöhlen auf der Insel Char von jeglichem Ungemach befreit, jetzt wendet er sich anderen Schauplätzen zu. Gigantische Qualitätssprünge bei Technik und Gameplay sind nicht auszumachen, die Neuerungen betreffen hauptsächlich Levelaufbau und die grafische Überarbeitung der Gegner. Mit dem Editor sind eigene Level schnell und komfortabel entworfen. *us*



Civil War General

Sierra scheint die Liebe zum Hexfeld entdeckt zu haben: Nicht nur beim in PP 05/96 angesprochenen Mech-Strategical "Mission Force: Cyberstorm", auch bei **"Civil War General"** kommandiert Ihr Eure Truppen von Sechseck zu Sechseck. Sieben berühmte Schlachten des Amerikanischen Bürgerkrieges könnt Ihr nachspielen, wobei Truppenmoral und Nachschub (letzterer trifft nur zu historisch verbürgten Zeitpunkten ein) von größter Bedeutung sind. Gewiefte Südstaatler trotzen der Yankee-Übermacht gar länger als uns die Geschichte lehrt. *us*



Megarace

Erste Bilder gibt es zum auf der ECTS gezeigten Sequel des 94er Flops **"Megarace"**: Moderator Lance Boyle lädt erneut zum virtuellen Straßenkampf. Mit Hilfe verbesserter Grafik, eines vergrößerten Waffenarsenals (Minen, Ölspuren) sowie der Option, die Fahrzeuge zu tunen, will Mindscape unterbinden, daß der Spielspaß so virtuell bleibt wie beim Vorgänger. *us*



Atripolis 2097

"Demonworld" heißt das erste Produkt der Kooperation zwischen Ikarion und Hobby Products, dem größten deutschen Hersteller von Fantasy/SF-Brettspielen. Das gleichnamige Spieluniversum und sein Miniaturkriegsgerät bilden den Hintergrund für das Ende 96 erscheinende Strategiespiel "Der Tod aus dem Eis". Über 120 Einheitentypen, 3D-Animationen und ein neuartiges Interface sollen SSIs "Fantasy General" die Vormachtstellung streitig machen. *us*

Ein 1998 nahe der Stadt **"Atripolis"** eingeschlagener Meteor beunruhigt noch 99 Jahre später die Gemüter. Seit dem tragischen Ereignis steht der Ort unter der von der mysteriösen Miyako Corp. auferlegten Quarantäne, da sich mit dem Aufprall des Himmelskörpers eine außerirdische Lebensform einschlich, die sich in kurzer Zeit beachtlich vermehrte. Eure Aufgabe: Säubert als sog. "Dark Hunter" das U-Bahnsystem und die Kanalisation der Stadt von den Plagegeistern. Isometriegrafik, über 600 Lokalitäten in fünf Stadtteilen, Gespräche mit NPCs und die realistische Umsetzung einer "lebendigen" Stadt sind Rahmendaten des Action-Adventures. *us*



Air Warrior 2

Aus dem reinen Multiplayer-Dogfight **"Air Warrior"** strickt Interactive Magic in Zusammenarbeit mit Kesmai einen Nachfolger, der sowohl 100 Einzelspielermissionen (1. und 2. Weltkrieg, Koreakrieg) als auch erweiterte Mehrspieler-Modi über Internetverbindung und Modem enthalten soll. Angesichts der reichlich veralteten Grafikengine wird "Air Warrior 2" von der Spieltiefe her schon sehr viel bieten müssen, um nicht im Mittelmaß unterzugehen. *us*



Firefight

Electronic Arts bringt mit **"Firefight"** ein isometrisches Shoot´em Up heraus, bei dem sich ein bis vier Spieler über Netzwerk oder Modem mit ihren Raumgleitern gegenseitig das Leben zur Hölle machen. Wer lieber allein seinen Mann steht, greift stattdessen auf die 16 Einzelspielermissionen zurück. Das Spiel ist ein "nativer" Windows 95-Titel, das heißt, es wird speziell auf die Fähigkeiten des Betriebssystems zugeschnitten sein. *us*

Produkt	Hersteller	Genre	Erscheinung
Air Warrior 2	Interactive Magic	Simulation	4. Quartal
Witchaven 2	Capstone/Centergold	Action	2.Quartal
Civil War General	Sierra	Strategie	2. Quartal
Demonworld	Ikarion/Hobby Prod.	Strategie	4. Quartal
Atripolis 2097	Mindscape	Action-Adv	Juli 96
Megarace 2	Mindscape	Rennspiel	Juni 96
Firefight	Electronic Arts	Action	Juni 96

Lands of Lore 2 Wettbewerb

Zusammen mit Virgin suchen wir nach einer Synchronstimme für Westwoods Rollenspiel "Lands of Lore : Götterdämmerung". In diesem Heft schließen wir den Wettbewerb mit der dritten und letzten Frage ab:

In den urbischen Minen lebt das Wurmmonster Larkhon. Mit welcher Waffe kann man den Wurm besiegen?

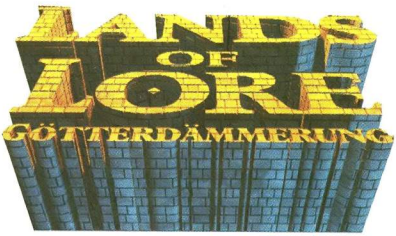
Sollten Euch die ersten beiden Fragen entgangen sein, könnt Ihr sie im News-Teil der POWER PLAY 06/96 noch einmal nachlesen. Wißt Ihr alle drei Antworten, dann habt Ihr die erste Hürde auf dem Weg zur eigenen Stimme im Computerspiel bereits genommen, Ihr seid in der Endausscheidung. Um aber Eure Qualitäten als Sprecher überhaupt beurteilen zu können, benötigt Virgin noch eine Probeaufnahme von Euch. Dazu müßt Ihr den folgenden Dialog aus "Lands of Lore 2" auf eine Kassette sprechen und zusammen mit Euren Antworten an die nebenstehende Adresse schicken.
Nur Mut und ran ans Mikrofon!

Draracle: "Nicht jetzt, Ja´Kel! Belials Mutter ist erwacht."

Ja´Kel: "Belial? Was haben wir von der Sippe eines toten Gottes zu befürchten?"

Draracle: "Vor seiner Vernichtung hat Belial eine magische Bestie erschaffen, die ihm als eigene Mutter dienen sollte. Durch diese Bestie ist Belial jetzt zurückgekehrt."

Einsendeschluß ist der 15. Juni 1996
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen





Wer wird ihn besteigen, den Thron des besten Amateur-Synchronsprechers?

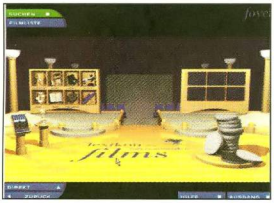
Virgin Interactive Entertainment
Stichwort: "Götterdämmerung"
Borselstr. 16b
22765 Hamburg

ZU LANGSAM.



Sie haßte es, wenn Rüdiger wieder mit ihr „Rennen" spielte.

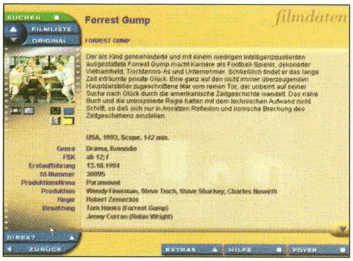
Lexikon des intern. Films



Das Foyer eines Kinos bildet das Bindeglied zwischen den Programmteilen

Lexikon d. internationalen Films
Hersteller
Rowohlt/Systhema/ Informedia
ISBN:3-634-23121-1
Preis
ca. 150 Mark

Enzyklopädien für Spielfilme gehören zu den sinnvollsten Multimedia-Anwendungen. Ein enormer Informationsgehalt, Bild- und Videoillustrationen an der richtigen Stelle und Suchfunktionen, die das gewünschte Thema präzise einkreisen, verschaffen dem Cineasten den nötigen Überblick, um aus der Fülle der Leinwandepen persönliche Highlights herauszupicken. Das "Lexikon des internationalen Films" ist Eingeweihten als Standardwerk in gedruckter Form bekannt, die Umsetzung als CD-ROM entstand durch die Kooperation des Münchner Systhema Verlags mit Informedia. Kritiken zu über 42 000 Filmen enthält das Programm, gegenüber der Referenz "Cinemania '96" also fast die doppelte Menge. Allerdings ist die Information zum einzelnen Film eher spärlich. Statt mehrerer Meinungen und seitenlanger Schilderungen erhaltet Ihr hier jeweils nur einen kurzen Abriß und eine knappe Kritik, auch die Anzahl der Biographien von Schauspielern und Regisseuren liegt mit 300 deutlich unter Microsoft-Niveau. Das Produkt hat jedoch einen unschlagbaren Vorteil: Es ist komplett deutschsprachig. Das erfreut nicht nur diejenigen, die prinzipiell mit dem Englischen auf Kriegsfuß stehen, es erleichtert auch in vielen Fällen die Suche per deutschem Filmtitel. Erhältlich ist das "Lexikon des internationalen Films" im Buch- und Fachhandel zum Preis von knapp 150 Mark. *us*



Leider fallen die Kritiken zu den einzelnen Filmen sehr spartanisch aus

Topware: DSA 3 für 50 Mark

Die vor allem mit preiswerter Anwendungssoftware (u.a. "D-Info") erfolgreiche Mannheimer Firma Topware will jetzt auch auf dem Spielesektor Boden gutmachen. Getreu dem Slogan "Gute Software preiswert" wird Topware Entwicklungen von Fremdfirmen einkaufen und zum Einheitspreis von 49, 95 DM über den Ladentisch gehen lassen. Der niedrige Preis ist durch den Verzicht auf eine aufwendige Packung möglich, die Spiele werden in der schlichten "Jewel Case"-CD-Hülle ausgeliefert. Das traditionelle Handbuch entfällt, dafür gibt's entweder eine Online-Hilfe oder eine ausdruckbare Manual-Datei. Sehr überrascht hat uns die Meldung, daß auch Attics "Das Schwarze Auge 3" Teil der Niedrigpreis-Offensive sein wird. Guido Henkels Truppe investiert zusätzliche Entwicklungszeit, um das Programm mit einer Online-Hilfe auszustatten. Ob ein komplexes Rollenspiel ohne Handbuch hierzulande eine Chance hat?

VERMISCHTES

• Der Horror geht weiter: Die Dreharbeiten zu Sierras Interactive Movie- Sequel **"Phantasmagoria 2"** haben bereits begonnen, im Herbst soll das Gruselabenteuer auf das schreckhafte Publikum losgelassen werden.

• Bücherkiste I: Der NBG-Verlag erweitert seine Serie von "Tips&Tricks"-Büchern des Autors Carsten Borgmeier um **"Schatten des Imperators – Battle Isle 3"** (14,80 DM/ISBN:3-929247-71-2) und die Sammlung von Komplettlösungen **"Das ultimative Adventure-Buch"** (39,80 DM/ISBN 3-929247-63-1).

• Das **ZDF** vereinbarte vor kurzem mit Microsoft ein gemeinsames Engagement im Microsoft Network **MSN**. Künftig sollen dort ausführliche Informationen rund um das Programm des Mainzer Fernsehsenders angeboten werden.

• **100 Millionen Mäuse** krabbelten bis Mai dieses Jahres bei Logitech vom Band.

• Bücherkiste II: In ihrem allerersten Roman **"Myst – Das Buch Atrus"** erzählen die Brüder Rand und Robyn Miller zusammen mit David Wingrove die Vorgeschichte des Computerspiels. Später soll der 349 Seiten starke Hardcover-Wälzer zu einer Trilogie ausgebaut werden. Er erscheint beim Bastei-Lübbe Verlag und kostet 39,90 Mark (ISBN 3-404-20900-1)

• Das Richtige für Hardcore-Strategen mit Nachholbedarf ist die Compilation **"20 Wargame Classics"** von Mindscape. U.a. enthält sie Spiele wie "Warlords", "Carrier Strike" und "Great Naval Battles 3". Preis: ca. 100 Mark.

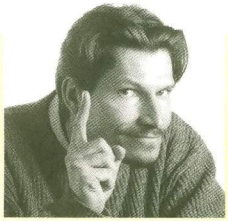
• **Interactive Magic** wird in Deutschland ab sofort nicht mehr über Software 2000, sondern über den in Braunschweig ansässigen Publisher Novitas vertrieben.

• Die Gewinnerin unseres **"Bad Mojo"**-Wettbewerbes aus PP 05/96 heißt **Silke Luszeit** und kommt aus Berlin. Sie wird mit ihrer Begleitung im Sommer '96 für eine Woche in die USA fliegen und u.a. den Entwicklern von Pulse Entertainment einen Besuch abstatten.

• Escom hat eine **Low-Budget-Kamera** für preiswertes Video Conferencing in seine Produktpalette aufgenommen: Die "Connectix QuickCam" kostet nur 229 Mark.

• Kein Online-Boom: Nur **zwei Prozent** der Deutschen sind regelmäßig als "Surfer" im **Internet** unterwegs. Das ergab eine Umfrage des BAT-Freizeitforschungsinstituts.

• Das 4. Quartal 1995 war das bisher umsatzstärkste in der Geschichte der Softwareindustrie in Westeuropa. Insgesamt wurden letztes Jahr ca. **2 Milliarden US-Dollar** umgesetzt.



Der kleine Klugscheißer

Power-Play-Boß Hartmut Ulrich über den wahren Kern dieser Kolumne

Nach Monaten unermüdlicher Hetze gegen allerlei "Feindbilder" in der Computerspiel-Szene dünkt es mir heute nach ein wenig Friedenspfeife, liebe Freunde. Um weiteren Mißverständissen vorzubeugen, muß ich mich jetzt wohl doch outen: Ich mache das hier doch nur, um mich zu profilieren (heul!) – damit man meinen Namen in der Branche kennt, wenn ich mal arbeitslos werde (schließlich sitzt der Chefredakteur auf einem Schleudersitz, vor allem, wenn er weiter solche Kolumnen erfindet). Ich könnte keiner Menschenseele jemals absichtlich auf den Schlips treten! Und wenn ich beispielsweise über den Job des PR-Referenten abhetze, dann doch nur deswegen, weil ich in Wahrheit am liebsten selber die Seiten wechseln würde – wie das schon so viele geschätzte Kollegen vor mir getan haben und immer wieder tun. In Wirklichkeit bin ich doch nur neidisch auf all die PR-, Produkt- und Projekt-Manager mit ihren überschau- und fast unbegrenzt aufschiebbaren Release-Schedules und den fetten Marketing-Budgets! Früher oder später landen wir doch alle in der Industrie, wir armen Poeten!

Das einzige, was mir überhaupt nicht in den Kopf will, ist die Behauptung, "der kleine Klugscheißer" sei viel zu abgehoben und viel zu insidermäßig für Euch Leser. Ehrlich? Ich dachte immer, Power Play Leser seien die völligen Checker und könnten gar nicht genug Insiderwissen bekommen. Ich gebe zu, wer PP regelmäßig liest, hat durchaus gewisse Vorteile. Man kriegt halt einfach mehr mit von der Szene und ist auch als Leser fast Insider. Erinnert sich z. B. noch wer an den Klugscheißer von vor zwei Ausgaben? "Honi soit qui mal y pense" stand da als Schlußsegen. Der aufgeklärte Bildungsbürger weiß latürnich, daß das falsche Französisch in diesem Fall korrekt ist und daß es sich dabei um den Leitspruch des altehrwürdigen Hosenbandordens handelt (da soll mal noch einer behaupten, bei Power Play lerne man nix!). Frei übersetzt bedeutet das "ein Schurke, wer Böses dabei denkt", die Franzosen benutzen ihn sogar eher im Sinne von "Mach´ Dir nix draus, so ist das Leben". Aber das kam wohl irgendwie anders rüber. Eher Spanisch oder so. Schließlich ist in Deutschland auch Satire eine todernste Sache. Scheiße! Also nochmal zum Mitschreiben: Dies ist eine Satire-Kolumne, wer sie wörtlich nimmt, dem ist sowieso nicht zu helfen. Vielleicht sollte ich es ja mal bei "Titanic" mit einer Bewerbung versuchen. Aber die nehmen mich sicher auch nicht, weil da muß man schreiben können und witzig sein...

MACHT EINSAM.

Seitdem Ulf diese Knoblauchkur machte, waren die meisten Verbindungen abgebrochen.



Designerfall: Bethesdas DAGGER

Ted Peterson, Designer des jüngsten "The Elder Scrolls"-Epos, verläßt Bethesda, um sich neuen Projekten zu widmen.



Ein Gargoyle fordert Euch zum Duell im Dungeon

Nach unserem großen Interview in Ausgabe 11/95 dürfte Euch der Name Ted Peterson in Zusammenhang mit dem Megarollenspiel-Projekt "Daggerfall" bestens bekannt sein. Jetzt, nachdem auch die Konkurrenz über Ted berichtete, kommt das unerwartete Aus für Bethesdas hoffnungsvollsten Designer. Er war bereits der dritte Designer, der an diesem Mammutwerk bastelte, doch jetzt will er die Firma verlassen. Unsere Amerika-Korrespondentin Brenda Garno ging der Sache in einem eingehenden Gespräch mit Ted nach.

Power Play: Ted, du verläßt Bethesda. Was ist vorgefallen?

Ted Peterson: Ich war jetzt vier Jahre bei Bethesda und während der zwei letzten Jahre habe ich mich ganz "Daggerfall" gewidmet. Vor den Betatests hätte ich mich auf keinen Fall verabschiedet, aber jetzt, wo nur noch einige Bugs ausgemerzt werden müssen, bin ich fest entschlossen zu gehen. Ich will meinen Horizont erweitern, bin auf der Suche nach neuen Dingen. Und ich habe etwas gefunden.

PP: Schmerzt es nicht aus der Sicht des Designers, ein Projekt zu verlassen, dem man so nahe gestanden hat wie du?

Ted: Natürlich. Es war keine leichte Entscheidung. Daggerfall ist aber im Grunde genommen fertig, also hatte ich mit diesem Teil meines Lebens bereits abgeschlossen. Bethesda zu verlassen erwies sich als weitaus schwieriger. Ich hatte dort viele Freunde und jede Menge Spaß. Jetzt ziehe ich 3000 Meilen von Washington weg und muß alles zurücklassen. Das erste Mal kam ich anläßlich der letzten E3 nach L.A. Ich bin der typische Ostküstler und erinnerte mich der Worte, die Woody Allen über L.A. sagte. Er meinte, daß der einzige kulturelle Vorteil, den sie dort genießen, die Möglichkeit ist, bei Rot rechts abbiegen zu dürfen. Ich war also darauf vorbereitet L.A. zu hassen, doch seltsamerweise verliebte ich mich in diese Stadt. Zunächst zögerte ich noch ein wenig, als ich das Jobangebot bekam. Als dann aber ein Schneesturm für Washington angekündigt wurde, rief ich zurück und sagte "Jetzt bin ich soweit".

PP: Wo gehst du hin und was wirst du dort tun?

Ted: Ich gehe zu einer Firma in Los Angeles, genauer Hollywood, die sich Film Roman nennt. Sie sind die Macher der Simpsons und einiger anderer Zeichentrick-Serien, sehr, sehr lustige, großartige Leute. Sie bauen jetzt eine Software-Abteilung auf und ich werde als Leitender Designer dort einsteigen.

PP: Das ist ja eine ganz andere Sache als deine Arbeit bei Bethesda.

Ted: In der Tat. Anstelle der ernsthaften, erzählerischen, schon fast epischen Spiele wie Daggerfall, Arena oder die Terminator-Serie, beschäftige ich mich jetzt mit irrsinnig komischen Grafik-Adventures, die auf bekannten Zeichentrick-Serien basieren. Mein erstes Projekt, über das ich eigentlich noch nicht reden dürfte, heißt "Bruno The Kid". Bruce Willis wird die Charaktere synchronisieren. Offensichtlich mische ich jetzt im ganz großen Hollywood-Geschäft mit.

PP: Gibt es einen Grund dafür, daß du dich nicht mehr mit Rollenspielen beschäftigen möchtest?

Ted: Nein. Es ist eine Wahnsinnsarbeit, ein Rollenspiel zu designen, speziell eines in der Art von "Daggerfall", wo man davon ausgehen muß, jede mögliche Aktion des Spielers auch im Spiel möglich zu machen. Auf eine gewisse Weise brauche ich eine Pause. Vielleicht werde ich mich in ein paar Jahren wieder den Rollenspielen zuwenden, wenn es mir danach ist.

PP: Ich entdecke einen interessanten Zusammenhang: Vijay, Robert und jetzt du, alle Designer, die bisher am Arena/Daggerfall-Projekt gearbeitet haben, sind



Rollenspiel FALL in der Krise?

abgesprungen. Wird die Serie durch diese häufigen Wechsel nicht leiden?
Ted: Bruce Nesmith, der von TSR (die Erfinder von "Dungeons and Dragons") zu uns kam, half mir beim Design zu Daggerfall und er wird sich jetzt wohl "The Elder Scrolls" Teil III annehmen. Wenn das passiert, mache ich mir um die Serie keine großen Sorgen. Sicher, sie wird sich entsprechend des Geschmacks des jeweiligen Designers verändern und entwickeln, aber das ist auch gut so.

PP: In wie fern wird Bruce Nesmith jetzt noch das bestehende Design von "Daggerfall" verändern?
Ted: Da gibt es nichts mehr zu tun. Das Spiel befindet sich jetzt in den Händen von Bethesdas Beta-Testern, da wird designmäßig nichts mehr verändert. Bruce wird aber auf künftige Teile der Serie einen sehr großen Einfluß haben, denn er sagte mir einmal, daß wir beiden komplett entgegengesetzte Designertypen sind.

PP: Was meinte er damit?
Ted: Nun, er liebt die Adventure-Seite, während ich politische Aspekte und Intrigen bevorzuge. Sein Hintergrund sind die Pen and Paper-Rollenspiele. Er ist einer der Erschaffer der "Ravenloft"-Welt von TSR, noch bevor SSI die Rechte für die Computerspiele erwarb. Er wird die Welt von "The Elder Scrolls" definitiv in andere Bahnen lenken, als ich es weiterhin getan hätte.

PP: Viele Leute haben deine Karriere verfolgt, vor allem in Deutschland, wo du mehrfach gefeaturet wurdest. Du wirst vermißt werden.
Ted: Oh, ich bin immer noch hier, jetzt nur etwas sonnengebräunter als bisher. *Brenda Garno/fh*

TED PETERSON



Ted war Science Fiction- und Fantasy-Schriftsteller, bevor er bei Bethesda Softworks als Spieledesigner anheuerte. "Daggerfall" war sein jüngstes und bislang wichtigstes Projekt.

BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND.

Speed Rage. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC:

- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option (bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boat (vollbepackt mit fiesen Waffen)
- krachende Sounds von Hardrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für sofortige Netzwerk-Action





PC CD-ROM auch für Windows 95

TELSTAR Electronic Studios

Distributed by KONAMI®

Speed Rage © 1996 Elektor Electronic Studios Ltd. All rights reserved. KONAMI is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen ist strafbar und strengstens untersagt.

Power Play



Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 07/96 gibt Euch diese Doppelseite. Wer noch mehr über die Demos auf CD wissen will, blättert einmal um.

Spiele-Updates

Wie immer haben wir die aktuellsten Updates und Patches auf unserer CD. Diesmal: 12 neue Patches, z. B. für Albion, Absolute Zero, Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Die Siedler 2, Terminator: Future Shock...

HexEditoren

Für alle verzweifelten Hexer haben wir zwei Hex-Editoren auf die CD gebrannt. PS-Edit für DOS und Hex Workshop 32 für Win95. Beides sind Sharewareprogramme: Wenn Ihr sie benutzen wollt, laßt Euch bitte registrieren! Wie gehext wird, erfahrt Ihr im Heft in der Hex-Hexerei auf Seite 90.

Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Rise & Rule of the Ancient Empires[1]	19 MB
Sierras "Civ"-Clone zum anspielen	
• Battle Race	75 MB
Die Renn-Ballerei von Soft-Enterprises	
• frEQout[1]	0 MB
Die abgedrehte Musik-CD zum testen	
• The Muppets[2]	0 MB
Der Fozzi-Bär und Missile-Command	
• Mortimer[2]	0 MB
LucasArts aufwendiges Win95-Spiel	
• Das Rätsel des Master Lu	3 MB
Das geniale Adventure in deutsch	
• Tailchaser	0 MB
Mit Wettbewerb: Defcoms Ballerei	
• ranSoccer 2	13 MB
Die englische Version (VR Soccer)	
• TNN Bass Fishing	30 MB
EAs Barsch-Fischer zum probeangeln	

Selfrun-Demos:	Größe*
• The Dame was loaded	0 MB
Philips meets Film-Noir-Krimis	
• Der Planer 2	3 MB
Greenwoods zweiter Planer in London	
• Elisabeth I.	0 MB
Eine Slideshow mit Sprachausgabe	
• Larry Pop Up Utility[1]	2 MB
Larry treibt unter Win sein Unwesen	

Special zum Titelthema

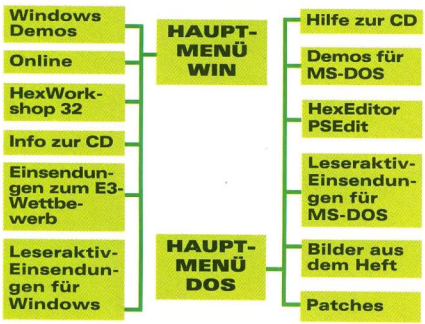
Passend zu unserem Warcraft-2-Titel:

• Warcraft	2 MB
Die ersten drei Missionen des Originals	
• Dune 2	4 MB
Der Klassiker in einer Selfrunning Demo	

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



Verzeichnisbaum der CD



Leseraktiv

Hier verewigen wir jegliche von Lesern eingesandte Software: Dieses Mal zehn Einsendungen für MS-DOS und Windows. Mit dabei eine neue Version von Boot 95, ein 3D-Shooter namens Pastor 3D, ein Solitaire für DOS und etliche andere Spiele für Windows und MS-DOS.

Bilder

Bilder zu Previews:	Stück
• Afterlife	4
• Hardline	9
• Elisabeth I.	5
• Diablo	10
• Caberstorm	13
• Deadlock	5
Bilder zu Tests:	**Stück**
• Club & Country	13
• Deadline	19
• Duke Nukem 3D	32
• Gearheads	3
• AH-64D Longbow	45
• Martian Chronicles	4
• Der Produzent	7
• Return Fire	24
• Speedhaste	9
• Warcraft 2: Beyond...	19

So könnt Ihr nachbestellen

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

Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Die versprochene CD-Sammelbox gibt es mittlerweile: Für Abonnenten als kostenloses Geschenk. Reicht für die CDs von zwei Jahren.



So startet Ihr die CD

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten!

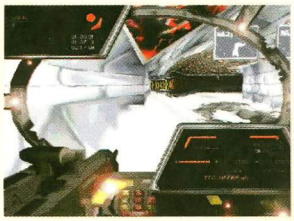
Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die Ihr im RootVerzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Der Großteil der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Unsere Batch-Datei erledigt dies für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. (Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!)

Windows 95: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten DOS-Demos NICHT ohne weiteres zum Laufen. Alle anderen solltet Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Win95 ausschalten, oder Win95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten".

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

Alle Demos



Battle Race

Soft Enterprises sind uns seit "Hidden Below" keine Unbekannten mehr. Ihr neuestes Werk nennt sich "Battle Race" und ist eine schöne Mischung aus Rennspiel und Ballerei. Im Demo könnt Ihr schon mal eine Proberunde drehen und sogar ein richtiges Rennen "fliegen". Allerdings will es 75 MB auf Eurer HD.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	75 MByte
Sonstiges	VGA & SVGA (VESA 2.0 empfohlen)



Warcraft

Passend zu unserem "Warcraft"-Titel gibt's den alten Klassiker noch einmal zu Vergleich. In dieser spielbaren Demo könnt Ihr die ersten drei Level der allerersten "Warcraft"-Version anspielen. Dabei wird Euch auffallen, wie viele Gemeinsamkeiten zwischen dem ersten und dem zweiten Teil bestehen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	386 DX 33
RAM	4 MByte
Festplatte	2 MByte
Sonstiges	–



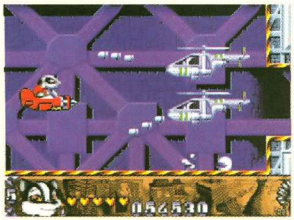
Master Lu

Endlich auch in Deutsch zu haben: Sanctuary Woods' fast geniales Adventure "Das Rätsel des Master Lu". In dieser spielbaren Version könnt Ihr eine Szene anspielen und schon mal der deutschen Sprachausgabe lauschen. Unserer Meinung nach ist die deutsche Synchronisation weniger gut gelungen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	3 bis 80 MByte
Sonstiges	SVGA (VESA)

SPIELBARE DEMOS



Tailchaiser

Dieses spielbare Demo gehört zu unserem "Tailchaser"-Wettbewerb. Genaue Anleitungen findet Ihr auch im Demo. Erspielt einfach den bestmöglichen Score und speichert ihn auf Diskette (das Programm erledigt dies automatisch). Vielleicht gewinnt Ihr ja den Pentium. Viel Glück!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	–
Sonstiges	SVGA (VESA)



TNN Bass Fi.

Electronic Arts' Barsch-Vergnügen darf nun auch angespielt werden. Ein See steht Euch zum Abfischen zur Verfügung. Vorsicht bei brandneuen Grafikkarten! Mit der VESA-Kompatibilität kann es manchmal Schwierigkeiten geben. Ein "readme" findet Ihr im installierten Verzeichnis "FISH".

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	30 MByte
Sonstiges	SVGA (VESA)



ranSoccer 2

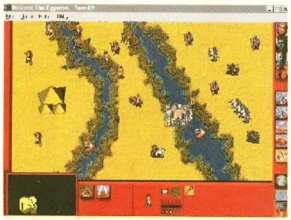
Unter dem Namen "VR Soccer" wird "ranSoccer 2" (angeblich sind die Bugs des ersten Teils ausgemerzt) in England veröffentlicht. Hier ein spielbares Demo dieser Version, in dem Ihr ein Testspiel absolvieren könnt. Einen schnellen Rechner vorausgesetzt, kommt Ihr in den Genuß der genialen 3D-Grafik.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	4 MByte
Festplatte	13 MByte
Sonstiges	SVGA (VESA) & VGA

unserer CD

SPIELBARE DEMOS

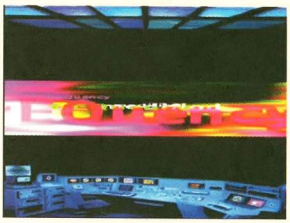


Ancient Emp.

In der Demo des Zivilisations-Spektakels "Rise & Rule of the Ancient Empires" von Sierra könnt Ihr 100 Züge allein oder gegen einen Kumpel probespielen. Allerdings ist die "Savegame"-Option disabled. Die Demo läuft sowohl unter Windows95 (DirectX installieren!) als auch unter Win 3.1 (Win32s installieren!).

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	19 MByte
Sonstiges	Win 3.1 & Win95

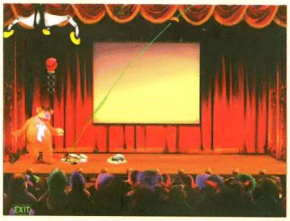


frEQout

In dieser "interaktiven Musik-Erfahrung" spielt Ihr mit optischen und akustischen Effekten und baut Euch via Mausklick in Windeseile eigene Dance-, Trance- oder Hip-Hop-Stücke zusammen. Die ganze Angelegenheit ist abgefahren und sehr sehenswert. Fazit: Starten, Abdrehen und aufs Klo müssen...

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	–
Sonstiges	Win 3.1, 4x CD-ROM



The Muppets

Hoch lebe der Fozzie-Bär! In dieser kleinen Demo müßt Ihr den Fozzie-Bär im "Missile Command"-Stil vor anfliegenden Eiern und Tomaten aus dem Publikum beschützen. Weitere Gemeinheiten wie offene Bodenluken, müssen zusätzlich entschärft werden. Wer´s schafft, wird vom Fozzie-Bär kräftig gedrückt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	–
Sonstiges	Win 95



Mortimer

LucasArts' etwas kindliche "Rebel Assault"-ähnliche Ballerei versetzt Euch in die Rolle zweier kleiner Gören, die auf der Suche nach den Bruchteilen eines Artefakts sind. Per 3D-Ballerei werden Tiere zum Leben erweckt und per Mausklick kleine Rätsel gelöst. Prädikat: Sehr süß und knuddelig!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	–
Sonstiges	DirectX, Win95

SELFRUNNING DEMOS

Dune 2

Diese DOS-Demo von Westwoods Klassiker verdeutlicht noch einmal wunderschön die Wurzeln von "Command & Conquer" oder "Warcraft". Zwar spielt Euch der Computer nur etwas vor, doch die alte Intro-Sequenz ist sehenswert.

Dame was I.

Das schöne Film-Noire-Abenteuer von Philips "The Dame was loaded" ist etwas für Freunde Philip Marlowe & Co. Zwar ist die "Dame was loaded"-Demo nur selbstablaufend, doch kommt das schöne Flair dieses Adventures sehr gut rüber.

Der Planer 2

In dieser kleinen "Planer 2"-Demo macht Ihr eine kurze Stadtrundfahrt durch London mit und erfahrt, daß man im "Planer 2" auch ein wenig lernen darf. Grafisch ist die Demo recht beeindruckend, vom Spiel erfahren wir leider wenig.

Elisabeth I

Ascons "Patrizier"-Nachfolger "Elisabeth I." kommt vorab als Slideshow daher, die von einem Sprecher kommentiert wird. Ob diese Wirtschaftssimulation dem "Patrizier" das Wasser reichen, kann bleibt abzuwarten – die ersten Bilder lassen hoffen.

Larry Pop Up

Larry macht in dieser Windows-Applikation regen Gebrauch von dummen und anzüglichen Sprüchen. Unbedingt reinziehen! Es verkürzt das Warten auf Sierras "Larry 7". Vorsicht, von "Larry´s Pop Up Utility" sollten Emanzen besser die Finger lassen.

POWER PLAY HEADQUARTER

Wo die Sonne niemals untergeht: Aktuelles von den Web-Seiten der Power Play.

COMPUSERVE

Münchner Mitglieder des Online-Dienstes CompuServe hatten es in letzter Zeit nicht leicht: Ständig brach die Verbindung ab, kam sie doch längere Zeit zustande, tat sich meist nicht viel und das nur langsam. Größere Downloads wurden zur Geduldsprobe. Wie CompuServe inzwischen mitteilte, führten „technische Schwierigkeiten der Deutschen Telekom" zu den Verbindungsproblemen. Kleiner Hinweis: Die Telekom herrscht nicht nur über unsere Telefone, sondern betreibt auch den Datendienst T-Online, und der ist einer der ganz großen CompuServe-Konkurrenten. Fragt sich, ob wir es hier mit ersten Vorboten eines mit härteren Bandagen geführten Hauens und Stechens unter den Online-Diensten zu tun haben. CompuServe ist in München mittlerweile unter einer neuen Einwahlnummer zu erreichen: 089/66559393.

Da waren selbst wir überrascht: Die Power-Play-Seiten im "World Wide Web"-Bereich des Internet hatten eine tollen Start, und die Zahl der Besucher steigt praktisch täglich - kein Wunder, gab es bislang zwar viele gute englische, aber kaum deutschsprachige Angebote. Trotzdem scheuen wir natürlich weder Kosten noch Mühen und feilen, tunen, basteln und verbessern ständig: Was sich in der letzten Zeit so alles getan hat, stellen wir hier kurz vor. Wer selbst einen Blick riskieren möchte, fährt am besten sofort seinen Rechner hoch, springt in sein Internet-Programm und surft auf dem kürzesten Weg direkt ins „Power Play Headquarter", zu finden auf der Web-Seite

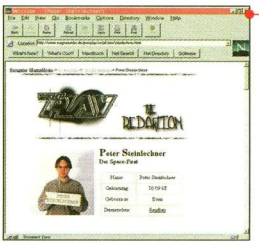
http://www.magnamedia.de/powplay



Power Play What's Neu?

Jetzt seht Ihr auf einen Blick, was sich aktuell im PP-Headquarter so tut: Alle Neuheiten, Veränderungen und Verbesserungen übersichtlich auf einer Seite aufgelistet. Natürlich mit Datum, denn so sehen Surfer sofort, ob sich ein längerer Besuch auch lohnt.

http://www.magnamedia.de/powplay/whatsneu.html



Power Play Redaktion

Die persönlichen Seiten jedes Power Play-Redakteurs haben wir gründlich aufgepeppt. Jetzt strahlt Euch das Lächeln unserer Konterfeis doppelt so schön entgegen, und die persönlichen Spieleempfehlungen und Internet-Tips wurden auf den neusten Stand gebracht. Schließlich surfen auch wir (fast) täglich durchs Netz und berichten gerne über unsere Entdeckungen...

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



Power Play Wettbewerb

Die Spieleszene zerbricht sich immer noch den Kopf: Unseren großen Wettbewerb „Der beste Spielekenner" findet Ihr auch im Internet. Wer will, gewinnt jetzt im WWW jedes Virgin-Spiel bis zum Jahr 2000 oder ein kostenloses Jahr im Online-Dienst CompuServe mit 28.800er-Modem. Damit niemand alle hundert Fragen samt Bildern auf einmal laden muß, haben wir das ganze in vier appetitliche Häppchen aufgeteilt. Wer lieber offline knobelt, saugt sich den „Spielekenner" als gezippte ASCII-Datei mit GIF-Bildern.

http://www.magnamedia.de/powplay/szene/wettbewerb/wettbewerb.html

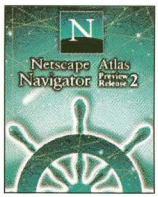


Power Play Archiv

Wer die ersten Internet-Fassungen der Power Play verpaßt hat, findet sämtliche vorhergehenden Ausgaben jetzt in unserem Archiv. Schön säuberlich nach Monaten sortiert, harren hier schon bald gewaltige Schätze ihrer Entdeckung – momentan ist es natürlich noch nicht sooo furchtbar viel, schließlich sind wir erst ganz frisch im Internet.

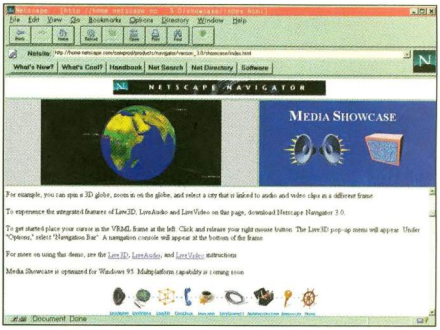
http://www.magnamedia.de/powplay/pp-archiv/pparchiv.html

Neues von Netscape

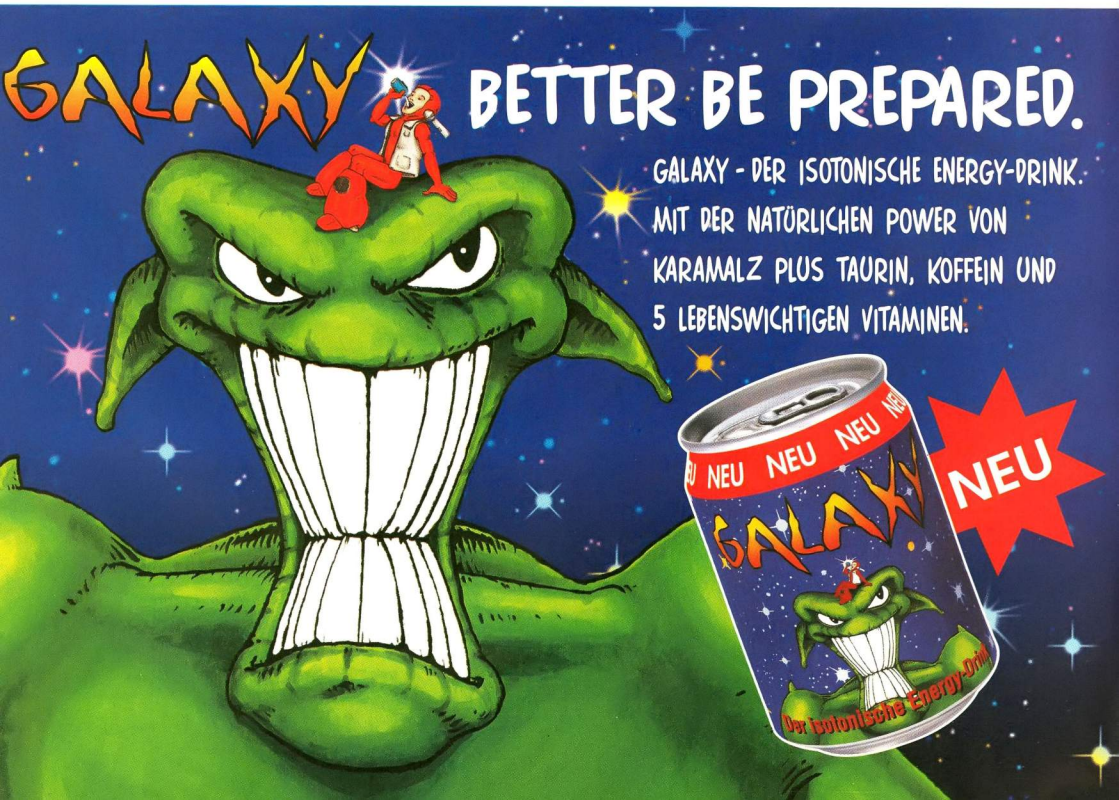


Netscape hat die neuste Version seines Web-Browsers „Netscape Navigator" vorgestellt: Unter dem Codenamen Atlas gibt es die 3.0er Version als Beta überall zum ausprobieren und testen. Atlas wird gegenüber dem erst kürzlich erschienenen Vorgänger "Netscape Navigator 2.0" hauptsächlich um multimediale Fähigkeiten erweitert. Besonders interessant für Spieler ist die Ergänzung „Live3D", mit der im Browser dreidimensionale Objekte dargestellt und in Echtzeit bewegt werden können. Die neue Technik basiert auf einem Standard namens VRML (Virtual Reality Modeling Language). Auf einigen Testseiten zeigt Netscape bereits kleine Demos wie rotierende Würfel oder eine völlig frei bewegliche Erdkugel. Neben „Live3D" wird Atlas noch weitere Neuerungen wie „LiveAudio" (Musik oder Sprache direkt aus Web-Seiten), „LiveVideo" (in Web-Seiten eingebaute AVI-Videos) oder „CoolTalk" enthalten. Mit letzterem lassen sich per „World Wide Web" Telefongespräche rund um den Globus zum Schnäppchenpreis von gerade mal zwei Ortsgespräch führen – zwei Internet-Teilnehmer loggen sich mit Atlas ins Netz und reden über ihren Computer miteinander.

Die Atlas-Beta wird in der Power Play-Redaktion bereits eingesetzt und läuft äußerst stabil. Wer sie testen will, kann sie über die Netscape-Leitseite in einer Windows 16- und 32-bit/Windows95 – Variante downloaden. Wann genau die fertige Endversion später einmal zu haben sein wird, steht noch nicht fest, aber allzu lange werden wir auf den Atlas von Netscape sicherlich nicht mehr warten müssen. *ste*



Live3D in Atlas: Nachdem die Daten geladen sind, läßt sich die Erdkugel mit der Maus in Echtzeit in alle Richtungen zoomen – VRML macht's möglich



PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99	
Addams Family Pinball	79,99 *	
Afterlife	79,99 *	
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Alien Trilogy	89,99 *	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99 *	
Anvil of Dawn (dt.)	79,99	
Arcade Amerika (dt.) PREIS!	49,99	
Ascendancy (dt.) PREIS!	59,99	
A.T.F. (dt.)	89,99	
Azrael's Tears (dt.)	79,99 *	
Bad Mojo (dt.)	**69,99**	
Baldies (dt.)	69,99 *	
Baphomets Fluch (dt.)	79,99 *	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99 *	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Battle Race	69,99 *	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Bling! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Blown Away (dt.)	89,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99 *	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Civil War General (dt.)	79,99 *	
Civilization 2 (dt.)	79,99	
Command & Conquer (dt.)	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Congo	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	79,99	
Corpse Killer	79,99 *	
Cyboria 2 (dt.)	**89,99 ***	
Cyber Judas	79,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
Cyberstorm (dt.)	79,99 *	
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.)	99,99 *	
Deadline	39,99 *	
Deadly Skies	79,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Diablo (dt.)	79,99 *	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99 *	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99	
Die Schlümpfe (dt.)	69,99 *	
Die Siedler 2 (dt.)	69,99	
Discworld (dt.)	89,95	
Duke Nukem 3D	79,99	
Dungeon Keeper (dt.)	79,99 *	
Earthsiege 2: Skyforce	79,99	
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99	
Ecco the Dolphin	59,99	
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *	
Euro '96 England	69,99 *	
F1 Manager '96 (dt.)	79,99 *	
Fantasy General	69,99	
Fast Attack (dt.)	69,99 *	
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	**59,99**	
Flight Unlimited (dt.)	59,99	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99	
Gearheads (dt.)	49,99 *	
Gender Wars (dt.)	79,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardline	69,99 *	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99 *	
Hexagon Kartell (dt.)	**99,99 ***	
Hugo	69,99	69,95
Into the Void (dt.)	79,99 *	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Lighthouse (dt.)	89,99 *	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Mad TV 2 (dt.)	79,99 *	
Magi (dt.)	79,99	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	89,99 *	
Manic Karts	39,99	
Master of Orion 2 (dt.)	89,99 *	
Maximum Road Race (dt.)	69,99 *	
Maximum Surge	79,99 *	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Monopoly	69,99	
Moto X	79,99 *	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Normality Inc. (dt.)	**79,99 ***	
Offensive (dt.)	79,99 *	
Olympic Games	69,99 *	
Olympic Soccer	69,99 *	
Orion Burger	69,99 *	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
Petko (dt.)	69,99 *	
PGA European Tour Golf	89,99	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pole Position (dt.)	89,99	39,99
Police Quest SWAT (dt.)	79,99 *	
Project Paradise	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99 *	
Renegade 2 – Jacob's Star	59,99 *	
Return Fire (dt.)	79,99 *	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99	
Ridge Racer	59,99 *	
Ripper	79,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99 *	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Sens. World of Soccer Euro Ed.	**59,99 ***	
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	69,99 *	
Silent Hunter	79,99	
Silent Thunder (Win 95)	79,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Bucks (dt.)	69,99	
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *	
Speed Haste	59,99	
Spud (dt.)	69,99 *	
Spycraft	89,99	
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep (dt.)	85,00	
S.T.O.R.M.	89,99 *	
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *	
Teamchef (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99 *	
This Means War! (dt.)	79,99	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter (dt.)	79,99 *	79,95
Tilt	59,99	
Time Commando (dt.)	**89,99 ***	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
T-Mek (dt.)	79,99 *	
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99	
Toonstruck	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tunnel B1 (dt.)	89,99 *	
Urban Runner (dt.)	85,00 *	
Virtual Corporation (dt.)	49,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Snooker	79,99	
Vollgas – Full Throttle (dt.) PREIS!	59,99	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
WarCraft 2 Expansion Pack	**29,99 ***	
Warhammer – Dark Crusader	69,99 *	
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Worms	69,99	
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99	
Z	79,99 *	69,99 *
Zork Nemesis	79,99	

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
1942 – Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Albion (dt.)	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99	
Apache Longbow (dt.)	39,99	
Armored Fist (dt.)	**39,99**	
Aufschwung Ost (dt.)	29,99	
Battle Bugs	19,99 *	
Battle Team 1 / Battle Team 2	19,99/29,99	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Betrayal at Krondor	19,99	
Bioforge (dt.)	39,99	
Burning Steel 4	39,99	
Caesar 1	19,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99	
Civilization	39,95	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99	
Creature Shock (dt.)	19,99	
Cyberia (dt.)	39,99	
Der Reeder (dt.)	29,99	
Der Seelenturm (dt.)	19,99	
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99 *	
Extreme Pinball	29,99	
FIFA Soccer (dt.)	29,99	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hattrick! (Ikarion Platinum)	**29,99 ***	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	29,99	
Jagged Alliance (dt.)	29,99	
Kings Quest 6	19,99	
Knights of Xentar (dt.)	29,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99	
Little Big Adventure (dt.)	29,99	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99	
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99	
North & South	9,95	
Novastorm	29,99	
Oldtimer (dt.)	19,99	
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	**29,99**	
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99 *	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
Railroad Tycoon Deluxe	39,99	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rugby World Cup '95 (EA Sports)	9,99	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99	
Space Quest 4	19,99	
Star Trek: Final Unity Ltd. Ed.	**49,99**	
Star Trek: Judgement Rites	29,99	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	29,99	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
WarCraft: Orcs and Humans	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99	

Software der anderen Art

	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Around Atlanta	49,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Dogz – der digitale Hund	29,99 *	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
Lindenstraße	49,00	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99	
RTL Samstag Nacht	49,99	
Star Trek: Klingons	69,99 *	
Telekom: Telefonbuch	**29,50**	
Telekom: Gelbe Seiten	69,00	
Ultrapack Vol.1 (siehe rechts!)	79,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM Optics Storage, 8fach, IDE	**229,99**
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	219,99
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	**169,99**
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Adidas Power Soccer *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Descent	89,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	**89,99**
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt. 5,49
Starter Pack	Eiszeit	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack	Eiszeit	15 Karten	dt. 5,49
Chroniclers		12 Karten	engl. 4,99
Fallen Empires		8 Karten	engl. 3,99
Renaissance		8 Karten	dt. 3,49
Heimatländer		8 Karten	dt. 3,99
Homelands		8 Karten	engl. 2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

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



Media Point

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



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



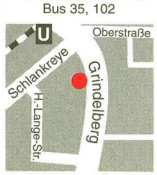
Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

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



TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Universallexikon
GeoRoute
Tele-Info Fax-Auskunft
60 Stadtpläne
Ami Pro 3.1
Deutsches Wörterbuch
Deutsche Gesetze
Geothek Weltatlas
Euro-Trans Wörterbuch
Hotelführer '96

Das Ultrapack auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **79,99**

Managen Sie doch mal Ihren eigenen Formel 1-Rennstall!

F1 Manager '96
dt., CD-ROM *
79,99

Pole Position
dt., PC Disk
39,99
(CD-ROM: 89,99)

Unser Tip des Monats:

Dungeon Keeper

Das Böse wird siegen!
CD-ROM *
79,99

Voraussichtlicher Liefertermin: Mitte Juni
Vorbestellung ratsam!



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Albion
dt., CD-ROM
29,99

Der Reeder
dt., CD-ROM
29,99

Chewy ESC von F5
dt., CD-ROM
29,99

Extreme Pinball
CD-ROM
29,99

Wir trainieren Sie für die Olympischen Spiele!

Around Atlanta
CD-ROM
49,99

Olympic Games
CD-ROM *
69,99

Olympic Soccer
CD-ROM *
69,99

Zwei Top-Programme zum absoluten Spitzenpreis!

Bioforge
CD-ROM
39,99

Apache Longbow
dt., CD-ROM
39,99

Virtual Corporation

Das erste rein sprachgesteuerte Adventure für Windows 95! Lieferung inclusive Mikrofon! – komplett deutsche Version –

CD-ROM **49,95**

Urban Runner
kompl. dt., CD-ROM *
85,00

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

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

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

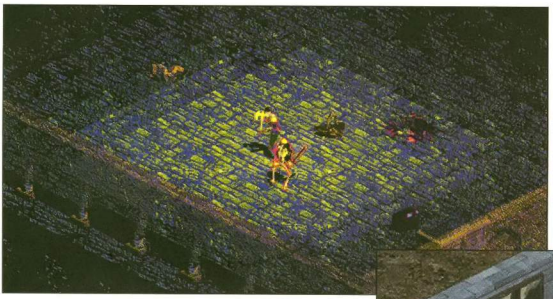
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

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



DIABLO

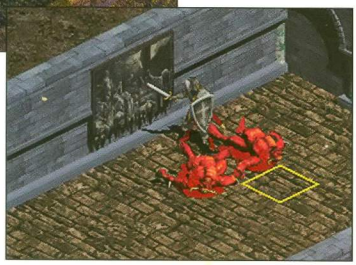
Kellerkind: Blizzard zieht es nach dem Erfolg mit „Warcraft 2" in die Abgeschiedenheit einer unterirdischen Krypta. Rollenspieler wetzen schon mal die Breitschwerter.



Ein kleiner Vorgeschmack auf den schwarzen Schleier, der im fertigen Spiel immer dann die Sichtweite begrenzt, wenn keine Beleuchtung in der Nähe ist



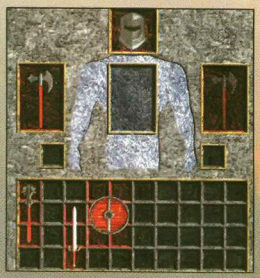
Mehrere Spieler stapfen simultan durch die Krypta, sogar via Internet



Alle Ausrüstungsgegenstände sind am Körper des Heldensprites sichtbar



Bill Roper brütet über Entwürfen für das „Diablo"-Packungsartwork



Das Inventory-Fenster verrät: Beinkleider sind verpönt

Harte Zeiten für die Gemeinde der Rollenspieler: Gute Titel sind selten geworden, Pessimisten sehen gar das allmähliche Aussterben des Genres. Dabei vernachlässigen manche nur allzu gerne die Tatsache, daß sich zwar epische Rollenspiele im Reinformat wegen der langen Kreativphase rar machen, Elemente wie die Entwicklung von Charakteren aber durchaus ihren Platz innerhalb anderer Spielegattungen gefunden haben. Auch Blizzards „Diablo" pickt sich nur einige Merkmale heraus: Keine klassische Party, kein Rundenkampf, dafür Echtzeitaction und Erfahrungspunkte für das Erkunden von Labyrinthen. Das „Hack ´n´ Slay"-Prinzip mit seinen ausgedehnten Monstermetzeleien ist zentraler Aufhängepunkt des Spiels.

Über die Einzelheiten der Story sind sich Bill Roper und sein Team selbst noch nicht im klaren, das Grundgerüst steht aber bereits: Unter der Erdoberfläche eines mittelalterlichen Kuhdorfs brodelt es – finstere Gestalten haben ausgerechnet die Krypta der Kirche in Beschlag genommen. Auf eigene Faust beschließt der von Euch gelenkte Held, die Hausbesetzer aus ihrem selbstgewählten Domizil zu vertreiben.

Automapping gibt es bei „Diablo" nicht, und auch das gute alte Kartenzeichnen auf Karopapier wird nicht viel nützen: Jedes neu begonnene Spiel konfrontiert Euch mit 16 anderen, zufallsgenerierten Dungeonlevels. Das betrifft sowohl Aufbau als auch Verteilung von Fallen wie z.B. lodernden Feuerwällen oder rotierenden Klingen, die erst durch Einstellen von Hebelkombinationen entschärft werden. Ebenso zufällig tauchen Schatztruhen und Unholde auf. Letztere gibt es in 120 Varianten. Grafisch unterscheiden sich viele davon zwar nur durch eine andere Einfärbung, dennoch verfügen die meisten über unverwechselbare Eigenschaften: Manche dreschen auch halbtot noch auf Euch ein, andere ergreifen die Flucht oder machen sich unsichtbar, sobald sie auch nur einen kleinen Kratzer abbekommen. Wieselflinke Höllenhunde bleiben Euch hartnäckig auf der Spur, während lahme Zombies Mühe haben, mit dem Helden Schritt zu halten – doch wehe, Ihr laßt den schlagkräftigen Gesellen zu nah an Euch heranschleichen ...

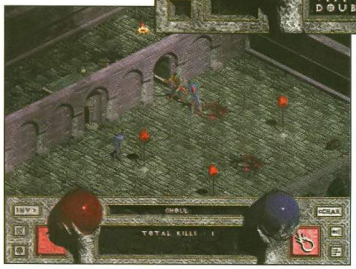
Eure Bewaffnung entspricht dem typischen Fantasy-Arsenal: Die gewählte Charakterklasse – Magier, Schütze oder Krieger – bestimmt neben den Startattributen auch darüber, ob Ihr mit Stock, Bogen oder Schwert Euer Abenteuer antretet, im Dungeon stoßt Ihr wiederholt auf Morgensterne, beidhändige Klingen, Hellebarden



Eine magische Barriere hält die Schergen des Skelettkönigs davon ab, das Duell zu Euren Ungunsten zu beeinflussen



Tücken der Isometrie: Wände, die normalerweise die Sicht versperren würden, werden transparent dargestellt



Zombies sind sehr unbeweglich, haben aber einen zünftigen Schlag am Leib



Nur selten atmet Ihr die frische Luft der Oberwelt



Findet den richtigen Schalter und die Flammenwand verschwindet

und Streitäxte, die dank magischer Boni bezüglich der Durchschlagskraft und Treffgenauigkeit die bessere Wahl sind. Sehr wichtig ist das richtige Timing im Nahkampf, denn je schwerer die Waffe, desto niedriger die Frequenz, mit der sie eingesetzt werden kann. Selbstverständlich könnt Ihr Euch vor Hieben und Pfeiltreffern durch diverse Schilde, Helme und Brustpanzer schützen. Zauberlehrlinge reißen sich die umherliegenden Spruchrollen unter den Nagel, um ihr Repertoire aufzustocken. Um die 35 Spells, angefangen beim simplem Feuerball, erlernt Ihr maximal.

Obwohl die Wurzel allen Übels in unterirdischen Gefilden verborgen liegt, müßt Ihr von Zeit zu Zeit ans Tageslicht zurückkehren. Beim Waffenschmied versilbert Ihr unbenutzte Meuchelwerkzeuge, ein Heiler spendet Linderung für die erlittenen Wunden und regeneriert eingebüßte Skills. Eure Ausbeute an Gold und anderen Wertgegenständen will zu Hause verstaut werden, in der Hexenhüttte wird eifriger Handel mit mysteriösen Zaubertränken und verwunschenen Items betrieben, ein Plausch mit den bierseeligen Gästen der Taverne offenbart die jüngsten Gerüchte und Hinweise. Wichtiger sind allerdings die Aufträge, die Euch die duckmäuserischen Dorfbewohner erteilen. So verlangen sie beispielsweise von Euch, einen Skelettkönig aufzuspüren und zu vernichten, der zum Ärger der Angehörigen gefallene Krieger aus ihren Gräbern auferstehen läßt. Daß es keine Heldengruppe gibt, heißt noch lange nicht, daß Ihr mutterseelen allein durch modrige Keller tippeln müßt. Das Spiel wird zeitgemäß mit einer Multiplayer-Option ausgestattet. Alle Verbindungsmöglichkeiten, sei es nun Modem, Nullmodem oder ein Netzwerk, werden dabei unterstützt. Darüber hinaus kündigte Blizzard auf der E3 an, „Diablo" werde das erste Produkt sein, das über einen hauseigenenen Server sogar kostenlos gegen rund um den Globus verteilte Rivalen im Internet gespielt werden kann. Ihr ausgeprägtes Interesse an der Nutzung der Datenautobahn bekundete die Firma ja kürzlich schon durch die Veröffentlichung eines „KALI"-Patches für „Warcraft 2".

Das Blizzard-North-Team, das vormals unter dem Namen „Condor" als unabhängige Entwicklertruppe firmierte, setzt derzeit alle Hebel in Bewegung, um „Diablo" innerhalb der nächsten vier Wochen fertigzustellen. Bill Roper dazu: „Das absolut Einzige, was uns davon abhalten kann, ist der noch nicht komplett eingerichtete Internet-Server." *us*

GEWONNEN!

Für Frank Messerschmidt aus Schmalkalden geht ein Spieler-Traum in Erfüllung: Sein Name wird in "Diablo" auftauchen, denn er ist der Gewinner unseres Wettbewerbs aus PP 5/96. Wir gratulieren ihm und sind gespannt, in welcher Form Blizzard sich seiner annimmt.

Diablo
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Blizzard North
Erscheinung geplant
2. Quartal '96

Bilder auf



Die Torhüter fliegen sehr geschmeidig durch den eigenen Fünfmeterraum

OLYMPIC SOCCER



Die Darstellung der Kopfbälle ist recht realistisch ausgefallen

Jeder Lederflecken des Balles steht für einen Unterpunkt des Hauptmenüs



Die Lizenzierungspezialisten von U.S. Gold haben wieder zugeschlagen.

Olympic Soccer
Genre
Sportspiel
Hersteller
U.S. Gold
Erscheinung geplant
Juli '95

Ein sportliches Großereignis, zu dem U.S. Gold nicht seinen Spielesenf dazugibt, ist kaum noch vorstellbar. Egal ob zur Fußball-WM ("World Cup USA '94), den Olympischen Sommer- ("Olympic Gold") oder Winterspielen ("Winter Olympics"), die Briten sind dabei. Die Produkte waren zwar bis jetzt meist nur Durchschnitt, gingen dank der werbeträchtigen Lizenzen aber weg wie warme Semmeln. Ehrensache, daß U.S. Gold auch in Atlanta mit zwei Spielen an den Start geht. Neben dem hier vorgestellten "Olympic Soccer" noch mit "Olympic Games", einem Sammelsurium verschiedenster Disziplinen. Nachdem die Fußball-EM-Lizenz an Gremlin ging, produziert U.S. Golds hauseigenes Programmierteam "Silicon Dreams" – ihnen gelang letztes Jahr mit dem von Mario Basler präsentierten "Fever Pitch Soccer" ein Achtungserfolg auf 16-Bit-Konsolen – nun das offizielle Computergekicke zur Sommer-Olympiade. Es legte dabei u.a. das Hauptaugenmerk auf eine flüssige 3D-Stadiongrafik in SVGA. Sechs Kameras in verschiedenen Abständen zum Spielfeld warten mit jeweils drei Blickwinkeln auf. Die insgeasmt 18 Perspektiven sollen nicht nur optisch ansprechend, sondern sogar noch gut spielbar sein. Damit neben dem Auge auch das "ran"-verwöhnte Fernsehohr nicht zu kurz kommt, sorgt Johannes B. Kerner, wortgewaltiger SAT1-Moderator, mit insgesamt 2000 Samples für die akustische Atmosphäre. Während richtiger Begegnungen live aufgenommene Soundeffekte verstärken dies noch. Besondere Mühe gab sich "Silicon Dreams" bei der Steuerung der Kicker, mit der jedes Fußballspiel steht und fällt. Abgeschreckt von der mißglückten "ranSoccer"-Steuerung ersann man eine einfach zu beherrschende, aber alle Freiheiten bietende Methode, die Actionfans ebenso ansprechen soll wie Anhänger des komplexen FIFA-Mittelfeldgeplänkels. Dem Umstand, daß Fußball nicht nur mit der Stiefelspitze gespielt wird, trägt "Olympic Soccer" mit Hackentricks, Kopfballvarianten, verschiedenen Schußarten und diversen Möglichkeiten der Ballannahme Rechnung und macht es zu einem der abwechslungsreichsten Sportspiele seiner Art. Großzügig ausgefallen ist die Replayfunktion: Über eine Minute Daten speichert das Programm; genug, um die Enstehung eines Treffers genau zurückzuverfolgen. Die Kameraposition ist dabei selbstredend frei wählbar. *mg*

Wer nicht lesen will, soll spielen.



Nur Sie können Terry Brooks' sagenumwobenes Reich der Elfen und Druiden vor Brona – dem Magier aus der Geisterwelt – retten. Fantastische 3-D-Sequenzen und märchenhafte Animationen entführen Sie in eine Welt jenseits der Zeit. Ihre einzigen Vertrauten: die Synchronstimmen von Sean Connery und Robert Redford. Falls Sie nichts für andere Welten übrig haben, blättern Sie doch ein bißchen im Schulatlas, alter Globetrotter.

SHANNARA

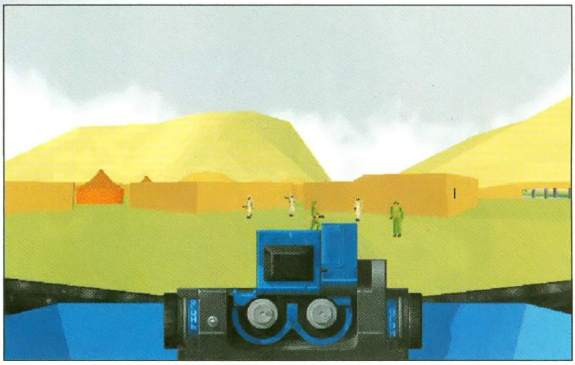
80%, PC Player 2/96

Copyright © 1995 Legend Entertainment Company. All rights reserved. Shannara is a trademark of Legend Entertainment Company. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



HIND

DI wechselt die Fronten. Im Nachfolger zu "Apache" fliegt Ihr den Mi-24 Hind, den Alptraum aller Mujahidins.



Einfach, kompakt und wenig anfällig: Der Gunner hat keine komplexen MFD's oder ähnliches zu überwachen, er schießt einfach



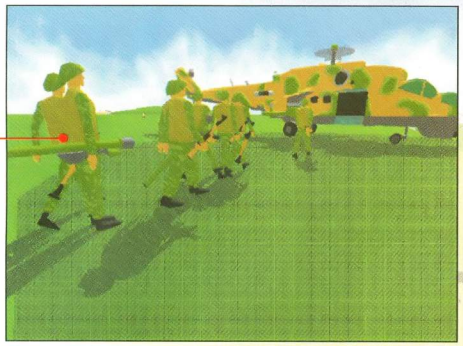
Gute Nachrichten für alle Freunde des Horizontalfluges: Nachdem Digital Integration vor knapp einem Jahr mit Apache den Standard für Chopper-Sims neu definiert hat, rollt jetzt mit "Hind" ein würdiger Nachfolger auf das Helipad. Von Anfang an war es das erklärte Ziel der DI-Entwickler, einen dem Apache würdigen Gegner zu simulieren, ohne daß sich die Einsatzgebiete der beiden Fluggeräte zu sehr überschneiden. Der Mi-24 schien für dieses Vorhaben das geeignete Gegenstück zum amerikanischen Panzerknacker zu sein: Zwar kann der russische Heli in puncto High-Tech-Equipment und Handling in der Luft nicht ganz mit seiner indianischen Konkurrenz mithalten, deckt dafür aber zum Beispiel aufgrund seiner Fähigkeit, Truppen mitten im Kampfgebiet absetzen zu können, ein wesentlich breiteres Leistungsspektrum ab. Wie schon der Vorgänger bietet Hind drei Campaigns, in denen angehende Lenin-Orden-Täger die Freiheit der kommunistischen Welt beschützen werden: In Korea gilt es eine Offensive des Nordens zu unterstützen, der den ungeliebten kapitalistischen Süden um seine Nahrungsmittelvorräte erleichtern will.

Dieses Szenario ist quasi das Gegenstück zum Korea-Feldzug in "Apache" und liefert gleichzeitig die Schlachtfelder für den Head-to-Head-Netzwerkmodus zwischen "Apache" und "Hind". Besitzer beider Programme können hier den Konflikt USA vs. UdSSR via Netzwerk endlich persönlich ausfechten.



Wer frech wird, darf sich gleich selbst totschießen

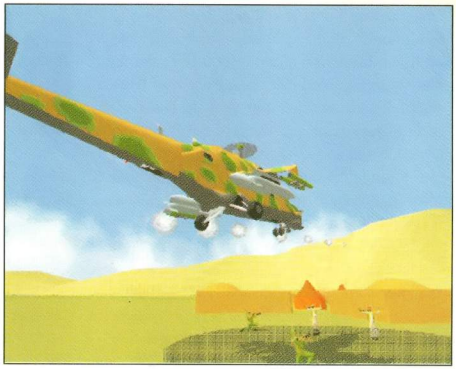




Einsteigen bitte: Die Mi-24 als Truppentransporter

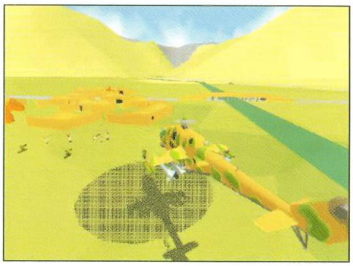
Einsatzgebiet Nummer zwei ist Kasachstan, wo ein Haufen wildgewordener Rebellen – ausgerüstet mit russischer Technologie – für die Unabhängigkeit dieser ehemaligen Sowjetrepublik kämpft. Das dritte und letzte Szenario dürfte so manchem PC-Piloten Kopfschmerzen bereiten, es handelt sich um die zweite Kunar Offensive in Afghanistan. Zwar hat gerade in diesem wenig ruhmreichen Konflikt der MI-24 immer wieder seine hervorragenden Kampfeigenschaften unter Beweis gestellt, aber mit Napalm und Minenwerfern bewaffnet gegen Polygonen-Mujahidine zu fliegen, dürfte nicht nur bei sensiblen Gemütern Erinnerungen an Fernsehbilder von verstümmelten Kindern und Frauen wecken. Apropos Mujahidin: Eines der wichtigsten neuen Features in "Hind" sind die selbständig handelnden **Bodentruppen**, sowohl auf russischer als auch auf gegnerischer Seite. So kann es Euch durchaus passieren, daß Ihr einen Trupp Speznaz zum Einsatzgebiet fliegt, wo Ihr auf gegnerische Infanterie mit Stinger-Raketen trefft. Die Kämpfer Allahs stehen nicht wie zum Beispiel bei Gunship 2000 blöd in der Gegend herum, sondern flüchten vor Eurem Helikopter, um dann aus sicherer Deckung ihre Raketenwerfer zu schultern und auf Euch abzufeuern. Neben dem Hind vs. Apache Deathmatch-Modus wird das Programm natürlich auch über eine eigenständige Netzwerkoption verfügen, in der sich streßgeplagte Helikopter-Piloten die Arbeit mit mehreren menschlichen Wingmen teilen können.

sg



Der Hauptfeind sind die zahllosen Rambos am Boden





Texturlastig: Grafisch wurde viel getan

DER FLIEGENDE OMNIBUS

Bereits Mitte der 60er wurde dieses unförmige Monstrum von Helikopter als Bodenunterstützungs-Chopper entwickelt. Im Gegensatz zum Apache trägt der Mil Mi-24 Hind nicht nur seine Bordwaffen ins Feld, sondern beherbergt in seinem Bauch genügend Platz für acht voll ausgerüstete Soldaten oder bis zu vier Tragbahren. Ein wehrhafter Airbus also, und genauso fliegt sich der Hind auch: Sein hohes Gewicht und das Alter der Konstruktion bringen ihn im Vergleich zum Apache schnell ins Hintertreffen, wenn es um Wendigkeit geht. Neben der im Spiel simulierten "E"-Variante ist die "D"-Baureihe die am weitesten verbreitete Spielart des Hind-Designs.

Übrigens: Bei dem Helikopter, den uns Sly Stallone in Rambo II als Hind verkaufen wollte, handelte es sich nicht um eine russische Maschine, sondern um einen umgebauten Eurocopter SA 330 Puma.

Technische Daten:

Antrieb: Zwei Isotov TV3-117 Turboshafts mit je 2.200 PS

Abmessungen:
Länge: 21,50 m,
Höhe: 6,50 m
Hauptrotor-Durchmesser: 17 m

Performance:
V max Geradeausflug: 335 km/h
Dienstgipfelhöhe: 4.500 m

Bewaffnung:
Ein vierläufiges 12,7 mm MG, bis zu 1500 kg an Waffenzuladung darunter:
ATGMs, Minenwerfer, Raketenwerfer, Granatwerfer, Geschützbehälter, MG-Behälter an sechs externen Waffenstationen.

Hind
Genre
Simulation
Hersteller
Digital Integration
Erscheinung geplant
Juli '96

MAGIC THE GATHERING

Das wohl genialste Kartenspiel aller Zeiten ist reif für den PC: Microprose bastelt um die Zauberei sogar ein kleines Adventure.



Die Spielelandschaft im Überblick: In der Mitte wartet schon das Schloß auf einen neuen Hausherren



Fast geschafft: Unser Gegner hat nur noch 4 Hitpoints und wir greifen mit einem aufgepowerten „Frozen Shade" an

So ist das nun mal mit kleinen Fantasy-Welten: Sie werden irgendwann von einem Oberbösewicht im Vorbeigehen geplättet. Dies könnte auch mit Shandalar geschehen, doch ist es noch geschützt von einer großen Barriere. Für diese Barriere sind die Magier der fünf Gilden zuständig – allerdings sind diese in letzter Zeit recht unberechenbar geworden. Ein fürchterlich böser Oberzauberer hat die Gildenbosse verhext und Shandalars Barriere beginnt zu bröckeln. Doch natürlich hat niemand mit Euch gerechnet, einem kleinen jungen Mann am Beginn seiner Zauberlaufbahn, der als einziger das Zeug hat, die Katastrophe vom Heimatland abzuwenden. In "Magic The Gathering" wählt Ihr gleich zu Beginn Eure Farbe der Magie, also die passende Gilde. Ist dies geschehen, gibt´s ein paar Spielkarten und Ihr beginnt Eure Reise. Wie der Name des Spiels schon vermuten läßt, basiert hier alles auf dem gleichnamigen Kartenspiel. Jede Kreatur in Shandalar besitzt ein eigenes Kartenspiel und so läuft auch jeder Kampf via Spielkarte ab. Das Spiel basiert dabei auf den "Land"-Karten, die Euch mit Mana versorgen, womit Ihr wiederum die passenden Kreaturen, Zaubersprüche oder magische Artefakte ins Spiel bringt. Ziel ist es, den Gegner mit Hilfe der eigenen Spielkarten die Lebenspunkte zu mopsen. Gewinnt Ihr, zieht Ihr Karten aus dem Deck des Gegners, gewinnt er, verliert Ihr eine oder mehrere. Mit Neuerwerbungen geht Ihr dann handeln oder verkauft sie, um für Euer Karten-Deck neuen, besseren und noch mächtigeren Zuwachs zu kaufen. Alle Kämpfe laufen nach den Original-Spielregeln ab, so wie es "Magic"-Spieler gewohnt sind.

Eure Hauptaufgabe in Shandalar ist es jedoch, nicht alle Kreaturen im Spiel zu besiegen, sondern nur die fünf durchgeknallten Gilden-Magier. Jeder sitzt in seiner Burg und wartet auf Euren Angriff, der ohne das optimale Deck Euererseits allerdings tödlich enden kann. Zuvor besorgt Ihr Euch noch eine Vielzahl nützlicher Artefakte, die Euch das Leben erleichtern und erfüllt kleinere Missionen, die in den Dörfern auf Euch warten. Als Bezahlung werden Karten verschenkt oder Amulette, die wiederum in Tempeln gegen passende Erweiterungen Eures Decks getauscht werden.

Neben dem beschriebenen "Adventure"-Modus läßt sich "Magic" auch im Duel-Mode spielen, in dem Ihr gegen den Computer antretet und fleißig üben dürft.

"Magic The Gathering" soll im Juli für Windows 95 erscheinen und enthält neben dem Spiel auch die "MTG Desktop Illusions", eine Plus!-Themes-Sammlung mit Motiven aus dem Spiel. *kn*



Euer Deck im Überblick: Welche Karten werden aussortiert oder welche an Händler verkauft?

Magic The Gathering
Hersteller
Microprose
Genre
Strategie/Adventure
Erscheinung geplant
Juli '96

Free Spirit

Der Virtual-Reality-Krimi für den PC auf CD-Rom

360°



Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark

Volksbanken Raiffeisenbanken

Wir machen den Weg frei

MISSION CYBER

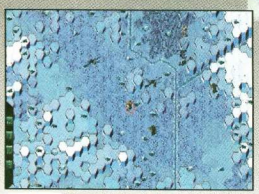
Endlich ist es soweit: Das erste Mechstrategiespiel seit Jahren fährt den Reaktor hoch und könnte neue Maßstäbe setzen.

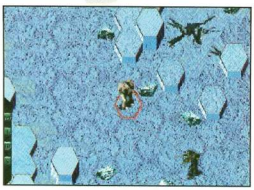


Wunderschön: Für ein trockenes Hexfeld-Strategiespiel besitzt "Cyberstorm" eine außergewöhnlich gute Präsentation

MECHSTRATEGIE

Da freuen sich die Battletech-Strategen: Endlich kann wenigsten mit ähnlichen Robotern gemetzelt werden. Wer jedoch nicht warten will, sollte sich das Original Brettspiel zulegen. "BattleTech" enthält das Regelwerk plus 16 Mini-Mechs, kostet 69 Mark und ist erhältlich im Fachhandel oder im:
Fantastic Shop Neuss
Tel: 02131 9409-73 oder -74





Ganz neu: Auf Knopfdruck läßt sich das Schlachtfeld nahezu beliebig zoomen



Richtig gefährlich wird's, wenn dicke Geschütztürme auftauchen

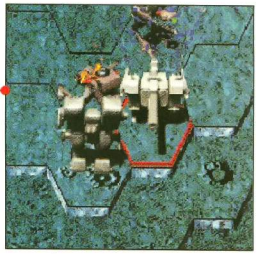


In diesem Labor wählt Ihr Eure Bioderms

Bereits gute fünf Jahre ist es her, als mit "Battletech 2" das bislang letzte Mech-Strategiespiel für MS-DOS-Rechner erschien und es war, trotz FASA-Lizenz, sehr, sehr schlecht. So verwundert es um so mehr, daß seitdem in keinem weiteren Strategiespiel auf Mechs oder ähnliche riesige Kampfroboter zurückgegriffen wurde. Denn immerhin ist das Orginal, das FASA-Brettspiel "BattleTech", ein reinrassiges Strategiespiel mit schönen großen Hexfeld-Karten und Miniatur-Mechs aus Plastik (oder bei "echten Kennern" aus Zinn). Da sollte es doch am nächsten liegen, dieses Spielsystem direkt als Computerspiel umzusetzen. Und bevor FASA, die angeblich an genau dieser Umsetzung arbeiten, das eigene BattleTech-Strategiespiel auf die Beine stellt, beglücken uns die "Earthsiege"-Macher von Dynamix mit ihrem "MetalTech"-Strategiespiel namens "MissionForce: Cyberstorm".

Wie schon erwähnt, basiert "Cyberstorm" auf den Hercs, die wir schon aus den zwei "Earthsiege"-Spielen kennen, und wieder geht es gegen die Cybriden, die irgendwo im All immer noch Pläne schmieden, um die Menscheit zu unterjochen. Ihr setzt Euch allerdings nicht ins Cockpit, sondern

FORCE: STORM

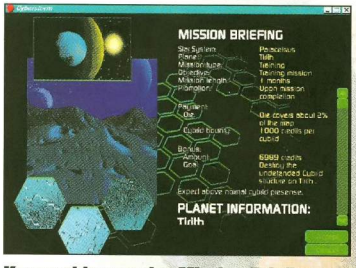


dirigiert Eure Einheiten aus der sicheren Einsatzzentrale. An den Kontrollen der Euch unterstellten Hercs sitzen neuerdings auch keine Menschen mehr, da Wissenschaftler einen effektiveren Weg gefunden haben. Eure Untergebenen sind genetisch hochgezüchtete Bioderms, eine Mischung aus Super-Robo-Krieger und Menschen, die in speziellen Labors "produziert" werden. Der Vorteil dieser Bioderms ist offensichtlich: Sie sind nicht nur überlebensfähiger und schneller als Menschen, sondern auch gänzlich gefühlsfrei und vor allem formbar. Das heißt, Ihr manipuliert Eure Bioderms nach eigenen Wünschen und könnt sie mit speziellen Drogen auch im Kampfgetümmel nachhaltig beeinflussen (oder per unvorsichtiger Überdosis kaltstellen). Spielerisch ist "Cyberstorm" eine lockere Mischung aus Hexfeld-Strategie und "Earthsiege". So erinnern zahlreiche Missionen an die Herc-Simulationen (Begleitschutz, Rettungseinsätze, etc.), doch die Ausführung erfolgt Strategiespiel-gemäß. Ihr zieht Eure Hercs rundenweise über das zoombare Schlachtfeld und attackiert die Hercs der Cybriden. Dazu habt Euch im Laufe des Spiels 25 verschiedene Riesenroboter, die nach Euren Wünschen bewaffnet und ausgestattet werden. Zudem besitzt Ihr ein Budget, daß durch erfolgreiche Missionen aufgebessert wird und von dem Ihr neue Waffen oder Hercs kauft. Auch technisch geht "MissionForce: Cyberstorm" neue Wege. So seht Ihr das gehexte Spielfeld und die Hercs nicht von oben, sondern aus einer leicht **isometrischen Ansicht**, die auch erstmals Höhenunterschiede anzeigt und stufenweise gedreht und gezoomt werden kann. Alle Aktionen sind während des Spiels durchgehend animiert – so laufen die Hercs beispielsweise von Hexfeld zu Hexfeld und schießen auch dementsprechend auf Feindmechs.

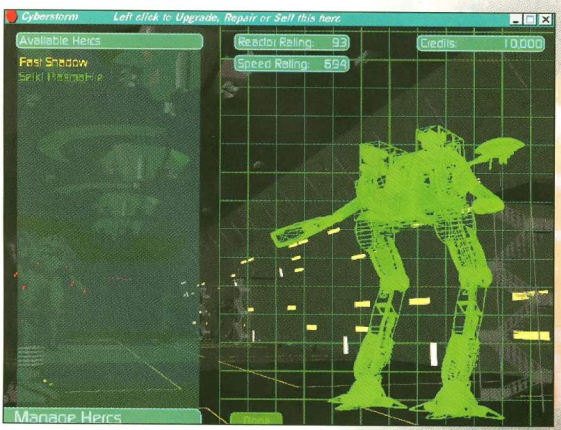
Stimmt in der fertigen Version auch noch das Leveldesign (alle Kampfgebiete werden zufällig generiert), könnte "Cyberstorm" das besten Sci-fi-Strategiespiel seit langem werden. Netzwerkfetischisten freuen sich zudem auf einen Hexfeld-Kampf gegen angestöpselte Freunde. *kn*

MissionForce: Cyberstorm
Genre
Strategie
Hersteller
Dynamix/Sierra
Erscheinung geplant
November '95

Bilder auf



Kurz und knapp: das Mission-Briefing



Auf diesem Screen werden die bis zu 25 Hercs mit bis zu 35 verschiedenen Waffensystemen ausgestattet



Das Paradies ähnelt anfangs eher einer Baustelle

Nirwana GmbH & Co KG: Die erste Wirtschafts-simulation von LucasArts.

AFTERLIFE





"Knuddelig, außerirdisch, tot sucht Himmel"

Das letzte Stündlein hat geschlagen. Gespannt sieht der arme Sünder dem entgegen, was seine lasterhafte Seele erwartet: Himmel oder Hölle? Wenn es nach LucasArts ginge, hängt das weniger als bislang angenommen von unserem Verhalten im Diesseits ab, als vielmehr vom "Füllstand" des Himmels. Wenn sich der Herrscher über die ewigen Jagdgründe nämlich verspekuliert und im lichten Paradies kein Plätzchen mehr frei ist, werden Neuankömmlinge notgedrungen in der finsteren Unterwelt zwischengelagert.



Diese blauen und gelben "Spikes" suchen nach ihrem Platz im Jenseits

LucasArts hat sich in der Spieleszene vor allem mit Adventures und Star-Wars-Umsetzungen einen Namen gemacht. Mit Afterlife betritt das Unternehmen von George "Skywalker" Lucas Neuland in der Firmengeschichte: Erstmals wird eine ausgewachsene Wirtschaftssimulation präsentiert. Auch thematisch geht man neue Wege, denn Afterlife simuliert weder Städte, Inseln noch Freizeitparks, sondern gibt dem Spieler überirdische Macht in Himmel und Hölle. Genauer: Über einen Himmel und eine Hölle von vielen, denn jenseits des Jordans herrscht Konkurrenzdenken. Ist die Kundschaft mit dem Angebot nicht zufrieden, läuft sie kurzerhand zum Mitbewerber über. Also müssen die Einrichtungen höchsten Ansprüchen genügen, nur dann erfährt der eigene Betrieb regen Zuspruch. Damit sich die Verstorbenen so richtig wohl fühlen, werden bestimmte Gebiete eingerichtet, die Bedürfnissen aus dem irdischen Leben entsprechen. So gibt es im Himmel zum Beispiel Zonen für Friedfertigkeit und Spendenfreude, während in der Hölle Wollust und Stolz bestraft werden. Findet die Seele keine derartiges Gebiet, wandert sie in Unfrieden umher.

Finanziert wird der ganze Aufwand mit den Talerchen der Verblichenen, denn beim Eintritt in das Seelenreich ist Sterbegeld fällig. Maximierung der Einnahmen ist oberstes Spielziel in Afterlive – im Himmel wie auf Erden zählt nur das, was am Abend des letzten Tages in der Kasse übrigbleibt.

Afterlife erinnert an SimCity. Gebäude funktionieren erst, wenn sie durch Straßen verbunden sind, also muß eine ausgefeilte Infrastruktur her. Außerdem sollten bestimmte Einrichtungen geschaffen werden, etwa um die Arbeitskraft von Engeln und Teufeln zu trainieren und die kleinen Helfer auch mal ausspannen zu lassen. Wie in SimCity gibt es auch in Afterlife Katastrophen: "Bats out of Hell" oder **"Disco Inferno"** zerstören mühsam aufgebaute Himmel, oder Eiszeiten legen den Betrieb in der kälteempfindlichen Hölle lahm. Um beim an sich ernsthaften Thema "Himmel und Hölle" moralisch nicht zu sehr anzuecken, spielt Afterlife nicht mit Astralleibern vom Planeten Erde, sondern mit weit entfernt lebenden außerirdischen Seelen. Außerdem geht es insgesamt so betont albern und unernst zur Sache, daß wohl kaum jemand Anstoß am himmlischen Treiben nehmen dürfte. So wird in der englischen Version die Kundschaft SOULs heißen, was nicht für "Seelen" steht, sondern die Abkürzung für "Stuff Of Unending Life" ist. Hoffen wir, daß dieser Sprachwitz in der deutschen Version, die hierzulande in die Läden kommen soll, wenigstens einigermaßen erhalten bleibt.

ste



Afterlife
Genre
Wirtschafts-Sim
Hersteller
LukasArts
Erscheinung geplant
Juli/August '96

Bilder auf

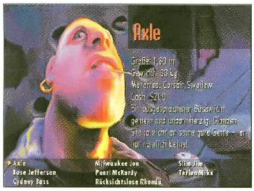

Meine GROSSE
ssion.
CAMPARI
WAS SONST

ROAD RASH

Um bei Road Rash als Erster über die Ziellinie zu gehen, ist dem Motorradrowdy von Heute jedes faire und unfaire Mittel recht.

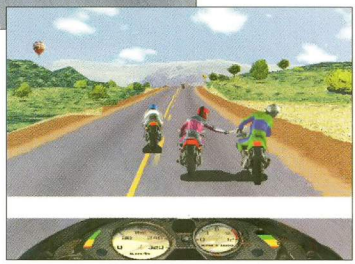


Hot in the city – mit 300 Sachen geht es an Inline-Skatern vorbei



Die Konkurrenz besteht aus recht ungemütlichen Typen





Wer einen nicht freiwillig vorbeiläßt, bekommt ein paar auf die Finger geklopft

Road Rash
Genre
Rennspiel
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
Juni '96



Kaum ist der letzte Schneematsch geschmolzen und erste Sonnenstrahlen blinzeln zaghaft durch die dichte Wolkendecke, sieht man sie wieder zu Tausenden auf die Landstraßen ausschwärmen. Die Rede ist natürlich von der Zunft der Biker, die mit ihren heißen Öfen schon so manchen kleinkarierten Autofahrer und verängstigten Pedaltreter zur Weißglut getrieben haben. Untereinander ist man aber zumindest hierzulande ein eingeschworenes Völkchen. Schenkt man Electronic Arts Glauben, dann sieht dies in den USA ganz anders aus. Dort tragen Motorradrowdys ihre eigenen Rennen auf öffentlichen Straßen aus, bei denen weder auf Fußgänger noch auf die Konkurrenz Rücksicht genommen wird. Durch fünf unterschiedliche Landschaftstypen von der Stadt bis zum Pazifik-Highway führen die Strecken, die nur so vor ebenfalls zweiradbewehrten Cops wimmeln. Laßt Ihr Euch von denen erwischen, geht´s statt aufs Siegertreppchen direkt ins nächste Kittchen. Der Weg zum Podest führt neben gutem Material – es gibt von der Schrottmühle bis zum Supersportler einige verschiedene Modelle – vor allem über gezielt eingesetzte Rücksichtslosigkeiten. Linke Haken, Fußtritte, wuchtige Schlagstockhiebe und gemeine Stahlkettenschwinger, erlaubt ist alles, was den Mitstreiter vom rechten Weg abbringt. Diese lassen sich das natürlich nicht gefallen und schlagen mit den gleichen Waffen zurück. Bei all der Hektik darf selbst der größte Rüpel nicht vergessen, immer schön auf die größtenteils sehr kurvige Streckenführung und den Gegenverkehr zu achten, sonst verabschiedet man sich schneller aus dem Sattel seiner Maschine als einem lieb ist. Und dann heißt es erstmal im Schweinsgalopp zurück zum Motorrad spurten, was oft genug den schon sichergeglaubten Sieg kostet.

"Road Rash" ist ein vom 3DO umgesetztes Rennspiel, das irgendwo in die Nische zwischen "The Need for Speed" und "ESPN Extreme Games" gehört. Es läuft ausschließlich unter Windows 95 und läßt vor allem technisch so einiges erwarten. Eine schnelle 3D-Engine mit flüssiger Super-VGA Grafik und die von Electronic Arts bekannte Qualität der Präsentation versprühen ebenso gute Rennlaune wie die Musik bekannter Heavy-Acts. Zum Line-Up gehören unter anderem Monster Magnet, Therapy? und Soundgarden.

Auch Multiplayerfreunde dürfen sich schon mal die Lederkluft überstreifen, im Netzwerk fahren bis zu acht Rivalen gleichzeitig um Preisgeld und verbogene Knochen. *mg*

Computer Peripheral Products

SONY



15sXtraterrestrisch...

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

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

Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

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

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

Dort wartet Commander X auf Sie. Noch Fragen?

http://www.sony-cp.de

Just call or fax:

Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr

Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mailbox: 02 21-5 97 73-85
Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln

DEADLOCK
Planetary Conquest

Ein Strategie-Drama erobert demnächst Euren Bildschirm: Mensch vs. Alien auf fremdem Planeten.



Im Koloniebildschirm verteilt Ihr Arbeiter auf Gebäude



Verschiedene Berater melden sich hin und wieder per Messagefenster



Feindlich besetzte Sektoren werden von vornherein als solche markiert, Erkundungstrips sind nicht notwendig

Deadlock
Genre
Strategie
Hersteller
Warner Interactive Entertainment/ Accolade
Erscheinung geplant
September '96
Bilder auf

Es wird langsam eng auf dem blauen Planeten, die Bevölkerungsexplosion nimmt bedrohliche Ausmaße an. Irgendwann wird Mutter Erde ihre Kinder nicht mehr ernähren können. Was wäre, wenn es anderswo genauso wäre, wenn es in gar nicht mal so weit entfernten Sonnensystemen fremde Lebewesen gäbe, die ihre Existenz aus ähnlichen Gründen bedroht sehen? Würden wir bzw. sie irgendwann beginnen, Kolonien im All zu gründen, würden Mensch und Alien sich vielleicht sogar eines Tages begegnen? Der Großteil ernstzunehmender Wissenschaftler hält letzteres aufgrund der galaktischen Entfernungen für unmöglich, viele Strategiespiele aber, angefangen beim legendären "Spaceward Ho!", begründen ihre Existenz auf diese These.

Beim Szenario zu Accolades "Deadlock" liegen die ersten zaghaften Begegnungen zwischen den Zivilisationen des Universums schon Jahrhunderte zurück. Die Gegenwart ist bestimmt vom harten Kampf um die wenigen unbesiedelten Planeten, deren Erschließung sich noch lohnt. Sieben verzweifelte Spezies liegen mit ihren interstellaren Flottenverbänden im Orbit von Gallius IV, einer Welt, die Rohstoffe und Nahrung zur Versorgung von Milliarden verheißt. Wer wird letztlich als Sieger aus dem Kolonisierungswettlauf hervorgehen? Wie üblich hat jede der Rassen ihre spezifischen Vor- und Nachteile. Die einen sind besonders auf militärischem Gebiet begabt, die anderen mit mehr Grips ausgestattet, wieder andere sehr ausgewogen in



Verdutzt bemerken die Menschen, daß sie nicht die Ersten auf Gallius IV sind

ihren Fähigkeiten. Maßgeblich für den Erfolg Eurer Kolonien ist es, die gegnerischen Völker sowohl in ökonomischer als auch in militärischer Hinsicht zu überflügeln. Dazu treibt Ihr Eure Forscher durch den Bau von Laboratorien und Universitäten zu immer neuen Entdeckungen, welche wiederum die Effizienz Eurer Minen und Farmen erhöhen.

Der Zielplanet ist in Gebirgs- und Flachlandbereiche sowie Meer-Sektoren unterteilt. Die Bevölkerung dieser Abschnitte wächst rapide an – sobald eine feststehende Obergrenze erreicht ist, solltet Ihr "Colonizer"-Einheiten in angrenzende Gebiete entsenden, um Eure Untertanen dorthin verpflanzen zu können. Innerhalb einer Kolonie ist die Verteilung von Arbeitskräften wichtig: Je mehr Arbeiter einem Gebäude zugeteilt sind, desto schneller wird dort produziert. Zusätzlich habt Ihr die Möglichkeit zu dosieren, wieviel Mühe in den Ausbau der Anlagen bzw. in das Produkt fließt.. *us*

AB INS ALL!

30 Jahre Star Trek! Zur Feier gibt's Action ohne Ende: intergalaktisch-interaktive Abenteuer in Serie. Jedes Stück ein Sammlerexemplar. Sie haben das Kommando. Fortsetzung folgt.

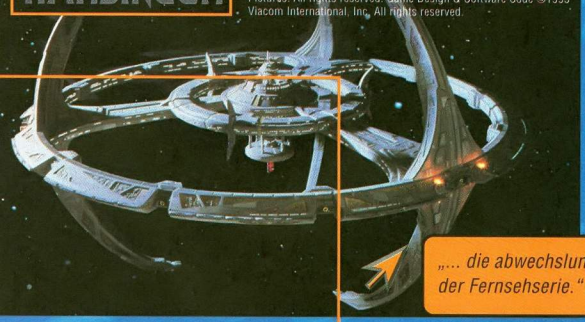
STAR TREK 30 YEARS



Deep Space Nine Harbinger

Alarmstufe Rot! Rätselhafte Drohnen greifen „Deep Space Nine" an. Als tirrionischer Abgesandter müssen Sie zahlreiche Kämpfe durchstehen und Rätsel lösen. Hier sind die fähigsten Leute gefragt. Zur Entspannung gibt's einen Drink an Quark's Bar oder ein schnuckeliges Weltraumabenteuer auf dem Holodeck.

STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER® & ©1996 Paramount Pictures. All rights reserved. Game Design & Software Code ©1995 Viacom International, Inc. All rights reserved.

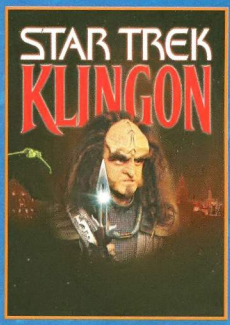


Adventure

- Original-Stimmen und -Figuren der erfolgreichen TV-Serie!
- Anhand von Original-Sets und speziell angefertigten Aufnahmen erstellte Grafiken!
- Grafik und Sound sind den Regeln der Serie für Bildausschnitte, Kamerawinkel, Effekte etc. angepaßt.



„... die abwechslungsreiche Handlung liegt über dem Durchschnitt der Fernsehserie." Boris Schneider, PC-PLAYER



Star Trek: Klingon

Sprechen, denken, kämpfen wie ein Klingon! Dieses schonungslose Trainingsprogramm bringt es Ihnen bei. So sind Sie fit genug, einen Mord zu rächen und ein Komplott unter den Klingonen aufzudecken. Tun Sie Ihr Bestes, denn die Konsequenzen Ihres Versagens sind tödlich.

©1996 Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, Inc. STAR TREK® and ©1995 Paramount Pictures. STAR TREK® and related marks are trademarks of Paramount Pictures.

- Erstmals neue Video-Technik in Spitzenqualität.
- 3 CD-ROMs voller FMV-Sequenzen ergeben 90 Min. Spielzeit.
- Regie: Jonathan Frakes. Robert O'Reilly als Gowron.

Rollenspiel
Interaktiver Film



„Selten wurde ein derart hoher Aufwand für die Dreharbeiten eines Computerspiels betrieben." PC-PLAYER

zu haben auf: PC CD-ROM und MAC CD-ROM

Infos, News, Facts – **Die Star Trek Hotline: 0190 - 19-17 01**
(12 Sekunden = 23 Pfennig DeTe Medien)
BTX: *3400037#

DISTRIBUTED BY CIC

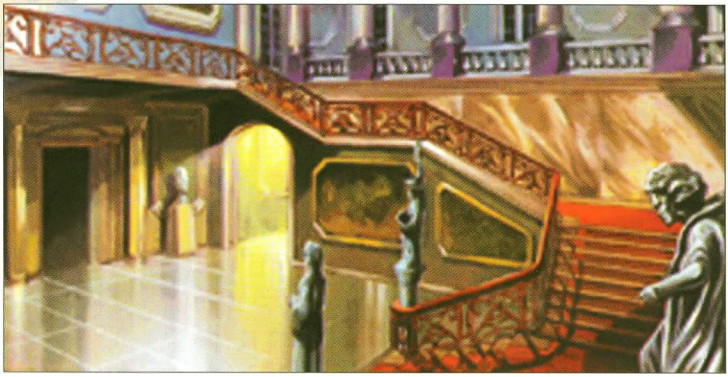
SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

Der Vertrieb der Produkte von Viacom New Media und Simon & Schuster Interactive erfolgt im deutschsprachigen Raum über die Firmen CIC, Funsoft (Rushware GmbH, Profisoft GmbH) und Markt & Technik. **Alle Produkte im Handel (z. B. Warenhäuser, Unterhaltungs-Elektronik-Shops, PC- und Software-Shops, Buchhandel usw.) erhältlich.**

VIACOM NEWMEDIA™

ELISABETH I.

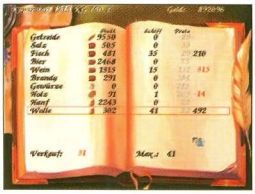
Miss Elli ist wieder da: In Ascons historischer Wirtschaftssimulation wird die englische Monarchin wiedererweckt.



Von diesem Saal eines Londoner Rathauses gehen weitere Räumlichkeiten ab



Majestät ist erfreut: Die Darstellerin der Elisabeth sieht etwa aus wie das Original



Das Herz des Geschäfts: Im Handelsbuch verwaltet Ihr die Waren

Elisabeth I.
Genre
Wirtschafts-Simul.
Hersteller
Ascon
Erscheinung geplant
Juli '96
Bilder auf

England im Jahre 1996: Die Monarchie liegt darnieder, Königin Elisabeth II. hat weder die heimatliche Regenbogenpresse noch die liebe Familie im Griff. Das war anno dazumal ganz anders: Nachdem 1558 Elisabeth I. den Thron bestieg, regierte sie mit fester Hand. Krieg mit Spanien, Mordanschläge des Papstes gegen das Oberhaupt der erst kürzlich gegründeten anglikanischen Kirche – alles kein größeres Problem. Die britische Königin, Tochter des berühmtberüchtigten Heinrich VIII. (das war der mit den vielen Frauen) schaffte es, aus einem zerstrittenen und schwachen Staat die führende Weltmacht mit direktem Einfluß bis ins gelobte Land, das frisch entdeckte Amerika, zu formen.

„Elisabeth I." ist eine historische Wirtschaftssimulation von Ascon und inoffiziell der Nachfolger des 93er-Titels „Der Patrizier". In dem Programm, das bereits im Juli erscheinen soll, schlüpft der Spieler in die Rolle eines englischen Schiffseigners und Kaufmanns. Anfangs liegt nur ein kleines Schiff in den Hafenanlagen von London vor Anker, aber mit etwas Glück und viel Fleiß entsteht bald ein riesiges Handelsimperium. Insgesamt 30 verschiedene Waren werden in den Häfen Europas und Nordamerikas ge- und verkauft. Wer will, produziert zusätzlich in eigenen Manufakturen strategisch wichtige Sonderwaren, in erster Linie Waffen. Wem der Sinn eher nach Abenteuer und Gefahr steht, schlägt eine Karriere als Freibeuter ein und verdient so nebenbei ein paar Pfund dazu – muß aber damit rechnen, den Rest des Lebens in den Kerkern des Londoner Towers zu fristen oder der spanischen Inquisition in die Fänge zu geraten.

Irgendwann läuft hoffentlich alles glatt, das Vermögen wächst und eine immer größere Flotte ist auf den Weltmeeren unterwegs: Höchste Zeit, sich auf dem englischen Königshof eine Machtbasis aufzubauen. Das Ende der Karriereleiter ist erst mit dem Posten des Ersten Königlichen Beraters erreicht, ein Job, bei dem direkter Einfluß auf seine Majestät ausgeübt wird. Um das zu schaffen, müssen für Elisabeth verschiedene politische und geheimdienstliche Missionen bewältigt werden. Erst wenn mit tatkräftiger Hilfe des Spielers die spanische Armada in den Tiefen des Atlantik versenkt wurde und England den Krieg gewonnen hat, ist das Ziel erreicht.

„Elisabeth I." soll nicht nur Spielspaß bringen, sondern nebenbei auch Wissen vermitteln: Alle Daten stammen aus dem Geschichtsbuch, die kleineren Details wurden sorgfältig recherchiert und tragen zur historischen Atmosphäre bei. Um das Geschehen auch plastisch werden zu lassen, gibt es in dem Spiel neben zahlreichen Renderszenen, etwa von Seeschlachten, auch aufwendig gedrehte Filmsequenzen mit echten Schauspielern, die direkt von einem Theaterensemble engagiert wurden. Ascon drehte die Filme im Blue-Screen-Verfahren, anschließend fügte man von Hand gezeichnete Hintergründe ein. Die aufwendigen Kostüme wurden historischen Vorbildern nachempfunden.

„Elisabeth I." dürfte neben Fans von Wirtschafts-Sims vor allem jene ansprechen, die sich für Geschichte interessieren, aber bislang noch nicht viel über das elisabethanische Zeitalter wußten. Ob das Ziel erreicht wird, erfahrt Ihr hoffentlich schon in einer der nächsten Ausgaben. *ste*

Noch Schneller..

...als der Softsale-Versand sind nur noch die Shops!!!

Hier wieder nur eine Blitze Kostbar - Mehr in unseren Shops oder am Telefon!

CD-ROM

3D Ultra Pinball	DEX	65,90DM
Abuse	DDX	67,90DM
Aces of the Deep	DDD	85,90DM
Across the Rhine	DDD	39,90DM
Afterlife	DEE	75,90DM*
Afterlife	DDD	83,90DM*
AH 64 Longbow	DDD	87,90DM*
Air Havoc Contr.	DDE	29,90DM
Albion	DDD	33,90DM
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Tril.	DDD	67,90DM
Amerika 1861-65	DDX	85,90DM
Anvil of Dawn	DDD	75,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
Bad Mojo	DDD	73,90DM*
Baphomets Fluch	???	75,90DM*
Battle Cr. 3000 AD	DDD	63,90DM*
Battle Team 1 Cl.	DDX	23,90DM
Battle Team 2 Cl.	DDX	33,90DM
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDE	51,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	33,90DM
Civilization 2	DDD	79,90DM
CivNet	DDX	51,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
FX Fighter Lim. Ed.	DEE	35,90DM
Gabriel Knight II	DDD	65,90DM
Gender Wars	DDD	73,90DM*
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Gene Machine	???	59,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	51,90DM
Hardline	???	in Vorb.*
History Line	DDX	29,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Hollywood Pict.	DDX	33,90DM
Indy Car II	DEE	75,90DM
Indy Car Racing	DDE	25,90DM
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
Kaiser Deluxe	DDX	61,90DM
Kingdom of Magic	DDD	73,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Knights of Xentar	DDD	29,90DM
Lands of Lore	DDT	35,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.*
Legend of Kyr. 2	DDE	35,90DM
Legend of Kyr. 3	DDE	25,90DM
Lemmings Win.	DEX	29,90DM
Lighthouse	DDD	in Vorb.*
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Little Big Advent. 2	DDD	in Vorb.*
Mad TV 2	DDD	71,90DM*
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Manic Karts	DEX	35,90DM
Magic t. Gathering	DDD	85,90DM*
-WIN95	DDD	79,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek 25th A.	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	DEE	67,90DM
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Judg. R.	DDD	29,90DM
Star Trek Klingon	EEE	67,90DM*
Steel Panthers	DDX	69,90DM
S.T.O.R.M.	DDD	81,90DM*
Stonekeep	DDD	59,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
System Shock	DDD	31,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terra Nova	DDD	75,90DM*
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	77,90DM*
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	71,90DM
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tie Fighter	DDD	in Vorb.*
Tilt	DEE	51,90DM
Time Commando	DDD	in Vorb.*
Touché	DDE	67,90DM
Ultima 7 Comp.	DEX	31,90DM
Ultima Under. 1+2	DEX	31,90DM
Urban Runner	DDD	85,90DM*
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	31,90DM*
Wing Commander 4	DDD	99,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Wing Collection	DDT	41,90DM
Z	DDD	75,90DM*
Zork: Nemesis	DDD	83,90DM*

GRAUIS

Analog	29,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	35,90DM
Eliminator Gamecard	37,90DM
Firebird	121,90DM
Grip	55,90DM*
Grip+WWF	159,90DM
Grip+NHL	159,90DM
Multiport	in Vorb.
Phoenix	171,90DM
Thunderbird	87,90DM

LOGITECH

Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

THRUSTMASTER

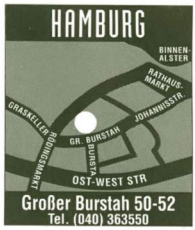
ACM Gamecard	59,90DM
FCS Flight 2	115,90DM
FLCS F-16 Flight	237,90DM
Formula T 2	237,90DM
PFCS Flight Pro	213,90DM
Pro Play Golf	1089,90DM*
RCS Paddles	213,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	187,90DM
XL Action Control	59,90DM
Wizzard Pinball Control	67,90DM

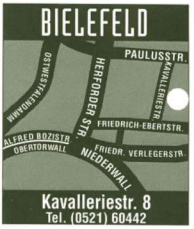
Nichts wie rein..



-plus Mission-CD	DDD	99,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
Command & C. II	DDD	in Vorb.*
Command & C. II	EEE	in Vorb.*
Command & C. III	DDD	in Vorb.*
Command & C. III	EEE	in Vorb.*
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusader	DDD	69,90DM
Cyberia	DDD	39,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cybermage	DDD	69,90DM
Daedalus Enc.	DDD	29,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Diablo	DDD	in Vorb.*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die Siedler	DDX	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Duke Nukem 3D	DEE	77,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
Earth Siege II	DEE	71,90DM
Earth Siege II	DDD	in Vorb.*
Earth Worm Jim	DDD	65,90DM
Earth Worm J. 1+2	DDD	67,90DM*
Elisabeth I	DDD	91,90DM*
F-1 Manager	DDD	73,90DM*
Fable	???	in Vorb.*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	EEE	71,90DM
Fantasy General	DDD	71,90DM*
Fast Attack	DDD	65,90DM
FIFA Soccer '95	DDE	31,90DM
FIFA Soccer '96	DDD	49,90DM
Flight Unlimited	DDX	53,90DM
Formula I Grand P.	DEX	39,90DM
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Master of Antares	DDD	85,90DM*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mercenaries*	in Vorb.*	
-Mission CD	DDD	41,90DM
-Netzwerk-Zusatz	EEE	in Vorb.*
-Special Edition	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
MegaPak 3	DTT	79,90DM
MegaPak 4	DTT	81,90DM
MegaPak 5	DTT	81,90DM
Monopoly	DDD	59,90DM
Myst Lim. Ed. 2	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM*
NBA Live '96	DDD	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
NHL Hockey '95	DEE	31,90DM
NHL Hockey '96	DDD	81,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
Pax Imperia II	EEE	in Vorb.*
Pax Imperia II	DDD	in Vorb.*
PC Games Cheat	DDX	29,90DM
PGA European T.	DEE	81,90DM
PGA Tour Golf '96	DEE	81,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Police Quest SWAT	DEE	71,90DM
Police Quest SWAT	DDE	79,90DM*
Rayman	DDX	63,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	75,90DM
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise and Rules	DDD	79,90DM*
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shadow of the C.	DDX	29,90DM*
Shannara	DDD	75,90DM*
Silent Hunter	DDD	69,90DM
Silent Thunder	DEE	79,90DM
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	65,90DM

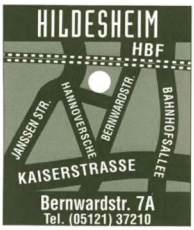
















SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlosspatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

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

HARDLINE

Paris meets Hollywood: Interaktiver Actionfilm von Cryo um eine satanische Sekte.



Bumm!: Die pyrotechnische Abteilung hatte einiges zu tun



Das Ende ist nah: Im Jahre 1998 tauchen die ersten Mitglieder einer neuen Sekte auf. Die mit Drogen vollgepumpten Fanatiker fangen sofort an, die Fundamente unserer Zivilisation niederzubrennen und damit den Nährboden für eine mysteriöse Gottheit vorzubereiten: "The Deck", so der Name dieses Gottes. Schnell sind Polizei und Militär ausgeschaltet, Anarchie bricht aus. Nur ein kühner Held stellt sich furchtlos dem Chaos entgegen, der Helikopterpilot Ted aus Detroit. Er trifft einen Trupp Widerstandskämpfer und schließt Freundschaft mit der schönen **Catherine**, die einst selbst Mitglied der Sekte war, aber ~~irgendwann~~ den Absprung schaffte. Zu zweit bekämpfen sie "Das Orakel", einen Apostel von "The Deck" und vor allem Yssel, den dunklen Anführer der Sekte, als Ted plötzlich feststellt, daß auch er über unermeßliche psychische Kräfte verfügt.

Der interaktive Action-Spielfilm, von dem hier die Rede ist, heißt "Hardline". Nachdem das französische Softwarehaus **Cryo** nun seit gut zwei Jahren daran werkelt, soll der Streifen demnächst in einer komplett deutsch synchronisierten Fassung auch hierzulande für Spannung sorgen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Ted, dem Piloten. Für den Film konnten die beiden Chefentwickler von Hardline, Nicolas Mathieu und Grégoire Glachant, aus dem Vollen schöpfen: Umgerechnet runde drei Millionen Mark stecken in dem Projekt, das meiste ging für die Filmaufnahmen drauf, die im Frühjahr 1994 um Paris herum abgedreht wurden. Hardline wurde mit zahlreichen kostspieligen Special-Effects und aufwendig berechneten Renderszenen angereichert. Insgesamt sollen sich etwa zwei Stunden Film in SuperVGA auf den drei CD-ROMs befinden; wie von anderen interaktiven Spielfilmen bekannt, gibt es auch bei Hardline verschiedene Versionen des großen Finales. Um in den USA keine synchronisierte Fassung anbieten zu müssen, verpflichtete Cryo als Schauspieler amerikanische Profis. Spielerisch bietet "Hardline" eine Mischung aus Action und Adventure. Im Actionpart wird der Spieler in "Rebel Assault"-Manier durch Gänge geführt und ballert aus allen Kanonenrohren auf gegnerische Sektenmitglieder. Im Adventurepart gibt es Probleme wie verschlossene Türen oder steckengebliebene Aufzüge zu bewältigen. Es gibt sowohl ein Inventory als auch ein einfaches Verbensystem, aber meist lassen sich die Rätsel nur mit den geheimnisvollen Kräften von Ted bewältigen. Die Bewegungsfreiheit von Ted ist verglichen mit echten 3D-Spielen natürlich stark eingeschränkt, aber in einigen Räumen kann man sich ähnlich wie in den Cut-Szenes aus "Wing Commander IV" relativ frei bewegen und nach eigenem Gutdünken von Raum zu Raum wechseln.



Einige Szenen wie diese wurden gerendert

Hardline machte wegen der teilweise beeindruckenden Filmszenen neugierig auf das fertige Programm. Ob hinter der schönen Fassade auch ein interessantes Spiel steckt, erfahren wir hoffentlich schon bald, denn spätestens im Juli soll Hardline erscheinen. *ste*

CYRO

Die '92 gegründete Company mit Sitz in Paris hat bisher vor allem Spiele veröffentlicht, die grafisch zwar beeindruckten, aber spielerisch nicht ganz überzeugen konnten.

1992 Dune
1994 Megarace
1994 Conspiracy
1995 Lost Eden
1995 Dragon Lore
1995 Aliens, The Comic Book Adventure

Abgesehen von Hardline wird demnächst eine Fortsetzung von "Mega Race" erscheinen, außerdem entwickelt Cyro momentan die Computerspielversion der MTV-Kultzeichentrickserie "Aeon Flux".

Hardline
Genre
Interaktiver Spielfilm
Hersteller
Cyro
Erscheinung geplant
Juli '96

Bilder auf



● **Das „Wenig Geld – viele Chancen“-Set:**
Geldmanagement für Schüler und Berufsanfänger.
Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse

SIE HABEN BESSERES ZU TUN, ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.

VIRTUA FIGHTER PC

Was in der Spielhalle und für den Saturn gut ist, kann für fixe PCs ja nicht schlecht sein: Segas Kultprügler will sich durchboxen.

Es ist schon fast ein Jahr her, da wanderte Segas Arcade-Beat'em-Up "Virtua Fighter" gen 32-Bit-Heimspielzeug. Das damals auf dem Saturn vielgelobte Polygon-Prügelspiel verkaufte sich rasant und so lag Sega nichts näher, als auch die Käuferschar des PC-Sektors anzuvisieren. Als erstes tat man dies mit "Virtua Fighter Remix", einem Win95-Spiel exklusiv für die Diamond Edge 3D-Beschleuniger-Grafikkarte. Dieser Tage soll nun endlich die "normale" Version für Windows-95-PCs erscheinen, und sie heißt "Virtua Fighter PC", denn sie ist weder "Virtua Fighter", noch "Virtua Fighter Remix" oder "Virtua Fighter 2". Für den PC wurden alle drei Spiele munter zusammengemischt. Herauskommen soll ein Prügler, der optisch an "Virtua Fighter Remix" erinnert, aber auch einige Spiel-Modi (Wtach-Mode, Team.Battle) aus dem zweiten "Virtua Fighter" besitzt.

Ihr wählt zwischen acht knackigen Kampfsportlern (zwei weibliche sind ebenfalls dabei) und boxt Euch alsdann gegen einen Kumpel oder computergesteuerte Gegner zum Obermotz durch. Auf Knopfdruck wird gehauen, getreten oder geblockt und mit der richtigen Tastenkombination der eine oder andere Special Move aus der Tasche gezaubert. Soweit erinnert das Spiel an alle handelsüblichen Verhauer, doch das schöne an "Virtua Fighter" ist die 3D-Engine. Eure hübsch texturierten SVGA-Kämpfer seht Ihr aus einem beliebig einstellbaren Kamerawinkel. Die Figuren strotzen nur so vor Polygonen und sind demnach auch sehr lebensnah animiert. Gerade diese Animationen, die in konventionellen Prüglern so gut wie unmöglich sind, machen Segas Prügler so interessant. Zudem beeindruckte uns die Geschwindigkeit der Beta-Version. Zwar läßt sich einstellen, ob Ihr lieber weiche und langsame Animationen oder flotte und weniger weiche beäugen wollt, doch war das Spiel grafisch in beiden Modi recht beeindruckend. Gerade unter SVGA stellte sich kein Ruckeln ein und erinnerte so an den fast genialen "Virtua Fighter"-Automaten. Wer will, kann das Spiel auch unter VGA spielen, doch fehlt dann der optische Reiz. *kn*



Gewinner: Der Sieger darf in Nahaufnahme posieren



Take this, sucker: Schläge unterhalb der Gürtellinie sind nicht erlaubt



Unverkennbar sind die teilwiese frappierenden Ähnlichkeiten mit Toshinden



„Virtua Fighter" in geringer Auflösung und ohne Texturen

Virtua Fighter PC
Hersteller
Sega
Genre
Action
Erscheinung geplant
Juli '96



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)

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

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

ODIN
Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH	19,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
CYBERIA GLORY KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
DELTA –V– 3,5"	15,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	9,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	**59,90**
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	**39,90**
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	**39,90**
PER.ORYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
POLE POSITION KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
REUNION KOMPL. DT.	19,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	**49,90**

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	**19,90**
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	39,90
ACTION SOCCER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. ✻	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) ✻	65,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	**29,90**
AIR HAVOC CONTROLLER	29,90
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	**39,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	29,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL. DT.	75,90
ANGIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARDENNEN – DIE GROßE SCHLACHT – KPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
ASSAULT RIGG DT. HANDB.	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATF US CHIGING KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION	29,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	**79,90**
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BATTLESLE 2 inkl. SCEBNRY ERBS (MITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**79,90**
BATTLESTEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIING: KOMPL.DT.	59,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	79,90
B O L O KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
CAR & DRIVER + STORM ICON/W SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. ✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 mit Lösungsheft K. DT.	**69,90**
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	**69,90**
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CLUEDO – DETNET – KOMPL. DEUTSCH – MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CLINGO (CIC) ENGL. VERSION	69,90
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3- inkl. GUNSHIP 2000 / F. HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONSCDERWERS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ ✻	69,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	**79,90**
CREATURE SHOCK, DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA	**39,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
CYBERIADASE DT.ANLEITUNG	**75,90**
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING–KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	39,90
CYBERSTORM ✻	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	79,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAWN PATROL	79,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✻	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG ✻	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	79,90
DEFCON V	**29,90**
DER FLUCHER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER REEDER KOMPL.DT.	65,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	89,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. ✻	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	79,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!)	**75,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	85,90

CD-ROM-GAMES

DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	**69,90**
EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ELISABETH I. KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
EMPIRE DELUXE 2 – ART OF WAR –	**29,90**
ENTOMORPH – THE PLAQUE–	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	**75,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	19,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	**19,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	24,90
FANTASY GENERAL – SSI –	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	**99,90**
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1, SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATORY PACK ASIA/JAPAN/KOREA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**279,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 WIN – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
F X FIGHTER	69,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 –BEAST WITHIN– & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**85,90**
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/-HUMANS	29,90
GOBLINS 2 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLINS 3	29,90
GONE FISHING	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	69,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	79,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	**79,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	49,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	**39,90**
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. ✻	79,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG ✻	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. ✻	79,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	69,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST – MASK OF ETERNITY– KOMPL. DT.	59,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 –MALCOLMS RACHE– KOMPL. DT.	24,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE 2	79,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
LINKS 386 –CHAMPIONSHIP COURSE–	49,90
LINKS COLLECTION incl. LINKS GOLF, BAYHILL, FIRESTONE, PINEHURST & BOUNTIFULL	29,90
LINKS PRO 486 HILL SIDERRY	69,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOADED DT. ANLEITUNG	**79,90**
LODERUNNER –NETWORK– KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST EDEN KOMPL DT.	29,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAN WARS & SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE PKL. INDY 4 / DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
MAID MYRA INCL. EXTRAPLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	79,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MASTER ORION & UFO, ENMY UNKNOWN	29,90
MASTERPIECE COLLECTION, MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (DOOM II MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	49,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	39,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	75,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	**75,90**
NORTH & SOUTH	19,90

CD-ROM-GAMES

OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
ORIONSPÄHER ✻	69,90
PANZERGENERAL 1 INCL. MAUSMATTE	**29,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**49,90**
PC GAMES CHEAT DT. ANL.	29,90
PERFECT GENERAL II INCL. MAP EDIT./SCENARIO	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA EUROPEAN TOUR DT. ANL.	85,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	**39,90**
PHANTASMAGORIA (SIERRA)	**35,90**
PINBALL 3 D VOR 21. CENTÜRY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	79,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL –MAYAN ADVENTURE– (WIN 95) K. DT.	69,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II – THE POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	34,90
PRIVATEER – CLASSIC– DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PSYCHOTHERAPETIC DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	79,90
QUANTUM GATE 2	69,90
QUEST FOR GLORY 4	85,90
RADIX DT. ANLEITUNG	59,90
RAIN BOW ISLANDS DT. ANL.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN – DELUXE – ANLEITUNG	29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. ANL.	19,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	49,90
REBEL ASSAULT KP. DT./INTERNET	59,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– ✻	65,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**79,90**
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	49,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG ✻	54,90
RIPPER KOMPL. DT.	69,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG ✻	69,90
ROBINSONS REQUIEM	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RUSSIAN ARMY KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX – THE RELUCTANT LUCAS ARTS- K. D.	69,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**75,90**
SCHLEICHER PANIT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	**69,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	79,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE SOCCER EUR 96 SPECIAL EDITION	**49,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	19,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	**69,90**
SHANGHAI II KOMPL. DT.	29,90
SHANNARA ENGL. VERSION	59,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SIEDLER 2 MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	**69,90**
SILENT – THE LOST CODE – KOMPL. DT.	89,90
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 INCL. MAUSMATTE	**29,90**
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCERER 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY FOX DT. ANLEITUNG	69,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCERSIDER SCREENSAVER DT. ANL.	69,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPADE HULK & SYSTEMSHOCK	**39,90**
SPACE COLLECTION 1-5	**39,90**
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / NHL HOCKEY 96 P.	89,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL.. DT.	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STARLORD – MASTER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	49,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL. DT.	69,90
STARGLIDER 2 KOMPL. DEUTSCH	24,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	**59,90**
STEEL PANTHERS – K. DT. ANL.	**99,90**
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	89,90
STORM KOMPL. DT. ✻	79,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TEAMCHEF KOMPL. DT.	85,90
TENDO CHESS EDITION KOMPL. DT.	59,90
TEK-WAR WILLIAM SHANTERS DT. ANL.	69,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION	49,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT.ANL.	79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	54,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	69,90
THINK – DT. ANL.	49,90
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT.	89,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG ✻	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATE	79,90

CD-ROM-GAMES

TILT – PINBALL – DT. ANL.	69,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**49,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
T.MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	**69,90**
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN –FIRE AT WILL– ENGL. VERSION	75,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
TOTAL DISTRUTION DT. ANL.	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRACK–ATTACK DT. ANL.	79,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	**24,90**
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	49,90
TRESHOLD	**69,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
ULTRA EURO SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	**69,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	19,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII + – THE BLACK GATE – CLASSIC	59,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL.I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
ULTRA PACK VOL.II (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
URBAN RUINER (LOST IN TOWN) ✻	89,90
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	**35,90**
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION KOMPL. DT.	**19,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT INCL. LÖSUNGSBUCH K. D.	**75,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	65,90
WARHAMMER: DARK CRUSADER	**69,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 – VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	19,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.	19,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	69,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANDER 3 – CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	**99,90**
WORMS KOMPL. DEUTSCH	29,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA	35,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP KOMPL. DT.	**29,90**
X WING COLLECTORS EDITION	45,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ✻	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
AUDI RACE '96 DEUTSCHLAND/EUROPA JE.	**49,90**
AROUND ATLANTA (INFOS Ü. D. OLYMIASTADT	**55,90**
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BMB DVD – HIGHWAY 61 INTERAKTIV	59,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
DAS GROßE QUIZ-BUCH KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	59,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION – KOMPL. DT. (NAVIGO)	79,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT.	79,90
INTERNET – DIE REISE – ADRESSBUCH –	49,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LOVE MACHINE – DER EROTIK-PHONO-SZENE-FÜHRER	**39,90**
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
NAPOLEON – DIE GROßE SCHLACHT – DT. ANL.	69,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
PLAYBOY ENTERPRISES 96	**39,90**
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: „ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	**75,90**
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA 1 LENKRAD + PEDALE – THRUSTMASTER –	**429,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96

TAILCHASER

Er ist ein Dachs und von Beruf "Tailchaser". Er muß mal wieder eine Welt retten – natürlich nicht ohne Eure Hilfe. So durchstreift er sieben horizontal scrollende Level per Pedes in einem Tauchanzug, auf einem Floß oder in einem Propeller-Flieger und ballert sich durch wahre Horden feindlicher Schergen. Doch ist "Tailchaser" nicht nur eine Ballerei im klassischen Sinne. Besonders in den Leveln, in denen der Dachs zu Fuß unterwegs ist, warten allerlei Puzzle-Einlagen, in denen für hartnäckige Wachposten Elixiere gefunden werden müssen oder in denen Go-Go-Girls via Riesendiamanten von der Schönheit eines Dachses überzeugt werden wollen. Natürlich bietet das Spiel alles, was das Genre hergibt: 27 verschiedene Waffen und Extras, Zwei-Spieler-Modus, Sprachausgabe, Prallax-Scrolling, dicke Endgegner und selbstverständlich komplett gerenderte Sequenzen. Auf unserer CD könnt Ihr schon mal ein Level anspielen und Euch selbst ein Bild machen. Als Bonbon gibt's dazu einen dicken Wettbewerb, in dem Ihr Eure Geschicklichkeit ausspielen könnt. *kn*





Schwarz-weiß und todesmutig: Der Superdachs im Kampf gegen die Obermotze. Wie immer wartet am Ende eines jeden Levels ein solch übermäßig brutaler Fiesling.

Es soll der Konkurrenz aus dem Videospiellager die Zähne zeigen: Tailchaser ist ein Horizontalscroller, der neue Maßstäbe setzen will.



Tailchaiser
Hersteller
Defcom
Genre
Action
Erscheinung geplant
3. Quartal '96

Demo auf

CD-WETTBEWERB: PENTIUM GEGEN HI-SCORE!

Spielt auf unserer CD die Tailchaser-Demo und schickt uns die Diskette mit dem Highscore (mehr Infos dazu in der Demo).
Wer die Disk mit dem höchsten Score einschickt, der gewinnt einen niegelnagelneuen PENTIUM 100 MHz mit allem Drum und Dran. Solltet Ihr eine POWER PLAY ohne CD haben, könnt Ihr die CD bei

Defcom
Kennwort: PP
Tirolerstr. 64
45659 Recklinghausen

anfordern. Vergeßt aber nicht einen ausreichend frankierten Rückumschlag beizulegen. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, und Mitarbeiter von MagnaMedia und Defcom dürfen leider wieder nicht mitspielen. Bei Punktgleichheit entscheidet das Los,
Schickt die Disketten an uns (Adresse rechts) .

Preise:
1. Preis:
Pentium 100 MHz Komplettsystem (8 MB RAM, 1 GB HD, 6x CD-ROM, etc.)

2.-20. Preis: je ein Tailchaser-T-Shirt

MagnaMedia Verlag AG
Red.: POWER PLAY
Kennwort: Tailchaser
Postfach: 1304
85531 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15.07.96.



Tet hoitsha konishi: Nippons Söhne prügeln sich demnächst auch auf PCs.



Watsh-En: Die Dame schlägt zu

TOSHINDEN



Hakarushi: Auch auf der Osterinsel wird gekämpft



Fo-Ul: Grobian vs. Senior-Samurai. Ungleicher geht's nimmer.



Aus-Wah-ll: Acht Helden warten auf Bewegung. Spielt Ihr gegen den Computer, sucht der sich seine Favoriten aus – in der Preview-Version fast immer die gleichen

Toshinden
Genre
Action
Hersteller
Takara
Erscheinung geplant
Juli/August '96

Toshinden ist auf der Sony Playstation die klassische Kampfsport-Simulation schlechthin. Erst im Oktober letzten Jahres erschien räumte das Programm sogleich in der Gattung "Beat'em-up" gewaltig auf; momentan gilt es als Referenz der Konsolen-Prügler.

Kein Wunder also, daß die Herstellerfirma Takara aus dem Land der aufgehenden Sonne – Japan – auch Computer-Besitzer mit Toshinden beglücken möchte und das Programm demnächst für den PC konvertiert veröffentlichen wird.

Wie schon in der Playstation-Version, kann man auch auf dem PC zwischen acht unterschiedlichen Kämpfern seinen Lieblingsrecken wählen, die Varianten reichen von jugendliche Helden im spätpubertären Alter von 16 Lenzen bis zum greisen 106jährigen Samurai, der das triste Rentnerdasein satt hat und sich stattdessen in der Kampfarena austobt. Mit Waffen wie Speer, Peitsche, Doppeldolchen und stahlbewehrten Freddy-Krüger-Handschuhen dreschen die zwei Figuren mehr oder weniger kunstvoll aufeinander ein – Fans kennen das Spielprinzip. Neben den üblichen Kick-, Slash- und Boxbewegungen beherrscht jede Figur mehrere Special-Moves, die meist mit den individuellen Waffen der Kämpfer zu tun haben: Die Dame in Leder macht sich mit der Peitsche über ihr armes Opfer her, während des älteren Herren eiserne Krallen den Torso des Gegners traktieren.

Gekämpft wird in runden Arenen vor buntem Hintergrund. Die beiden Helden stehen nicht seitlich vor fester Kulisse, sondern bewegen sich völlig frei auf diesen Plattformen, richten ihren Blick aber stets zum Gegner aus. Die „Kamera" schwenkt automatisch über das Geschehen, je nach Entfernung der Kontrahenten. Bei Schlägen und Tritten stoßen die Streithähne japanische und englische Schreie aus, beim Sieg ziert ein zufriedenes Strahlen des Kämpfers das auf Großaufnahme zoomende Antlitz.

In Toshinden – der Japaner von Welt spricht es übrigens in drei Silben "Toh Shin Den" aus – kann sowohl gegen Computergegner als auch gegen menschliche Mitstreiter angetreten werden, und zwar sowohl an einem Bildschirm als auch im (Null-) Modem- oder Netzwerkmodus an zwei getrennten Rechnern.

Alle Objekte und Figuren sind vollständig aus texturierten Polygonen aufgebaut, was allerdings im SuperVGA-Modus mit 640 x 400 Bildpunkten einen mittleren Pentium in die Knie zwingt. Wer eine "3D-Blaster"- oder "Diamond Edge"-Beschleunigerkarte hat, findet in Toshinden eines der ersten PC-Spiele, die diese Karten direkt unterstützen. Allerdings sollen bei heruntergeschalteter Detailstufe auch "normale" Grafikboards mit Toshinden klarkommen *ste*

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

IBM/PC

Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Darker	DV	59.95
Elite 3 - 1st Encounter	DA	59.95
HUGO!	DV	54.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Scottish Open Golf	DV	69.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95

Sonderangebote

Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Brett Hull Hockey 95	DA	29.95
Bureau 13	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Crisis in the Kremel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Dschungelbuch Win 95	DV	39.95
Eishockey Manager	DV	19.95
Fields of Glory	DV	34.95
Flight o.t.Amazon Q.	DV	39.95
Fußball Total	DV	9.99
Gear Works	EV	39.95
Hardball 4	DA	34.95
Legionen (Win)	EV	29.95
Lothar Matthäus Supe	DV	29.95
Menzoberranzan	DA	29.95
Metal Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protostar	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schatz im Silbersee	DV	24.95
Sensible Golf	DV	49.95
Sim City 2000 Data	DV	32.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Star Crusader	DV	29.95
Unneces.Roughness 95	DA	34.95
Willi Lembke Manager	DV	49.95
Windowsspiele f.Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
Zoop	DA	39.95

IBM CD-ROM

"Z"	DV*	69.95
11th Hour (kp.dt.)	DV	79.95
5th Musketeer	DV	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
Adams Family Pinball	DA	69.95
AH-64D Longbow	DV	84.95
Alien Odyssey	DA	69.95
Alien Trilogy	DA*	74.95
Aliens	DV	64.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Angel Devoid	DA	59.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	59.95
Assault Rigs	DA	64.95
ATF X-Fighters US	DV	79.95
Atripolis 2097	DV	64.95
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	74.00
Baldie	DV*	69.95
Batman Forever	DA	69.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	64.95
Battlecruiser 3000AD	DV	64.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Bling	DV	54.95
Burn Cycle	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronicles of the Sw	DV	69.95
Chronomaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Civilization 2	DV	79.95
Clayfighter 2	DA	69.95
Clearing House	DV	69.95
Colony Wars 2492	DA	64.95
Command & Conquer	DV	79.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conq.Win95	DV	94.00
Command & Conquer 2	DV*	84.95
Comp.Carriers at War	EV*	59.95
Conquest o.t.n.World	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberspeed (Win95)	DV	69.95
D (Dining Table)	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Daggerfall	DV*	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Das schwarze Auge 3	DA*	89.00
Death Gate	DA	74.95
Defcon 5	DV	79.00
Der Coach	DV	79.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Descent 2	DA	79.95
Destruction Derby	DA	89.95
Die Fugger 2	DV	69.95
Die Siedler 2	DV	69.95
Discworld kp.dt.	DV	69.95
Driving Need f.Speed	DV	79.95
Druidenzirkel	DV	59.95
Duke Nukem 3D	DA	69.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV*	84.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Earthsiege 2 Skyfor.	DA	79.95
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Endorfun	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
F1 Grand Prix 2	EV	69.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.95
F1 Manager 96	DV	69.95
Fantasy General	DV	69.00
Fast Attack	DA	64.95
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter Duel	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Frankenstein (Win'95	DV	79.95
Full Thrott. Voligas	DV	64.95
Fußball Total	DV	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DV	89.00
Gene Wars	DV	84.95
Grand Prix Manager	DV	54.95
Hardball 5	DV	74.95
Heart o.t. Darkness	DV*	84.95
Hexen	EV	59.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV*	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
John Madden 96	DA*	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom of Magic	DV	69.95
Lands of Lore 2	DV*	84.95
Lemmings Bundle (Win	DA	59.95
Lemmings 3D	DV	69.95
Lion	DV	69.95
Locus	DV	59.95
Lucas Arts Air Clas.	DA	59.95
Mad TV 2	DV*	74.95
Made in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV*	89.95
Master of Antares	DA*	79.95
Mechwarrior 2 Limit.	DV	84.00
Mega Pack 5	DA	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Monty P.-Waste of T.	EV	69.95
Mortal Coil	DV	59.95
Myst (kompl. dt)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
Nemesis (Zork)	EV	74.95
NFL Quarterback 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
Panzergeneral 2 Wi95	DA	59.95
PBA Bowling	DA	54.00
Perfect General 2	DA	59.95
PGA European Tour	DA	69.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
PGA Tour Golf 96	DA	79.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Pole Position	DV	84.95
Police Quest Swat	DV	79.00
Power, Corrup.& Lies	DV	59.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Quarterback Attack	EV	69.00
Quest for Glory 4	DA*	79.95
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Rayman	DA	59.95
Rebel Assault 2	DV	79.95
Revolution X	DA	79.95
Revolution X (Win'95	DA	94.00
Riddle of Master Lu	DV	69.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Ripper	DV	74.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV*	77.95
Sensible W.o. Soccer	DV	69.95
Shannara	DV	74.95
Shell Shock	DV	62.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silencer (Win95)	DV	64.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Silent Thunder	DA	79.00
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	66.95
Simon t.S.im Weltall	DV	74.95
Simon the Sorcerer 2	DV	64.95
Space Bucks	DA	64.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95
Star Trek Deep Space	DA	69.95
Stonekeep kp.dt.	DV	79.95
Storm	DV*	74.00
SU 27 Flanker	DV	69.95
Syndicate Wars	DV*	74.95
T-Mek	DA	74.95
Terminator Future S.	DV	69.95
Terra Nova	DA	72.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DA	64.95
The Dig	DV	84.95
This means War	DV	69.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Tommy (Win95)	DA	79.95
Top Gun	DV	79.95
Torin's Passage	DV	89.00
Trivial Pursuit	DV	69.95
Twisted Metal(Win95)	DA*	62.95
Urban Runner	DV	74.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
USS Ticonderoga W95	EV	89.95
Virtual Snooker	DA	69.95
War College	DV	64.00
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer Dark Crus.	DA	64.95
Warhammer-Im Schatt.	DV	69.95
Warhawk (Win'95)	DA*	63.95
Warlords II - Deluxe	EV	69.95
Wayne Gretzky NHLPA	DA	64.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DV	59.95
Willi Lembkes Manag.	DV	59.95
Wing Commander 4	EV	99.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	69.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlemania Arc	DA	79.95
Zeppelin ext. Vers.	DV*	69.95

Sonderangebote

1942 Pacific Air +	DA	39.95
688 Attack Sub	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Aces over Europe	DV	19.95
Albion	DV	34.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Apache Longbow	DV	39.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Battle Isle 2 & Data	DV	29.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Bioforge	DV	49.95
Bleifuss	DV	49.95
Bloodwings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Burning Steel 4	DA	39.95
Buzz Aldrian Classic	DA	19.95
Caesar 1	DA	19.95
Championship Pool	DA	29.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command&Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Creature Shock	DV	19.95
Dark Sun 1	DV	9.00
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Deadline	DA	44.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Descent 1 & Levels	DV	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Duke Nukem 3D Sharew	EV	9.95
Dune 2	DA	29.95
EA Sports Rugby	DA	34.95
Ecstatica	DA	39.95
Elite 3-1st Encount.	DA	29.95
ESPN Extreme Games	DA	49.95
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	19.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Fade to Black	DV	39.95
Fifa Soccer	DV	29.95
Goblins 1 & 2	DV	19.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	34.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Heimdall 2 Classic	DA	24.95
Help - Charity Comp.	EV	37.95
Hi Octane	DV	29.95
History Line Classic	DV	24.95
Hole in One	DA	24.95
Inca 1	DV	19.95
Indianer Jones 4	DV	34.00
Indy Car Racing	DA	19.95
Jorune: Alien Logic	DA	34.95
Jump Raven	DA	44.95
Jungle Strike	EV	34.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdom: Far Reaches	DA	39.95
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	39.95
Kings Quest 6	DA	19.95
Koshan Conspiracy (B	DV	19.95
Krazy Ivan	DA	0.95
Kyrandia 3 Classic	DV	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Larry Collection	DA	39.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings für Windows	DA	34.95
Litil Divil	DV	24.95
Little Big Adventure	DV	29.95
Lost in Time	DV	19.95
Lothar Matthäus	DV	29.95
Lunicus	DA	49.95
Magic Carpet 2	DV	42.95
Manic Karts	DA	31.00
Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.95
Menzoberranzan	DA	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey 94 Clas.	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Oldtimer Classic	DV	9.99
Outpost Classic	DA	29.95
Paws of Fury-Brutal	DV	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	19.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Populous&Powermonger	DA	26.95
Primal Rage	DA	19.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Renegade-Return t.J.	DA	49.95
Retribution	DV	9.00
Return to Zork Class	DA	29.95
Samstag Nacht (RTL)	DV	44.95
Sensible Golf	DA	49.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Shadow of the Comet	DA	19.00
Siedler Classic	DV	29.95
Sim City Extended	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Slipstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
Space Quest 4	DV	19.95
SSN-21 Seawolf Class.	DV	29.95
Star Trek Judgemet R	DV	24.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Steel Panthers	DV	49.95
Stonekeep ""DEMO""	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X.(Tactical Figh	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	24.95
Theme Park & Transp.	DA	39.95
Theme Park	DV	29.95
This means War	EV	49.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Trainer Classic	DV	14.95
Turrican 2	DA	29.95
UEFA Champion League	DA	49.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.95
Veil of Darkness	DV	9.00
Virtuoso Classic	DV	19.95
Voyeur	DA	24.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.95
Wing Com. Armada Cl.	DA	24.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory &F-14	DV	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
Worms Reinforcements	DA	34.00
X-Com:Terror f.t.D.	DV	29.95
Zone Raider	DA	44.95
Zoop	DA	39.95

Zubehör

16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerospace Boxen 2*5W	DV	24.95
FX-3000 Joystick	DV	89.95
Gravis Analog Pro	DV	49.95
Gravis Gamepad	DV	29.95
Lautsprecher Stereo	DV	59.95
MS-Sidewinder 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DV	14.95
PC Maus Rollerball	DV	16.95
PC Maus Glider	DV	19.00
Performer Lenkrad	DV	109.95
Pro Pad SV-231	DV	24.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typhoon Boxen 25Watt	DV	29.95
Wingman Extreme	DV	89.95

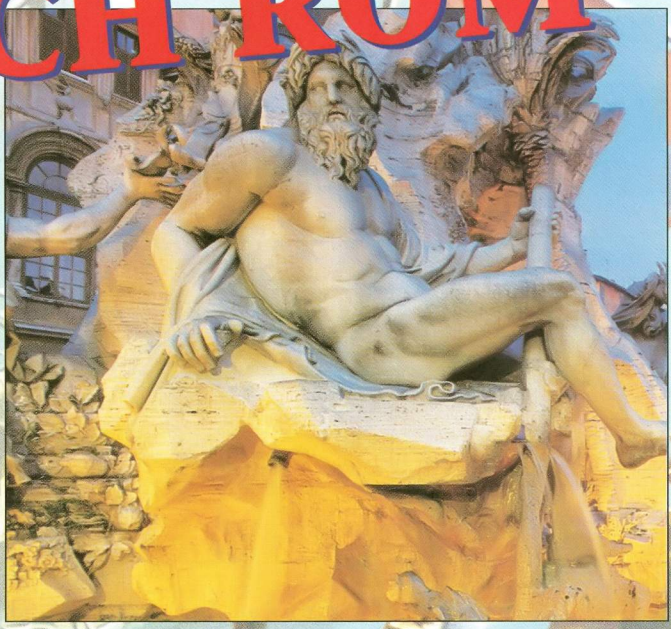
Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55
Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!

LUXUS-SAUSE NACH ROM

Blue Byte und Power-Play-Tours bitten an Bord: Diesen Monat gibt es einen Wochenendtrip in die Stadt am Tiber zu gewinnen. Macht Euch ein paar schöne Tage in Rom und genießt die mediterrane Atmoshäre der alten Weltstadt.



Einer der schönsten Plätze Roms: der Trevi-Brunnen

Vor kaum einen Monat erschien "Die Siedler II" und bekam von uns auch gleich den heiß begehrten "Power-Play-Volltreffer". Jetzt könnt Ihr kommen, mitmachen und gewinnen: In Kooperation mit "Blue Byte" schicken wir einen von Euch samt Begleitung auf ein Wochenende vom Feinsten ins schöne Rom. Dort könnt Ihr nach Herzenslust Pasta und Pizza schlemmen, den elegantesten Frauen Europas nachgucken und das bunte Treiben auf den Piazzi genießen. Eine Stadtrundfahrt (natürlich deutschsprachig) steht selbstverständlich auch auf dem Programm. Und wer vom Tag geschafft ist, macht sich einen gemütlichen Abend im Hotel der Luxusklasse (5 Sterne).
Wer auf den Spuren des Cäsar wandeln möchte, muß nur unsere Frage beantworten:

Wie heißt der Kapitän des Schiffes, mit dem die Siedler stranden?

Einsendeschluß ist der 11. Juli 1996.

Entscheidend ist das Datum des Poststempels.
Die Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG und der Blue Byte Software GmbH sowie deren Angehörige und Familien dürfen natürlich nicht an diesem Wettbewerb teilnehmen.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Eure Postkarte mit der richtigen Lösung schickt Ihr bitte an:

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort "Die Siedler II"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

FANPRO SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version

Die Importabteilung empfiehlt:

IBM DISKETTE:

Cobra Mission US 99.00
Metal & Lace US 84.00

IBM CD-ROM:

Blood Bowl US 49.00
Battleground Gettysburg US 99.00
Celtic Tales (KOEI) US 99.00
Civilization II EV 89.00
Fantasy General US 89.00
Harpoon I Classics (mit allen Battlesets, Editor, Designer) US 39.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor) 99.00
Interplay Sampler (Castles II, Sim City, Lord o. t. Rings u. a.) US29,00
Knights of Xenthar US 99.00
Lost Treasures o. Infocom US99.00
This means War US 69.00
Power Dolls (Megatek) US 89.00
Romance of the three Kingdoms IV (Neu von KOEI!!!) US 99.00
Shockwave Assault US 89.00
Wizardry Gold US (WIN 95) 89.00

Knüllersammlungen:

20 Wargame Classics

20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front. US-Vers., CD. nur 99.00

Might & Magic Trilogy

Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00

Star Trek Emissary US

(incl. Technical Manual, Wörterbuch klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adv. u. ein US-Video (NTSC!) d. DS9 Pilotfilms) 109,00

Gold Box

Die Forgotten Realms-Saga von SSI: Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret o. t. Silverblades. US-Vers.! 3.5"-Disk 39.00

Ultramegagoldbox

9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur109.00

Ultramega-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

Ultimate Fantasy Bundle

Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version, CD-ROM. 79.00

AD&D Masterpiece Collection

Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

Eye of the Beholder Trilogy

Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version nur 59.00

Three Worlds of AD & D

Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al'Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

War at Sea Collection

Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59,00

Carriers at War Collection

Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99,00

Perfect General II Collection

Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79,00

V for Victory Collection

Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version. 79,00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD 24,95
Schicksalsklinge Lösung 24,95
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29,80
Sternenschweif Lösung 24,95
Sternenschweif T-Shirt XL 29,80

DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79,95

DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe für DM 29,95 + Porto.

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Stellar Crusade, Star Command, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Sword of Aragon, Waterloo, Pro Titel 29.00

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:

Clash of Steel US 39.00
Carrier Strike US 39.00
Gateway II: Homeworld US 29.00

IBM CD-ROM:

1944-Across the Rhine DA 59.00
Aces of the Deep US 49.00
Allied General US 39.00
Alone in the Dark I DV 39.00
Apache Longbow US 69.00
Battle Stations DA 39.00
Burning Steel II DA 29.00
Burning Steel III DA 49.00
Burning Steel IV DV 59.00
Empire II US 49.00
Falcon 3.0 Gold DA 69.00
Gabriel Knight II DA 79.00
Heroes of Might & Magic US 49.00
Little Big Adventure DV 39.00
Master of Orion & Ufo DA 59.00
Megatraveller I DA 39.00
Shadow of the Comet DV 39.00
Sierra Soundtrack Audio-CD 19.00
Spellcasting Party Pack US 49.00
Star Trek Judgement R. DA 29.00
Terra Nova US 69.00
Thunderscape US 69.00
Theme Park DV 39.00
Die Total verrückte Rallye 19.00
Transport Tycoon DV 49.00
Ultima Underworld I & II 39.00
Warcraft I DA 59.00

Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49.00
CC-Fonts 1 (Schriften f CC) 29.00
City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen) 79.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop	Fantastic Shop	Fantastic Shop	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Ostwall 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20
40210 Düsseldorf	47798 Krefeld	52064 Aachen	(Rudolfpl.)-50672 Köln

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!

Gene Maschine

Erscheinungstermin ca. Mitte Juni!

Deutsche Version

DM 59,99



CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
11th Hour	DV 84,99
3 D Pinball	DA 64,99
5th Musketeer	**DV 67,99**
AH - 64 Longbow	DV 79,99
Abuse	**DV 67,99**
Absolute Zero	**DV 59,99**
Across the Rhine	DV 54,99
Alone i. t. dark T. 1-3	**DV 69,99**
Angel Devoid	DAx67,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Apache Longbow	DV 74,99
Arcade Amerika	**DV 79,99**
Assault Riggs	DA 67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Bad Mojo	**DV 79,99**
Baldies	DA 69,99
Baphomets Fluch	**DVx74,99**
Batmann Forever	DA 78,99
Battle in Time	**DA 59,99**
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DAx77,99
Battllecruiser 3000 AD	DV 64,99

CD-ROM

Fighter Duell	DA 67,99
Fifa Soccer 96	**DV 79,99**
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Form. One Grand Prix 2	**DVx97,99**
Frankenstein	DV 79,99
Fritz 4 Schach	DV124,99
Gabriel Knight 2	DV 77,99
Gene Maschine	DVx59,99
Gender Wars	DV 69,99
Gene Wars	DVx79,99
Hardball 5	DA 79,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hexen	DA 49,99
Hexen Data	DA 29,99
Hugo 3	DV 64,99
Indy Car Racing 2	DA 74,99
John Madden Football 96	DAx79,99
Johnny Bazokatoon	DA 67,99
Kingdom of Magic	DV 69,99
Lemmings Paint Ball	DA 44,99
Living Ball	**DA 44,99**
Load Star	DAx77,99

Unsere Hit`s!

Dungeon Keeper

Erscheinungstermin ca. 28.06.

Deutsche Version

nur DM **79,99**

F1 MANAGER

Deutsche Version

nur DM **69,99**

Cyberia 2

Deutsche Version

nur DM **69,99**

S.T.O.R.M.

Erscheinungstermin ca. 15.06.

Deutsche Version

nur DM **79,99**

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bermuda Syndrom	DV 69,99
Big Red Racing	DA 69,99
Biing	DV 59,99
Bleifuß	**DV 49,99**
Blood and Magic	**DV i.V.**
Braindead 13	DV 64,99
Caesar 2	DV 74,99
Carrier Strike Force	DV 74,99
Central Intelligance	**DAx74,99**
Chronomaster	DA 74,99
Civilisation 2	**DV 79,99**
Comix Zone	DV 49,99
Command & Conquer	DV 79,99
Command & Conquer WIN 95 SVGA	**DVx79,99**
Comm. & Conq. Data	**DV 24,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Congo	DA 79,99
Conquerer A.D. 1086	DV 74,99
Conquest o.t. New World	**DV 78,99**
Cronicle of the Sword	EV 74,99
Cronicle of the Sword	DVx74,99
Crusader No Remorse	DV 79,99
Cyberia 2	**DV 69,99**
Cybermage	DV 79,99
D	**DV 84,99**
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Death Gate	**DV 74,99**
Deathline	**DA 39,99**
Deadline	**DV 39,99**
Deep Space Nine	DA 77,99
Defcon 5	**DV 74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV 69,99**
Die Schlümpfe	DV 69,99
Der Druidenzirkel	DV 59,99
Der Planer 2	**DV 69,99**
Der Seelenturm	DV 67,99
Descent 2	**DA 78,99**
Descent 2 Missionbuilder	DAx37,99
Destruction Derby	DA 84,99
Diabolo	**DV i.V.**
Die Fugger 2	**DV 74,99**
Die Siedler 2	**DV 69,50**
Discworld	DV 74,99
Duke Nukem 3 D	DA 77,99
Dungeon Keeper	DVx79,99
Earth Siege 2	**DA 69,99**
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Ecco the Dolphin	**DV 54,99**
Elisabeth 1	**DVx87,99**
Extreme Games	**DA 49,99**
Extreme Pinball	DA 54,99
F1 Manager	**DV 69,99**
Fantasy General	EV 69,99
Fantasy General	DVx69,99
Fast Atack	**DV 64,99**
Mad TV 2	DVx74,99
Made in Germ. Compil.	DV 39,99
MAG	**DV 69,99**
Magic the Gathering	DVx97,99
Manic Karts	**DA 29,99**
Master of Antares	**DV 84,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DA 39,99
Mega Pack 5	**DA 79,99**
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Orion Burger	EVx67,99
Panzergeneral 2	DA 49,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PBA Bowling	DAx49,99
PGA European Tour	**DA 79,99**
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Pinball 3D VCR	**DA 49,99**
Pitfall / Wind. 95	DV 74,99
Pole Position	DV 87,99
Police Quest SWAT	DVx74,99
Powerplay Hockey	DA 59,99
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Psycho Pinball	DV 69,99
Quake	EV i.V.
Ran Soccer	DV 74,99
Ran Trainer 2	DV 69,99
Raymann	DA 59,99
Rebel Assault 2	DVx79,99
Red Ghost	DV 79,99
Return of Arcade	DA i.V.
Riddle of Master LU	**DV 74,99**
Ripper	**DV 79,99**
Rise of the Robots 2	DA 69,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schleichfahrt	DVx77,99
Shannara	**DV 69,99**
Shell Shock	**DV 59,99**
Shine	DVx94,99
Shivers	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	**DA 74,99**
Sim City 2000 Compil.	DV 89,99
Sim Isle	DV 79,99
Sim Tower	DV 74,99
Sim Town	DV 64,99
Space Bugs	**DV 64,99**
Space Hulk WIN 95	DAx79,99
Speed Haste	**DA 59,99**
Star Gate	DVx44,99
Star Trek 3 Final Unity	DV 69,99
Stonekeep	DV 84,99

NEU!

Die Siedler II

VENI, VIDI, VICI

Deutsche Version

nur DM **69,50**

Die große Schlacht i. d. Ardennen

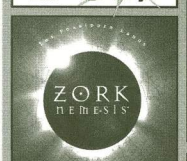
Deutsche Version

nur DM **69,99**



Deutsche Version

nur DM **69,99**



ZORK NEMESIS

Erscheinungstermin ca. 15.06.

Deutsche Version

nur DM **84,99**

Cronicles of the Sword

Deutsche Version

nur DM **74,99**

F1 Grand Prix 2

Deutsche Version

Erscheinungstermin ca. Mitte Juni!

nur DM **97,99**

Civilisation 2

Deutsche Version

nur DM **79,99**

Warcraft 2 Missiondisk

Deutsche Version

nur DM **24,99**

CD-ROM

Star Wars Collection	**DV 54,99**
· Rebell Assault 1	
· X-Wing	
· Star Wars Screensaver	
S.T.O.R.M.	**DV 79,99**
Syndicate 2 / Wars	DV i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Teamchef	DV 84,99
Terra Nova	**DA 69,99**
Terminator Future Shock	**DV 69,99**
The Dark Eye	DA 77,99
The Dig	DVx77,99
Think X	DVx39,99
This Means War	**DV 74,99**
Thunderhawk 2	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	DVx79,99
Time Commando	DV i.V.
Tilt	DA 51,99
Tomcat Alley	**DV 51,99**
Top Gun	**DV 79,99**
Torrins Passage	DV 79,99
Track Attack	**DV 67,99**
Transport Tycoon deluxe	DV 84,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
UEFA Champion Leage	**DA 74,99**
Urban Runner	**DV 84,99**
Vollgas	**DV 54,99**
Virtual Snooker	**DA 79,99**
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	**DV 24,99**
Warhammer	DV 69,99
Werewolf vs. Comanche	DV 74,99
Westwood Compilation:	DV 69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2	
• Lands of Lore	
Wing Commander 3	DV 79,99
Wing Commander 4	**DV 99,99**
Worms	DV 64,99
Worms Data	**DV 34,99**
WWF Wrestlemania	DA 79,99
Zorck Nemesis	**EV 74,99**
Zorck Nemesis	**DVx84,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	**DV 34,99**
Alone in the Datk 1	DV 24,99
Ascendancy	DV 49,99
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	**DV 19,99**
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
CivNet	**DV 49,99**
Civilization	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Cyberia 1	DV 29,99
Cyberia 1 DATA	DV 24,99
Daedalus Encounter	**DV 24,99**
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Descent 1	DA 29,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Fade to Black	**DV 34,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV 39,99
Formula One Grand Prix	DA 34,99
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Grand Prix Manager	**DV 49,99**
History Line 14 - 18	DV 29,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Indy Car Racing 1	DA 19,99
Jagged Alliance	DV 89,99
Kings Quest 7	DV 39,99
Knights of Xentar	**DV 29,99**
Lands of Lore	DV 34,99
Little Big Adventure	**DV 29,99**
Lost in Time 1 + 2	DV 19,99
Magic Carpet 1+Data	DV 29,99
Magic Carpet 2	**DV 39,99**
Maniac Karts	DA 29,99
Master of Magic	**DV 34,99**
Nascar Racing	**DA 24,99**
NHL Hockey 95	**DA 29,99**
Noctropolis	DV 34,99

weitere Angebote

PGA Golf WIN	DV 29,99
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 34,99
Privateer+Data	DA 29,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	**DV 24,99**
Sim Ant	DV 34,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Sim Earth	DV 34,99
Sim Life	DV 34,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99
Space Quest 4	DA 19,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command.+Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
T.F.X.	DA 29,99
Theme Park	**DV 29,99**
Time Gate	DV 49,99
U.F.O.	DV 39,99
Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
Wing Armada	DA 29,99
Wing Comm. 2+Data	DA 29,99
X - Wing	**DV 39,99**

Wir führen Spiele-lösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99
CD - ROM TEAC 6fach Speed E-IDE	189,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

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

Hotline 02 81-9 52 98 13

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

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

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

SUPPORT

7/96

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



[Erste Hilfe]

Maus bleibt hängen 92
Command & Conquer nur ohne Sound

CD-ROM hält nicht durch 92
Bei Laufwerkbenutzung geht nichts mehr

Wing IV 93
Probleme mit Joystick und Grafikkarte

C&C über Modem 93
Keine Verbindung – sind´s die AT-Befehle?

Descent II 93
Unter Windows haut der Cursor ab

Imagine 128 94
Zu müde Karte bei DOS-Spielen

Qemm 8? 94
Was bringt der Speichermanager?

[Hexerei]

The Need for Speed, Cybermage, Pole Position 90

Die Siedler 2, Fantasy General 91

[tips & Tricks]

Ghost Bear's Legacy 76
Alle neuen Missionen problemlos gelöst

Warhammer - Shadow of... 80
Zweiter Teil der Missions-Lösungen

Worms Reinforcements 84
Paßwörter, Cheats und nützliche Tips

Descent 2 84
Weitere Cheats und ein Startparameter

Humans III: Evolution, Lost in Time 85
Liste mit allen Levelcodes

Warcraft 2 86
Gute Tips zur Kriegsführung

Command & Conquer 86
Auch Bugs können nützlich sein

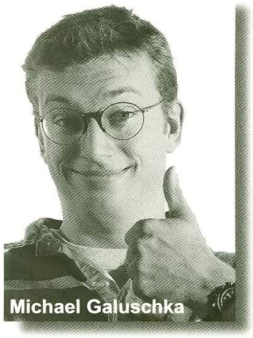
FIFA Soccer '96 88
Kleiner Leckerbissen für Sportspieler

Pitfall 88
Cheats – kurz, knackig und wirkunsvoll

Hexer-Grundkurs 89
Der richtige Umgang mit Hexeditoren

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

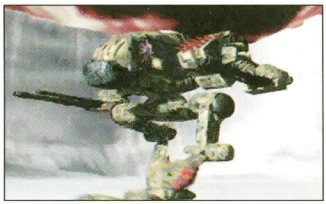
H!LFE



Kaum naht der Sommer, steht spielemäßig auch schon das gleichnamige, berühmt-berüchtigte Loch vor der Redaktionstür. Umso mehr hoffe ich, daß der erfreulich große Strom an Tips und Tricks Eurerseits auch an den heißen Tagen nicht abreißt.

Ghost Bear´s Legacy

Daniel Eggert aus Waldkirch hatte als alter Mechkrieger überhaupt keine Probleme mit den neuen Missionen und schickte uns seine ausführlichen Beschreibungen, mit denen einer Beförderung zum hochrangigen Krieger nichts mehr im Weg stehen sollte.
Da Ihr wahrscheinlich erfahrene Piloten seid und Euch mit den meisten Mechs und Waffensystemen schon auskennt, hier nur eine kurze Beschreibung zu den neuen Waffensystemen. Ein neues Raketensystem (Arrow) ermöglicht es, über noch größere Distanzen erheblichen Schaden anzurichten. Da diese Waffe sehr viel Platz beansprucht, sollte man sie nur in größere Mechs einbauen. Nehmt aber auch nicht einen zu langsamen Mech, denn bei einigen Mission muß man schnell sein und kann nur sehr selten sein Arbeitsgerät wechseln. Wer will, kann sich auch eine RAW-Raketen -Abwehr einbauen. Für den Nahkampf ist der Flammenwerfer eine unumgängliche Waffe, mit der man selbst die größten Mechs schnell in die Knie zwingt. Die meisten Missionen werden für einen Mechveteran kein Problem sein, aber es gibt auch harte Nüsse zu knacken.



Eine Szene aus dem Intro: Ein Mech in vollem Einsatz

1. Trail on Alshain

Planet:Alshain/Gelände:Verschneites Tal/TZ:Tag/Temp:-30°C
Bei diesem ersten Test sollt Ihr beweisen, daß Ihr würdig seid, den Geisterbären als Mechkrieger zu dienen. Um zu bestehen, müßt Ihr mindestens einen Mech besiegen, jeder weitere erledigte Mech verhilft Euch zu einem höheren Rang. Ihr werdet von einem UHU, einem GRIZZLY und einem HENKER angegriffen.

2. Defend on Mannedorf

Planet:Mannedorf/Gelände:Flachland/TZ:Tag/Temp:-30°C
Primärziel: Verteidigung der HPG-Anlage
Sekundärziel: Vernichtung aller Feindeinheiten
Rückehr: Hangar
Eure Mission ist es, die HPG-Anlage zu verteidigen. Bleibt am besten in ihrer Nähe und erledigt die angreifenden Mechs mit Raketen. Zuerst greifen ein ATLAS und ein RABE aus Süden an, dann tauchen 4 RABEN auf dem Berg über der Anlage auf. Vernichtet sie und wendet Euch dem VICTOR und dem RABEN zu, die sich aus südöstlicher Richtung nähern, ihnen folgt ein VERNICHTER. Danach bleibt Euch nichts weiteres zu tun, als in den Hangar zurückzukehren.

3. Patrol on Mannedorf

Planet:Mannedorf/Gelände:Flachland/TZ:Tag/Temp:-110°C
Primärziel: Vernichtung aller Feindeinheiten
Ihr sollt eine Patrouille entlang den NAV-Punkten machen. Bei NAV-Alpha erhaltet Ihr dann die Meldung, daß Eure Basis von drei SPPCs angegriffen wird. Da diese Dinger aber stationär sind, braucht Ihr sie nur aus einiger Entfernung mit Raketen zu beschießen. Darüber hinaus befindet sich bei NAV-Gamma noch ein VIKTOR und ein RABE.

4. Trail on Alshain

Planet:Alshain/Gelände:Verschneites Tal/TZ:Tag/Temp:-10°C
Das Erbmaterial Eures Clans wurde gestohlen. Nun soll durch einen Kampf ausgelost werden, welcher Trinärstern sich auf die Suche nach dem Erbmaterial machen darf. Ihr müßt also nur alle feindlichen Mechs ausschalten (MAROUDER, KODIAK, KRIEGSFALKE).

SPIEL REGELN

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

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

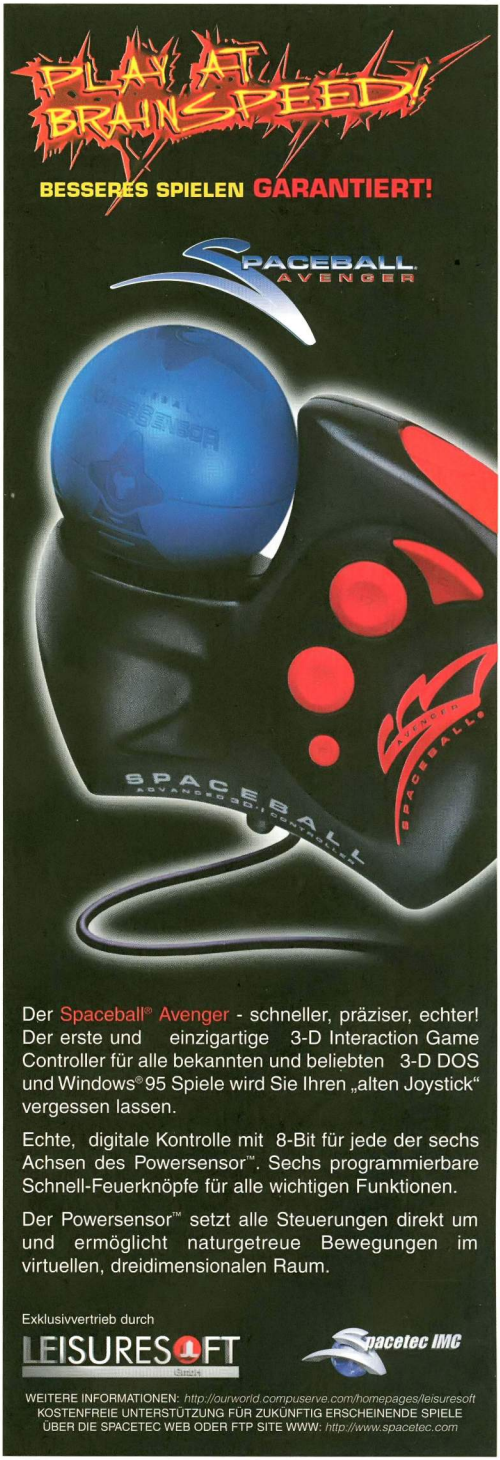
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm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

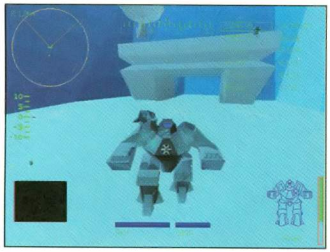
Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

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

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

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





Auch in frostigen Gegenden wird bei Ghost Bear´s Legacy gekämpft

5. Defend on Chandler

Planet:Chandler/Gelände:Wüste/TZ:Tag/Temp:33°C
Primärziel: Verteidigung der Landefähre
Sekundärziel: Vernichtung sämtlicher Feindeinheiten
Rückehr: Landefähre
Ihr startet direkt bei der Landefähre "Justice", die Ihr verteidigen müßt. Eine draconische Landefähre setzt einen ATLAS, einen RABEN und zwei VICTOREN auf dem Berg im Norden ab. Ein Nahkampf wird unvermeidlich, nehmt also einen Flammenwerfer mit (Vorsicht: Hohe Temperatur). Die draconische Landefähre wirft außerdem 4 KAMPFANZÜGE auf dem Berg im Süden ab. Da diese kleinen, aber gefährlichen Mechs nuklearbestückt sind, müßt Ihr sie davon abhalten, zu Eurer Landungsfähre zu gelangen. Zum Schluß braucht Ihr nur noch die beiden VICTOREN aus dem Osten mit Raketen beschießen, falls sie noch nicht allzu nahe sind.

6. Strike on Chandler

Planet:Chandler/Gelände:Wüste/TZ:Tag/Temp:29°C
Primärziel: Deaktivierung Transport
Primärziel: Deaktivierung General Tengwan und Vernichtung aller Feindeinheiten
Für diese Mission sollte man einen schnelleren Mech haben. Ihn bestückt Ihr am besten mit Arrows und M-Lasern; wegen der hohen Temperatur auf dem Planeten sind Wärmetauscher sehr zu empfehlen. Der draconische Transporter fliegt nach Süden, Ihr sollt ihm folgen, doch es ist besser, wenn Ihr erst nach Südwesten lauft und die drei draconischen KÄMPFER erledigt. Weiter geht's nach Süden, dort werden ein ATLAS und zwei KSR-TRÄGER auf Euch zukommen. Zerstört die KSR-TRÄGER bevor sie ihre Raketen einsetzen können. Falls Euer Freund noch lebt, wird er sich um die Kampfanzüge kümmern. Da sich der Transporter beim Auftanken heftig mit Lasern wehrt, bezieht Ihr so am Berg Stellung, daß Ihr ihn mit Lasern beschießen könnt, er dagegen nicht Euch. Wenn er losfliegt und Ihr ihn noch nicht deaktiviert habt, müßt ihr ihm schnell hinterherennen und ihn weiter beschießen, bevor er aus der Missionszone heraus ist. Dem Raben von Tengwan müßt Ihr ein Bein abschießen. Sobald der Transporter und Tengwan abhauen, kommen drei RABEN aus Richtung Osten. Wendet Euch erst an sie, wenn ihr den Transporter und Tengwan gestoppt habt.

7. Strike on Wolcott

Planet:Wollcott/Gelände:Wald/TZ:Tag/Temp:28°C
Primärziel: Identifikation des Hatamoto-chi Tai-sho Ano Renthoshi
Primärziel: Vernichtung aller Feindeinheiten und Auswendiglernen des Namens
Raketen könnt Ihr in dieser Mission so ziemlich vergessen; erstens steht Ihr im Wald und zweitens könnt Ihr einige Mechs nicht in die Zielerfassung bekommen. Hatas Mech befindet sich im Osten (ihn kriegt Ihr ausnahmsweise in die Zielerfassung), lauft aber erst nach Norden, dort werdet ihr von zwei RABEN angegriffen. Stellt Euch hinter einen Baum und wartet bis sie nah genug sind, um sie mit dem Flammenwerfer zu grillen. Wenn Ihr sie erledigt habt, lauft in Richtung Hata und zerstört den ATLAS (geht diesmal mit Raketen) und den Raben. Bleibt vorsichtshalber im Wald. Wenn ihr an der Lichtung seid, lauft nach Süden und schaltet die 3D-Sichtprojektion an, dann erkennt ihr im Wald zwei RABEN, die ihre Reaktoren noch nicht angeschaltet haben. Nutzt diese passende Gelegenheit und beschießt sie mit Raketen oder PPKs, ehe sie Euch bemerken. Bevor Ihr Hata identifizieren könnt, müßt Ihr Euch noch einem ATLAS stellen. Euer Kommandeur will zwar, daß Ihr Hata dann vernichtet, aber hört nicht auf ihn, laßt Hata heil und kehrt dann zum Landungsschiff zurück.

8. Circle of Equals

Planet:Labrea/Gelände:Hochebene/TZ:Tag/Temp:29°C
Primärziel: Vernichtung Deines Kommandeurs
Durch Deine Befehlsverweigerung, die allerdings angebracht war, wurde Dein Kommandeur so wütend, daß er Dich zum Kampf herausfordert. Vernichtet diesen alten Spinner im Nahkampf mit Flammenwerfern (keine Angst, er hat keine).

9. Raid on Jeanette

Planet:Jeanette/Gelände:Marschland/TZ:Tag/Temp:
Primärziel: Inspektion aller Gebäude bei NAV-Alpha
Bald nachdem Ihr von Eurem Landungsschiff abgesetzt wurdet, greifen Euch zwei UHUS aus Osten an. Danach ein FELSRHINO, den man mit Arrows ziemlich schnell zerlegt hat. Des weiteren greifen Euch noch ein UHU und ein HÖLLENBOTE und danach noch zwei INCUBEN an.Wenn Ihr die Gebäude als Deckung benutzt, solltet Ihr darauf achten, daß sie nicht zerstört werden. Inspiziert sie alle und kehrt zu NAV-Beta zurück.



Um den eigenen Mech ist es nicht mehr allzu gut bestellt

10. Defend on Jumpship

Planet: Keiner, Weltraum nahe Garstedt/Gelände:Sprungschiff/TZ:Tag/Temp:kalt
Primärziel: Verteidigung des Sprungschiffes
Sekundärziel: Vernichtung sämtlicher Feindeinheiten
Höchster Alarm! Euer Sprungschiff wird mitten im All angegriffen! Ihr müßt natürlich raus und dort draußen aufräumen. Packt 2 PPKs und soviel M-Laser wie möglich auf Euren Mech und feuert sie immer gleichzeitig ab, denn es ist dort draußen kalt genug, daß die Überhitzung der Waffensysteme keine große Rolle spielt. Ihr müßt aufpassen wo Ihr hintretet, denn das Sprungschiff ist sehr klein und im Weltall treibt ihr sofort weg. Auch Sprungdüseneinsatz kann gefährlich werden, denn die Anziehungskraft des Sprungschiffes ist fast null. Ein Jaguarträger setzt ein FELSRHINO auf Eurem Sprungschiff ab. Das stört jedoch nicht weiter, denn unter dem Dauerbeschuß Eurer Waffen geht selbst dieser Gegner schnell in die Knie. Auch die 3er-Trupps JAGUARKÄMPFER werden bei Euch nicht lange überleben. Sogar der gesamte Jaguarträger sieht bald ziemlich alt aus, wenn er Euer Sprungschiff angreift.

11. Trail of Possession

Planet:Garstedt,Cordivasgrotte/Gelände:Schlucht/TZ:Abends/Temp:22°C

Primärziel: Vernichtung aller Feindeinheiten
Diese Mission ist einfach: Ihr müßt nur nach Norden gehen und in den Kampf eingreifen und Euren Kameraden helfen. Es müssen ein BLUTHUND, eine NOVA, ein MARODEUR und zwei FELSRHINO vernichtet werden.

12. Defend on Alshain

Planet:Alshain/Gelände:Flachland/TZ:Abend/Temp:-45°C

Primärziel: Verteidigung des Stützpunktes
Sekundärz.: Vernichtung aller Feindeinheiten
Euer Heimatstützpunkt wird von drei ATLAS und einem VERNICHTER aus Süden angegriffen.

13. Trail on Alshain

Planet: Alshain/Gelände: Verschneites Tal/TZ:Tag/Temp:0°C

Hier werdet Ihr wieder befördert, je nachdem wie viele Mechs ihr zerstört. Ihr müßt Euch einem GRIZZLY, einem WALDWOLF und einem KODIAK stellen.



In einigen Missionen kommt es auf die Schnelligkeit der Mechs an

14. Underwater Strike

Planet:Thun/Gelände:Wasser/TZ:Morgen/Temp:-75°C

Diesmal dürft Ihr Euren Mech nicht tunen. An Waffen stehen euch 200 lahme Torpedos und 4 PPKs zur Verfügung. Schaltet die 3D-Sichtprojektion an und lauft langsam nach Norden. Dort müßtet ihr in der Ferne einen Mech sehen, der seinen Reaktor noch nicht angestellt hat. Paßt auf, daß er Euch nicht bemerkt und feuert Eure PPKs gleichzeitig auf ihn ab; bis der blickt was los ist, ist von Euch schon alles zerstört. Lauft weiter nach Westen bis ihr die Reaktorstrahlung eines SCHWERGEWICHTS ortet, steigt nicht zu ihm herunter, sondern erledigt ihn von oben. Erst wenn er außer Gefecht gesetzt ist, lauft langsam herunter. Mit der 3D-Sichtprojektion müßtet Ihr einen GARGOYLE erkennen, der Euch noch nicht bemerkt hat. Verfahrt mit ihm genauso wie mit dem ersten Mech; feuert Eure PPKs auf ihn ab. Habt Ihr auch den erledigt, dann geht in Richtung NAV-Alpha. Um die U-Boote, die über Euch auftauchen, braucht Ihr Euch nicht zu kümmern, sie treffen Euch fast nicht. Wenn Ihr bei NAV-Alpha angekommen seid, werdet Ihr die Reaktorstrahlungen von drei Feindmechs orten, die in einer Höhle sind. Der Eingang befindet sich bei NAV-Alpha. Geht in die Höhle, identifiziert den ATLAS, die RABEN und VICTOR und zerstört sie (hört sich zwar einfach an, ist es aber nicht). Danach braucht Ihr nur aus der Höhle zu NAV-Alpha kommen.

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405
Inh. Herbert Wimsbacher

Spätzeichnt: Jetzt Weihnacht - bis 20.00 Uhr !

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Abuse	DV	66.90	* F-1 Manager 96	DV	73.90	Rayman	DA 59.90
* AH-640 Longbow	DV	64.90	* Fantasy General	DV	67.90	Rebel Assault 2	DV 79.90
Albion	DV	35.90	* Fast Attack	DV	65.90	* Renegade 2	DV 57.90
Alexander (Win '95)		69.90	Fifa Soccer 95 Classic	DA	29.90	* Resident Evil	DV 64.90
Alone in the Dark Trilogy		68.90	Fifa Soccer 96	DV	79.90	Riddle of Master Lu	DV 75.90
* Ancient Empire	DV	78.90	* Form. One Grand P. 2	DV	94.90	Ring der Nibelungen	DV 62.90
Angel Devoid	DA	59.90	Gabriel Knight 1	DV	25.90	* Ripper	DV 77.90
Anvil of Dawn	DV	71.90	Gabriel Knight 2	DV	82.90	Rise of the Robots 2	DV 82.90
Ascendancy	DV	55.90	* Gene Machine	DV	62.90	Sam + Max	DV 35.90
Assault Rigs	DA	68.90	Grand Prix Manager	DV	54.90	* Shannara	DV 75.90
ATF- Adv. Tactical Fi.	DV	78.90	* Hardball 5	DV	74.90	* Shellshock	DV 75.90
Bad Day on Midway	DA	74.90	* Hexen Mission Disk	DA	35.90	Silent Hunter	DV 69.90
Bad Mojo	DV	75.90	Hugo 3	DV	62.90	* Silent Thunder	DA 75.90
* Baldies	DA	65.90	Incredible Machine	DA	25.90	Space Bucks	DV 69.90
* Baphomets Fluch	DV	75.90	Indy Car Racing 2	DA	75.90	* Speed Haste	DA 59.90
Batman Forever	DA	82.90	* Into the Void	DV	72.90	* Star Trek Klingons	56.90
Battle Isle 2 Classic	DV	35.90	Kingdom O'Magic	DV	69.90	Star Trek Deep Space Nine	68.90
Battle Isle 3	DV	71.00	Kings Quest 7	DV	38.90	Star Trek 2	DV 27.90
Battles in Time	DA	61.90	Kyrandia 3	DV	24.90	Star Wars Collection	DV 54.90
Battle Race	DA	67.90	Little Big Adv. Classic	DV	29.90	* Steel Panthers Iim.Ed.	67.90
Betrayal at Krondor	DA	25.90	Lemmings Paintball	DA	36.80	Stonekeep	DV 89.90
Bitmap Brother Comp.	DA	29.90	* Mad TV 2	DV	73.90	Strike Base	DV 71.90
Biofuß		56.90	MAGI	DV	69.90	* S.T.O.R.M	DV 77.90
* Blown Away	DV	79.90	Magic Carpet Plus	DV	29.90	Super Stardust 96	DA 48.90
Caesar 2	DV	77.90				Super Streetfighter 2	DA 62.90
Casino Deluxe	DA	49.90	Bad Mojo DV 75.90			* SU 27 Sukhoi	DV 69.90
* Chaos Overlord	DV	72.90				* T-Mek	DV 74.90
Chewy Esc v. F5	DV	39.90	Duke Nukem 3D 74.90			Team Chef	DV 81.90
Chronicle o.t. Sword		75.90				Terminator-F. Shock	DV 75.90
CivNet	DV	55.00	SideWinder 3D Pro			Terra Nova-Strike Force	DA 73.90
* Civil War General	DV	78.90	Microsoft incl. Fury 3 105.-			TFX Eurofighter 2000	DV 82.90
Command + Conquer	DV	82.90				The Dig	DV 73.90
Ausnahmezustand	DV	71.90				Themenpark Classic	DV 29.90
Conqueror a.d. 1081	DV	75.90				This Means War	DV 71.90
* Conquest o.t. New World		82.90	Manic Karts	DA	75.90	Thunderhawk 2	DV 75.90
Creature Shock	DV	24.90	* Master of Antaris		82.90	Tie Fighter (SVGA)	DV 75.90
* Cyberia 2	DV	75.90	MegaTrePack	DA	34.90	Tilt Pinball	56.90
Cybermage	DV	79.90	Mega Pack 5	DA	78.90	TNN Fishing 96	DA 69.90
Cyberstorm	DA	77.90	Monopoly	DV	62.90	Tom + Jerry	DV 52.90
* Cyber Judas	DA	83.90	Myst Special Edition	DV	68.90	Tomcat Alley	DV 57.90
Cyril Cyberpunk	DA	43.90	Nascar Racing	DA	27.90	Touche-5th Musketier	DV 68.90
Daggerfall	DV	81.90	NBA Live 96	DA	79.90	Trophy Bass	78.90
Deadalus Encounter	DV	27.90	Need for Speed	DV	79.90	Turrican 2	DV 57.90
* Deadline	DA	42.90	NHL Hockey 95 Classic	DV	29.90	Tyrian	DA 65.90
Death Gate	DA	75.90	NHL Hockey 96	DA	79.90	* Urban Runner	DV 82.90
* Der Planet 2	DV	73.90	* Normality	DV	72.90	Vermeer	69.90
Descent 2	DA	79.90	Outpost 1.5	DV	82.80	Virtual Snooker	DA 77.90
Diabolo	DV	a.A.	Panzer General 2	DA	53.90	Vollgas	DV 55.00
Die Fugger 2	DV	75.90	PGA European Tour	DA	78.90	Warcraft 2	DV 74.90
* Die Siedler 2	DV	68.90	* PBA Bowling	DA	59.90	* Zusatz CD	DV 26.90
Discworld	DV	75.90	Phantasmagoria	DV	82.90	- Levels & ADD-On	19.75
* Dungeon Keeper	DV	85.90	Pinball Wizard 2000	DV	64.90	* Warhammer-Dark Crus. DA	62.90
Earth Worm Jim 1 + 2	DV	64.90	Pole Position	DV	84.90	Wing Commander 4	DV 92.90
Earthsiege 2	DA	71.90	Police Quest Swat	DV	77.90	Worms	DV 65.90
Ecco the Delphin	DV	56.90	* PowerPlay Hockey	DA	62.90	- Reinforcment	DV 34.90
* Elisabeth I.	DV	65.90	Quest for Fame	DA	87.90	Zork Nemesis	75.90
* Euro 96	DV	72.90	ram Trainer 2	DV	68.90	"Z"	DV 75.90

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

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE/pnp	165.-	GRAVIS Grip Game System + WWF	164.-
Soundblaster 32 PnP	252.-	GRAVIS "Grip Pads"	59.-
Soundblaster AWE32 PnP	369.-	GRAVIS Analog pro transparent	49.-
Creative Labs SB Disney 8x PnP	489.-	Wingman EXTREME	85.-
Roland SCD-15	399.-	Wingman Warrior, 3D Action-Stick	a.A.
Gravis Ultrasound PnP pro	319.-	Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	230.-
Gravis Ultrasound PnP	229.-	Thrustmaster F 16 Flight	235.-
Yamaha DB 50 XG	189.-	Thrustmaster F 16 TQS	249.-
Yamaha SW 60 XG	319.-	MS SideWinder 3D Pro	92.-
CH-Products: Pro Throttle	175.-	Creative Blaster 6fach	159.-
GRAVIS Grip Game System + NTL-96	164.-	Creative Soundboxen CS 100 E & Netz.	59.-

Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Anzahlungsverlangen können wir leider nicht akzeptieren!

Zubehör

ACTION REPLAY	155,00
Aktivboxen 25W	**55,00**
CPU Lüfter f. 486er	14,99
CPU Lüfter Pentium	19,90
ZippMedien	27,00
Disketten 3,5" format.	4,99
Floppy LW 3,5"	46,00
Gehäuse BigTower	155,00
Gehäuse MiniTower	99,00
Null-Modemkabel	16,50
Modem 14.4 ext.BZT	125,00
Modem 14.4 int. BZT	85,00
ISDN S0 Karte Creatix	179,00
Mouse ser.	12,50
Mouse Logitech ser.	35,00
Mousepad	9,50
Tastatur für WIN95	32,00
Soundkarte 16bit ESS	79,00

Mainboards-CPU

486 PCI 256 Cache 2*EIDE, 2*SER, 1*PAR	169,00
Pentium 256k Burst	199,00
AMD80486DX2/80	**89,00**
Cyrix80486DX2/80	**69,00**

5 Volt

Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board	48,00
Copro 387/40	39,00
a80486 DX4/100	95,00
a80486 DX4/120	110,00
AMD 5x86 (133)	115,00
Pentium 100	275,00

Festplatten

540MB	275,00
1,0 GB	339,00
1,2 GB	359,00
1,6 GB	399,00

Speicher

SIMM 1 MB	40,95
SIMM 4 MB	105,00
SIMM 4 MB PS/2	95,00
SIMM 8 MB PS/2	190,00
SIMM 16 MB PS/2	389,00
CACHE-SATZ 256k	79,00
Pipeline Burst Cache	69,00
SIMM > PS/2 Adapter	*23,00*

CD-Kid 4-fach
99,00

CD-Kid 6-fach
155,00

Caddy für CD-ROM 9,80

Netzwerk

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

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk Mühlendamm 1
Tel: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337
Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten
TSUNAMI Woldegk

FRONTLINE
Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin
Tel. 030/844 07 37
Fax 030/844 07 38

NEUE SOFT ZU TEUER ?

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

VERKAUF
geprüft neuwertig z.B.

BEI UNS KEIN PROBLEM !

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

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

15. Strike on Moritz

Planet:Moritz/Gelände:Stadt/TZ:Abend/
Temp: 25°C
Primärziel: Genmaterial finden
Primärziel: Vernichtung aller anderen Gebäude
Sekundärziel: Vernichtung aller Feindeinheiten
Ihr startet vor der Stadt und werdet nach und nach von einem HÖLLENBOTEN, SCHWERGEWICHT, HÖHLENWOLF, NEMESIS, BLUTHUND und WALDWOLF angegriffen. Erledigt sie am besten im Nahkampf und paßt auf, daß das zylinderförmige Gebäude mit dem Namen "Ister" in der Mitte der Stadt nicht zerstört wird, denn darin befindet sich angeblich das Genmaterial. Inspiziert es und macht alle anderen Gebäude dem Erdboden gleich.

16. Strike on Moritz 2

Planet:Moritz/Gelände:Tal/TZ:Abend/Temp: 30°C
Primärziel: Lokalisierung und Bergung von Tsengs Genmaterial
Primärziel: Vernichtung aller Feindeinheiten
Mit den richtigen Waffen ist auch diese Mission wieder kein Problem. Folgt einfach dem Fluß zu NAV-Alpha und erlegt die kleineren Mechs (2INCUBUS, 2NAGA) mit Raketen. Bei NAV-Alpha befindet sich ein Wasserfall und jetzt dürft Ihr dreimal raten, wo sich der Wolf-Stützpunkt befindet. Hinter diesem Wasserfall versteckt sich eine NOVA, was ihr jedoch wenig nützt. Wenn Ihr unter dem Wasserfall durch seid, befindet Ihr Euch in einer großen Höhle. Geht immer an der rechten Wand entlang und zerstört die drei PHANTOME und den SCHWERGEWICHT, die sich Euch in den Weg stellen. Den Behältern mit dem Erbmaterial bewacht ein SCHWERGEWICHT, nachdem Ihr den zerstört habt, braucht Ihr nur noch den Behälter zu identifizieren.

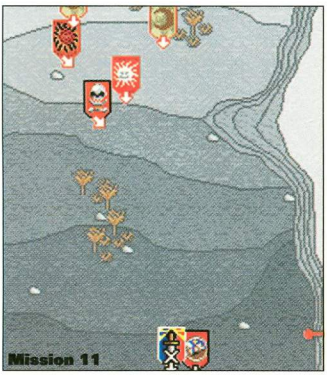
17. Destroy Orbital Platform

Planet: Keiner, Orbit um Moritz/Gelände: Landungsschiff, Orbitalplattform/Temp: kalt
Primärziel: Vernichtung des Reaktors bei NAV-Delta und Flucht vor Untergang der Station
Primärziel: Vernichtung aller Feindeinheiten
Auch hier könnt Ihr Euren Mech mit PPKs und M-Lasern vollstopfen. Wenn Ihr auf dem Landungsschiff seid, müßt Ihr geradeaus bis zum Rand Eures Schiffes, direkt unter NAV-Alpha laufen und dort warten, bis die Luftschleuse freigesprengt ist. Springt dann nach oben und sobald Ihr drinnen seid nach links. Das muß alles ganz, ganz schnell gehen, denn unter dem Beschuß der Bordkanonen geht Ihr ziemlich schnell kaputt. Feuert auch hier wieder alle Waffen gleichzeitig ab und schießt auf den MARODEUR, WALDWOLF, GARGOYLE und SCHWERGEWICHT. Wenn Ihr sie zerstört habt, lauft durch die Tür am Ende des Raumes, in dem der Reaktor ist. Nachdem Ihr den FELSRHINO geplättet habt (geht auch schnell) den NAV-Punkt Luftschleuse aktivieren und den Reaktor (den senkrechten Balken) zerstören. Dann sofort umdrehen und in die linke Ecke des vorherigen Raumes, dann steht Ihr genau über dem Loch. Laßt Euch fallen und dreht Euch mit Hilfe der Sprungdüsen in Richtung der Luftschleuse Eures Schiffes. Nun müßt Ihr nur noch ein Stück nach vorne, um sicheren Boden unter den Füßen zu bekommen. Geht nun direkt auf die Luftschleuse – dann habt Ihr es geschafft und dürft den leider viel zu spärlichen Abspann "bewundern" und danach auf einen dritten Teil von "Mechwarrior 2" hoffen. Vielleicht erhört uns Activision ja.

Warhammer – Shadow of the Horned Rat

Hier nun wie versprochen der zweite Zehnerpack an Missionen, deren Lösung auch diesmal wieder von Roman Beck und Nils B. Bremer aus Offenbach stammt.

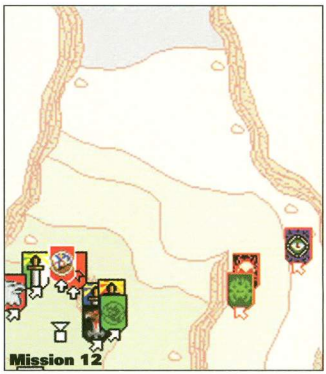
Mission 11: March to Zhufbar



Auftrag: Zhufbar wird belagert und benötigt Hilfe.
Truppen: Kavallerie, Zwerge (zu wenige)
Gegner: Zu viele
Taktik: Natürlich könnt ihr die ganzen Überfälle und Schlachten auch bestreiten, doch viel Freude werdet Ihr dabei nicht haben. Ein Rückzug tut es hier auch. Stellt einfach Eure Truppen ganz unten am Rand auf und wartet bis die Orks angreifen. Dann klickt ihr auf das Fahnen – Icon, und schon wird die Handlung fortgeführt, ohne daß Ihr eine einzige Truppe verliert.
Geschätzte Verluste: keine
Sold: 2000

Mission 12: Orimms Gate (2000)

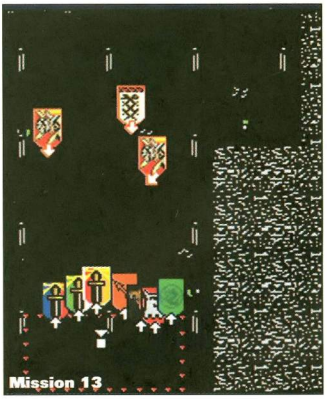
Auftrag: Eine Wagenkolonne nach Zhufbar hineingeleiten.
Truppen: alle Verfügbaren
Gegner: 27 Nightgoblins, 22/18 Wolfreiter, 24/20 Goblin Bogenschützen, 3 Goblin Fanatics



Taktik: Alle Truppen Richtung Tor schicken, denn wenn Ceridan das Tor erreicht, wird es geöffnet. Mit den Armbrüsten versuchen, die feindlichen Horden zu dezimieren. Die Zwerge müssen notfalls geopfert werden, um die Goblins aufzuhalten. Erreichen diese nämlich die Nähe des Tores, schließt sich dieses, und das war's für Eure restlichen Truppen.
Geschätzte Verluste: 1-2 Wagen, fast alle Zwerge
Sold: 2000

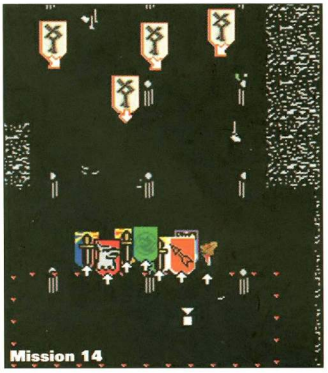
Mission 13:
The Iron Fort (je 200)

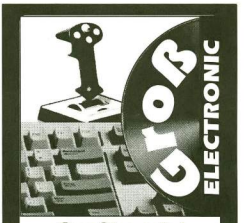
Auftrag: Zwerge vor Skaven retten
Truppen: alle Verfügbaren
Gegner: 14/17/18/19 Stormvermin, 23/20/26/27/22/22 Klanrats
Taktik: Mit den Armbrüsten und den Mörsern die Skaven dezimieren. Mit etwas Glück sind die wenigen Rattengesichter, die durchkommen kein Problem mehr .
Geschätzte Verluste: 1-2 Kavallerie, 3-4 Fußtruppen
Sold: 200 pro gerettetem Zwerg



Mission 14:
Slave Assault (750)

Auftrag: Angriff der Skaven zurückschlagen
Truppen: alle Verfügbaren
Gegner: 22/28/29/23/24/26/26/27 Skavenslaves, 2 Rat Ogre
Taktik: Die Mörser ganz nach vorne plazieren. Die plätten dann die Skaven, die mehr durch ihre Masse als durch ihre Kampfkraft überzeugen. Vor allem Eure Black Avenger können Ihrem Skavenhaß freien Lauf lassen.
Geschätzte Verluste: keine Sold: 750





Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC
CD ROM
SONY PSX
MPEG

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

Bitte nur Händler-anfragen!

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

KaroSoft
Jürgen Vieth

CD-ROM

AH 64 Longbow, komplett deutsch		89,90
Airbus 2 WIN 95, komplett deutsch	+	74,90
Anvil of Dawn, komplett deutsch		79,50
Apache Longbow, komplett deutsch		79,50
Ascandancy, komplett deutsch		69,90
Assault Rigs, Anleitung deutsch		74,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch		89,90
ATP-Scenery Germany, komplett deutsch	+	74,50
Bad Mojo, deutsche Version		89,90
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version	+	69,90
Big Red Racing, komplett deutsch		78,50
Burning Steel IV, komplett deutsch		76,50
Caesar II, komplett deutsch		84,50
Chronicle of the Sword, komplett deutsch		79,90
Chronomaster, deutsche Anleitung		79,95
Civilisation 2, komplett deutsch		86,50
Command & Conquer, komplett deutsch		89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.		29,95
Command & Conquer 2 „Alarmstufe Rot",kpl.dt.	+	93,50
Commands Aces of the Deep, kompl. deutsch		85,50
Conquest of the New World, kpl. deutsch		89,90
Cyberia 2, deutsche Version		79,90
Daggerfall, deutsche Version	+	88,90
Das Schwarze Auge III "Schatten über Riva",dt.	+	a.A.
Der Planer 2, komplett deutsch		76,50
Die Fugger II, komplett deutsch		84,50
Die Große Schlacht i. d. Ardennen, kpl. dt.		74,50
Die Siedler II, komplett deutsch		79,90
Discworld, komplett deutsch		79,90
Duke Nukem 3 D, Handbuch deutsch		89,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+	89,90
Earthsiege 2, komplett deutsch	+	86,50
Earthworm Jim 1 u. 2, komplett deutsch		69,90
Elisabeth I, komplett deutsch		92,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch		89,50
Evocation, komplett deutsch		77,50
Fantasy General, deutsche Version		79,50
Fast Attack, komplett deutsch		86,50
Flight 5.1 Scenery „Europe 2"		69,50
FS 5.1-Apollo-Collection 1 u.2(neue Flugz.),je		57,90
FS 5.1-Apollo Coll. 2 u. 3 (u.a. neue Cockpits),je		57,90
Flight Shop, Anleitung deutsch		82,90
Aircraft Collection 1, f. FS 5.X, f. Flightshop		57,90
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch	+	99,95
F 1 Manager 96, komplett deutsch		79,50
Gabriel Knight II - The Beast Within, kpl. dt.		89,90
Hugo 3, komplett deutsch		79,50
Kingdom of Magic, komplett deutsch		76,50
Kings Quest 7, komplett deutsch		42,50
MAD - TV 2, komplett deutsch	+	75,90
MAG, Wirtschaftssimulation, kpl. deutsch		75,90
Master of Antares, komplett deutsch	+	89,90
M. Warrior II - Ghost Bears' Legacy (Data-CD),kpl. dt.		45,90
Mech Warrior II - Special Edition, kpl. deutsch		86,50
Myst-Special Ed. II m. Strategiebuch, kpl. dt.(limit.)		72,50
NBA Live 96, komplett deutsch		86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version		84,90
Pole Position, komplett deutsch		89,90
Police Quest - SWAT, komplett deutsch		89,90
Rayman, deutsche Version		69,90
Rebel Assault 2, komplett deutsch		86,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch		79,90
Ripper, komplett deutsch		84,50
Schiratti Commander f. FS 5.xxx		67,50
Shannara, deutsche Version		79,90
Shellshock, deutsche Version		79,90
Silent Hunter, deutsche Version		79,50
Silent Thunder, Handbuch deutsch		89,90
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch		92,50
Simon The Sorcerer 2 incl. T-Shirt, kompl. dt.		73,50
Space Bucks, komplett deutsch		74,50
Startrek - Klingon		72,50
Startrek - Deep Space Nine, Handb. deutsch		79,50
Sukhoi SU 27, komplett deutsch		79,50
Syndicate Wars, deutsche Version	+	88,50
Terminator Future Shock, deutsche Version		79,95
Terra Nova - Strike Force Centauri, Anltg. dt.		79,90
The Dig, komplett deutsch		79,90
Tie Fighter, komplett deutsch		79,50
Top Gun, deutsche Version		86,50
Torin's Passage, komplett deutsch		89,90
Tower, Anleitung deutsch		93,50
Urban Runner - Lost in Town, dt. Version		89,90
Warcraft 2, komplett deutsch		84,50
Warcraft 2 Expansions-CD, kpl. deutsch	+	29,95
Warhammer, komplett deutsch		79,50
Wing Commander III, komplett deutsch		89,90
Wing Commander IV, deutsche Version		99,95
„Z", deutsche Version	+	79,95
Zork Nemesis, deutsche Version		86,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je		189,50
Sony Playstation:		
FIFA Soccer 96, Anleitung deutsch		89,90
Magic Carpet, komplett deutsch		89,90
NBA Live 96 (Multilingual)		89,90
Need for Speed, komplett deutsch		89,90
Road Rash (Multilingual)		89,90
Wing Commander III, Handbuch deutsch		94,90
Worms, deutsche Version		99,95

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

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

KAROSOFT
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
Liste kostenlos!
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172



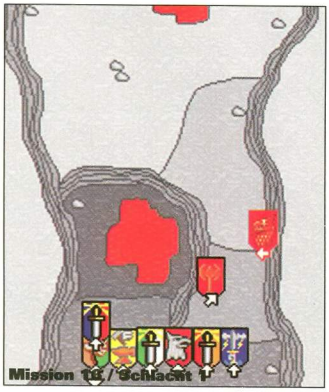
Mission 15: Rat Trap (500)

Auftrag: Iron Breakern gegen Skaven helfen.
Gegner: 10/15/20 Stormvermin, 2 Flamethrower, 22/25/23/24 Klanrats
Taktik: Wieder die gleiche Taktik wie in den Leveln vorher, sprich: Armbrüste und Mörser toben sich aus, den Rest erledigen Kavallerie und Fußtruppen.
Geschätzte Verluste: 3-4 Zwerge
Sold: 500

Mission 16: Escort Engrol Goldtongue (400)

1. Schlacht

Auftrag: Zwerg nach Nuln durch eine Drachenhöhle eskortieren.
Truppen: Kavallerie und Armbrustschützen, zusätzlich: Hammerer
Gegner: 1 Drache, 19/20 Big'Uns, 23 Blackorcs, 24 Orcs
Taktik: Soweit wie möglich vom Drachen, der von Gotrek abgelenkt wird, weg, einen Weg nach Norden bahnen. Auf der anderen Seite dann die Armbrustschützen einsetzen.
Geschätzte Verluste: 2-3 Kavallerie, 3-4 Fußtruppen



2. Schlacht

Auftrag: Goldmagier im Kampf beistehen
Gegner: 9/12/11/11 Goblinwolfreiter
Taktik: Dieses Scharmützel ist wohl kaum eine Schlacht zu nennen, und so fällt die Taktik auch etwas einfacher aus: Einfach ein bißchen metzeln.
Geschätzte Verluste: keine
Der Goldmagier bietet nach erfolgreichem Kampf seine Mithilfe an. In Nuln angekommen gibt es viele schöne neue Truppen, unter denen die Kanonen auf jeden Fall Pflicht sein sollten.
Sold: 400

Mission 17: To Loren (5000)

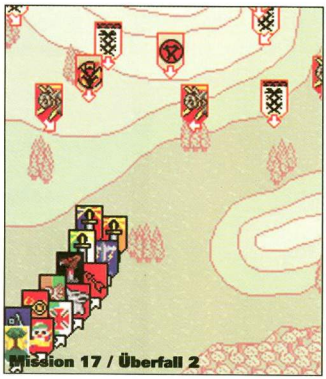
Auftrag: Ceridan nach Loren begleiten.
Truppen: Alle, bis auf die Kanonen und die Hellebardiere, da nur Überfälle zu erwarten sind.

1. Überfall

Gegner: 19/18/18/16 Stormvermin, 19/18/23/21 Klanratwarriors
Taktik: Magier und Armbrüste dezimieren wieder, die Fußtruppen versuchen ihre Truppen zu konzentrieren, um besonders die Stormvermin leichter in die Flucht schlagen zu können.

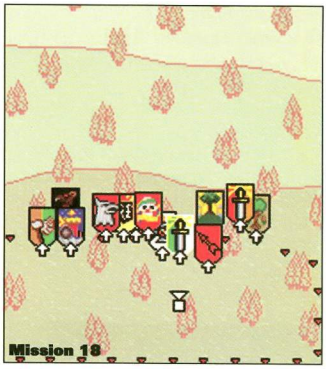
2. Überfall

Gegner: 20/19/19/15/18 Stormvermin, 23/22/22/27/23/18 Klanratwarriors, 2 Rat Ogre, 1 Grey Seer
Taktik: wie erster Überfall



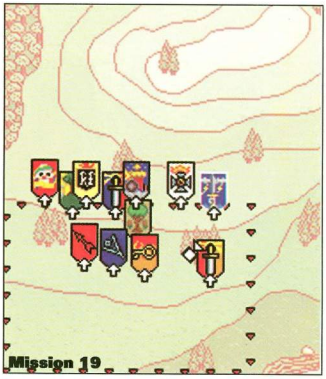
3. Überfall

Gegner: 27/27/28 Skavenslaves, 27/26 Klanratwarriors, 2 Rat Ogre
Taktik: wie erster Überfall
Sold: 5000
Geschätzte Verluste: keine



Mission 18: Poisoned Wind (800)

Auftrag: Plague Monks am Zerstören des Loren Waldes hindern
Truppen: Nur Artillerie, Hochelfen und alle anderen Truppen, die preisgünstig zu erwerben sind
Gegner: 24/24/25/24/27/25/27/29 Plague Monks
Taktik: Die gesamte Artillerie sollte zusammen mit den Fernkampftruppen ganz nach vorne gestellt werden, um somit die Monks fertigzumachen, bevor sie den Rest Eurer Truppe erreichen. Die Imperiale Großkanone nimmt sich dabei am besten die Ziele vor, die für die Reichweite der anderen Artillerie zu weit entfernt sind. Der Gnarl ist in der Mitte am besten aufgehoben, kann er aus dieser Lage heraus doch überall da eingreifen, wo die gegnerischen Truppen, die den Artilleriebeschuß überlebt haben, durchzubrechen versuchen.
Geschätzte Verluste: 2-4 Infanterie, 2-3 Berittene
Sold: 800



Mission 19: Rescue (800)

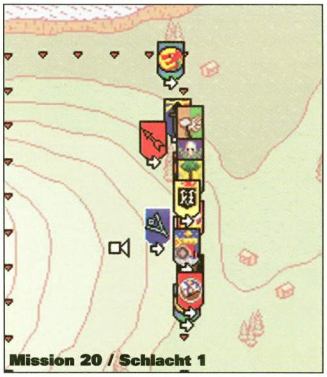
Auftrag: Einen Hochelfen befreien, bevor der von den Skaven in die Tunnel verschleppt wird.
Truppen: siehe Mission 18
Gegner: 18/16/20/24/21/18/19 Stormvermin, 1 Grey Seer
Taktik: siehe Mission 18
Geschätzte Verluste: 1-2 Infanterie, 1-2 Berittene
Sold: 500

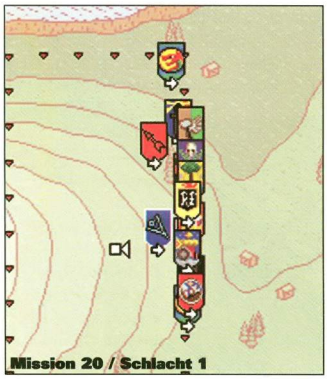
Mission 20: Final Battle

Auftrag: Vor den Skaven den Menhir im Norden erreichen
Truppen: Alle Verfügbaren (ein paar Zwerge schließen sich zusätzlich an)

1. Schlacht

Gegner: 12/17 Orc Boyz, 18 Big'Uns, 2 Kamikaze, 2 Rock Lubber, 20 Goblins, 26/20 Nightgoblins, 14 Black Orcs, 15/16 Orc Bogenschützen, 24 Goblin Bogenschützen, 16 Boar Boyz, 1 Master Shamane, 1 Lindwurm mit Ork Shamane





HINT-BOOKS
Probleme bei Rollenspielen ?
Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu: 9.95 DM

Alone in the Dark 1 & 2 oder 3	Kingdom O'Magic	Talisman & Lost Eden
Albion	Kings Quest 5 & 6 oder 7	Touche (5 Musketiere)
Alien (Com.Book Adv)	Time Gate: Knights Chase	Torins Passage
Alien Virus & Burn Cycle	Legend of Kyrandia 1 & 2 oder 3	Ultima 7/1 oder 7/2 oder 8
Anvil of Dawn	Leis. Suit Larry 1 & 5 & 6	Ultima Underworld 1 oder 2
Bad Mojo	Little Big Adventure	Veil of Darkness
Ben. a steel Sky & Dreamweb	Maniac Mansion 1 & 2	Wizardry 6 oder 7
Bermuda Syndrom	Mission Critical	Zork: Nemesis
Chewy: Escape from F5	Monkey Island 1 & 2	Command and Conquer 2
Chronomaster	Myst	Cybermage
Cronicles of the Sword	Necropolis	Future Shock
Crusader: No Remorse	Riddle of Master Lu	Jagged Alliance & Batl. Isle 3
D & Evocation	Ripper	Mechw. 2 & P. Q. SWAT
Discworld	Schwarzes Auge 1 od 2 24.80 DM	Reb. Assault 1 & 2 & Wetlands
The Dig	Shadow of the Comet & Eternam	Die Siedler 2
Druidenzirkel 24.80 DM	Shanara	Terra Nova
Dungeon Master 1 oder 2	Shivers	Warcraft 2
Entomorph	Simon the Sorcerer 1 & 2	Wing Commander 4
11th Hour & 7th Guest	Star Trek 1 & 2	Labyrinth of Time
Frankenstein	Star Trek: Next Generation	
Gabriel Knight 1 oder 2	Star Trek: Deep Space Nine	
Imperium Romanum	Stonekeep	

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 9.95 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse. Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

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

Abuse	DV	69,90
Adv.Tactical Fighters	DV	84,90
Ancient Empire	EV	94,90
Apache Longbow AH 64	DV	0696*
Battle Race	DA	84,90
Chronicles of the Sword	DV	79,90
Colony Wars 2492	DV	74,90
Conquest of the New World	DV	84,90
Duke Nukem 3D	DV	79,90
F1 Manager 96	DV	79,90
Fugger 2.Die	DV	84,90
Gender Wars	DV	79,90
Lemmings Paintball	DV	39,90
Planer 2.Der	DV	74,90
Renegade 2	*	0696*
Shellshock	DV	69,90
Siedler 2.Die	DV	74,90
Speed Haste	DA	59,90
S.T.O.R.M	DV	84,90
Strikebase	DV	74,90
Virtual Snooker	DA	79,90
Warcraft 2 Mission	DV	34,90
Warhammer Action	DV	74,90
Worms Mission	DA	49,90
Zork Nemesis	EV	84,90
... weitere Spiele auf Anfrage		

Time to Play
Eichenstr.3 61476 Kronberg
Tel: 06173/950265
Versand: Mo-Fr: 15-21 Uhr, Sa: 11-21 Uhr
Laden: Mo-Fr: 15-18.30 Uhr, Sa: 11-14 Uhr
Bestellungen die vor 17 Uhr getätigt werden verlassen unser Haus noch am selben Tag!!
Versandkosten: 8,00 + NN,Vorkasse 8,00
Bestellung ab 180 DM Versandkostenfrei
Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit 20.00 DM
Vorbestellungen werden gerne angenommen!!!
Aktuelle Preisliste kann kostenlos angefordert werden
Fragen zu Neuankündigungen? Anruf genügt
Ständig Neuheiten!

Kopf in den Sand ??



Schreibe uns lieber! Wir schicken Dir unser "Naturschutzpaket" mit Informationen, wie Du für die Umwelt aktiv werden kannst.

Ja, schickt mit Euer Naturschutzpaket mit Broschüren, Projektinfos, Seminar- und Freizeitangebot! Ich lege als Kostenbeitrag 6 DM in Briefmarken bei.

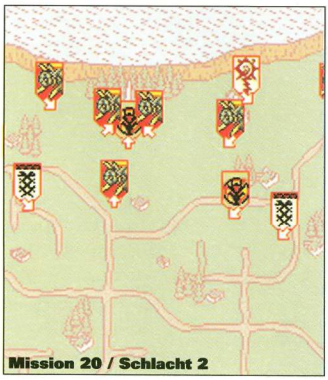
Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Naturschutzjugend, Königsträße 74, 70597 Stuttgart

naturschutzjugend im Naturschutzbund Deutschland e.V.

Taktik: Wer durch die Gegnerauflistung noch nicht stutzig geworden ist, dem sei es hiermit gesagt: Diese Schlacht ist beinhart. Natürlich ist auch hier die Artillerie wieder von unschätzbaren Wert, indem sie von weitem die feindlichen Horden kräftig dezimiert. Die neu hinzugekommenen Gyrocopter sollte man gleich am Anfang gegen die Kamikaze-Goblins und die Rock Lobber einsetzen. Ansonsten gibt es nicht viel zu taktieren, sondern mehr zu agieren, ständig sollte man darauf achten, wo gerade was abgeht. Mit den Magiern muß man den Lindwurm töten, und das am besten schon ziemlich zu Anfang, da dieser sonst eine Menge Einheiten in die Flucht schlägt.
Geschätzte Verluste: ein großer Teil der eigenen Einheiten.

2. Schlacht
Gegner: 23/28/23/28/22/25/23/24 Stormvermin,30/28/27 Clanrat Warrior, 1Doomwheel 2 Grey Seer, 3 Rattenoger,
Taktik: Auch in dieser Schlacht spielt die Artillerie eine entscheidende Rolle; wenn eine Kanone ausfällt, ist die Schlacht schon so gut wie gelaufen. Trotzdem hat diese Schlacht keinen ans Unfaire grenzenden Schwierigkeitsgrad wie die vorherige. Man muß zunächst mit der Artillerie die Stormvermin aufhalten und die Infanterie gegen das Doomwheel schicken. Wenn dieses zerstört ist, dürfte die Schlacht kein Problem mehr sein. Und denkt dran mit den Magiern zu Dispellen, denn es ist sehr unschön, wenn man von der eigenen Einheit angegriffen wird.
Geschätzte Verluste: egal


Mission 20 / Schlacht 2

Ist diese Mission geschafft, sind alle Schlachten geschlagen und wir können uns gleich dem nächsten Kampfgetier widmen.

Worms Reinforcements

Jacques Kühl aus Mainz hat neben den Paßwörtern und einem Cheat für den Challenge-Modus auch noch ein paar nützliche Tips auf Lager.

Zunächst mal alle Levelcodes:

			19. PIGSPACE
1. VERYEASY	7. HEYGEOFF	13. NEARDEAD	20. TRUMPTON
2. OHSOEASY	8. REZDOGGY	14. SCUMBAGZ	21. PARANOID
3. UNCHAINS	9. HIGHKICK	15. GOOD BYE	22. MIXTURES
4. BJORNPOP	10. LONG AGO	16. TRUTHOUT	23. VERY MAD
5. DODGEMAX	11. HEY JOHN	17. 17THKIND	24. INSANITY
6. STARTURN	12. SATANICS	18. GOGOGOGO	25. GREATGIG

Jetzt zum Cheatcode, der in seiner Funktion (Schafe, Minigun, Banana Bombs) mit dem aus dem Original-Worms identisch ist. Allerdings muß dieses Mal das Paßwort "BOBJOB" im Waffenmenü eingegeben werden!

Abschließend noch ein paar allgemeine Tips für den Challenge-Modus:
1. Beginnt das Szenario so oft von vorne, bis ihr als Erster anfangt. Das verschafft Euren Würmern schon mal einen kleinen Vorsprung.
2. Versucht stets, vor allem in höheren Leveln, Euren Gegner ins Wasser oder aus dem Bildschirm zu befördern.
3. Wartet immer ab, bis der Gegner alle seine Teleports verbraucht hat. Dann kann er sich nämlich nicht mehr aus dem Staub machen, wenn ihr ihn attackiert.
4. Verwendet die guten Waffen (Banana Bomb, Sheep, Airstrike) am besten relativ früh, denn nachher bringen sie Euch nichts mehr, wenn Ihr keine Würmer mehr habt.
5. Versucht beim Teleport Euren Wurm generell neben einen Eures Gegners zu plazieren, da dann meist nicht auf diesen Wurm geschossen wird.
6. Laßt eingeschlossene Würmer des Gegners in jedem Falle in ihrem Loch, bis Ihr alle anderen erledigt habt. Dieser Wurm kann Euch so nicht gefährlich werden und Ihr könnt ihn in aller Seelenruhe am Schluß zu den Ratten schicken.
7. Wenn Ihr trotz aller Bemühungen mal einen Level nicht schafft, weil Euch die Landschaft nicht behagt, gibt es einen kleinen Trick: Merkt Euch den Namen des Szenarios, z.B. LIBERTY und benennt im Verzeichnis DATA\CUSTOM\GFX den Namen LIBERTY.PCX in LIBERTY.PC um. Ein anderes PCX-Bild in LIBERTY.PCX umbenennen (z.B. CITY.PCX), und schon spielt Ihr den ersten Level in der Stadt anstatt auf der Freiheitsstatue.

Descent 2

Zusätzlich zu den Cheats aus der letzten Ausgabe fand Markus Ganz aus Ludwigsburg noch zwei weitere heraus. So führt die Eingabe von ALMIGHTY zur Unbesiegbarkeit, mit LPNLIZARD werden alle Waffen wieder aufgefüllt. Außerdem gibt es noch einen Startparameter: Startet das Spiel mit "Descent2 -superhires", und im Bildschirmmenü gibt es jetzt auch noch die Auflösungen 1024 x 768 und 1280 x 1024.

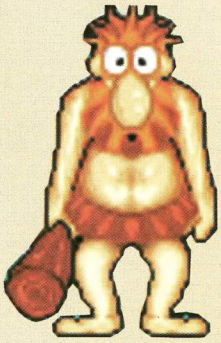


Daß Euer Gleiter zerstört wird und all die schönen Waffen verloren gehen, werdet Ihr mit den Cheats nicht mehr erleben

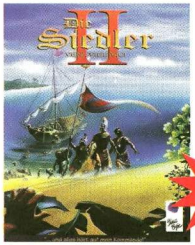
Humans III: Evolution – Lost in Time

Zum Test gibt es von Steffen Schomberg aus Oberreifenberg gleich eine Liste mit allen Levelcodes dazu.

1. EXPEDITION
2. FLOORS ON FIRE
3. CAMERA TOASTY
4. JUMPING BEANS
5. SPANNER EATER
6. CHALK N CHEESE
7. EYEBROW JUMPER
8. MAD HEAD FRED
9. SPACE CHOMPERS
10. A BIG BEATING
11. GOING TO MARS
12. HUGE TURNIPS
13. PINK PEA SOUP
14. LUMPS OF MUD
15. PILES OF SPUDS
16. GLENZ VECTORS
17. HUNKY DORY
18. RASTER TUNNEL
19. LICKERTY SPLIT
20. PORK CHOP CITY
21. CANNIBAL BOB
22. BABOON CASES
23. SHOTGUN DODGER
24. DRAGON BALLS
25. INTERFERENCE
26. BEEEEEEEEEEEEF
27. MUSHROOM SOUP
28. THE SLAM DUNK
29. IN TURKEY TOWN
30. KING KEV HMMMM
31. MAN DINGA SHOP
32. SPIT N POLISH
33. PIE DOMINATION
34. DANCING DINGO
35. RED EGG TIMER
36. DONUT DIMPLE
37. BEASTRO FLAPS
38. KOMBO LICKERS
39. BOMB BANGERS
40. DONKEY WARRIOR
41. BUNS ARE GOOD
42. SNAKES IN TOWN
43. KING PIN BEAST
44. CRUSTY BOFFIN
45. BLUE TREE TOPS
46. PURPLE BULLET
47. BACON SQUASHER
48. HELL AND BACK
49. TROUSER TRICKS
50. MASTER JODEZ
51. CONCRETE BREAD
52. SLIMEY TEACUP
53. TASTY BRICKS
54. TICKLE FLICKER
55. TABLE OF SKIDS
56. DREGS OF A CAT
57. HOPPING CABLES
58. LIGHT NOODLES
59. HOWLING GARAGE
60. ZOOMING TACTIC
61. CARPET KICKERS
62. PLASMA DRIVER
63. ZOK OF ROCK
64. BEANS ALIVE
65. TEACAKE BLISS



Produkt des Monats



nur 69,95

Entertainment

AH-64 Longbow (d).....89,95
ATF US (X-Fighters) (d) 79,95
Battle Beast (e/d) 89,95
Bleifuß (e/d) 54,95
Bundesliga Manager 3 (d) 69,95
Caesar 2 (d) 84,95
Civilization 2 (d) 79,95

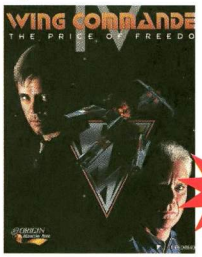
Besuchen Sie uns im Internet

Command & Conquer (d).....89,95
Command & Conquer:
Der Ausnahmezustand 29,95
Crusader - No Remorse (d) 84,95
Cyberia 2 (d) 79,95
Der Planer 2 (d).....79,95
Descent 2 (e/d).....84,95
Die Fugger 2 (d).....83,95
Dungeon Keeper (d) 79,95
Earth Siege 2 (e) 79,95
Earthworm Jim (d) 79,95
F1 Manager 96 (d).....74,95
FIFA Soccer 96 (d) 79,95
Hugo 3 (d).....69,95
Johnny Bazookatone (e).....69,95
Kingdom of Magic (d) 79,95

Der Internet-Shop

Mechwarrior 2 (d) 79,95
NBA Live 96 (d) 79,95
Need for Speed (d) 79,95

Angebot des Monats



nur 94,95

Pinball Wizard 2000 (d) 59,95
Rebel Assault 2 (d).....89,95
Riddle of Master Lu (d) 89,95
Ripper (d) 79,95
Rise 2 - Resurrection (e) 79,95
Silent Hunter (d).....69,95
Silent Thunder-The Revenge (e)89,95
TFX: EF2000 (d) 89,95
The Dig (d) 84,95
Torin's Passage (d) 94,95
Warcraft II (d) 84,95
Worms (d).....79,95

Infotainment

Kurze Geschichte der Zeit (d)..89,95
Le Louvre (d) 109,95
MAX City Guide (d) 64,95
Telefonbuch f. Deutschland (d) 28,95

Edutainment

Asterix: Die große Reise (d) 69,95
Janosch: Der kleine Tiger (d) ..64,95
Nur Großmutter und ich (d) 89,95

Katalog anfordern!

Pocahontas (d).....109,95
Stradiwackius (d) 59,95
Wellen, Wracks
und Wassermänner (d) 89,95

Hardware

Gravis Gamepad 39,95
Joypad Phantom 2+ 44,95
MS-Sidewinder 3D Pro 99,95

Hardware des Monats



nur 89,95

Alle Preise in DM, zzgl. Versandkosten. Zahlung per Kreditkarte oder Nachnahme. Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Telefonische Bestellannahme Mo.-Fr. von 9-18 Uhr. Alle Angaben ohne Gewähr.

mediaonline GmbH • Postfach 730432 • 30553 Hannover • Fon 0511/95936-0 • Fax 0511/95936-50

www.mediaonline.de

Warcraft 2

Auch zu Warcraft gibt es noch ein paar neue Cheats, die Andreas Rohr aus Stuttgart für Euch herausgefunden hat:

DECK ME OUT	Verbessert die Technologie
UNITE THE CLANS	Sofortiger Sieg
YOU PITFUL WORM	Sofortige Niederlage
TIGERLILY	Schaltet den Levelwarp-Cheat ein
ORCx	Orc-Missionen (x = Missionsnummer)
HUMANx	Human-Missionen

Helge Meyer aus Tönnisvorst weiß einige gute Tips zur Kriegsführung auf dem Wasser. Zum einen ist das "Auge von Kilrogg " nicht nur ein hervorragender Kundschaftler, sondern dient auch als hübsche Waffe gegen feindliche Schiffe. Dazu bedarf es mindestens zwei feindlicher Schiffe, die in Schußreichweite zueinander dahinschwimmen. Fliegt jetzt mit dem Auge auf eines der Schiffe, worauf die anderen Boote als Reaktion darauf das Auge sofort beschießen und dabei aber auch das eigene, darunter befindliche Schiff treffen. Da das "Auge von Kilrogg" aber selbständig flüchtet, müßt Ihr es immer wieder auf das Schiff zusteuern. Mit ein paar Augen kann so etliches Unheil angerichtet werden.

Um feindliche U-Boote/Riesenschildkröten ohne Flugapparat aufzuspüren, zieht einfach auf einer freien Wasserfläche ein großes Viereck. Habt Ihr Glück (bzw. Pech), findet Ihr ein gegnerisches U-Boot/Riesenschildkröte. Klickt dann auf ihr Portrait, um es zu zentrieren und schon kennt Ihr den Standort. Mit dieser Methode ist es auch möglich, ein U-Boot ohne Mithilfe eines Flugapparates zu zerstören. Macht das Schiff nach obiger Methode ausfindig und schießt mit der Dauerfeueroption (geht nur bei Ballista/Katapult und Kampfpott/Schlachtschiff) auf den Ursprung. Schon ist das U-Boot/ die Riesenschildkröte kaputt.



Die Seegefechte sind eine der großen Herausforderungen von Warcraft 2

Command & Conquer

Jedem C&C-Fan ist es sicherlich schon mal aufgefallen: Das Programm kann zwar nicht mit Cheats im eigentlichen Sinne geknackt werden, es sind aber einige Bugs vorhanden, die man sich zunutze machen kann. Markus Sabadello aus dem schönen Österreich hat alle Unzulänglichkeiten gesammelt und gibt Tips für jede Strategenlage.

1.Fehler und Schwächen des Programms

a) Tiberium ohne Silos speichern

Wenn die Speicherkapazität der Raffinerie erschöpft ist, beginnt irgendein Gebäude zu bauen. Dafür wird natürlich das gespeicherte Tiberium verwendet. Wenn das Gebäude fertig ist, stoppt den Bau und macht ihn rückgängig. Das Geld erhält man zurück, ohne daß die Raffinerie wieder aufgefüllt wird.

b) Unendlich viele Minigunner

Verkauft irgendeines der kleinen Gebäude (Obelisk, Wachturm...). Bevor die Verkaufsanimation zu Ende ist, markiert es nochmal und drückt schnell "s", um den Verkauf zu stoppen. Das Gebäude bleibt stehen, aber die Minigunner sind schon herausgekommen.

c) Einheiten verkaufen

Daß man Fahrzeuge und Hubschrauber auf einer Repair-Bay verkaufen kann, ist ja bekannt. Man kann aber auch Infanterie und sogar Zivilisten verkaufen, indem man diese neben eine Mauer stellt und beim Verkaufen das $-Zeichen möglichst weit von der Mauer weg zum "Verkaufsobjekt" hinbewegt, ohne daß das $-Zeichen durchgestrichen wird. Wenn man dann klickt, wird die Einheit verkauft. Dieser Cheat eignet sich besonders gut in Verbindung mit dem vorigen, um "unendlich" viel Geld zu beschaffen.

d) Gebäude beliebig plazieren (nur bis Version 1.19)

Für diesen Cheat braucht Ihr ein funktionierendes Communications Center. Scrollt den Bildschirm so, daß ein eigenes Gebäude durch die Menüleiste rechts zur Hälfte verdeckt wird und markiert es. Baut das Gebäude, das Ihr irgendwo plazieren wollt. Wenn es fertig ist, klickt es an und bewegt den Mauszeiger neben das halb verdeckte Gebäude, so daß mindestens ein weißgemustertes Feld zu sehen ist. Zieht den Mauszeiger dann auf die Radarkarte und klickt an die Stelle, wo das Gebäude stehen soll. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, wird es dort hingebaut.

e) Computer vom Wiedererrichten der Gebäude abhalten

Wenn man ein Gebäude des Computergegners zerstört hat, an dessen Stelle einen Sandwall baut und diesen wieder verkauft, dann "besitzt" man diese Stelle und der Computer kann dort keine Gebäude mehr bauen. Manchmal trickst er sich auch selbst aus, indem er Einheiten an der Stelle des zerstörten Gebäudes errichtet. Er ist übrigens nicht darauf programmiert, Gebäude an anderen Stellen wiederaufzubauen.

f) Geld durch Verkauf von Silos (nur vor Version 1.18). Baut ein Silo und wartet, bis es mit Tiberium angefüllt ist

Baut ein zweites Silo, aber plaziert es noch nicht. Verkauft das erste Silo nun wieder und plaziert schnell das zweite, bevor die Verkaufsanimation des ersten vorbei ist. Im Endeffekt habt Ihr über 1000 Credits mehr als vorher.

g) Computer gegen sich selbst aufhetzen

Wenn eine Einheit des Computergegners danebenschießt und "aus Versehen" eine andere trifft oder beschädigt, greifen sich beide gegenseitig an, bis eine davon zerstört ist. Man kann das ausnützen, indem man eine eigene Einheit zwischen zwei oder mehrere des Computers plaziert.

h) Stealthtanks entdecken

Markiert einen Hubschrauber. Bewegt den Cursor auf der Radarübersicht hin und her. Wenn er sich über einem Feld befindet, auf dem ein Stealthtank steht, so wird der Cursor rot.

i) A-10 Napalmbomber austricksen

Der Computer sendet seine Airstrikes immer auf die gegnerische Einheit, die sich auf der Karte am weitesten nördlich, in zweiter Linie am weitesten westlich befindet. Wenn man nun eine billige Einheit in sicherer Entfer-

nung von der Basis als "Opfer" postiert, dann lenkt diese die Airstrikes ab.

j) Punkte sammeln

Ist der Computer bis auf ein oder zwei Gebäude weitestgehend vernichtet und der Sieg steht so gut wie fest, kann man noch das Tiberium auf der ganzen Karte abbauen, um eine "Efficiency-Rate" von 100% zu erlangen, wodurch die Punktzahl natürlich stark gesteigert wird.

k) sicherer Angriff auf Orcas

Greift einen Orca an, der sich auf seiner Basis befindet, mit einem Stealthtank an. Wenn der Orca abhebt um zurückzuschießen, tarnt sich der Panzer, der Orca fliegt zurück zur Basis und das Spiel kann von vorne beginnen. Das funktioniert natürlich nur dann, wenn keine anderen Einheiten in der Nähe sind.

l) Transporthubschrauber abblocken

Bewegt man eine Einheit schnell auf ein Feld, wo ein Transporthubschrauber landen will, bleibt er an der Stelle in der Luft "stehen". Holt eine mit Raketen bewaffnete Einheit und schießt ihn ab.

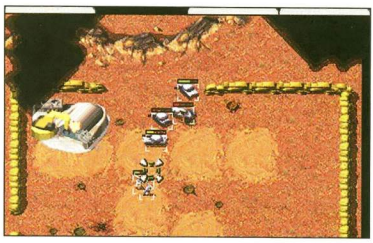
2.Tips für die Verteidigung

a) Sandwälle bauen

Der Computer ist nicht darauf programmiert, Sandwälle und andere Barrieren anzugreifen. Ist genug Geld vorhanden, kann man ihn sogar in seiner Basis einsperren und genug Einheiten für einen Angriff produzieren. Diese Taktik ist auch sehr nützlich, um seine Harvester vom Tiberium fernzuhalten.

b) Obelisken – Flame Tank Kombination

Eine sehr effektvolle Strategie, um NOD-Basen zu sichern, ist ein Obelisk of Light, den man von einem oder mehreren Flame Tanks bewachen läßt. Der Flame Tank schützt den Obelisk dann vor Soldaten und der Obelisk kümmert sich um angreifende Panzer. Um sich vor Luftangriffen zu schützen, kann man natürlich noch eine SAM-Site dazu bauen. Einer solcher Kombination kann fast niemand etwas anhaben.



Sandsackwälle sind ein exzellenter und billiger Schutz der eigenen Basis

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: ALTHOFF#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton.
Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks, Soundkarten und Lösungshefte.

PC Spiele CD-Rom			
Afterlive*	E 71,90	Fantasy General	E 69,90
All 64 Longbow	D 85,90	Fast Attack*	D 64,90
Albion	D 36,90	*FIFA Soccer 96*	*D 59,90*
Anvil of Dawn	D 71,90	Hugo 3	D 72,90
ATF	*D 79,90*	Indy Car 2	D 69,90
Azracls Tears*	D 69,90	Into the Void*	D 71,90
Bad Mojo	*D 78,90*	Mad TV 2*	D 69,90
Baldies*	D 64,90	Mag	D 71,90
Civilization 2	D 77,90	Master o. Antares*	D 84,90
Civil War*	D Anfr.	*Megapack 3*	*H 79,90*
Clayfighter 2*	H 78,90	NBA Live 96	D 79,90
C & Conquer	D 82,90	*Offensive**	*D 79,--*
- Ausnahmezust.	D 29,90	Pole Position	D 84,90
C.of t.new World	*D 84,90*	PQ: SWAT*	D 79,--
Crusader no Rem	D 79,90	*Rayman*	*D 56,90*
Cyber Judas*	E 79,--	*Rebel Assault 2**	*D 79,90*
Cybermage	D 79,90	Red Ghost	D 79,--
*Cyberia 2**	*D 74,90*	Ridd.o.Master Lu	D 76,90
Der Planer 2*	D 69,90	Ripper*	D 79,90
Der Produzent*	D Anfr.	Rise o.t Robots 2	H 84,90
Descent 2	H 84,90	Shellshock*	D 78,90
DestructionDerby	D 88,90	*Silent Hunter**	*D 69,90*
Die Fugger 2	D 79,--	*Silent Thunder*	*H 79,--*
Die Siedler 2	*D 72,90*	Space Bucks	D 64,90
Discworld	D 76,90	*SU 27 Sukhoi**	*D 69,90*
DSA 3*	D 76,90	*Syndicate Wars**	*D 79,90*
Duke Nukem 3D	*H 75,90*	Terra Nova*	D 73,90
*Dungeon Keeper**	*D 79,90*	*The Dig**	*D 79,90*
Earthsiege 2	H 72,90	Tyrian	H 69,90
Earthw. Jim 1+2	*D 65,90*	Warcraft 2	D 75,90
Ecco the Dolphin	D 56,90	- ExpansionPack*	D 32,90
*Elisabeth 1**	*D 84,90*	*WingCommand 4*	*D 92,90*
Euro 96*	D 69,90	Worms	D 66,90
*F1 Grand Prix 2**	*D 97,90*	- Reinforcements	D 39,90
*F1 Manager 96**	*D 73,90*	Zork Nemesis*	D 79,90

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E: englisch H: deutsches Handbuch D: deutsche Version
Nachnahme: + 10,90 + 3,- Zahlkarte
Verkasse: + 7,90
auf Rechnung: + 8,50 Stammkunden
Annahmeverweigerung bedeutet Warc. 15 – DM Unkostenerstattung

"SUPERSPEED"

Über 500 Extra Levels,Tracks (Strecken), Missionen, Editoren & Screens für:

- THE NEED FOR SPEED (75 TRACKS)
- COMMAND & CONQUER
- WING COMMANDER 1 bis 4
- US-NAVY FIGHTERS
- PANZER GENERAL 2
- PRIVATEER
- BONUS COLOR-CLIPARTS

39,90 DM



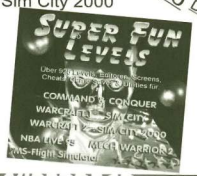
Händleranfragen erwünscht

"SUPERFUN"

Über 925 Extra Levels, Editoren, Missionen, Screens, Cheats, Game Saves & Utilities für:

- COMMAND & CONQUER
- WARCRAFT 1
- WARCRAFT 2
- MECH WARRIOR 2
- MS-FLIGHT SIMULATOR
- NBA LIVE 95
- Sim City
- Sim City 2000

39,90 DM



Händleranfragen erwünscht

SUPERDEAD

Die Ultimative Sammlung der neuster Levels, Editoren, Sceneries, Sounds, Multiplayer-Levels, Cheats & Patches für:

- DUKE NUKEM 3D
- WARCRAFT 2
- HEXEN
- DESCENT 1 & 2
- QUAKE

14,99 DM



Inhaltlich keine Überschneidungen
Im Fachhandel und Versand erhältlich

Direktbestellung bei Firma:
CD-ROM BÖRSE Marktstraße 74
D- 76887 Bad Bergzabern
Tel. 06343-5011 - Fax 5012

Bestell Coupon

Bitte senden Sie mir folgende CD's.

- ☐ SUPERSPEED = DM 39,90
- ☐ SUPERFUN = DM 39,90 (Sparpaket 2 CD's)
- ☐ SUPERSPEED & SUPERFUN = DM 70,-
- ☐ SUPERDEAD = DM 14,99

Ich bezahle die Versandkosten wie unten angekreuzt.

- ☐ Per Nachnahme + DM 15,90 zahle ich bei Erhalt der Ware.
- ☐ Per Vorkasse + DM 10,- Scheck / Bar liegt bei.

Name _____
Straße _____
Plz/Ort _____
Telefon _____
Unterschrift _____
Irrtümer / Änderungen vorbehalten

KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschennähe findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwäldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die Broschüre "Die Nachtigall" an (siehe Coupon).



Vogel des Jahres 1995

Info-Coupon

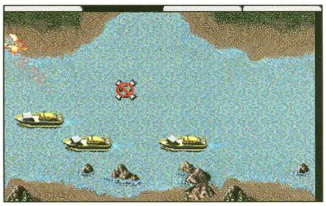
(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre "Die Nachtigall" anfordern. 5,– DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____

NABU Naturschutzbund Deutschland
NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

c) Wie wehre ich mich gegen...
Orcas: Baut genug Bazooka-Soldaten und Recon Bikes. Im Gegensatz zu SAM Sites sind diese mobil und können immer dort plaziert werden, wo sie gerade nötig sind. Wenn der Computer eine Einheit mit einem Orca angreift, hört dieser nicht damit auf, bis entweder er oder sein Ziel zerstört ist, oder aber die Munition ausgeht. Mit einigem Geschick und einem sehr schnellen Fahrzeug, das sich vom Orca jagen läßt, kann man diesen bis zu den Abwehranlagen der eigenen Basis locken.
APCs mit Engineers: "Verschließt" Eure Basis mit Sandwällen oder Zäunen. Sorgt dafür, daß die unbedingt nötigen Eingänge gut bewacht sind.
Atomschläge: Verteilt die Gebäude Eurer Basis über ein möglichst großes Gebiet, indem Ihr sie durch Sandwälle verbindet (können wieder verkuft werden). Sorgt dafür, daß Ihr genug Energie habt, so daß Eure Abwehrtürme auch dann noch funktionieren, wenn ein oder zwei Kraftwerke zerstört werden. Der Computergegner schießt seine



Gunboats sind lästige Gegner, da sie nicht von einem ablassen

Rakete übrigens immer auf Euer teuerstes Gebäude (normalerweise das Advanced Communications Center). Die beiden einzigen Gebäude, die eine Atomrakete überstehen, sind der NOD Airstrip und der Temple of NOD.

3.Tips zum Angriff

a) Wie zerstöre ich...
Obelisken: Wenn keine SAM-Sites in der Nähe sind, greift ihn mit Hubschraubern an. Eine andere Möglichkeit wäre, einige Minigunner zu schicken. Der Turm kann immer nur eine Einheit auf einmal vernichten und braucht lange, bis er wieder schießen kann. Oft reicht es auch einfach, ein Kraftwerk zu zerstören (z.B. durch die Ion Cannon), so daß keine Energie mehr für die Obelisken bleibt.
SAM-Sites: Greift man mit vier Orcas an, müßten alle überleben. Viel besser ist es jedoch, die Ion Cannon einzusetzen, wenn sich die Abdeckung der SAM-Sites öffnet
Flame Tanks: Am besten mit Hubschraubern
Mammoth Tanks: Wenn man verhindert, daß sie überfahren werden (Taste "x") reichen 7-8 Soldaten. Mit 4 oder 5 Stealthtanks müßte es auch funktionieren.
Gunboats: Wenn ein solches Schiff einmal eine Einheit zum Ziel genommen hat, verliert es sie nicht mehr aus den Augen, bis sie zerstört ist. "Provoziert" das Schiff einfach mit einer Einheit und greift es dann mit anderen an.
t:Eine besonders gemeine Strategie besteht darin, bis zur Basis des Computers Sandwälle zu bauen. Er wird nichts dagegen unternehmen bis es zu spät ist und Ihr einen Abwehrturm mitten in seiner Basis aufstellt.

FIFA Soccer ´96

Ein kleiner Leckerbissen für alle Sportspieler unter uns kommt von Christian Ditz aus Hamburg. Das Spiel aus dem Hauptmenü heraus verlassen und sobald das Video mit den Credits kommt "xplay" (y=z) eingeben und mit Return bestätigen. Nun gelangt man direkt in das Freundschaftsspielmenü, in dem jetzt eine neue Teamgruppe mit EA-Superstars-Mannschaften zur Verfügung stehen. Als da wären: All Nighters – As Designed – Srontium 90 – The Gimps und The Rod Benders. Einige der Spieler haben sogar besondere Fähigkeiten, Steve Rechtshaffner von den Rod Benders schießt zum Beispiel die schönsten Eigentore.
Noch besser ist der zweite Trick: Im Freundschaftsspielmenü als linkes Team Vancouver auswählen und als rechte Mannschaft Kanada. Jetzt kann man mit Strg-Alt-Einfg ein zusätzliches Menü aufrufen, womit sich so einiges ein- und anstellen läßt.
BALL SIZE: Normal-Big-Bigger-Biggest
Ballgröße verändern!
BALL PERSONALITY:
Normal-Curve Ball-Crazy Ball
Beim "Curve Ball" kommen die Pässe nicht mehr genau an, bei "Crazy Ball" macht der Ball kleine Hüpfer, wenn er auf dem Boden aufkommt.
INVISIBLE WALLS: Disabled-Enabled
Vor die Tore wird eine Art Glasscheibe gesetzt, so daß der Ball nicht mehr im Kasten landen kann.
TEAM A/B-SIZE:
Normal-Big Player-Big Team
Bei "Big Player" wird der jeweils sich am Ball befindliche Spieler zum Riesen, bei "Big Team" die ganze Mannschaft.
JERSEY: Normal-Beefcake-Suspenders-Muscle Shirt-Invisible Man
Verander das Aussehen der Spieler!
GOALIE: Normal-Lame
Bei "Lame" hält der Torhüter kaum noch einen Ball.
PLAYERS: Normal-Super Goalie-Super Defence-Super Offense-Super Team



Zwei der neuen EA-Sports-Teams



Riesenspieler und ein 20 kg-Ball...

Die Spielstärke und die Geschwindigkeit des jeweiligen Bereiches wird deutlich erhöht.
SHOTS: Normal-Super
Bei "Super" werden Torschüsse für den gegnerischen Torhüter so gut wie unhaltbar.

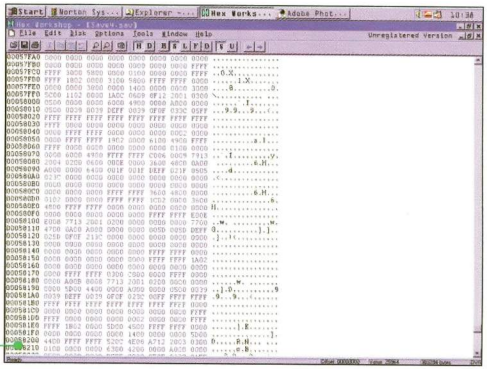
Pitfall

Nochmal Andreas Rohr mit drei einfachen, aber äußerst wirkungsvollen Pitfall-Cheats. Gebt während des Spiels einen der folgenden Begriffe ein:

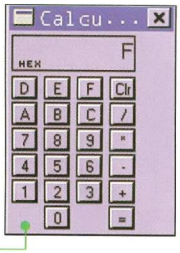
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN
9 Leben
EATMOREBRAN
9 Continues
PUMPYOUUP
99 Einheiten Munitionfür jede Waffe

Hexer-Grundkurs

Soo, liebe Zauberlehrlinge, hier also nun wie letztes mal angekündigt ein kleiner Kursus für den richtigen Umgang mit Hexeditoren – aufgezeigt am Beispiel des auf unserer CD befindlichen HexWorkshop32, übrigens ein sehr gelungener Vertreter seiner Gattung. Startet den Hex-Editor und öffnet mit dem Befehl "Open" aus dem "File"-Menü die zu editierende Datei (meistens sind es *.SAV-Files). Nun sollte auf dem Bildschirm etwas zu sehen sein, das dem **Beispielfoto** ähnelt. In der Regel geht es jetzt nur noch darum eine bestimmte Stelle (Offset) zu finden, an der etwas zu ändern ist. Mit "Goto" aus dem "Edit"-Menü nimmt Euch der HexWorkshop32 diese Arbeit ab, er kann mit dem "Find"-Befehl auch nach einer bestimmten Bytefolge suchen. Dabei kann es des öfteren vorkommen, daß nur die Dezimalzahl bekannt ist, die Zahlenreihe im Hexadezimalsystem aber völlig anders aussieht. Auch das ist kein Problem, der HexWorkshop hat einen integrierten **Taschenrechner**, den Ihr unter "Hex Calculator" im "Tools"-Menü findet. Ist der Rechner aktiv, klickt auf das Wort "Hex" im Display, worauf "Dec" – für Dezimalsystem – erscheinen sollte. Tippt jetzt die Euch bekannte Zahl ein, klickt wieder auf "Dec" und schon steht die entsprechende Hexadezimalzahl im Display, die Ihr jetzt mit "Edit/Find" wieder suchen lassen könnt. Ist die Hexadresse gefunden, müßt Ihr nur die entsprechenden Bytes anklicken und die neue Abfolge eintippen. Jetzt die Datei wieder abspeichern (WICHTIG: Bevor Ihr überhaupt mit dem Hexen beginnt, von der entsprechenden Datei unbedingt eine Sicherheitskopie anfertigen!) und das betreffende Spiel starten. Habt Ihr alles richtig gemacht, sollte der gewünschte Effekt tatsächlich erreicht worden sein. Wie Ihr also seht, ist Zaubern mit der richtigen Ausrüstung gar nicht so schwer...



Ein Hextaschenrechner ist ein unentbehrliches Arbeitsgerät für den ambitionierten Hexer



Motherboard	256 kB Cache		75-166 MHz		**238.-**
	256 kB	Pro	**150-200 MHz**		1.198.-
HDD	1,2 GB IDE	**398.-**	**CPU** 586 133 MHz		**128.-**
	2,0 GB IDE	598.-	Pentium Pro **200 MHz**		1.898.-
CD-ROM	4x	**88.-**	**4 MB RAM**		**98.-**
	8x	238.-	**CD-writer** 2x/4x		1.598.-
Sound	16 bit PnP	**88.-**	**Drucker** Tinte Color		**448.-**
	32 bit PnP	298.-	Tisch-**Scanner**		398.-
VGA	1MB PCI	**108.-**	**Color-Monitor** 14"		**448.-**
	2 MB PCI	218.-	**17"**		ab 798.-

PCs - Bauteile - Peripherie
individuelle Konfiguration
Tiefpreise solange Vorrat

CompuStore

PC - Versand Fax 08807 8953
Mo-Sa 8^{30}-20^{30} Tel 08807 310

200 MHz P6 Upgrade: MB+CPU 2.898.-
Midi-Tower: 256 kB, 8 MB RAM
1MB VGA, 850 MB HD, FD, 4xCD 3.898.-

133 MHz 586 Upgrade: MB+CPU **348.-**
Midi-Tower: 256 kB, 8 MB RAM
1MB VGA, 850 MB HD, FD, 4xCD **1.298.-**

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

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

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

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

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.
Händleranfragen erwünscht.

7th Guest / 11'th Hour	Dark Sun 1 + 2 (je)	Journeyman Project 1+2	Riddle of Master Lu	**Sammelhefte:**
Albion / Alien Odyssey	Death Gate / Dig, The	King's Quest 1 bis 7 (je)	**Ripper, The**	Alone in the Dark 1 bis 3
Aliens / Amberstar	Discworld / Dragon Lore 1	Knights of Xentar	Sam & Max / Shannara	Eye o.t. Beholder 1 bis 3
Anvil of Dawn	Druidenzirkel (24,80 DM)	Kyrandia 1 bis 3 (je)	Space Quest 1 bis 6 (je)	Goblins 1-3 / Ishar 1-3
Archibald App. Adventure	Dungeon Master 1 + 2 (je)	Lands of Lore 1	**Star Trek - Deep Space 9**	King's Quest 1 bis 6
Bad Mojo	Ecstatica / Erben der Erde	Last Dynasty, The	Star Trek - T.N.G. "A F.U."	Kyrandia 1-3 / Larry 1-6
Bermuda Syndrom	Elder Scrolls: Arena	Little Big Adventure	Stonekeep / System Shock	LucasArts Classic Adv.
Bioforge	Entomorph / Fade to Black	Lost Eden/Menzoberranzan	**Talisman / Terra Nova**	Might & Magic 3 bis 5
Chewy - Esc von F5	Flight o.t. Amazon Queen	Mission Critical	**Thunderscape**	Police Quest 1 bis 4
Chronicles of the Sword	**Frankenstein**	Monkey Island 1 + 2	Time Gate:Knights Chase	Simon the Sorcerer 1+2
Chronomaster	**Gabriel Knight 1 + 2 (je)**	Myst, Noctropolis	**Touché-5. Musketier**	Space Quest 1 bis 5
Command & Conquer	Hell-A Cyberpunk Thriller	Phantasmagoria	Torin's Passage / Ultima 8	Star Trek 1 und 2
Congo / Creature Shock	Höhlenwelt Saga Teil 1	**Police Quest: SWAT**	Vollgas (Full Throttle)	Ultima 7-Teil 1+2 + Forge
Crusader - No Remorse	**Imperium Romanum**	Prisoner of Ice	**Warcraft 1 und 2 (je)**	Ultima Underworld 1 + 2
Cyberia 1 / **Cybermage**	Jagged Alliance	Ravenloft 1 und 2 (je)	Woodruff and t. Schnibble	Wing Commander 3 + 4
Daedalus Encounter	Jewels of Oracle	Rebel Assault 1+2+Privater	**Zork: Nemesis**	Wizardry 6 und 7

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

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

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

Sie finden uns auch im Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/eric_francois/hintshop.htm

HeXerei



Ich hoffe, mein neues Bild kommt gut an. Wer den im letzten Heft angekündigten Kurzlehrgang zu den Hex-Editoren vermißt, der schlage einfach eine Seite zurück.

The Need for Speed

Alle Strecken gewonnen habt Ihr mit dem Tip von Tim Schumann aus Obersülzen. Das entsprechende Savegame in einen Hex-Editor laden und nach der ASCII-Zeichenfolge K.M.H.PA.Y...K.H (die Punkte stehen hier für Leerzeichen) suchen lassen. Ist die entsprechende Hex-Stelle gefunden, diese Kette folgendermaßen erweitern: nach dem H eine Stelle freilassen und dann jeweils das zweite Byte in 02 ändern, ingesamt siebenmal. Dies bewirkt, daß im Spielstand alle Strecken mit dem "Gewonnen"-Symbol markiert werden.

```
00 00 00 00 00 00 00 4B  -  00 4D 00 48 00 50 41 00
59 00 20 00 4B 00 48 00  -  02 00 02 00 02 00 02 00
02 00 02 00 02
```

Bei der Datei \NFS\GAMEDATA\CONFIG\CONFIG.DAT verfährt man ganz genauso. Nun hat man alle Strecken gewonnen und kann die Cheats für die Warrior, die Rallye-Strecke und den Actionmodus benutzen. Außerdem steht jetzt dem Fahren der Bonusstrecke nichts mehr im Weg.

Hier noch einmal obengenannte Cheats (statt des Fahrernamens eingeben)
EAC RALY: Verwandelt die Rusty Springsstrecke in eine Wüstenrally
EAC POWR:
Läßt einen das Superauto Warrior fahren
EAC WARP: Spiel im Actionmodus

Cybermage

Markus Wolff aus Bergheim weiß, wie man bei Cybermage sein Konto aufstocken kann, wenn man am Automaten kein Glück hat. Speichert das momentane Spiel im ersten Savegameslot ab und öffnet dann mit einem Hex-Editor die Datei SAVE000:DAT im Verzeichnis des Spieles. Die 13. und 14. Position in Zeile 650 (65C und 65D) verändert man in FF FF. Nach der Rückkehr ins Spiel verfügt Ihr dann über satte 65.000$.

```
00000640:  00 00 00 00 00 00 00 00  -  00 00 00 00 00 00 00 00
00000650:  00 00 00 00 00 00 00 00  -  00 00 00 00 E3 01 00 00
00000660:  00 00 00 00 00 00 00 00  -  00 00 00 00 00 00 00 00
```

Pole Position

Den meisten Formel-1-Teams fehlt das Geld an allen Ecken und Enden. Zumindest bei Pole Position läßt sich das Problem mit dem Tip von Stefan Mohr aus Dortmund leicht aus der Welt schaffen. Mit einem Diskeditor die Datei "teams.dbf" aufrufen und das Team suchen, das man modifizieren möchte. Nun kann man sowohl den Teamnamen, aber was noch viel wichtiger ist, auch den Geldbetrag ändern, über den ein Rennstall verfügt. Die Summe steht rechts in ASCII-Schreibweise im File. Den Betrag wie unten im Beispiel ändern und schon sollte das Team über einen Etat von mehr als 2.000.000.000 verfügen, mit dem das Siegertreppchen in greifbare Nähe rückt.

```
00000000:  31 31 20 20 20 20 20 31  -  34 20 50 6C 61 6E 65 74   11.....14 Planet (neuer Teamname)
00000010:  20 20 20 20 20 20 20 20  -  20 31 39 39 35 31 36 20   .....199516
00000020:  35 31 39 39 36 52 65 6E  -  6E 73 74 61 6C 6C 20 4A   51996Rennstall...J
00000030:  69 6D 20 20 20 20 20 20  -  20 20 20 20 20 20 31 35   im.....15
00000040:  32 37 32 36 33 30 20 20  -  20 30 20 20 20 30 20 20   272630.....0.....0
00000050:  30 20 20 20 30 2E 30 20  -  20 30 20 30 20 30 20 32   0.....0.0...0...0...2
00000060:  35 30 20 20 20 20 20 20  -  20 20 20 20 20 20 20 20   50.....
00000070:  20 20 20 39 39 39 39 39  -  39 39 39 39 39 39 39 20   .....999999999999 (Finanzen)
```

Siedler 2

Ein sehr einfacher, aber äußerst effizienter Trick zu Blue Bytes neuem Verkaufsschlager kommt von Christian Hiedels aus dem stacheligen Igel. Um alle Kampagnen direkt anwählen zu können, ändert die Datei "MISSION.DAT" im \SIEDLER2\SAVE-Verzeichnis wie folgt:
Die Zahlenfolge "1100000000" am Anfang einfach in "1111111111" ändern, jede 1 steht für "Mission geschafft". Gebt Ihr zu Beispiel "1111110000" ein, so könnt Ihr eben die ersten sechs Missionen direkt anwählen.
Ein weiterer Siedler-2-Tip kommt von Andre Münch aus Ludwigshafen. Geht in "Freies Spiel" und schaltet dort die "Aufklärung" aus. Ladet Ihr jetzt einen Spielstand aus dem Kampagnenmodus, ist auch das Spielgebiet dort voll erkundet, was einen nicht unerheblichen Vorteil bedeutet.

Fantasy General

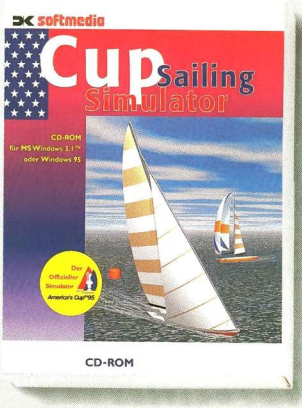
Jonas Maaskola aus Aschaffenburg ist als Kommandeur seiner Fantasy-Truppen zum Fünf-Sterne-General aufgestiegen. Mit seinem Hex-Trick dürfte das auch Euch etwas leichter fallen.
Also, als erstes nimmt man den zu verändernden Spielstand, der sich im Unterverzeichnis 'SAVES' im Fantasy-General-Ordner befindet. Sucht nun den Namen der Einheit, wie z.B. 1st Treemen, den es zu verändern gilt. Dieser kann bis zu 32 Stellen lang sein. Als nächstes kommt die Anzahl der ganzen Erfahrungsstufen, für eine Erfahrungstufe 01, für zwei 02, usw. Zwei Bytes danach steht im File die Anzahl der Toten, dann die der Verwundeten. Mit ein paar kleinen Änderungen (Tote und Verletzte auf Null stellen) könnt Ihr so angeschlagene Einheiten wieder aufpäppeln.
Die Beispieleinheit '1st Treemen' unten im Bild hat also fünf Erfahrungssterne, einen Toten und sieben Verletzte.



Die gelb markierten Zahlen stehen für Erfahrung, Tote und Verletzte einer Einheit

DIE CHANCE

IHRES LEBENS, EINEN AMERICA'S CUPPER ZU SEGELN.



CUP-Sailing Simulator: DM 129,– Systemanforderungen: 468 DX, Windows 3.1 oder Windows 95, 8 MB RAM, 20 MB HD während der Installation, 256 Farben bei 1024 x 768 Pixel Auflösung und entsprechender Monitor (unbedingt notwendig!), Windows-kompatible Maus, Soundkarte und Doublespeed CD-ROM-Laufwerk.

Der offizielle Simulator zum America's Cup '95 macht Sie zum Skipper einer 5 Millionen Dollar Yacht. Die hochpräzise Simulation der Original IACC-Boote und die fotorealistische Grafik mit kompletter Instrumentierung, Regelunterstützung, Segel-Sound und Musik macht CUP zu einem aufregenden Spiel und einer echten Trainingssimulation für Regatta-Segler. John MacGowan, Gewinner des America's Cup '92 und Coach der „America 3" 1995, kommt zu folgendem Urteil: „Ich finde, daß die Gegebenheiten der Simulation sehr genau mit denen auf dem Wasser übereinstimmen. Es ist wirklich ein tolles Spiel".

Bestellung per Telefon: Montag bis Freitag von 8.00 bis 16.00 Uhr: 05 21/5 59-292. Astrid Anke und Dieter Braend freuen sich auf Ihren Anruf.

Bestellung per Fax: Rund um die Uhr: 05 21/5 59-114.

Bestellung per Post: DK-softmedia, Postfach 1016 71, D-33516 Bielefeld.

Im Buch- und Fachhandel erhältlich!

Vertriebspartner Schweiz:
- Navigator 2000, Parkstraße 1, CH-6386 Wolfenschiessen
- Neptun-Verlag, Fidlerstraße 2, CH-8272 Ermatingen

Vertriebspartner Österreich:
- Lechner & Sohn AG, Postfach 105, A-1232 Wien

Neu: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag von 12.00–16.00 unsere Hotline zur Verfügung: 0521/41 04 44.

softmedia
SIMULATIONSPROGRAMME

Erste + Hilfe



Thomas steht auch diesen Monat verzweifelten Computeranern mit kaputten Rechnern hilfreich zur Seite. Besonders verhinderte Piloten und Echtzeitstrategen kriegen Antworten auf ihre Fragen – schließlich wollen all die feinen Programme trotz manch kleiner Macken ja gespielt werden.

Maus bleibt hängen

Ich habe ein wirklich irres Problem mit meiner Maus bei "Command & Conquer". Wenn ich C&C lade, läuft alles normal, bis der Mauscursor hängenbleibt und sich nicht mehr bewegen läßt. Das passiert entweder sofort, wenn er im Hauptmenü erscheint oder manchmal auch, wenn ich das Spiel ein paar Sekunden oder auch schon zehn Minuten gespielt habe. Das schlimmste ist, daß die Maus funktioniert, wenn ich den Sound im Setup abstelle. Wenn ich das Spiel dann verlasse, funktioniert sie wieder. Ruft C&C irgendwie die COM-Ports ab? Von Freunden habe ich mir andere Soundkarten, einen anderen IDE-Controller sowie verschiedene Mäuse und Treiber ausgeliehen und eingebaut, aber das Problem bleibt. Das einzige, was ich noch nicht ausgewechselt habe, ist das Motherboard. Außerdem habe ich die DMA-Einstellungen kontrolliert und durchgetauscht, also 1 und 3, versuchte IRQ 5 und 7, verschiedene Basisadressen für die COM-Ports, eine saubere Bootdiskette, EMS und XMS, nichts hat geholfen.

David Lemberger, Sindelfingen

Du hast alles richtig gemacht den Fehler systematisch eingekreist. Das Phänomen tritt manchmal nicht nur bei Spielen auf, sondern kann auch Windows-User zur Weißglut treiben. In den meisten Fällen läßt sich der Fehler sehr einfach lösen: Im BIOS des Rechners muß der Prozessorcache von Write Back auf Write Through gestellt werden. So werden die Mausdaten nicht mehr zwischengespeichert und bleiben bei bestimmten Prozessorzuständen dann nicht mehr stecken. Noch die obligatorische Warnung zum Schluß: Die Veränderungen am BIOS sehr vorsichtig durchführen, sonst geht plötzlich überhaupt nichts mehr. Meist gelangt man durch Drücken der Entf-Taste während des Bootvorgangs ins BIOS-Setup, ansonsten steht diese Information im Handbuch des Rechners.



C & C: Ohne Maus hat kein Oberbefehlshaber einen allzu guten Stand gegen NOD

CD-ROM hält nicht durch

Ich habe jetzt schon seit etwa einem Jahr auf meinem Rechner immer wieder Probleme mit dem 4-fach-CD-ROM-Laufwerk. Eigentlich funktioniert es, außer man spielt ein paar Stunden und benutzt dabei auch häufig das Laufwerk. Dann kommen plötzlich Verzögerungen beim Lesen, später richtige Lesefehler, und am Schluß geht überhaupt nichts mehr. Wenn ich den Rechner am nächsten Tag einschalte, ist wieder alles in Ordnung. Mein Händler hat angeblich nichts gefunden, aber das Laufwerk trotzdem ausgetauscht. Jetzt habe ich das Problem schon wieder, obwohl das neue Laufwerk von einem ganz anderen Hersteller ist.

Martin Wellner, Schweinfurt

SO GEHT'S

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

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

Computerspiele lesen gerade bei Render- oder Filmsequenzen so viele Daten von den Silberlingen, daß die Laufwerke extrem belastet werden und thermische Probleme auftauchen können: Die Kisten werden einfach zu warm. Abhilfe schafft dann nur eine bessere Kühlung. Falls es in dem Rechner ausreichend freie Einbauschächte gibt, sollte man das Laufwerk so einbauen, daß sich darüber und darunter keine andere Rechnerkomponente und kein Abschlußblech befindet. In der Nähe des Netzteiles ist auch ein guter Platz, durch das Lüftungsgitter wird nämlich Luft gesaugt und kühlt die Komponenten. Beim Umbau sollte auch darauf geachtet werden, das Laufwerk nicht im Einbaurahmen zu verspannen. Dadurch kann es sich verziehen und hat bei Erwärmung ebenfalls Leseschwierigkeiten. Übrigens: Wer seinen PC ständig offen rumstehen hat, verhindert den gewollten Durchzug - die Bauteile erhitzen sich viel schneller. Wer seinem Computer langfristig nicht schaden will, schließt deshalb das Gehäuse beim Betrieb.

Wing IV

Ich habe Probleme mit der Joysticksteuerung bei WC4. Entweder er wird nicht gefunden oder spricht nicht richtig an, ein anderes Mal läßt er sich nicht richtig kalibrieren. *Frank Spemmer, Karlsruhe*

Ich habe einen Pentium mit "Hercules Terminator Pro 64 PCI"-Grafikkarte und einem "CH-Flightstick Pro"-Joystick. Die Initialen WC4 werden für mich langsam zum roten Tuch: Schon bei der Installation gab es Probleme, das Bild fror ein, die Grafik war nicht in Ordnung und es gab mehrere Abstürze. Jetzt habe ich wieder dauernd Probleme mit der Grafikkarte. Kann ich irgend etwas einstellen, damit das Spiel nicht immer abstürzt? Mit einer Bootdisk habe ich es auch schon versucht, komme aber nicht weiter. *Marc Zelle, Berlin*



WC4: Ist der Joystick erstmal konfiguriert, killt es sich ganz ungeniert

Der anspruchsvolle "Wing Commander IV" macht mit manchen Rechnerkomponenten immer wieder Ärger. Abhilfe schafft beim Joystickproblem der Patch WC4JEOY.EXE, der bei der Kalibrierung die Daten des Steuerknüppels anders abfragt und sie erst dann dem Spiel zur Verfügung stellt. WC4 hat auch Probleme mit Grafikkarten, die den "S3 Vision 968"-Chipsatz und den "IBM RGB525"-RAMDAC verwenden. Dazu gehört auch die "Hercules Graphite Terminator Pro 64 PCI" oder die "STB Velocity PCI". Hier hilft der Patch WC4_SV.EXE, der die Softwareschnittstelle zur Grafikkarte ersetzt und die Probleme löst. Beide Patches waren auf den letzten Power-Play-CDs und sind über diverse Online-Dienste abrufbar.

C&C über Modem

Nachdem sich ein Freund von mir ein Modem gekauft hat, wollten wir "Command & Conquer" natürlich auch einmal gegeneinander spielen. Leider bringen wir irgendwie keine Verbindung zustande, kennen uns aber auch nicht besonders gut mit Modems aus. Was ein AT-Befehl ist, wissen wir aber schon. Kann es daran liegen, daß die Rechner unterschiedlich schnell sind oder die Modems von verschiedenen Herstellern kommen? Oder muß man doch eine Doktortarbeit in AT-Befehlen machen? *Robert Schmitt, Salzburg*

Für diese Schwierigkeiten kann es mehrere Gründe geben, hier hilft nur Ausprobieren. Grundsätzliche Tips: C&C sollte man normalerweise von DOS aus starten, nicht aus Windows oder Windows 95. Falls die Version 1.18 oder 1.19 unter Windows 95 verwendet wird, gilt das nicht. Benötigt werden mindestens 560 KByte Speicher, auch hier kann es zu Problemen kommen, weil sich das Spiel ohne Fehlermeldung starten läßt und erst später abstürzt. Kommt der Modemconnect zwar zustande, es werden aber trotzdem keine Daten übertragen, hilft es, die Musik abzuschalten. Wenn das nichts nützt, solltet Ihr versuchsweise ohne Soundeffekte spielen. Extreme Geschwindigkeitsunterschiede bei den Rechnern können ein Problem bei Modemverbindungen sein. In diesem Fall sollte der schnellere Rechner heruntergetaktet werden. Leider haben viele Computer keinen Turbo-Schalter mehr, meist läßt sich die Prozessorgeschwindigkeit aber auch im BIOS einstellen. Natürlich sollten beide Programme die gleiche Version haben und nicht zusammen mit irgendwelchen Cheatern oder Editoren gestartet werden. Hilft alles nichts, müssen die AT-Befehle bearbeitet werden. Nur der Anrufer sollte einen Initialisierungsstring verwenden, der Angerufene gibt lediglich ATZ (Modemreset) ein. Sowohl Fehlerkorrektur als auch Datenkompression müssen abgeschaltet sein. Versuche es als Anrufer mal mit einer festen Baudrate, einmal über und einmal unter der Baudrate des anzurufenden Modems. Bei einem 14.4er also mit 19200 oder 9600 Baud. Wenn's immer noch nicht klappt, verringere die Baudrate, bis eine stabile Verbindung zustande kommt. Manchmal müssen die Modems auch fest auf die gleiche Übertragungsgeschwindigkeit eingestellt werden, sonst bekommen sie keinen Connect. Wie das konkret bei dem jeweiligen Modem geht, steht leider nur in der Bedienungsanleitung der Geräte.



Sidewinder und "Descent II": Leider keine Unterstützung für die Extratasten

Descent II

Mein "Sidewinder 3D Pro"-Joystick verträgt sich nicht so recht mit "Descent II". Wenn ich unter Windows 95 spiele, haut mir der Cursor immer nach links oben ab. Unter DOS habe ich aber keine Schwierigkeiten. Wie kann ich das Problem unter Windows 95 lösen? Außerdem wüßte ich gerne, ob auch noch die anderen Tasten des Joysticks belegt werden können. *Eugen Strugalla, Wien*

Der Sidewinder muß nicht nur in "Descent II", sondern auch in Windows selbst kalibriert werden (Systemsteuerung/Joystick). Danach sollte das Problem behoben sein. Es gibt aber einen Trick, falls Du immer noch Schwierigkeiten hast: Entferne den Windows-Treiber für den Sidewinder, im Spiel funktioniert der Joystick trotzdem. Übrigens wird der Joystick unter DOS im Options-Menü oder durch Drücken der F4-Taste kalibriert. Weil "Descent II" keine "echte" Unterstützung für den Sidewinder eingebaut hat, kannst Du die Extratasten nicht belegen.

Imagine 128

In meinem Rechner habe ich eine Imagine 128 von "Number Nine". Diese Karte ist mit 4 MByte VRAM ausgestattet und unter Windows auch bei hohen Auflösungen und vielen Farben sauschnell. Nur bei Spielen unter DOS ist das Teil echt müde. Kann man da irgend etwas machen? Es kann doch nicht sein, daß bei einer so teuren Karte jedes Spiel zu ruckeln anfängt, aber auf langsameren Rechnern mit anderen Grafikkarten flüssig läuft! Außerdem funktionieren einige der neuen Windows-Spiele nicht auf dem Rechner. Dazu gehört beispielsweise "Mechwarrior II" in der Windows 95-Version. Das Spiel bricht nach dem Intro-Bild einfach ab. *Walther Fetzinger, Bonn*

Die "Imagine 128" ist eine tolle Windows-Grafikkarte mit gewissen Handicaps unter DOS. Das liegt daran, daß die Karte unter Windows mit einem Chip rechnet, der echte 128 Bit verarbeiten kann, für DOS und VESA gibt es jedoch einen eigenen Grafikchip von Cirrus Logic . Der ist normalerweise zwar nicht langsam, innerhalb der Grafikkarte wird er aufgrund deren Architektur jedoch stark abgebremst. Im VESA-Modus nutzt sie übrigens auch nur 512 KByte RAM, die restlichen dreieinhalb liegen brach. Seit etwa einem Jahr verspricht der Hersteller Besserung, und eine auf DOS etwas schnellere Karte wurde auch schon herausgebracht. Dennoch gibt es für Spieler wirklich schnellere (und auch erheblich preiswertere) Grafikkarten. Das Absturzproblem mit dieser (aber auch einigen anderen High-End-Karten) liegt bei Spielen meist in der Auflösung. Üblicherweise werden unter Windows 800 x 600 Punkte oder 1024 x 768 Punkte bei 8 Bit Farbtiefe (256 Farben) oder maximal 16 Bit Farbtiefe (32.768 Farben) verwendet. Meist sind die Grafikschnittstellen der Spiele von den Programmierern speziell für diese Modi optimiert. Da die "Imagine 128" jedoch 32 Bit True Color (16 Mio. Farben) mit einer maximalen Auflösung von 1152 x 864 Punkten darstellt, kann es zu echten Schwierigkeiten kommen. Du solltest also vor dem Spielen auf 800 x 600 Punkte bei 256 Farben umschalten, dann verhält sich die Karte relativ zuverlässig. Unter Windows 95 kannst Du das einfach und schnell z.B. mit dem Freeware-Programm "QuickRes" aus dem "PowerToys"-Pack von Microsoft, das es auf Shareware-CDs und Mailboxen kostenlos gibt und mit dem sich ohne lästiges Booten Auflösung und Farbtiefe ändern lassen.

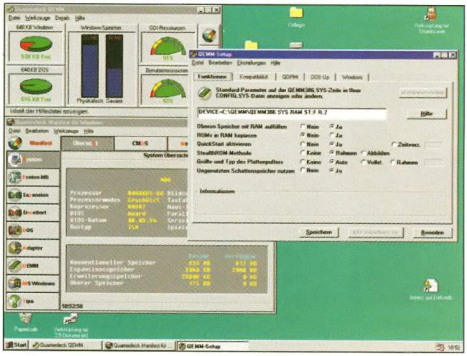
Qemm 8?

Mir reichts langsam. Für fast jedes Spiel braucht man eine eigene Bootdiskette, einmal muß es EMS, ein anderes Mal XMS sein, 600 KByte sollten unter DOS dann auch noch frei sein, obwohl man eigentlich noch ein paar Treiber für CD-ROM, Maus und vielleicht noch das Netzwerk benötigt. Die neueren Spiele sind ja inzwischen wieder etwas harmloser, aber auch ältere Games will ich zwischendurch wieder einmal aus der Schublade holen. Ein Freund hat mir deshalb empfohlen, mir einen Speichermanager namens Qemm zuzulegen. Bringt der etwas? Angeblich sollen Spiele damit schneller werden, stabiler laufen und man soll mehr Speicher zur Verfügung haben. *Stefan Seiffert, Jena*

"Qemm 8" von Quarterdeck ist wegen möglicher Inkompatibilitäten nicht ganz unumstritten, nach bisherigen Erfahrungen aber eine echte Alternative zu dem DOS und Windows beiliegenden Speichermanager EMM386 von Microsoft. Einige Dinge muß man aber wissen, zaubern kann nämlich auch Qemm nicht. Normalerweise verwendet DOS die Speichermanager emm386.exe und himem.sys, um einerseits den Speicherraum zwischen 640 KByte und 1 MByte, andererseits auch den Raum über einem MByte zu nutzen. Da DOS aufgrund der Abwärtskompatibilität (auch uralt-DOS-Programme laufen auf der neusten Version) immer noch die 640-KByte-Grenze hat, muß es tricksen: Zum einen werden Programme in den Speicherbereich darüber "hochgeladen", zum anderen wird dort eine Art Fenster (Page Frame) freigehalten, das dort den jeweils benötigten Speicher von Adressen über einem MByte einblendet. Das ist EMS (Expanded Memory), das ja auch von vielen Spielen verwendet wird. XMS (Extended Memory) kann DOS selbst nicht nutzen, dieser wird deshalb von himem.sys zur Verfügung gestellt. DOS-Programme laufen aufgrund der DOS-Adressierung immer nur im DOS-Bereich, also unterhalb der 640-KByte-Grenze oder in den noch freien Bereichen bis 1 MByte.

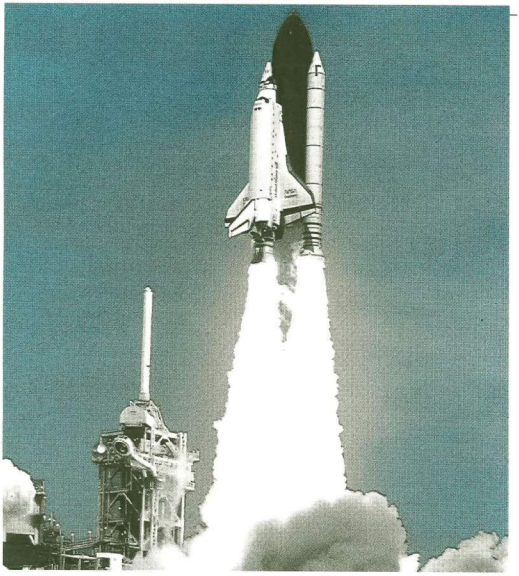
Die Verwaltung dieser leicht wirren Organisation kann auch Qemm übernehmen, das noch zu zusätzlichen "Ferkeleien" greift und damit mehr belastende Treiber und Programme in verschiedenen Speicherbereichen versteckt. Trotz einer Vielzahl an installierten Treibern kann man mit Qemm ohne Probleme weit über 600 KByte Grundspeicher freibekommen. Ob man EMS oder XMS benötigt, entscheidet der Speichermanager selbst, niemand muß mehr mit verschiedenen Konfigurationen arbeiten. In optimal eingerichteten Systemen ist das Wort Speichermangel kein Thema mehr. Für Windows 3.11 oder 95 hat der Speichermanager auch einiges zu bieten: Einerseits stellt Qemm mehr Systemressourcen zur Verfügung, andererseits kann es durch Speicherkomprimierung sogar mehr physikalischen Speicher "vormogeln". Das hat aber einen sehr großen Haken: Die Windows-Performance geht im ungünstigsten Fall auf bis zu 50% zurück und ist damit für praktisch alle Spiele unbrauchbar.

Wer Qemm das erste Mal installiert und konfiguriert, staunt meist nicht schlecht: Der Rechner bootet fünf- bis zehnmal neu, bis die optimale Konfiguration gefunden ist. Von den Startdateien autoexec.bat und config.sys legt Qemm übrigens Sicherungskopien an, wenn alles schiefgeht, müssen diese nur wieder umbenannt werden. Außerdem gibt es tatsächlich Spiele, die sich mit Qemm nicht vertragen sollen, da benötigt man natürlich die alten Startdateien. Programme wie etwa "Wing Commander 4" funktionieren normalerweise mit "Qemm 8", obwohl Origin das Gegenteil behauptet. Wer einen Großteil der lästigen Speicherprobleme los sein möchte, der sollte die Ausgabe von ca. 160 Mark in Erwägung ziehen.



Qemm: Der semi-professionelle Speichermanager installiert sich trotz zahlreicher Optionen fast von selbst

Suchen:



unerschrockene Berufsanfänger (auch Senkrechtstarter)

Bieten: Startset mit Tips für Auszubildende

Beim Start in den Beruf wählen Sie erstmals Ihre Krankenkasse. Die TK ist mit über 4,6 Millionen Versicherten auf die besonderen Anforderungen und Wünsche junger Leute in zukunftsorientierten Berufen spezialisiert. Mit unserer Gesundheitsförderung tun wir alles, damit Sie gesund bleiben. Und im Ernstfall helfen wir schnell und umfassend. Bei der TK sind Sie also von Anfang an in der richtigen Krankenkasse. Informationen und praktische Tips für Berufsanfänger gibt das „Startset für Auszubildende". Einfach per Gutschein anfordern oder über

TK-Hotline zum Ortstarif
Mo - Fr 8 - 20 Uhr
01 80 - 2 30 18 18
Internet http://www.TK-online.de
T-Online * TK #

Gutschein

Bitte schicken Sie mir kostenlos das Startset mit Terminplaner, Diskette und Adreßheft:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

☐ Ich bin kein TK-Mitglied. Für weitere Infos bin ich mit der Speicherung meiner Daten einverstanden.

☐ Ich interessiere mich für eine TK-Mitgliedschaft. Bitte schicken Sie mir weitere Unterlagen.

TK-Mitgliederservice
Postfach 90 09 63
21049 Hamburg

Azubi

Techniker Krankenkasse

So werten wir!

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



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



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



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

Der Wertungskasten

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

Name – Logo– so heißt das Spiel

Genre – Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Niveau – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler – Wieviel?

Sprache – Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor – Je schneller je besser...

Grafik – Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

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

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

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

Solo 73% Multi 85%

Bilder auf

System – Das nötige Betriebssystem.

Festplatte – So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf – Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras – VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer – Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt!

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


Michael Galuschka

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Knut Gollert
kn


Ulrich Smidt
us


Hartmut Ulrich
hu


Frank Heukemes
fh


Michael Galuschka
mg


Peter Steinlechner
ste

SPANNENDER ALS TELEFONSEX

gearheads

Aufziehen, loslegen, durchdrehen – Cool bleiben

Die EG-Spieleminister: Das Spielen von Gearheads kann zu Schweißausbrüchen, Haarausfall und Nervenzusammenbrüchen führen. Es wird dringend davon abgeraten, sich mit diesem Spiel über einen längeren Zeitraum zu beschäftigen.

PC Player 6/96:
Gearheads ist ein herrlich schräger Spaß.

Power Play sagt: Könnte einen ähnlichen Sucht-Effekt entwickeln wie Tetris.

Thomas Morgan von PC-Spiel sagt:
Echt cool! Endlich mal was völlig neues – Darauf haben wir lange gewartet!

Oliver Bosch von Limit sagt:
Echt abgedreht! Echt anders! Echt toll!

PC-Power 6/96: Ein nervenaufreibendes Strategiespiel, das immer wieder mit neuen Überraschungen aufwartet.

PC Action 6/96: Power-Ups, Geheimlevel und Zusatzleben geben einer rundum gelungen umgesetzten und vor allen frischen Spielidee den letzten Feinschliff.

Next Level 7/96: Das geniale Spielprinzip fasziniert und fesselt auf Anhieb. Extrem empfehlenswert!

PC Games sagt:
origineller Action-Spaß für Strategen.



http: //www.philipsmedia.com/media/games

©1996 Philips Media and RGA Interactive Inc.

PHILIPS

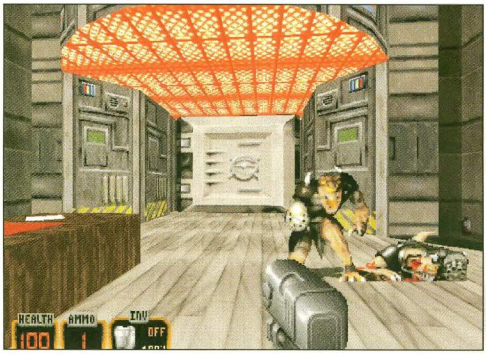
Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO

PC & MAC CD-ROM



DUKE NUK 3D

Duke Nukem geht in die Vollen: 3D Realms´ Actionspiel ist fertig.



Bankgeheimnis: Der Sicherheitsdienst legt sich ins Zeug

Bislang stand der Mensch einsam an der Spitze der Nahrungskette. Ein traumhafter Zustand: Fressen, ohne gefressen zu werden. Leider ändert sich das, als mörderische Aliens auf der Erde landen, alle Frauen entführen und unseren schönen Planeten in ein Schlachthaus verwandeln. Nur ein kühner Held kann uns noch retten: Duke Nukem.

Erst Anfang des Jahres brachte die texanische Firma "3D Realms" die erste Episode ihres Actiontitels "Duke Nukem 3D" als Sharewere-Version unters Volk. Sie konnte kostenlos aus Mailboxen geladen oder frei kopiert werden. Die Mischung aus rasanter Action und exzellenter Technik avancierte schnell zum Favoriten ballerwütiger PC-Pistoleros. Jetzt bekommen 3D-Freaks Nachschub in Form zwei weiterer Episoden, die nicht mehr umsonst zu haben sind, sondern wie jeder Vollpreistitel gekauft werden müssen. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich natürlich nichts: Immer noch rennt Duke durch Gänge und ballert auf alles, was ihm in den Weg kommt – erst schießen, dann denken. Nur manchmal darf er kleinere Rätsel a là "Welcher Knopf mag wohl diese Tür öffnen?" lösen oder muß zum weiterkommen Keycards finden. Neben einigen neuen Monstern gibt es auch Nachschub für Dukes Waffenkammer, allerdings fällt manch neues Kriegsgerät eher unter die Kategorie "schräg": Etwa der "Freezthrower", der Monstermutanten schockgefriert



Unter Wasser: Duke macht den goldenen Rettungsschwimmer



THE CON-FILES

DN3D hat neben den üblichen Konfigurationsdateien, in denen die Einstellungen für Sound- und Grafikkarte festgelegt sind, noch drei CON-Dateien, deren Parameter Auswirkungen auf das Spiel selbst haben. Alle drei Dateien liegen als ASCII-Files vor und können mit jedem Texteditor bearbeitet werden. Leider gibt es zu den CON-Dateien nichts Offizielles von "3D Realms". Wer "Duke Nukem" an die Eingeweide will, muß also experimentieren (und sollte Backups anlegen). In "user.con" sind die Stärken von Waffen und Monstern sowie die Mengen an Munition definiert. So läßt sich der Radius einer Pipebomb etwa leicht auf mehrere hundert Meter ausdehnen. "defs.con" und "game.con"

```
// Various blast radius distances
define RPGBLASTRADIUS              1780

//define PIPEBOMBRADIUS            2500
define PIPEBOMBRADIUS              500000

define SHRINKERBLASTRADIUS         650
```

sind beide schwieriger zu modifizieren. Sie bestimmen, wie Gegenstände auf Außeneinwirkungen reagieren: Was passiert mit einer Tür, in die eine Granate einschlägt? Wichtig: Um mit anderen per Modem oder im Netz spielen zu können, müssen auf allen PCs die gleichen CON-Dateien sein, sonst geraten die Rechner aus dem Tritt.

ITEMS

Neben seinen Waffen schleppt Duke noch andere Gegenstände mit sich:



Portable Medkit: Wird Duke verwundet, verarztet er sich per "M"-Taste aus dem transportablen Erste-Hilfe-Kasten.



Steroids: Aufputschmittel, die Duke per "R"-Taste schneller rennen und stärker treten lassen. Wirken nur kurze Zeit.



Holoduke: Nach Druck auf "H". Eigentlich nur im Multiplayer-Modus sinnvoll, weil Monster selten darauf reinfallen.



Jet Pack: Nach Druck der "J"-Taste kann Duke fliegen. Leider nur kurze Zeit, dann ist der Treibstoff verbraucht.



Night Vision Goggles: Nachtsichtgerät, wird mit "N" aktiviert. Monster und Gegenstände leuchten im Dunkeln.

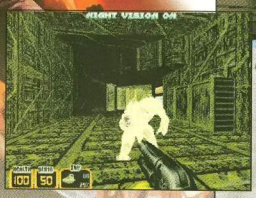


Airtank: Duke sollte nicht ohne diese Sauerstofflasche unter Wasser gehen. Aktiviert sich unter Wasser selbst.



Boots: Auf Säure und anderen ätzenden Oberflächen zieht Duke seine schützenden Stiefel automatisch an.

EM





Night Vision Goggles: Die im Dunkeln sieht man sonst nicht Duke in Trouble ►







und sie mit ordentlich **Klirrfaktor** zersplittern läßt, aber längst nicht so effektiv ist wie eine normale Pump-Gun.

Kämpfte sich Duke in der ersten Episode "L.A. Meltdown" durch ein postapokalyptisches, völlig heruntergekommenes Los Angeles und betrat erst im letzten Level ein fremdes Raumschiff, so spielt die zweite Episode "Lunar Apocalypse" vom Start weg in diesem SciFi-Scenario. Die Raumschiffe und Weltall-Stationen sind mal modern und erinnern an StarWars & Co., mal schleimig grün wie in den "Alien"-Filmen. Um

MONSTER & MUTANTEN



Assault Trooper: Basissoldaten der außerirdischen Invasoren. Nur mit Laserpistole bewaffnet. Schwach geschützt. Der Assault Captain, erkennbar an der roten Schutzweste, hat zusätzlich einen Teleporter, mit dem er sich durch die Gegend beamt.



Pig Cop: Mutierte Außerirdische, die lokalen Widerstand auf der Erde unterdrücken. Sehr aggressiv. Werfen sich bei Beschuß auf den Boden. Dank zusätzlicher Schilde unter ihrer Uniform sehr widerstandsfähig. Verwandtschaft mit Gordon Shamway von offiziellen Stellen nicht bestätigt.



RPV (Recon Patrol Vehicle): Angetrieben von einem Antigravitations-System, gesteuert von speziell ausgebildeten Pig Cops. Greift üblicherweise mit zwei Laserkanonen von der Seite an, dreht dann nach vorne. Der Pilot überlebt einen Absturz normalerweise und greift dann an.



Octabrain: Bestrahlen Duke mit konzentrierter Gedankenenergie und berauben ihn so seines Verstandes, um ihn aus der Nähe mit ihren scharfen Zähnchen anzuknabbern. Octabrains halten sich an dunklen Orten oder im Wasser auf.



Enforcer: Ausgerüstet mit einem Maschinengewehr, sind die Enforcer eine echte Gefahr für Duke. Ihre kräftigen Hinterbeine lassen sie blitzschnell aus Hinterhalten auf Duke springen. Wird der Enforcer neutralisiert, verliert er meist Munition, manchmal auch Schutzschilde.



Sentry Drone: Mechanisches Defensivsystem, das beim Kontakt mit Duke explodiert und ihm großen Schaden zufügt. Relativ intelligent, versteckt sich gerne in Hinterhalten. Schnell genug, um Raketengeschossen auszuweichen, aber gegen einige Treffer mit der Schrotflinte machtlos.



Assault Commander: Schwebt mit Hilfe eines Antigravitationsringes. Aus der Distanz beschießt er Duke mit Raketen, während er ihn aus der Nähe zu rammen versucht, was gefährlich ist, denn er ist sehr schwer. Sollte man mit Rockets liquidieren.





Protozoid Slimer: Schlüpft aus Eiern und legt sich dann um das Gesicht des Opfers, ist mit Säure gefüllt usw. – auch Duke kennt "Alien". Ein Pistolenschuß genügt, mehr wäre Verschwendung.



Battlelord: Endgegner der ersten Episode, taucht später sporadisch auf. Kommandiert die feindlichen Truppen. Keine bekannten Schwachstellen – Duke feuert solange Raketen auf ihn, bis er aufgibt.

VORFAHREN



Der Urduke aus Teil 1

Auf der Spiele-CD sind auch die Vollversionen von "Duke Nukem" Teil 1 & 2. Beide sind klassische Jump'n'Runs, die außer dem Helden nichts mehr mit dem aktuellen Programm zu tun haben. Der erste Teil (1991) lief nur im EGA-Modus und mußte mit 16 Farben auskommen, der zweite (1993) nutzte dann immerhin schon die VGA-Palette mit 265 Farben.

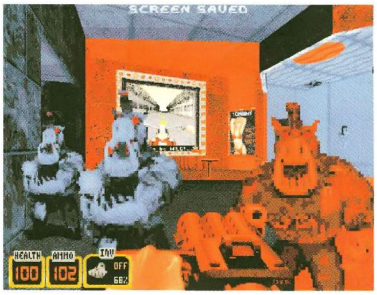


Duke Nukem 1 (1991)



Duke Nukem 2 (1993)

die Stationen herum ziehen Satelliten ihre Bahnen, im Hintergrund hängt groß die Erdkugel. Duke fährt mit einer SciFi-U-Bahn durch dunkle Tunnel, jagt Kraftwerke in den Orbit und kämpft auf der Mondoberfläche gegen Horden von Roboter-Drohnen.



Duke amüsiert sich in zwielichtigen Spelunken

Erst in der dritten Episode "Shrapnel City" darf sich Duke wieder durch irdische Gefilde nuken. Während die "Lunar Apocalypse" klaustrophobische Spannung vom Feinsten, aber nur selten Gags bietet, geht es in der dritten deutlich schräger zu: Duke vergnügt sich in Karaoke-Bars und Schwimmbädern oder darf Tresore sprengen.

Die teilweise recht großen DN3D-Level bieten in erster Linie Spielspaß für Soloplayer: Fast immer geht es linear vom Start zum Ziel. Wer lieber im Netzwerk antritt, wird von den neuen Leveln weniger begeistert sein: Meist sind Multiplayer in einfacheren, überschaubaren Leveln mit vielen Kreuzungen besser aufgehoben. Wer gegen andere im Netz oder per Modem spielen möchte, sollte sich also passende Maps selbst basteln oder sie aus Online-Diensten bzw. Mailboxen laden.

Die Vollversion ist knapp 30 MByte groß und wird komplett auf der Festplatte installiert. DN3D gibt es nur auf CD-ROM. Dort finden sich neben dem Spiel noch kleinere Tools wie ein Leveleditor sowie die beiden Vollversionen der ersten beiden "Duke Nukem"-Abenteuer. *ste*

DUKE-IT-YOURSELF

Wer irgendwann die fertigen DN3D-Level nicht mehr sehen kann oder sich für Netzwerkmatches eigene basteln will, findet auf der CD den passenden Leveleditor. Mit "Build" lassen sich verhältnismäßig einfach eigene Welten erschaffen. Zuerst wird im 2D-Modus der grundsätzliche Aufbau des Levels festgelegt, dann im 3D-Betrieb das Aussehen von Wänden, Türen und anderen Objekten bestimmt: Man läuft wie im Spiel durch den Level, drückt die "V"-Taste und sucht aus den eingebauten Texturen die gewünschte aus. Die fertigen Level speichert "Build" als Datei und gibt sie nach Belieben weiter. Der Aufbau eines eigenen Levels ist gerade für Anfänger nicht ganz einfach, zumal "Build" nur eine englische Hilfedatei beiliegt. Wer sich aber in die Materie hineinarbeitet, hat schnell gute Ergebnisse.



Erst Grundriß, dann Feinarbeit



Peter Steinlechner

SUPER

Hail to the King: "Duke Nukem" spielt sich in der Vollversion so genial wie die erste Shareware-Episode. Speziell das Leveldesign überzeugt: Jede Map sieht anders aus, ohne daß der rote Faden verlorengeht, ständig gibt es "Aha"-Erlebnisse, Überraschungen und Gags. Die sind zwar schamlos aus verschiedenen Spielen und Filmen geklaut, aber was soll's: Das Programm ist keine Innovationskanone, sondern mixt geschickt das Beste aus allen Action-Welten. DN3D ist der erste 3D-Titel seit längerem, der mir alleine vor dem Rechner wesentlich mehr Spaß macht als im Netzwerk, denn vom Multiplayer-Modus bin ich leicht enttäuscht. Mir fallen gleich mehrere Spiele ein, die ich im Netz lieber zocke; "Descent II" ist nur eines davon. Auch von den neuen Gegnergrafiken hatte ich etwas mehr erwartet. Die Monster sind zwar nur Kanonenfutter, aber etwas stimmungsvollere Sprites hätte "3D Realms" schon spendieren dürfen. Trotz der kleinen Mankos: Für Solospieler ist "Duke Nukem 3D" momentan der mit Abstand beste Actiontitel überhaupt.

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

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	keine

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

Solo	Multi
86%	80%

CLUB & COUNTRY

Arme Fußballnation England. Bereits seit Jahren sind die Kicker aus dem Mutterland des Soccers mit viel Bein- und Kopf-, aber wenig Hirneinsatz in die internationale Zweitklassigkeit abgerutscht. Nun müssen wir zur EM auf der Insel wohl auch noch mit einer Managerbreitseite minderbegabter britannischer Programmierer rechnen. Den ersten (Fehl-)Schuß der Saison wagt B.O.M.S mit "Club & Country", einer Sportstrategie-Gurke, die in der schlechten Tradition von "Football Manager 3" und "Leeds United Champions" steht, allesamt traurige Höhepunkte geballter Ahnungslosigkeit. Da mag man dem defensiven Mittelfeldspieler noch so genaue Angaben der Kategorie "Du spielst mit dem linken Fuß einen Kurzpaß zum Rechtsaußen" machen dürfen – Spielwitz ist bei "Club & Country ebenso schwer zu finden, wie ein Quadratmeter heiler Rasen im Fritz-Walter-Stadion. Die Liste der Mankos ist ähnlich umfangreich wie das FIFA-Regelwerk: Ein einziges düdeliges Musikstück zerrt an den Nerven, Soundeffekte gibt´s (zum Glück) erst gar keine, auf das einschläfernde Spielgeschehen hat man praktisch null Einfluß, ganze Bereiche wie Training oder aufschlußreiche Statistiken hat B.O.M.S einfach weggelassen. Insgesamt befinden sich gerade mal 1,2 MByte an Daten auf der Silberscheibe; da werden Erinnerungen an Elite II wach. Für Fußballmasochisten und Sammler von Skurrilitäten ist der Release von "Club & Country" sicher ein freudiges Ereignis; das POWER PLAY-Sportgericht verhängt jedoch eine Sperre auf Lebenszeit – ohne Bewährung... *mg*



Grafiken dieser Qualität lassen einen zuerst auf eine kaputte VGA-Karte schließen

Name	Club & Country			
Genre	Sport-Strategie			
Hersteller	B.O.M.S/Prism Leisure			
Niveau	leicht			
Preis	ca. 50 Mark			
Spieler	1 bis 4			
	Deutsch	Englisch		
Spiel	✔			
Anleitung	✔			
Prozessor	386	486	Pentium	
minimal	16			
empfohlen	33	✔	✔	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA	
	✔			
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.	
	✔			
System	DOS			
Festplatte belegt	2 MByte			
RAM-Ausstattung	4 MByte			
Steuerung	Maus			
Extras	keine			

Grafik **22%**
Sound **8%**
Spielspaß

17%

Bilder auf

Test 'N Take
Computer- & Videospiele
030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

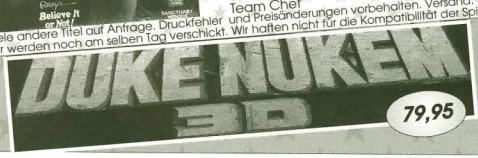
3D Ultra Pinball	da	69,95	Dungeon Master II	dt	89,95	Bad Mojo	dt 73,95
A.T.F.	dt	77,95	Earth Siege 2	da	79,95	Conq.NewWorld	dt 77,95
Battle Cruser 3000 AD*	da	69,95	Empire 2	e	69,95	Descent 2	da 73,95
Caesar II	dt	89,95	F1 Grand Grix 2	da	99,95	Diablo*	dt 69,95
Champ. Manager 2	dt	99,95	FIFA Soccer '96	dt	64,95	Fugger 2	dt 73,95
Chrono Master	da	79,95	Frankenstein	dt	89,95	Normality*	dt 79,95
Command & Conquer	dt	89,95	Gabriel Knight 2	dt	79,95	Shannara*	dt 68,95
C & C Missions Disk	dt	29,95	Last Dynasty	dt	89,95	Top Gun	dt 44,95
Dagger Fall*	dt	89,95	Marine Fighters	dt	19,95	Wing Com. IV	dt 88,95
Destruction Derby	dt	79,95	Mechwarrior 2 + MissionCD	dt	89,95	ZorkNemesis*	dt 73,95
Discworld			NBA Live '96	dt	79,95		
			Need for Speed	da	89,95		
			Panzer General 2	da	69,95		
			Phantasmagoria	dt	89,95		
			Pole Position	dt	79,95		
			PoliceQ.SWAT kompl.deutsch*	dt	79,95		
			Powerhouse	dt	69,95		
			Rayman	dt	79,95		
			Rebel Assault II* kompl.deutsch		79,95		
			Ripper	da	79,95		
			Ridge Racer*	da	59,95		
			Rise 2 - The Resurrection	da	99,95		
			Sam + Max	dt	39,95		
			Shell Shock*	dt	69,95		
			Shannara*	da	69,95		
			Silent Thunder	da	79,95		
			Space Quest 6	dt	89,95		
			Starfrek DeepSpace 9	da	69,95		
			Steel Phanters	dt	69,95		
			Team Chef	dt	99,95		





Terminator Future Shock	dt	68,95
TFX EF 2000	dt	79,95
The Dig*	dt	69,95
Thunderscape	da	69,95
Tie Fighter* kompl. deutsch		79,95
Touche -... 5.Musketier	dt	69,95
US Navy+MarineFighters	dt	89,95
Virtual Snooker	da	89,95
Warcraft 2 MissionCD	dt	23,95
Wing Commander III	dt	74,95
Worms-Reinforcements	dt	39,95

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



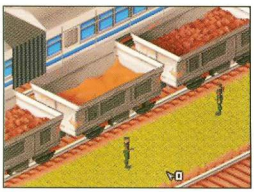
030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

DEADLINE

Millenium wagte sich an eine Simulation der britischen Elite-Einsatztruppe SAS.

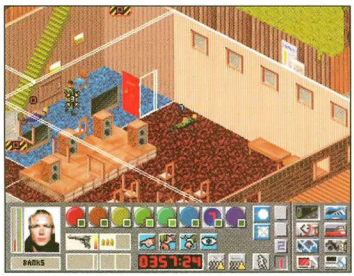
SAS

Das britische Gegenstück zu unserer GSG-9 wurde im Kriegsjahr 1941 von David Sterling gegründet. Sie ist ein Pool hochspezialisierter Experten aller Art. Die SAS bestand ursprünglich aus zwei Regimentern, die derzeitige Truppenstärke ist Geheimsache. Die Standardausrüstung umfaßt eine Heckler & Koch-MP5-Maschinenpistole, feuerfeste Anzüge, Körperpanzer mit Helmen sowie Gasmasken mit eingebauten Mikrofonen. Die Trainingseinrichtungen enthalten ein aus sechs Räumen bestehendes "Slaughterhouse", nachgebildete Flugzeuginnenräume und mehrere auf einem Übungsplatz aufgestellte Flugzeuge.



Sämtliche Einsätze laufen in Echtzeit ab

Als sich in den 70er Jahren terroristische Aktivitäten häuften, wurde es auch in Deutschland Zeit, mit der Antiterror-Einsatztruppe GSG9 einen effektiven Schutz für Bürger und Staatsmänner zu schaffen. Das große Vorbild war die britische Eliteeinheit SAS, die bereits damals auf jahrzehntelange Erfahrung zurückblicken konnte. Wenn dort die Alarmglocken läuten, beginnt ein ganzer Apparat von Spezialisten zunächst mit der Recherche und Planung. Genau nach dem gleichen Prinzip müßt Ihr in der SAS-Simulation "Deadline" vorgehen. Bekommt Ihr einen Fall zugewiesen, entscheidet Ihr, welchen der anfangs spärlichen Informationen weiter nachgegangen werden soll. Während der Nachforschungen stellt Ihr schon mal das achtköpfige Team für diesen spezifischen Einsatz zusammen. Dabei helfen Selektionskriterien, die es erleichtern, die geeigneten Spezialisten für die jeweiligen Aufgaben zu finden. Danach wollen die tapferen Söldner im Ausrüstungsmenü bewaffnet werden. Im reichhaltigen Arsenal findet sich von der Pistole bis zum Raketenwerfer die ganze Bandbreite moderner Kriegsführung. Jetzt erst beginnt der wichtigste Abschnitt Eurer Mission: In der Planungsphase wird auf einer Blaupause des Einsatzgebietes die bestmögliche Route für die Team-Mitglieder festgelegt. Unterwegs können sie an taktisch wichtigen Punkten anhalten und Aktionen wie Schießen oder Gefangennahmen durchführen. An diesen Stationen werden Euren Männern Verhaltensweisen auferlegt. So kann sich ein Soldat außerhalb eines Raumes passiv, im Raum angekommen, dann aber aggressiv verhalten. Wenn er den Befehl hat Gefangene zu machen, wird er versuchen, jede in seiner Reichweite befindliche Zielperson unter Arrest zu nehmen. Zusätzlich zu diesen Auftragsbuttons habt Ihr die Möglichkeit zu entscheiden, wie sehr die einzelnen Team-Mitglieder eigeninitiativ handeln. So kann man bewirken, daß Söldner, denen eine bestimmte Position zugewiesen wurde, durch die KI zeitweise anderen Dingen nachgehen. Bereits während der gesamten Planungsphase arbeitet die Zeit gegen Euch, ein festgelegtes Limit darf nicht überschritten werden. Habt Ihr das Gefühl, allen Mitgliedern Eures Teams die korrekten Anweisungen gegeben zu haben, gebt Ihr den Befehl zum Aktionsstart. Wurde alles gewissenhaft geplant, könnt Ihr Euch zurücklehnen und beobachten, wie Eure Leute die Aufträge ausführen. Selbstverständlich steht es Euch frei, jederzeit in die Abläufe einzugreifen und die Befehle zu ändern. Das ist in der Regel auch vonnöten, da Ihr erstens die Handlungen der Terroristen nie ganz genau voraussagen könnt und zweitens selten perfekt plant. Vielleicht beweist Ihr bei den telefonischen Verhandlungen mit den Übeltätern so viel Geschick, daß die ganze Sache recht unblutig abläuft. Über den heißen Draht könnt Ihr sogar die Stadtwerke benachrichtigen, die bei Bedarf den Strom abstellen. *fh*



In der Aula haben sich die Terroristen verschanzt



Frank Heukemes

NA JA

Eigentlich ist die Simulation einer kleinen, gezielt vorgehenden Einsatztruppe eine brillante Idee und würde bei guter Ausführung auf reges Interesse der Strategen-Gilde stoßen. Leider bewies Millenium kein glücklicheres Händchen als die Kollegen von Krisalis ("Sabre Team") vor rund drei Jahren. Zwar wurden alle erdenklichen Features minutiös im Programm verstaut, doch die ungeheure Komplexität erschlägt Neueinsteiger, während die hoffnungslos veraltete Grafik Profis vergrault. Zudem kann eine noch so penibel im Vorfeld durchgeführte Einsatzplanung auf dem Echtzeit-Einsatzscreen zum Fiasko werden, da oft ein gleichzeitiges Eingreifen an verschiedenen Orten vonnöten ist, die Situationen jedoch nicht immer berechenbar ablaufen. Gegenüber dem wirklichen Leben habt Ihr allerdings den Vorteil, jederzeit speichern und somit Fortuna den optimalen Missionsausgang abringen zu können. Da die Actionphase den geringsten Teil ausmacht, sollten sich nur geduldige Taktierer an "Deadline" heranwagen.

Name	**Deadline**
Genre	Strategie/Simulation
Hersteller	Millenium/Psygnosis
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			✔

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

System	DOS
Festplatte belegt	ca. 3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **29%**
Sound **56%**
Spielspaß
38%
Bilder auf

3 gute Gründe für ein Abo



1. völlig bequem

Die Power Play erhaltet Ihr regelmäßig per Post frei Haus – und das bei jedem Hundewetter

2. irre preiswert

10% bei einem Jahresabo gespart – ein gefundenes Fressen für kühle Rechner

3. nie was versäumt

Ihr verpaßt keine Ausgabe – garantiert.

POWER PLAY

Mit und ohne CD-ROM

VOLLTREFFER POWER VOLLTREFFER

WARC

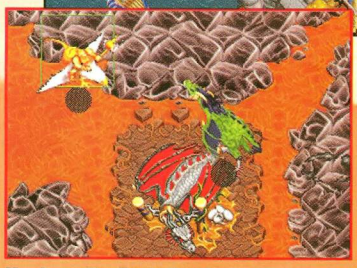
BEYOND THE

Kaum darben die Echtzeit-Strategen nach neuen Feldzügen, versüßt ihnen Blizzard die Kampfeslust mit zwei neuen Kampagnen.



Heißer Atem: Drachenattacke auf einen Seehafen

Grimmige Todesritter bewachen dieses "Dunkle Portal"



Kurdrans Duell mit Deathwing



NEUE GRAFIKEN



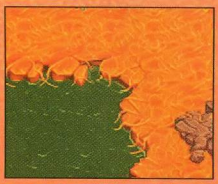
Felsen und Minen sind in der Sumpflandschaft aus Blackrock



Das Orkschwein am Pilzwaldrand



Gebäude sind von Ranken umgeben



Das grüne Wasser des orkischen Hinterlandes

Obwohl die Menschen bei ihrem großen Siegeszug gegen die Orks in "Warcraft 2" das Dunkle Portal zerstört hatten, glaubt der Magier Khadgar, daß die Bedrohung noch immer kein Ende genommen hat, und daß eine unveränderte Gefahr von der verbleibenden Aura des Dimensionstores ausgeht. Als man der Sache nachgeht, stellen die Kundschafter der Menschen fest, daß die Orks das Portal an anderer Stelle neu errichtet haben um die Invasion da weiterzuführen, wo sie vorläufig beendet wurde. Khadgar ist der festen Überzeugung, daß das Portal vorerst nicht zerstört werden sollte. Er will es zunächst erobern und sichern, um mehr über die Dimensionsreisen der Orks zu erfahren. Schon bald wird klar, daß man den Beutezügen der blutrünstigen Ungeheuer nur dann Einhalt gebieten kann, wenn man durch das Portal in ihr Heimatland, das sagenumwobene Draenor, vordringt. Dort muß das Buch von



Knut Gollert

GUT

Sehr nett, was uns der Blizzard da beschert hat. "Beyond the Dark Portal" ist eine Mission-CD wie sie im Buche steht: Die neuen Aufträge sind hübsch knifflig und sogar abwechslungsreicher als die des Originals, das düstere Grafikset sorgt für Atmosphäre und auch die zusätzlichen Helden verjagen mit neuen Digi-Statements eventuelle Langeweile. Allerdings vermissen wir, wie schon auf der "C&C"-Zusatzscheibe, neue Spielelemente und wenn es nur ein, zwei Zaubersprüche, furchtbare Ork-Emanzen oder ein paar militante Tierschützer auf Seiten der Menschen gewesen wären. Die 50 Multiplayer-Level entschädigen aber für fehlende Neuerwerbungen im Spielsystem, so daß wir eine unbedingte Kaufempfehlung aussprechen müssen. Wem die letzten "Warcraft 2"-Missionen allerdings zu stressig waren, der wird an "Beyond the Dark Portal" und dem dazugehörigen Schwierigkeitsgrad verzweifeln: Hier gibt es Missionen, die nicht mal Frank auf Anhieb durchspielt und das will viel heißen...

RAFT 2
DARK PORTAL



Auch Schneelandschaften können wieder durchstapft werden



Teron Gorefiend bewacht seine Kultstätte

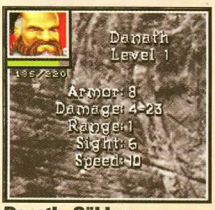


Medivh gefunden werden, denn darin steht nicht nur, wie diese Dimensionstore erschaffen werden, sondern auch, wie man sie mit Hilfe eines mächtigen Artefakts für immer zerstören kann. Dieser magische Gegenstand ist der Schädel von Gul'dan, der gut bewacht im Horst des mächtigen Drachen Deathwing aufbewahrt wird. Doch die schwer gebeutelten Menschen sind zum Glück nicht gänzlich auf sich allein gestellt. Der machthungrige Laughing Skull-Clan der Orks schließt sich Euren tapferen Rittern in der Hoffnung an, durch die Vernichtung anderer verhaßter Clans seine Vorrangstellung zu behaupten. Nach unglaublichen Anstrengungen gelingt es, das wiedererrichtete Dark Portal endgültig zu zerstören. Durch eine andere Lücke im Raum-Zeit-Gefüge tritt man die Dimensionsreise nach Hause an. Zurück ins vertraute Heimatland Azeroth soll der Trip durch die Sphären führen, doch wer weiß schon, ob unsere Helden daheim ankommen werden? Wahrscheinlich nur die emsigen Designer von Blizzard, die sich im Abspann alles für einen dritten Teil offenhalten. Schon bei den ersten Missionen wird Euch klar, daß in Draenor ein anderer Wind weht als im heimeligen Azeroth. Wer bislang ein eher defensiver Spieler war, der erst einmal alle Resourcen an Gold, Holz und Öl ausschöpfte, um sich eine immens schlagkräftige Armee zu errichten, mit der man den Gegner erst einmal langsam "ausbluten" lassen konnte, der wird sich nicht schlecht wundern. "Beyond The Dark Portal" verlangt ganz andere Taktiken als die Missionen des Hauptprogramms "Tides Of Darkness". Jetzt wird viel Wert auf spontane, doch wohlüberlegte Attacken gelegt, da die grünhäutigen Gegner bei zu langem Ausharren zahlenmäßig so stark überlegen sind, daß ihre Angriffe fatale Auswirkungen haben. Das gilt auch im umgekehrten Sinne, da Ihr erneut die Seiten wechseln könnt, um die Orks zum Sieg zu führen. Jeweils zwölf neue Missionen für jede Seite bescherte Euch Blizzard. Da man nahtlos an das bisherige Geschehen des Hauptprogramms anknüpft, ist bereits der erste Auftrag ein Mammut-Kommando ungeheuren Ausmaßes. Die Karten

MENSCHEN-HELDEN



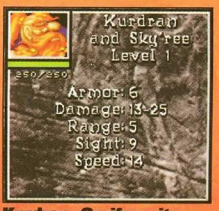
Alleria, Elfen-Rangerin



Danath, Söldner



Khadgar, Zauberer



Kurdran, Greifenreiter



Turalyon, Paladin



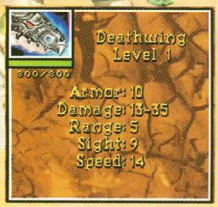
Frank Heukemes

SUPER

Ohne Frage – die Expansiondisk hält, was schon das Hauptprogramm verspricht: Einfach das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel, jetzt mit Nachschlag. Die 24 neuen Missionen wurden zwar für Fantasy-Feldherren mit Erfahrung konzipiert, sind aber mit etwas Beharrlichkeit immer noch leichter zu meistern als die "Ausnahmezustand"-Dreingaben der Konkurrenz. Die meist zahlenmäßige Unterlegenheit Eurer Truppen gegenüber einem immensen Feindaufgebot beweist es aufs neue – bei "Warcraft 2" wird mit Köpfchen und nicht mit Masse gesiegt. Doch bei allem Jubelgeschrei soll auch verhaltene Kritik laut werden. Gerne hätten wir unsere Krieger bei zu langem Rasten im Sumpfgelände versinken sehen, fasziniert hätten wir neue Zwischensequenzen bewundert, erfreut hätten wir uns zusätzlichen Bedrohungen des orkischen Hinterlandes gestellt. Die erweiterten Reihen der Helden und ein neues Grafikset sind da ein schwacher Trost. Doch auf irgend etwas sollen wir uns ja auch noch im dritten Teil freuen können.



ORKHELDEN



Deathwing, Drache



Dentarg, Oger-Magier



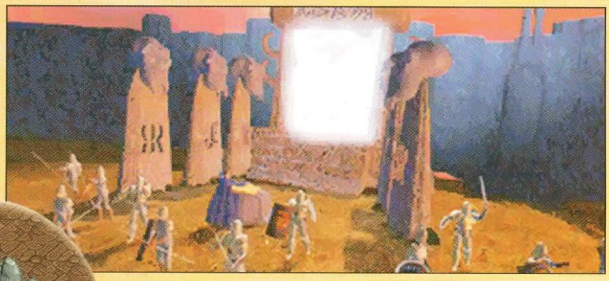
Grom Hellscream, Anführer des Warsong-Clans



Korgath Bladefist, Grunzer



Teron Gorefiend, Todesritter



Das Dunkle Portal kurz vor der Zerstörung





Gefangene stoßen nach ihrer Befreiung zu Euren Truppen

haben allesamt Übergröße und versetzen Euch ohne Ruhephase unvermittelt ins kochendheiße Kampfgeschehen. Zu diesen 24 neuen Missionen gesellen sich 50 Level für den Mehrspielermodus, die sich teils aus Kreationen von begeisterten "Warcraft 2-Fans", teils aus neuen Werken der Leveldesigner selbst zusammensetzen. Schlagt Ihr Euch auf die Seite der Menschen, so werdet Ihr schon bald in den Genuß des variierten Grafiksets der Orkwelt Draenor kommen. Statt Bäumen müssen dort überdimensionale Pilze gefällt werden, gierige Kletterpflanzen umranken die Gebäude, finsteres Schwarzgestein erhebt sich zwischen den öden Landschaften und die modrigen Ufer der braunen Swamplands werden von tümpelgrünem Sumpfwasser umspült. Selbst die ohnehin schon häßlichen Warzenschweine des Hauptprogramms haben hier noch abstoßendere Verwandte: Rote Höllensäue grunzen Euch unfreundlich an, explodieren bei ausdauerndem Anklicken aber genauso devot wie ihre Kollegen aus der freundlich hellen Parallelwelt Azeroth.

Wollt Ihr die Orks anführen, müßt Ihr mit vertrauteren Landschaften rechnen, da sich die Einsätze hier weitgehend in der Welt der Menschen abspielen.

Neben diesen auffälligsten Änderungen gibt es zusätzlich eine neue Gruppe von **Helden,** fünf pro Seite. Diese herausragenden Krieger besitzen besondere Kampfkraft und jede Menge Hitpoints, doch solltet Ihr sie nicht unnötig im Kampf strapazieren, da sie die Missionen allesamt überleben müssen, um die Hintergrundgeschichte plangemäß fortführen zu können. Zu erkennen sind sie an ihren farblich leicht veränderten Rüstungen oder Kleidern und an den individuellen Porträts auf der Steuerleiste. Erteilt Ihr ihnen Befehle, so werdet Ihr feststellen, daß sie sich mit neu aufgenommenen Sprachsamples melden, die individuell für den jeweiligen Charakter getextet wurden.

Die Reihe der eindrucksvollen Hintergrundmelodien wurde um zwei weitere Tracks ergänzt, wobei jeweils eine neue Komposition auf Menschen- und Orkseite erklingt. Mit der Eingabe eines Cheatcodes könnt Ihr Euch die Schlachten auch von einer Disco-Melodie der 70er Jahre mit "Warcraft 1"-Samples untermalen lassen. Neue Zwischensequenzen haben wir leider vermißt, dafür gibt es ein teilweise neues Intro (erweiterte Fassung der Human-Siegessequenz aus "Tides Of Darkness") und natürlich zwei komplett neue Abspänne. *fh*

Name	**Warcraft 2-Expansion Disk**	System	.DOS, Win 3.1, Windows 95
Genre	.Strategie	Festplatte belegt	.ca. 12 MByte
Hersteller	.Blizzard	RAM-Ausstattung	.8 MByte
Niveau	.schwer	Steuerung	.Maus
Preis	.ca. 40 Mark	Extras	.benötigt Warcraft 2
Spieler	.1 bis 8		

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

Grafik **82%**
Sound **89%**
Spielspaß

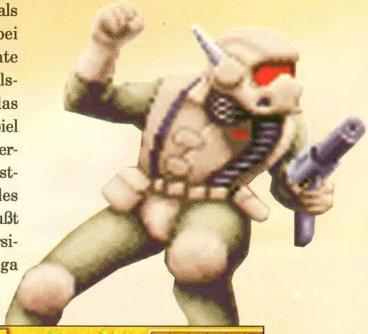
Solo	Multi
85%	88%

Bilder auf

WARCRAFT 2

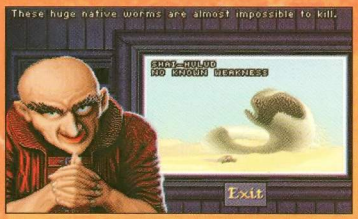
URAHNEN UND NÄCHSTE VERWANDTE

Alle großen Vertreter der Echtzeitstrategie im Überblick.



DUNE 2

Das große Vorbild aller Echtzeit-Strategiespiele dieser Art ist Westwoods "Dune 2". Nach dem mäßigen Vorgänger "Dune" von Cryo, der allerdings ein Adventure mit einem verschwindend kleinen und unglaublich schlechten Strategieanteil war, erwartete niemand einen solch starken Nachfolger. Das wurde diesem hervorragenden Programm zum Verhängnis, zumal "Dune 2" seine Haupttrümpfe erst nach der zweiten Spielhälfte ausspielte (Michael Hengst wertete in Ausgabe 3/93 mit "nur" 74%). Obwohl sich "Dune 2" nur halbwegs an Frank Herberts Romanvorlage anlehnte, ergänzte ein packender Plot mit einem unerwarteten Twist das geniale Spielprinzip. Ihr konntet wahlweise eines der drei Häuser Atreides, Harkonnen oder Ordos übernehmen, die über individuelle Waffensysteme verfügten und somit zu dreimaligem Durchspielen anregten. Unparteiische Sandwürmer und Wüstenbewohner, die sowohl Euch als auch den Feind angriffen, sorgten für eine weitere interessante Komponente. Die zahlreichen Gebäude ließen sich mehrfach upgraden und konnten nur eines neben das andere und niemals auf Sand gesetzt werden, was Euch nebenbei zum Städteplaner werden ließ. Leider konnte man die Truppen noch nicht in einem Befehlsfenster zusammenfassen, dadurch wurde das Vorrücken sehr mühsam. Für ein Diskettenspiel war die Sprachausgabe damals durchaus bemerkenswert. Wenigstens die Entwickler von Westwood und ihr Vertrieb Virgin waren sich des großen Potentials ihres Titels sehr wohl bewußt und bescherten "Dune2" sogar eine Modul-Version auf der damals noch sehr populären Mega Drive-Konsole.



Selbst der Harkonnenberater hat Respekt vor den Sandwürmern



Atreides (blau) überfallen eine Stadt der Ordos (grün)

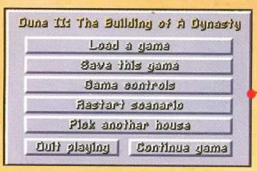


Der einsame Atreides-Panzer muß schon bald wegen der Übermacht kapitulieren

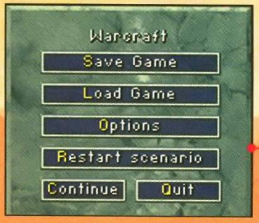
DEMOS

Vom großen Vorbild "Dune 2" und "Warcraft 1" findet Ihr Demos auf unserem CD-ROM, um Euch selbst einen Eindruck von den "Verwandschaftsgraden" dieser Programme verschaffen zu können.





Die Menüs von Dune 2 ...



...besitzen den gleichen Font wie die von Warcraft 1



Ein übermächtiger Dämon attackiert einen Stoßtrupp der Menschen

WARCRAFT I

Man kann keinen Hehl daraus machen: Auch wenn sie heute im Rennen gegen die Konkurrenz von Westwood die Nase vorn haben, muß angemerkt werden, daß Blizzard ihren Siegeszug als dreiste Kopierer begannen. "Dune 2" gefiel ihnen offensichtlich so gut, daß sie neben den Spielkomponenten sogar den **Font** für die Schrift in den Menüs übernahmen. Und doch sorgten einige kleine, aber nicht unwesentliche Verbesserungen und Variationen dafür, daß "Warcraft 1" den Vorwurf des bloßen Plagiats schon bald abschütteln konnte: Neben einem zwanglos lustigen Fantasy-Ambiente mit Orks und Menschen erlaubte es Blizzard erstmals, zumindest jeweils vier Einheiten in Befehlsfenstern zusammenzufassen. Das Haupthaus ließ sich damals noch nicht upgraden, Ihr wart auf acht Gebäude beschränkt, die sich schon damals mit den heute noch bei "Warcraft 2" verwendeten Samples Gehör verschafften. Zum Städtebau war noch das Setzen von Straßen nötig, auf Schafe, Schweine, den "Nebel des Krieges" und den praktischen Rechtsklick mit der Maus zum Ausführen von Befehlen, mußtet ihr anno 1994 noch verzichten. Die Missionen erwiesen sich gegenüber dem Vorbild als etwas abwechslungsreicher, und als größten Bonus führte Blizzard die Mehrspieler-Option per Modem, Netz und Link ein. Obgleich auch der erste Teil der "Warcraft-Saga" ein Prädikat verdient hätte, mußte Peter Schwind in Ausgabe 1/95 aufgrund der Wertung des Vorbildes desorientierte 75% verteilen.





Eine gut ausgebaute Siedlung der Menschen

COMMAND & CONQUER

Obwohl sich "C&C" trotz erheblicher Entwicklungs-Verzögerungen immer noch im mittlerweile leicht antiquierten VGA-Gewand präsentierte, wurde aufgrund einer grandiosen Werbekampag-



Neben der GDI-Seite könnt Ihr auch die böse NOD-Bruderschaft übernehmen



Luftangriff: Eine der zahllosen Zwischensequenzen von C&C

ne erstmals die gesamte Spielerschar auf ein Spiel dieser Art aufmerksam. Jetzt erst gelang es den "Wiederholungstätern" von Westwood, die Lorbeeren für ein Spielprinzip einzusacken, die sie sich eigentlich schon mit "Dune 2" redlich verdient hatten. Dabei hätte man allerhand Kritik ansetzen können, denn die Einheiten- und Gebäudevielfalt eines "Dune 2" wurde leicht unterboten. Euphorische Jubelschreier erkannten nicht, daß es angeblich "neue" Features wie den allmächtigen Luftangriff bereits in "Dune 2" in Form der Raketenangriffe gab. Da man diese erst recht spät im Spiel erkunden konnte, blieb dieses Element dem oberflächlichen Spieler verborgen. Klare Pluspunkte von "C&C" waren die gerenderten Objekte, die spielspaßanhebenden Zwischensequenzen und eine rasante Multiplayer-Option. Das gezielte Steuern von Luft- oder See-Streitkräften blieb Euch weiterhin versagt, doch gekonnt gestreute Gags wie die frech-pfiffigen Einzelkämpfer und eine zeitlos gute Spielidee machten "C&C" zu einem der meistbeachte-



Sämtliche Objekte in Command & Conquer sind gerendert

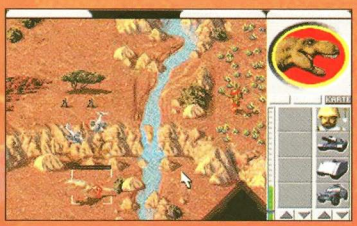
ten und bestverkauften Titel der letzten Jahre. Endlich gelang es den Strategiespielen, ihr trockenes Image auf breiter Ebene loszuwerden, das ihnen durch dicke Handbücher, beintrockene Grafik und kopflastiges Gameplay anhaftete. Mit gutem Gewissen konnten Knut und ich in Ausgabe 9/95 mit 86% ein Prädikat verleihen.

C&C MISSION-CD

Ein bahnbrechender Erfolg wie der von "C&C" schrie natürlich regelrecht nach einer Verlängerung des Hauptprogramms, solange die in Ekstase befindliche Spielerschar noch heiß war. Die Mission-CD "Der Ausnahmezustand" führte dann auch konsequent weiter, was die Fangemeinde bereits gewohnt war: 15 neue Missionen der alten Machart (acht für die Bruderschaft von NOD, sieben für die gute Gegenseite GDI), diesmal allerdings mit einem deutlich angezogenen Schwierigkeitsgrad versehen. Da es weder eine neue Storyline noch aktuelle Zwischensequenzen gab, konntet Ihr die Missionen einzeln anwählen. Eine Option, die Aufgrund der gesalzenen Anforderungen an Euer Können auch dringend vonnöten war, wolltet Ihr alle Einsätze zumindest einmal zu Gesicht bekommen. Ein besonderes Bonbon verbarg sich in Form von auf der CD verborgenen Zusatzmissionen. Nach Eingabe des Kommandos "C&C FUNPARK" in der Kommandozeile fand der überraschte Spieler nun eine ganze Kampagne, in der die Feinde aus **Sauriern** der Gattung Tyrannosaurus Rex, Veloceraptor und Triceratops bestanden. Der Name "Funpark" war allerdings leicht unangebracht, denn die Urzeit-Tierchen erwiesen sich trotz drolliger Animationen als sehr ernstzunehmende Gegner. Mit der Dreingabe von zusätzlichen zehn neuen Multiplayer-Leveln machte sich der günstige Preis von knapp 30 Mark überaus bezahlt. Sascha Gliss machte kleine Abstriche wegen des überzogenen Schwierigkeitsgrades und wertete in Ausgabe 4/96 mit 82%. *fh*



Ein Triceratops und ein Tyrannosaurus Rex im Visier



Auch die Wüste beheimatet vorsintflutliche Geschöpfe



In alten Spielständen stehen neue Optionen zur Verfügung

WARCRAFT 2

Wenn man von Verkaufszahlen absieht, wobei Westwood noch etwas besser abschneidet, liegen Blizzard im Wettlauf der beiden Softwarehäuser mittlerweile vorne. Den Bonus verschaffte ihnen nicht zuletzt die wunderschön detaillierte SuperVGA-Grafik, die selbst auf einem 486er mit 66MHz noch butterweich scrollt. Äußerst unterhaltsam ist die Sprachausgabe der Einheiten, die an Witz und Abwechslungsreichtum ihresgleichen sucht und sogar ohne Qualitätsverlust in die deutsche Übersetzung herübergerettet werden konnte. Auch die zusätzliche Herausforderung, See-Einheiten steuern zu können, blieb "C&C"-Spielern bislang versagt. Mit einer Wertung von 89% trugen Knut und ich in Ausgabe 2/96 dem Vorsprung Rechnung.

DER PRODUZENT

Die Welt des Films

Vom Puschenkino zur Multiplex: Wirtschaftssimulation um einen Möchtegern-Filmmogul.



Die Liste der Soundtrack-Spezialisten



Zwischen den Runden gibt's zur Abwechslung manchmal kleinere Entscheidungen zu fällen, die sich vor allem auf das Renommee auswirken

Pool-Partys mit bildhübschen Blondinen im Bikini, Mittagessen mit Sharon Stone, Drehar-beiten auf Acapulco und dazu noch jede Menge Kohle: Das Leben als Filmproduzent in Holly-wood kann nicht ganz schlecht sein. Daß hinter der schönen Fassade auch harte Arbeit und das Risiko steckt, ganz schnell vor die Hunde zu gehen, dürfte sich mittlerweile ebenfalls herum-gesprochen haben. Wer trotzdem mit dem Gedanken spielt, sein Glück in Hollywood zu suchen, kann vorher schon mal üben, nämlich in „Der Produzent – Die Welt des Films", einer Wirtschaftssimulation des neuen Berliner Labels „Games for Europe". Wie in ähnlichen Wirt-schafts-Sims aus deutschen Landen wird auch hier rundenweise gezogen, alle Geschäftstrans-aktionen trägt der Spieler in Tabellen oder ähn-lich aufgebaute Standbildseiten ein. Sobald der Zug beendet ist, rechnet der Computer ab und es geht weiter. Beim „Produzenten" dreht sich alles ums Filmgeschäft: Der Spie-ler startet mit einer kleinen Erbschaft sowie einem Büro in Hollywood und muß es schnellstens zur Dollar-Milli-arde samt Ruhm und Anse-hen bringen. Die Haupt-arbeit des eigentlichen Filme-produzierens spielt sich im Studio ab: Per Icon wählt man zuerst ein passendes, anfangs nicht zu teures Drehbuch aus. Neben dem Preis und einer kurzen Inhaltsangabe gibt es dazu Infos wie die Zahl der benötigten Haupt-darsteller, das Genre und die Anforderungen an Special-Effects und den Kulissenbauer. An-schließend werden die Schauspieler und der Regisseur ausgewählt, dann noch schnell ein Filmstudio gemietet und Musiker für den Sound-track engagiert und schließlich der verfügbare Etat auf die einzelnen Ressorts verteilt. Reicht es zu Karrierebeginn nur für einen Nachwuchsre-gisseur und zu Laiendarstellern, können später auch hochkarätige Berühmtheiten angeworben werden. Per Telefon und Gesprächen im Multi-ple-Choice-Verfahren werden Größen aus der Filmbrache becirct, damit sie irgendwann mög-lichst kostengünstig in den eigenen Filmen auf-treten. „Der Produzent" verwendet auf witzig getrimmt Namen **echter Stars**. Die ersten Eigenproduktionen verkauft man ans Fernsehen (die senden schließlich jeden Müll), später bringt man seine Filme selbst ins Kino, macht fett Kohle mit den Buch- und Computerspielerech-ten, betreibt Marktforschung und Werbung.



Büro: Per Klick auf Gegenstände oder auf die Iconleiste werden Filme gemacht

Technisch kommt der „Produzent" eher unauffäl-lig daher: Die Diskettenversion bietet animierte SVGA-Standbilder, auf der CD-ROM-Fassung gibt's zusätzlich Audio-Tracks und Sprachausga-be. Wer mag, produziert alleine gegen den Com-puter oder mit bis zu vier anderen Spielern. *ste*



Peter Steinlechner

GEHT SO

Sehr originell: Man nehme eine interessante Brache, gezeichnete Standbilder, lasse den Spieler fleißig in Tabellen klicken, würze mit einer Prise (Holzhammer-) Humor und fertig ist die Wirtschaftssimulation. Wieso heißt diese Art von Spielen eigentlich fast immer gleich, und wann erscheint „Der Bestatter", und wer will das wissen? Beim „Produzenten" ist die Grundidee ja ganz nett, aber im Spiel selbst geht es mir langfristig zu eintönig zu: Wer brav nacheinander die richtigen Icons anklickt, sein Geld nicht in völlig abseitige Filme steckt und bei den zahlreichen Gesprächen vernünftig vorgeht, der steigt mit etwas Glück schnell zum Hollywood-Mogul auf. Abwechslung ist Mangelware, ob B-Movie oder Kassenschlager: Das Vorgehen ändert sich nicht genug, wirtschaftliches Denken reduziert sich auf den benötigten Kreditrahmen. Beeindruckt hat mich nur der „Drehbuch-Generator", der einigermaßen sinnvolle Filmkonzepte bastelt und den Einsatz passender Darsteller und Regisseure verlangt. Das war's dann aber auch schon.

Name	**Der Produzent**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Games for Europe
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 5

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		33	
Prozessor empfohlen			75

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	Audio
Sound	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	min. 5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

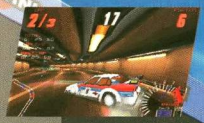
Grafik **35%**
Sound **53%**
Spielspaß
40%
Bilder auf

Interaktive CD-Rom für den PC

Power – Technik – Speed – Piloten – Fakten

FAHR DEN ORIGINAL DTM-ALFA!







Inkl.
MARTINI RACING-
Version
BLEIFUSS

CD-ROM
RACING-PREIS
DM 29,-







MARTINI
RACING

- 25 Jahre MARTINI RACING in Facts, Fotos & Video Formel 1, Endurance, Ralley, DTM, F1-Powerboat, Offshore
- Interviews mit den MARTINI-Piloten
- BLEIFUSS in der exklusiven MARTINI RACING Edition
- Original MARTINI RACING Song als separater Audio Track
- Exklusiver Fanshop
- Komplett deutsche Version
- Komplett grafisch orientierte Anwendungen
- Voll grafisch orientierte Benutzerführung
- 30 Minuten Video
- Über 400 High Resolution Fotos & Grafiken
- Ready to run für Windows 95

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

PC 486 – 66 Mhz, 8 MB-RAM, (16 MB empfohlen)
CD-ROM 2x-Speed (4x empfohlen), Soundkarte
SVGA 640 x 480 mit mind. 256 Farben
(16 Bit-Farbtiefe empfohlen)
Microsoft Windows 3.1, Windows 95

Mit freundlicher Unterstützung von:

auto motor sport

Virgin INTERACTIVE entertainment

internet www.martini.de

Exklusiv-Vertrieb durch BEMI COMPUTER

© 1995 Grafik, Publikation 1995 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises. All rights reserved.



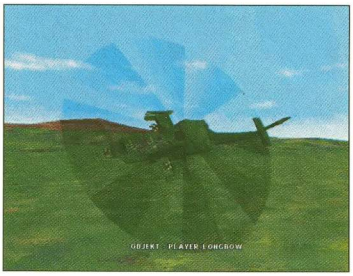
AH-64D

Janes's schlägt zum zweiten Mal zu: Nach "A.T.F." startet endlich Andy "Gunship" Hollis' Longbow.

Die Computerspielewelt hielt den Atem an, als vor knapp zwei Jahren das Gerücht aufkam, Andy Hollis, der "Gunship"-Schöpfer, sei in Austin bei Richard Garriot gelandet. Sollte Origin anfangen "richtige" Flugsimulationen zu bauen? Wird Andy Hollis einen Hubschrauber-Simulator programmieren oder ein "Strike Commander" mit Rotorblättern? Die Antwort darauf steht jetzt fest: "AH-64D Longbow" ist Origins erste Flugsimulation und hat mit "Strike Commander" lediglich ein paar Ähnlichkeiten in der Grafik-Engine.

Als Aufhänger zu "AH-64D Longbow" dient, wie schon in "A.T.F.", der weltgrößte Militärverlag "Jane's". Er unterstützte Origin mit stichhaltigem Hintergrundmaterial und -wissen zu den Waffen dieser Welt.

Wie erwartet, bietet "Longbow" zu Beginn die simulationstypischen Spielvarianten an. Als erstes sucht sich der angehende Pilot einen Schrank aus, wählt sein Callsign und die Einheit, bei der er stationiert werden will. Ist dies geschehen, darf losgeflogen werden. Entweder springt Ihr in den "Instant Action"-Mode, indem Ihr direkt ins Cockpit gebeamt werdet und ohne großes Briefing losballert, oder der angehende Pilot läßt ein interaktives Flugtraining über sich ergehen. Während dieser Übungen begleitet Euch die Stimme des Fluglehrers durch sieben Trainingsmissionen. Einen Videorecorder findet Ihr ebenfalls im Trainingsmenü, der vier PR-Videos zum Apache bietet und ein "Scrapbook". In letzterem lassen sich alle Zwischensequenzen anschauen, die Ihr bis dato in der Campaign "erspielt" habt. Habt Ihr das Training erfolgreich beendet, wartet ein "Einzelmission"-Modus, in dem Ihr Euch für das Gebiet entscheidet, in dem geflogen wird (Dschungel, Wüste, Wald) und für die Missionsart (Angriff, Geleitschutz, Fernziel). Ebenfalls stellt Ihr Tageszeit, Wetterverhältnisse und Intelligenz der Gegner ein. Der Punkt "Historische Missionen" ermöglicht es, in je sechs Missionen an den zwei großen US-Army-Einsätzen 1989 in Panama und 1991 im Golfkrieg teilzunehmen. Damals waren zwar nur AH-64A´s



Der AH-64D in ganzer Schönheit. Außenansichten lassen sich zoomen und drehen

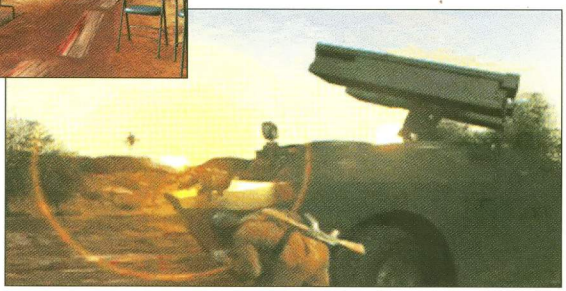
FLIEGENDE ROTHAUT

Der AH-64D Longbow stellt die nächste Evolutionsstufe des McDonnell Douglas Bodenangriffshelikopter "Apache" dar. Auffälligstes Unterscheidungsmerkmal der "D"-Variante ist zweifellos das auf dem Rotormast montierte Westinghouse-Radar. Dieses integrierte Feuerleitsystem ermöglicht es dem Bordschützen in Verbindung mit den Hellfire ATGMs (Anti-Tank-Guided-Missiles), auch durch Rauch, Nebel oder Regen hindurch bis zu 256 Boden- und Luftziele auf seinem Display zu verfolgen und zu qualifizieren. Die neueste Generation der Hellfire Raketen besitzt einen Suchkopf, der sich auf die gegnerischen Funkfrequenzen aufschaltet. Durch die "fire and forget"-Technologie der Hellfires ist es für den Apache kein Problem eine Rakete aus sicherer Deckung abzufeuern, zur Zeilzuweisung kurz aus der Deckung auf- und sofort wieder abzutauchen: Die Panzerknacker lassen sich noch während des Flugs programmieren und verfolgen danach ihr Ziel völlig selbstständig.



Der Briefingraum



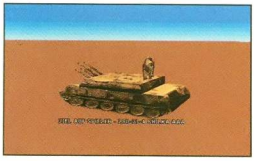


Das Intro gehört zum Besten, was man auf Monitoren je gesehen hat

LONGBOW



Intro: Diese Kolonne wird von zwei Apaches gnadenlos aufgerieben





Hellfire-Schreck: Diese Flak fliegt von einer Sekunde zur anderen auseinander



Feuer frei: Im Tiefflug seid Ihr vor fast jeder SAM sicher und habt genügend Zeit zur Zielbekämpfung

beteiligt, da die Longbow-Version erst nach dem Golfkrieg produziert wurde, doch könnt Ihr auf Wunsch auch mit einem AH-64D gegen Saddam oder Noriega fliegen.

Der wichtigste Spielmodus in "AH-64D Longbow" ist jedoch die Campaign. Hier beginnt Ihr Eure Flieger-Karriere als kleiner "Longbow"-Pilot, der nach Polen an die ukrainische Grenze versetzt wird. Die russische Armee ist Schirinowski allzu hörig geworden und gedenkt nicht nur, die alte Sowjetunion wiederherzustellen, sondern auch den gesamten ehemaligen Ostblock unter dem Hammer-und-Sichel-Banner zu vereinigen. Die UNO hat die selbsternannte Welt-Polizei Amerika beauftragt, Polen zu schützen und die westliche Hemisphäre endgültig von den "kriegslüsternen" Russen zu beahren (oder zu befreien?). Die Ukraine wurde schon annektiert und Polen soll ebenfalls dran glauben. So macht Ihr Euch mit eigenem Rotor auf, fast ganz allein die Russen abzuwehren und den Willen der UNO durchzusetzen. Beginnt Ihr anfangs nur mit Aufklärungsflügen, müssen schon wenige Tage später Panzer gesprengt, SCUDs vernichtet oder SAMs zerbröckelt werden. Auch für Luftüberlegenheits-Missionen gegen feindliche Helicopter werdet Ihr eingesetzt. Habt Ihr Erfolg in den Missionen, hagelt es Orden, Beförderungen und Zwischensequenzen in Form von Nachrichten-Sendungen. Stürzt Ihr ab, werdet Ihr entweder gefangengenommen oder begraben. Glücklicherweise läßt sich jede Mission auf Wunsch so lange erneut beginnen, bis Ihr sie erfüllt habt.

Vor jedem Einsatz wartet wie gehabt das Mission-Briefing, auch Einsatz-Besprechung genannt. Hier seht Ihr auf einer zoombaren Karte das

Apache Longbow vs. AH-64D Longbow

Was hat DIs "Apache Longbow", was Origins "AH-64D Longbow" nicht hat?



- Piloten- und Bordschützen-Cockpit mit eigenen Funktionen
- Multiplayer-Modus (zu zweit einen Apache fliegen/bis zu 16 Spieler in einer Staffel)
- Starts sind auch von Flugdeckschiffen möglich
- hohe Berge und Canyons sind enthalten (in „AH-64D Longbow" machen diese einen eher „platten" Eindruck)
- die Grafikengine stellt auch Bäume und Wälder dar
- komplexer Missions-Planer mit sehr umfangreichen Funktionen
- drei Campaign-Szenarien (Jemen, Zypern, Korea)



Was hat Origins "AH-64D Longbow", was DIs "Apache Longbow" nicht hat?

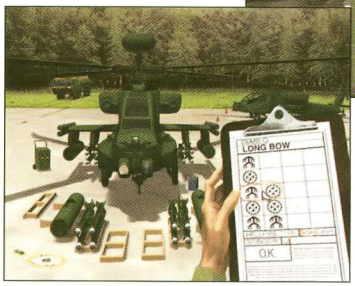
- aufwendig texturierte Objekte und Landschaften
- Ziele explodieren nicht nur, sondern zerfallen optisch interessant in Ihre Einzelteile
- je sechs historische Missionen (Panama, Golfkrieg)
- umfangreiche Einstellung für das Flight Model
- zahlreiche qualitativ hochwertige Zwischensequenzen
- interaktives Jane´s Handbuch mit zahlreichen Informationen zu militärischem Gerät
- Original Videos von McDonnell Douglas



Hydras sind gegen die modernen T-80 kaum geeignet



Hier rüstet Ihr Euren Chopper aus



ALLES DEUTSCH?

Deutsche Sprachausgabe in einem amerikanischen Hubschrauber – das hätte Origin lieber nicht tun sollen. Hier vier Punkte, warum die kurze Kommunikation während des Fluges im Original besser wäre.

Punkt 1: Die Bundeswehr fliegt keine Apaches. Wer sollte also in diesen deutsch sprechen?

Punkt 2: Wie spricht man SAM (russische Boden-Luft-Abwehr) deutsch aus? Gar nicht! SAM spricht sich wie der amerikanische Vorname Sam. Allerdings redet unser Copilot in "Longbow" immer von einer "Saaam". Mit Samen hat das Spiel nun wirklich nichts zu tun.

Punkt 3: Aus dem Repertoire unseres Copiloten: "Wir haben einen Freund auf drei Uhr!". Klar, was er meint, aber auf deutsch klingt es zu sehr nach Oktoberfest. So etwas sagt man nicht...

Punkt 4: Eine Damenstimme klärt uns über Status-Zustände auf. Frauenstimmen wie in "Mechwarrior 2", tragen zur Atmosphäre bei, aber warum ist diese so unpersönlich und so wenig sexy?

Operationsgebiet und Eure Waypoints. Alle Waypoints, bis auf das Primary Target und Start- beziehungsweise Landepunkte, können dabei frei gewählt werden. Die aktuellen Positionen feindlicher und eigener Einheiten sind natürlich auf der Karte verzeichnet. Der Briefing-Text versorgt Euch mit Informationen zur Lage, zum Ziel und zu feindlichen Aktivitäten im Zielgebiet. Neben dem Briefing will der fliegende Indianer selbstverständlich optimal bewaffnet sein. Im Ausrüstungs-Screen wählt Ihr zwischen den beiden AH-64-Versionen (AH-64D oder AH-64A) und bestückt Euren Flieger und den Eures Wingmans mit Hellfires, Hydras und Stingers. Habt Ihr alles zur Zufriedenheit erledigt, kann endlich gestartet werden.

Einmal im Cockpit, seht Ihr das Geschehen aus der Sicht des Piloten. Zwar hat der Apache zwei Sitze (Bordschütze/Pilot), doch bietet "AH-64D Longbow" im Gegensatz zu "Apache Longbow" nur die Sicht des Piloten. Zwar ist ein imaginärer Bordschütze vor Ort, doch übernimmt dieser lediglich Abwehrmaßnahmen und weist Euch via **deutscher Sprachausgabe** auf mögliche Gefahren hin. Die gesamte Umgebung besteht aus texturierter Vektorgrafik, die wahlweise in VGA oder SVGA dargestellt wird. Gesteuert wird wie gehabt mit einer Mischung aus Tastatur- und Joystick. Auf Knopfdruck gebt Ihr Eurem Wingman Befehle, ruft die Artillerie oder A-10-Bomber zum Ziel und begutachtet die Umgebung aus einem guten Dutzend verschiedener Ansichten. Bei Bedarf lassen sich Missionen gänzlich mitschneiden und später in einem Recorder genauer begutachten.

Sehr wichtig im Spiel ist der Optionsbildschirm. Hier wird unter anderem die Realitätsnähe optimal eingestellt. So könnt Ihr zum Beispiel das Flight-Model sehr genau auf Eure Fähigkeiten abstimmen. Fliegt Ihr als Einsteiger beispielsweise mit einem realistischen Kollektiv-Verhalten, seid Ihr froh, die Kiste in der Luft zu halten. An Angriff ist da nicht zu denken. Aber glücklicherweise läßt sich alles abschalten und auch der Button für Unverwundbarkeit oder unbegrenzte Munition ist vorhanden. *kn*



Knut Gollert

SUPER

Wer ist besser? Dls "Apache Lonbow" oder Origins "AH-64D Longbow"? Diese Frage können auch wir nicht genau beantworten, denn die Konkurrenten haben ihre Vor- und Nachteile. Echte Hubschrauber-Profis sind mit beiden Programmen überaus glücklich, ist in "AH-64D Longbow" der Hubschrauber doch genauso realistisch simuliert, wie in Dls Konkurrent. Einsteiger und Actionfreunde werden jedoch "Longbow" bevorzugen, denn er kann auch problemlos zum Actionspiel heruntergekonfiguriert werden. Auf der Präsentationseite siegt klar "AH-64D Longbow": Schöne Filme und Zwischensequenzen lockern die Fliegerei auf, grafisch sind sämtliche Menüs äußerst ansprechend. Allerdings hätten wir uns von der Grafik-Engine etwas mehr versprochen – die Texturen sind nicht die schönsten, im Tiefflug einfach zu körnig, und echte Canyons vermissen wir ebenfalls. Ansonsten ist Origins Heli, trotz mäßiger deutscher Sprache, der (zweite) König unter den Rotoren und darf beruhigt neben Dls "Apache" im Schrank stehen.

Name	**AH-64D Longbow**			System	DOS
Genre	Simulation			Festplatte belegt	37 MByte
Hersteller	Origin/EA			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 110 Mark				Joystick
Spieler	1			Extras	deutsche Sprachausgabe
	Deutsch	Englisch			
Spiel	✔			**Grafik**	**78%**
Anleitung	✔			**Sound**	**72%**
Prozessor	386	486	Pentium	**Spielspaß**	
minimal		66			
empfohlen			100		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
	✔		✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio		
	✔				

85%

Bilder auf

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96



FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line" Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-" und „Merchandising"- Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD



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

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

COUPON F1-MANAGER'96

gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN

AIT

PC POWER PLATIN AWARD

AWARD Games

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

HHJ

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL 1 - WELTMEISTERSCHAFT • Lizensiert durch FOCA an Fuji Television © 1996 SOFTWARE 2000

GEARHEADS



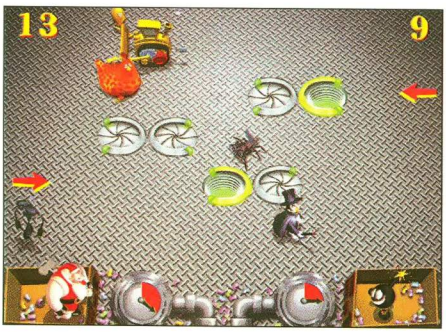
In Zukunft heißt es Big Al, Krush Kringle und Zap-Bot statt Turm, Bauer und König: Schach ist tot, es lebe Gearheads!

Vor einem Jahrhundert saßen die Sprößlinge weder stundenlang vor dem Computer noch lenkten sie ferngesteuerte High-Tech-Autos. Damals war robustes Blechspielzeug, das mittels eines Schlüssels in Bewegung gesetzt wurde, das Höchste der Gefühle. Den Designern von "R/GA Interactive" müssen wohl beim Aufräumen auf dem Dachboden solche Blechkameraden in die Hände gefallen sein, woraufhin sie sich spontan entschlossen, einen Denkspiel-/Geschicklichkeitsmix daraus zu machen. Aus den Spielsachen von früher wurden die "Gearheads", zwölf ziemlich abgedrehte Spielfiguren mit unterschiedlichen Eigenschaften. Auf einer viereckigen Spielfläche werden sie aufeinander losgelassen, nur um auf die andere Seite zu gelangen. Jede durchgedrungene Figur ist einen Punkt wert, wer wie beim Tischtennis zuerst 21 Zähler sammelt, geht als Sieger aus der Schlacht hervor. Schlacht ist dabei durchaus wörtlich zu nehmen, denn die Gearheads laufen nicht nur einfach so lange geradeaus, wie ihnen ihr Federmechanismus Antrieb spendiert, sondern bekämpfen den oder das Gegenüber mit ihrem eigenen Repertoire. Da wäre zum Beispiel "Deadhead", ein etwas schlafmütziger Totenkopf, vor dessen Anblick nichtsdestotrotz alle Reißaus nehmen und auf der Stelle kehrtmachen. Oder etwa der schlagkräftige "Disasteroid", bei dem der Name Programm ist: Taucht er im Rudel auf, kann der Level tatsächlich zum Desaster werden. Eine etwas andere Taktik verfolgt dagegen **"Clucketta"**, eine hopsende Henne, die bei jeder Ruhepause ein Ei legt, dem bald darauf ein Küken entschlüpft. Wurde eine Figur zu wenig aufgezogen – das hängt von der Zeitspanne zwischen Auswählen und Loslassen ab – blockiert sie einen Teil des Spielfeldes. Auch für dieses Problem hat jeder Typus seine eigene Lösung. Das "Orbit", ein winziges UFO, gleitet elegant außen herum, während "Kangaruffian", das boxende Känguruh, das Problem auf eher rustikale Art und Weise löst. Für etwas Abwechslung sorgen herumliegende Schlüssel, die nach ihrem Aufsammeln bestimmte Aktionen auslösen. So darf man zum Beispiel einen Fünferpack gleichzeitig losschicken oder hat sprichwörtlich "freie Hand", da der Gegner für ein paar Sekunden zur Untätigkeit verdammt ist.

Jeder dritte Abschnitt ist einer der Spielfiguren persönlich gewidmet; sie muß hierbei alleine die 21 Punkte holen, als Belohnung winkt dafür ein Extraleben. Neben dem Turniermodus kann auch eine Einzelpartie gegen den Computer oder einen menschlichen Mitstreiter gespielt werden. Bei dieser Variante stellt sich jede Partei ihr Team individuell selbst zusammen. *mg*



Hinter diesem Chaos auf dem Spielfeld steckt viel Strategie



Die Teleporter gilt es geschickt auszunutzen



Michael Galuschka

GUT

Knapp daneben ist auch vorbei. Mit ein bißchen mehr Sorgfalt hätte aus Gearheads ein Titel vom Kaliber eines "Klax" werden können. Die simple, aber dennoch originelle Spielidee wird ansprechend präsentiert, die Tastaturensteuerung kann man als gelungen bezeichnen. So weit, so gut. Doch da ist dann noch der zwischen Genie und Wahnsinn schwankende Computergegner. Einmal weiß er auf jede noch so gute Aktion eine noch bessere Antwort und ist dadurch unbezwingbar, nur um sich beim nächsten Versuch wie der größte Anfänger zu verhalten. Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad aber nicht ohne, da nervt es schon ein bißchen, daß man weder speichern noch alle Level direkt anwählen kann. Wegen des dadurch benötigten Zeitaufwandes ist die gerne verwendete Floskel "das ideale Spiel für die Pause zwischendurch" hier etwas fehl am Platze. Ansonsten hat mich Gearheads überzeugt. Kaum zu glauben, was aus dem einfach gestrickten Prinzip und den relativ wenigen Charakteren an strategischem Gehalt rauszuholen ist.

Name	Gearheads
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Philips Media
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2

System	DOS
Festplatte belegt	11 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur,
Extras	keine

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

Grafik **60%**
Sound **46%**
Spielspaß
72%
Bilder auf

MARTIAN CHRONICLES

Ray Bradbury ist einer der großen Science-Fiction-Autoren des Jahrhunderts. Manche seiner deutlich sozial- und technikkritischen Bücher werden sogar im gleichen Atemzug mit George Orwells "1984" genannt. Bradburys bekanntestes Buch, die "Martian Chronicles", veröffentlicht der amerikanische Großverlag "Simon & Schuster" jetzt als Computerspiel. Zusätzlich gibt es auf der CD-ROM ein interaktives Interview mit dem Schriftsteller über dessen Leben und Werk.



Multiple-Choice in den Gesprächen

Das Spiel "The Martian Chronicles" erinnert wiedermal an den Klassiker Myst: Ihr sucht in der letzten noch nicht von menschlichen Kolonisten besiedelten Marsianer-Stadt Xi nach einem Artefakt mit ungeheuren Kräften – die Zukunft der Menschheit steht auf dem Spiel. Die Grafiken sind komplett gerendert, allerdings erreichen sie das große Vorbild wegen fehlender Details bei weitem nicht. Es gibt kein echtes 3D, die Bildschirme werden stufenweise umgeschaltet. Durch eingebauten Kompaß und übersichtliche Karte fällt die Orientierung aber leichter als in den meisten anderen Myst-Clones. Gelegentlich treiben kurze Videosequenzen und Gespräche im Multiple-Choice-Verfahen die Handlung voran. Offenbar wurden die Entwickler von der großen Vorlage eher eingeschüchtert, denn mehr als Hausmannskost wie Schieberätsel und andere Denksportaufgaben werden auf dem Mars nicht geboten. Wer fleißig knobelt und brav den meist allzu offensichtlichen Lösungshinweisen folgt, spielt das ganze jedenfalls locker in wenigen Stunden durch. . *ste*

Name	**The Martian Chronicles**		
Genre	????		
Hersteller	Simon & Schuster/CIC		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win 3.1/95		
Festplatte belegt	0,1 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Maus		
Extras	keine		
Grafik	**43%**		
Sound	**64%**		
Spielspaß	**48%**		

Bilder auf

Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel
0281-25922 & 0281-24985
Fax: 0281-23493
Software house
PC - CDROM

Abuse	DV	64,95
Afterlife	EV	x69,95
AH64-D Longbow DV x84,95 DM		
Alien Trilogy	DA	x84,95
Anvil of Dawn	DV	69,95
Arcade America	DV	79,95
Adv. Tactical Fighter	DV	79,95
Azrael's Tear	DV	69,95
Bad day on the Midway	DV	79,95
Bad Mojo	**DV**	**79,95**
Blown Away	DV	79,95
Burning Steel 4	DA	39,95
Civilization 2	**DV**	**79,95**
Command&Conquer	DV	89,95
Command&Conquer Data	DV	29,95
Conquest of the new world	DV	79,95
Cyberia 2	**DV**	**74,95**
Cybermage	DV	79,95

Solange Vorrat reicht
Cyberia 'DV' 39,95
Descent 'DA' 39,95
Warcraft 'DA' 39,95

Daggerfall	**DV**	**x79,95**
- Der Planer 2 - DV x69,95 DM		
Der Seelenturm	DV	59,95
Descent 2	DA	79,95
Diablo	DV	i.V.
Die Fugger 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
DSA Schatten über Riva	**DV**	**x49,95**

Auch in diesem Monat noch zum Vorbestellungspreis !!!
F1 GRAND PRIX 2 89,95
... UND ENDE JUNI IST ES VIELLEICHT SOWEIT !!! komplett deutsche Version

Duke Nukem 3D	DA	79,95
Dungeon Keeper DV x79,95 DM		
Earth Siege 2 - Skyforce	DA	79,95
Earthworm Jim 1 & 2	DV	64,95
Ellsabeth I. DV 89,95 DM		
Fantasy General	DV	69,95
Fast Attack	DV	64,95
Fifa Soccer '96	DV	79,95
Formel 1 Manager '96	DV	74,95

Gabriel Knight 2	DV	84,95
Hardball 5	DA	74,95
Hugo	DV	59,95
Kingdom o' Magic	DV	69,95
Lemmings Paintball	DA	39,95
Sierra's Lighthouse DA x i.V.		
Mag !!!	DV	69,95
Manic Karts	DA	29,95
Master of Orion 2	DV	x84,95

FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

NFL Quarterback Club	DA	84,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
Normality Inc.	**DV**	**x74,95**
PGA European Tour	DA	79,95
Phantasmagoria	DV	89,95

Pole Position	DV	89,95
Police Quest - SWAT	DV	x79,95

AUCH IM LADENLOKAL GILT: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Rayman	DV	59,95
Riddle of Master Lu	DV	74,95
Ripper	DV	x79,95
Shannara	DV	74,95
- Shellshock - DA 74,95 DM		
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Thunder	DA	79,95
Simon 2 incl. T-Shirt	DA	69,95
Spacebucks	DV	69,95
Stonekeep	DV	89,95
S.T.O.R.M. DV 79,95 DM		
Syndicate - WARS	DV	x79,95
Terminator - Future Shock	DV	74,95
Terra Nova	**DV**	**x74,95**
The Dig	DV	x74,95
This means war	DV	74,95
Time Commando		i.V.
Track attack	DV	69,95
Urban Runner - Lost in town DV 84,95 DM		
Virtual Snooker	DA	79,95
Warcraft 2	DV	79,95
Warcraft 2 Data - CD	DV	27,95
Wing Commander 4	DV	99,95
Worms	DV	69,95
Worms Data - Reinforce	DV	34,95
Z	DA	x69,95
Zork: Nemesis DV 84,95 DM		

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

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN WIR BERATEN SIE GERN !!!
IHR SOFTWAREHOUSE-TEAM

SUPER-SCHNÄPPCHEN

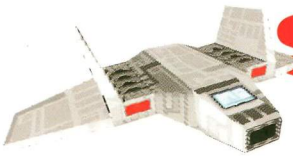
Aces over Europe	DA	19,95
Betrayal at Krondor	DV	24,95
Buzz Aldrin's Race	DA	19,95
Caesar	DA	24,95
Creature Shock	DV	24,95
Fifa Soccer	DA	29,95
Gabriel Knight	DV	24,95
Goblins 1 & 2	DV	24,95
Goblins 3	DV	24,95
Kyrandia 3	DV	24,95
Lands of Lore	DV	29,95
Little big adventure	DV	29,95
Lost in time	DV	24,95
Magic Carpet	DV	29,95
NHL Hockey 95	DV	29,95
Police Quest 4	DV	24,95
Rüsselsheim	DV	24,95
Shadow of t. comet	DV	24,95
Space Hulk	DA	29,95
Star Trek 2	DV	24,95
Strike Commander	DA	29,95
Syndicate +	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95

WEITERE ANGEBOTE AUF ANFRAGE !

Händleranfragen erwünscht!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Eurocheck)
Ab 250.- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr
Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 20.- DM Leistungsentschädigung.

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



STRIKE BASE

Vier gewinnt: Im 3D-Actiontitel von Max Design kommandiert Ihr mehrere Kampfeinheiten.

Bei vielen 3D-Actionspielen hat man als Verteidiger von Welten oder Retter der Menschheit ein ganz großes Problem: Fast immer sitzt der Spieler alleine in einem hochgezüchteten Kampfschiff und hat es mit ganzen Horden von Außerirdischen, Monstern oder irgendwelchen Rebellen zu tun. Wie schön wäre es doch, zur Abwechslung mal direkte Kontrolle über ganze Flottenverbände zu haben!

So oder ähnlich haben wohl auch die Programmierer von "Max Design" gedacht und spendierten in ihrem jüngsten Actiontitel "Strike Base" – in der Rahmenhandlung werden menschliche Kolonien von Aliens angegriffen – dem Spieler kurzerhand das Kommando über vier Einheiten pro Mission, dabei stehen sowohl verschiedene erdgebundene Panzer als auch Fluggleiter zur Verfügung. Natürlich können die vier Truppenteile nicht gleichzeitig gesteuert werden, sondern nur abwechselnd. Das aktuelle Gefährt wird mit den Tasten "F1" bis "F4" gewählt. In der Praxis funktioniert das folgendermaßen: Nach einem ausführlichen Missionsbriefing und dem Ausstatten der **Vehikel** mit Schilden und Waffen startet Einheit Eins, ein Panzer, räumt alle Gegner rund um das eigene Hauptquartier auf und wird dann zur Sicherheit über die taktische Karte in ein ruhiges Gebiet geschickt. Gleichzeitig startet der Spieler die zweite Einheit, etwa einen Kampfflieger, und beginnt damit einen Großangriff auf die gegnerische Basis. Je nach Mission könnt Ihr dann mit den restlichen Einheiten nachziehen oder diese zur Sicherheit beim Hauptquartier lassen – der Gegner startet nämlich ausgesprochen gerne Überraschungsangriffe auf die Eure Niederlassung. Wird eine Kampfeinheit zerstört, fährt der Spieler nahtlos mit den verbliebenen fort. "Game Over" heißt es erst, wenn alle vier Truppenteile aufgebraucht sind. Die Einsätze in "Strike Base" sind relativ abwechslungsreich und detailliert, deswegen ist es auch unverzichtbar, sich vor dem Sturz ins Kampfgetümmel genau mit den ausführlichen Missionsbeschreibungen vertraut zu machen. Technisch kann "Strike Base" nur teilweise überzeugen. Die mit Texturen belegten Einheiten und Objekte auf der Mondoberfläche sind trotz der etwas mageren Maximalauflösung von nur 320 x 400 Bildpunkten sehr detailliert, aber die Oberfläche selbst wirkt aus kurzer Distanz zu pixelig. SuperVGA bietet "Strike Base" nur bei bestimmten Informations- und Ausstattungsbildschirmen wie dem Hauptquartier.

Gesteuert wird mit einer Kombination aus Tastatur und Maus, Joysticks unterstützt das Programm leider nicht. Bildschirmtexte und Handbuch sind komplett in deutsch gehalten, während die Sprachausgabe auf englisch vor Angriffen auf die eigene Basis warnt. *ste*



Die taktische Karte



Einer der Fluggleiter trifft auf ein Alien-Schiff



Hauptquartier: Hier wählt Ihr Eure Einheiten sowie Waffen und Schilde



Peter Steinlechner

GEHT SO

Einige frische Ideen stecken in "Strike Base". Die Möglichkeit, mehr oder weniger gleichzeitig vier Kampfeinheiten zu kontrollieren, gibt dem Programm einen Innovationsvorsprung gegenüber der Konkurrenz. Gerade bei den schwierigeren Missionen kommt kein Spieler ohne sinnvolle Einsatzplanung aus. Schade, daß dieses Konzept nur halbherzig umgesetzt wurde und unbemannte Einheiten keine eigene Intelligenz haben, denn im Ernstfall verwandelt sie der Gegner entsprechend schnell in Altmetall. Der eigentliche Actionpart ist solide, aber nicht umwerfend. Feindliche Trupps erkennt der Spieler einen Tick zu spät erst dann, wenn ihm bereits die Geschosse um die Ohren fliegen, für die Fluggleiter hätte ich mir eine Joysticksteuerung gewünscht und die Bodeneinheiten bleiben immer wieder mal an irgendwelchen Objekten hängen und kommen nicht mehr frei. Trotz aller Mängel macht "Strike Base" dank der ausgefeilten Missionen Spaß, kann aber mit aktuellen 3D-Konkurrenztiteln wie "Descent 2" nicht mithalten.

Name	Strike Base
Genre	Action
Hersteller	Max Design
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	min. 2 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	Texte	Sprache
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **53%**
Sound **59%**
Spielspaß
58%
Bilder auf

Ihr Office perfekt auszustatten, ist leichter als Sie denken

Beratung pur für die richtige Hard-, Software und Kommunikation im Büro

PC Magazin Spezial - Das perfekte Office beantwortet alle wichtigen Fragen zu den Themen Büro-PCs, Drucker und Monitore, Büro-Komplettpakete, Finanzprogramme, Office-Organizer, Internet, Faxen und Telefonieren via ISDN sowie Netzwerke.

Inklusive CD-ROM mit über 14 bekannten Programmen zum Testen. Kompetente Beratung für DM 12,80.

PC Magazin Spezial - Das perfekte Office: Damit Sie sich richtig entscheiden.

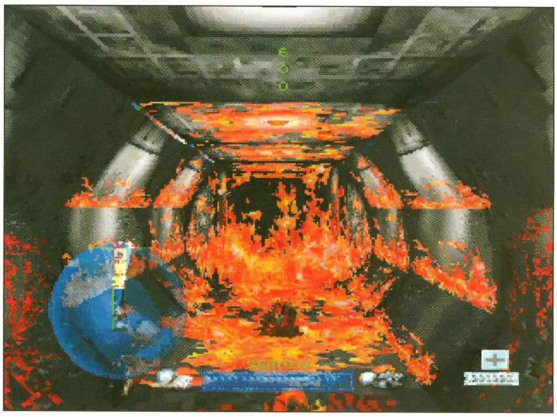


Direkt bestellen:
Telefon 08638/96 70 0
Fax 08638/96 70 55
DM 12,80/plus DM 4,50 Versand

PC Magazin SPEZIAL 1 **Ab sofort überall im Handel**

Gruppenarbeit ist wieder "in": EA bläst zur fröhlichen Alienjagd im Brettspielszenario

SPACE



Ausgebrannt: Die Terminators fakeln einen Gang ab







Ein Genestealer weniger. Die Aliens müssen oft aus der Nähe bearbeitet werden



Meist wird der Spieler allein gelassen: In dunklen Gängen nämlich, wenn es darum geht, garstige Monster oder Außerirdische abzumurksen. Das hat auch seinen guten Grund, denn mehr als eine Person ist kaum zu steuern. Eine Zeitlang war das anders, in den Rollenspiel-3D-Dungeons der ersten Generation („Eye of the Beholder") war eine größere Heldentruppe unterwegs. Da hatte man oft das Problem, daß die Frontkämpfer Prügel von den Gegnern direkt vor sich bezogen, während die Hintermänner mit ihren Waffen in der Hand darauf warten mußten, bis die erste Reihe abgeschlachtet war und erst dann nach vorne aufrücken durften.

Die Möglichkeiten, die sich aus der Situation „Held allein im Dungeon" ergeben, sind langsam ausgeschöpft, und schon ist Teamarbeit wieder „In": Erst kürzlich veröffentlichte Looking Glass sein Wald- und Wiesen-Spektakel „Terra Nova", in dem die Missionen nur schafft, wer seinem virtuellen Kollegen gezielt Befehle erteilt. Jetzt will uns auch Electronic Arts mit „Space Hulk" zeigen, daß in finsteren Tunnelsystemen die Gruppenarbeit effektiver ist. „Space Hulk" basiert auf dem unter Experten wohlbekannten SciFi-Brettspielszenario der amerikanischen „Warhammer 40.000"-Macher „Games Workshop" und ist eine Fortsetzung. Bereits vor etwa drei Jahren erschien der recht enttäuschende erste Teil.

Die Handlung ist schnell erzählt: Eine riesige Flotte scheinbar unbemannter Raumschiffe ist auf Kollisionskurs mit dem Planeten „Delvar III". Weil die lokale Laserkanone nicht stark genug ist, beschließt die Führung eines Space-Marine-Clans, der „Blood Angels", ein paar Mannen auf den Schiffen abzusetzen. Kaum sind die bis zum Scheitel hochgerüsteten "Terminators" auf dem ersten Schiff, werden sie auch schon von Horden der „Alien"-ähnlichen Genestealer überrannt. Glücklicherweise sind die „Black Angels" auch nicht ganz ohne, sondern stecken in etwas schwergängigen, dafür aber kampfstarken Schutzanzügen aus dickstem Stahl. Neben dieser Kampagne gibt es noch Trainingseinsätze sowie einige nachgebaute Szenarios aus dem „Space Hulk"-Brettspiel.

Bevor ein Shuttle die Männer auf den Raumschiffen absetzt, erfährt man auf einer stets einblendbaren taktischen Radarkarte alles über die



Nach überstandenem Angriff der Genestealer wartet ein Kollege auf Befehle

HULK



Radar: Auf der taktischen Karte erteilt der Einsatzleiter die Befehle





Ansturm: Ein Genestealer rast auf einen Terminator zu – es wird gefährlich

folgende Mission, erst dann geht es richtig los. In „Space Hulk" gibt es sowohl Missionen, in denen der Spieler seinem Team die **Befehle** gibt als auch solche, in denen ein Vorgesetzter den Einsatz plant. Seine Umgebung sieht der Terminator aus der First-Person-Perspektive, für taktische Entscheidungen wird auf die Radarkarte umgeblendet. Der Actionteil hat einige Besonderheiten: Die Genestealer sind zwar aus der Distanz mit wenigen Schüssen erledigt, aber weil die Biester sehr schnell sind, geht es oft im Nahkampf zur Sache. Dazu muß mit der Tab-Taste der Angriff abgeblockt werden und erst, wenn das Alien verblüfft zurückweicht, gibt man ihm mit dem Laser den Rest. Bei plötzlichen Angriffen von hinten dreht sich der Kämpfer automatisch um. Hauptsächlich hat man es mit Genestealern zu tun, dazu kommen später noch vier andere Unholde, Obermotz eingeschlossen.

„Space Hulk" läuft nur unter Windows 95 im HiColor-Modus mit 32 768 Farben – was man dem Spiel aber kaum ansieht. Die Level sind nur aus quadratischen Blöcken aufgebaut. Viel Mühe haben sich die Programmierer beim Sound gegeben. Neben guten normalen Soundeffekten verfolgt der Spieler per Funk jederzeit mit, was die Teamkollegen so von sich geben. Außerdem überwacht ein Vorgesetzter die Radarkarte und warnt vor Aliens, gibt Hinweise zu den Missionszielen und was sich in den Raumschiffen sonst noch so tut. Wer will, kann per Netzwerk auch mit bis zu neun anderen menschlichen Spielern auf Alienjagd gehen.

ste

BEFEHLE

Diese Kommandos kann der Einsatzleiter seinen Leuten geben. Bis zu vier Befehle werden nacheinander wie ein Makro abgearbeitet.


Gebiet aufklären


Folge mir


Gehe zu


Zurückziehen


Feuerschutz


Gebiet überwachen


Nehme Objekt


Lege Objekt nieder


Öffne diese Tür


Schließe diese Tür



Peter Steinlechner

GUT

Gut, daß der Actionpart von „Space Hulk" nicht an „Duke Nukem" & Co. heranreicht, sonst wäre ich nur noch mit der Brechstange vom Rechner wegzubekommen, die taktische Seite des Programms gefällt mir nämlich ausgesprochen gut. EA führt eindrucksvoll vor, was sich mit einem ausgeklügelten Teamsystem in dunklen Gängen so alles anstellen läßt. Nur: Der Actionteil verdirbt mir langfristig den Spielspaß. Insbesondere frage ich mich, welches Teufelchen die Programmierer wohl dazu gebracht hat, dieses seltsame Nahkampfsystem einzuführen: Vorteile bringt es keine, sondern vor allem Anfangs viel Frust, der Sieg gegen die Genestealer ist oft Glückssache. Außerdem hätte ich mir noch wesentlich mehr Abwechslung bei Waffen und vor allem Gegnern gewünscht. Ständig die gleichen Aliens niederzumetzeln, ist auf Dauer eintönig. Wirklich erstklassig hat EA dagegen die Atmosphäre hingekriegt: Zwar wirken die Gänge dank sichtbar nur aufgepappter Texturen nicht überzeugend, aber das gleichen die exzellenten Soundeffekte mehr als aus.

Name	**Space Hulk**
Genre	Action/Strategie
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 10

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		100	
empfohlen			90

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik		✔	

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		✔

System	Win95
Festplatte belegt	0,1 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerk

Grafik **61%**

Sound **80%**

Spielspaß

Solo	Multi
75%	78%

SPEED HASTE



Kein Wunder, daß aus Spanien keine Formel-1-Fahrer kommen: Im Vergleich zur Konkurrenz ist Speed Haste ein einziger Verbremser.

Electronic Arts hat anscheinend ein neues Hobby: Nachdem das eigene Programmangebot zwar fein, aber auch eher klein ist, macht man sich verstärkt auf die Suche nach aufkaufwürdiger Shareware. Den Anfang machte vor Monaten "Extreme Pinball", zur vorigen Ausgabe erschien dann "Abuse", eine 2D-Actionorgie der Oberklasse. Diesmal wurde EA in Spanien fündig. Das von Friendware produzierte "Speed Haste" sollte wie gesagt zuerst nur als Sharewa-re vertrieben werden, steht jetzt aber als registrierte Vollversion mit dem Firmenlogo auf der Packung in den Händlerregalen.

"Speed Haste" ist ein Actionrennspiel, das vom Look her ein bißchen an vergleichbares Konsolenfutter erinnert. Neben dem halbwegs flotten SVGA-Modus sticht als Besonderheit lediglich die Möglichkeit heraus, zwei völlig verschiedene Fahrzeugtypen zu pilotieren. Während der Formel-1-Renner selbst bei über 300 Sachen noch wie auf Schienen fährt, legen die amerikanischen **Stock Cars** schon bei knapp 250 ordentliche Driftwinkel auf die Bahn. Ansonsten scheint Friendware das Design direkt dem "Handbuch für Einsteiger in die Rennspiel-Programmierung" entnommen zu haben. Alles was an Features enthalten ist, haben wir schon 1000 mal woanders und zumeist besser gesehen. Die acht Strecken sind für beide Fahrzeugtypen die gleichen und unterscheiden sich auf Dauer viel zu wenig. Phantasievoll gestaltete Pisten wie bei "Fatal Racing" vermißt man genauso wie das grafisch brillant in Szene gesetzte Auf und Ab eines "Bleifuß". Mit Spielmodi und Optionen gingen die Spanier ebenfalls ziemlich sparsam um. Training, Einzelrennen oder eine ganze Saison, variable Rundenzahl, Zeitlimit, Automatik oder Schaltgetriebe, das war´s denn auch schon. Die Rennen selbst leiden an akuter Spaßarmut. Obwohl "Speed Haste" eindeutig actionorientiert ausgefallen ist, passiert während der Läufe verdammt wenig. Kracht das Auto gegen eine Begrenzungsmauer oder einen Konkurrenten, verlangsamt es kurz, trägt ansonsten aber keinen Schaden davon. Der Zeitverlust ist größer, wenn der Wagen nur über die Wiese rodelt. Wer der irrigen Meinung ist, daß die Raserei mit Kumpels mehr Freude bereitet, kann entweder zu zweit per Splitscreen oder bis zu viert im Netzwerk an den Start gehen. *mg*



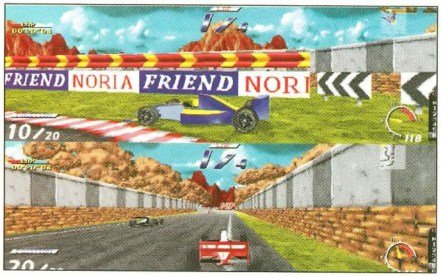
Mit manueller Schaltung erreichen die Fahrzeuge eine höhere Endgeschwindigkeit



Im F1 sitzt man nur ein paar Zentimeter über der Straße



Bei einer Karambolage entsteht zwar eine Pixelwolke, aber keinerlei Schaden



Der Splitscreen-Modus erfordert unter SVGA eine gehörige Portion Rechenpower



Michael Galuschka

GEHT SO

Obwohl ich mich als Motorsportfanatiker bezeichnen würde, kann ich auf dieses Rennspiel liebend gerne verzichten. Ich weiß nicht, warum EA zur Zeit seine Produktpalette mit so vielen Mittelmäßigkeiten aufplustert. An Speed Haste gibt es jedenfalls nichts zu entdecken, das irgendwie interessant ist. Im Vergleich mit "Bleifuß" verendet das Programm genauso schnell wie Michael Schumacher an einer monegassischen Mauer. Die Grafik ist brauchbar, aber eintönig, die Strecken bieten außer vielen Kurven keinerlei Abwechslung. Berg-und-Tal-Abschnitte fehlen ebenso wie Sprünge oder Loopings. Mit einem gesteigerten Realismusgrad kann Speed Haste allerdings auch nicht dienen. Formel-1-Bolide und Stock Car fahren sich zwar unterschiedlich, beide stellen aber keine großen Anforderungen an das Können des Spielers. Das einzig Positive an diesem Kolbenfresser ist neben den diversen Multiplayer-Modes die Geschwindigkeit. Zumindest auf schnellen Rechnern führt das Programm das Wort "Speed" zurecht im Namen.

Name	**Speed Haste**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Friendware/EA
Niveau	leicht
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen			75

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

System	DOS
Festplatte belegt	7 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur,Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkoption

Grafik **55%**
Sound **37%**
Spielspaß

Solo	Multi
46%	48%

Bilder auf

JUDGE DREDD



An Computerterminals informiert sich Dredd über seine Gegner

Es ist gerade mal einen Sommer her, da zierte der markante Schwung von Stallones Lippen die Plakatwände im ganzen Land und machte Werbung für den Actionfilm "Judge Dredd". Sly spielt darin einen Gesetzeshüter, der die Aufgaben von Richter und Henker in sich vereint. Judge Dredd patrouilliert im Jahr 2139 durch die Straßen der riesigen Stadt "Mega City One". Von den 400 Millionen Einwohnern sind die meisten arbeitslos, wohnen in heruntergekommenen Wohnsilos und müssen sich mehr schlecht als recht mit Verbrechen durchschlagen. Der Film war zwar kein ganz großer Erfolg, sorgte aber immerhin dafür, daß der Name des bislang nur Comic-Fans geläufigen Helden auch hierzulande bekannt wurde: Bereits seit 1977 treibt der Richter sein Unwesen im englischen Comic-Magazin "2000 AD". Immerhin runde 70 000 mal verkauft sich dieser Comic pro Ausgabe und ist damit der erfolgreichste auf den britischen Inseln.

Mit der bei Computerspielen üblichen Verzögerung dürfen sich jetzt auch PC-Besitzer, bereits vor etwa einem halben Jahr erschien der Titel für Konsolen, mit der Software zum Film vergnügen. Acclaim hat sich die teure Lizenz gesichert, aus der Vorlage ein Jump'n'Run gemacht und veröffentlicht damit nach dem Spiderman-Trauerspiel "Separation Enxiety" und dem nicht viel besseren "Batman Forever" bereits die dritte Comic-/Filmumsetzung in diesem Jahr.

Im Spiel hat Judge Dredd verschiedene Aufgaben: Mal soll er Kisten mit Munition vernichten, mal Roboter ausschalten oder Computerterminals aktivieren. Erst wenn diese Hauptaufgaben erfüllt sind, kann Dredd den Level verlassen. Zusätzlich hat er es ständig mit Verbrechern zu tun, die er eliminiert oder sie – falls sie sich nach kurzem Beschuß ergeben – per Heliplattform in den nächsten Knast fliegen läßt. Bewaffnet ist der rasende Richter mit einer **Laserpistole**. Je weiter er vorankommt, desto durchschlagkräftigeres Kriegswerkzeug findet er, vom panzerbrechenden Geschoß bis zu wärmesuchenden Raketen. Neben Waffen gibt es noch das übliche Jump'n'Run-Spielzeug wie Unverwundbarkeits-Gegenstände oder Schwerkraftgürtel, mit denen Dredd fliegen kann. Etwas Besonderes hat sich Acclaim bei der Speicherfunktion einfallen lassen: Judge muß erst versteckte "Password Disks" finden. Dann öffnet sich ein kleines Menü und der aktuelle Spielstand kann gesichert werden. Leider sind diese Disks so gut versteckt, daß auch geübte Spieler mit etwas Pech immer wieder komplett von vorne anfangen müssen. *ste*

Irgendwie muß das Geld ja wieder reinkommen: Das Computerspiel zum Stallone-Film.



Viele der Level sind recht düster gehalten, Stimmung kommt trotzdem nicht auf



Die anderen "Judges" geben Dredd einen Auftrag



Sly würde diesen seltsamen Bösewicht schneller erledigen



Peter Steinlechner

NA JA

Ziemlich dürftig, was Acclaim da wieder mal an Jump'n'Run-Kost abliefert. Zwar ist "Judge Dredd" dank guter Steuerung nicht die ganz große Katastrophe, aber Spielspaß stellt sich beim bestem Willen nicht ein. Neue Ideen sind Mangelware, das Programm wirkt wie aus einem Baukasten für mittelmäßige Spiele zusammengebastelt. Actionspaß kommt eigentlich nie auf, dazu kommt noch, daß die sehr zerklüfteten Level immer gleich aussehen und damit die Orientierung nicht gerade erleichtern. Grafik und sonstige technische Ausstattung sollten den lieben Richter, so er sich denn selbst zu verurteilen hätte, angesichts aktueller Jump'n'Run-Boliden wie "Abuse" oder gar "Earthworm Jim" sofort schamhaft im Boden versinken lassen. Und was das seltsame Speichersystem soll, verschließt sich mir komplett: Kann denn irgend jemand Spaß daran haben, einen dieser Level öfter als einmal durchzumachen? Einen guten Punkt finde ich aber doch: Wer im Freundeskreis einen garantierten Lacherfolg haben will, sollte mal das trashige Intro vorführen.

Name	Judge Dredd
Genre	Action
Hersteller	Acclaim
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	min. 20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick, Gamepad
Extras	keine

Grafik **31%**
Sound **49%**
Spielspaß
38%

HUMANS III

Evolution lost in Time...



Die Lemminge treiben es dreidimensional, bei den Humans bleibt alles beim alten.



Viele Level können nur in Teamarbeit geschafft werden

Außerirdische wohin man schaut: Jetzt müssen die armen Aliens sogar schon im vergleichsweise friedlichen Genre der Knobelspiele als Bösewichte herhalten. In „Humans III – Evolution lost in Time..." dient die Rahmenhandlung nur als Erklärung, warum sich Menschen verschiedener Epochen auf einem fremden Planeten wiederfinden: Neugierige Marsianer sammeln mit ihrer Zeitmaschine Menschen für wissenschaftliche oder sonstige Zwecke. Leider stürzen die kleinen gelben Aliens ab, Arthur klettert an Bord und findet sich nach einer Reihe dummer Zufälle auf dem Mars wieder, die Humans sind über die gesamte Planetenoberfläche verstreut. „Humans III" ist ein Denkspiel in der Lemmings-Tradition. Der Spieler sieht die **Figuren** seitlich vor bunter Kulisse und muß sie bis zum Ausgang des Levels steuern. Das funktioniert nur, wenn man deren Fähigkeiten gezielt einsetzt: Um störende Steine aus dem Weg zu räumen, wird Arthur von den anderen per Menschenpyramide über Abhänge gehievt, bis er an dem Hindernis ankommt und es mit einem ordentlichen Schlag zerbröselt. Wichtig ist, daß die Figuren richtig



In den Anfangsleveln hat Arthur noch nicht alle Menschen gefunden

kombiniert werden. So würde es beispielsweise nichts nutzen, Arthur zuerst auf die Anhöhe zu bringen, denn er kann die anderen nicht hochziehen – dazu wird Merlin benötigt, der ein Seil auswirft und die anderen daran hochklettern läßt. In den ersten der insgesamt 65 Level sind die Figuren vorgegeben und Arthur muß die anderen einsammeln. Sobald alle gefunden sind, darf gewählt werden: Viele der Level lassen sich nur mit einem richtig zusammengestellten Trupp bewältigen. *ste*



Merlin: Schon der Name deutet zart an, daß er zaubern kann. Im Notfall verwandelt er seine Kameraden in Gegenstände.



Konfuzius: Dem Philosof ist nix zu doof, und weil dieser altehrwürdige Weise richtig helle ist, kann er auf Knöpfe drücken...



Ramtut: Der original ägyptische Sandtanz des erlauchten Herrschers ist die einzige Waffe gegen absackende Böden.



Kato: Meister der lautlosen Ninjutsu-Kampfkunst. Geübt im Umgang mit Wurfsternen, erfahrener Kick-Boxer.



Robin Hood: Will zurück in seinen Sherwood Forest zu Lady Marian. Legendär treffsicherer Bogenschütze.



Thorgrim: Mutig wie ein Löwe, stark wie ein Bär und klug wie ein Huhn. Der Wikinger blockt den Trupp an kritischen Abgründen.



Arthur: Prototyp des tumben Steinzeitmenschen, aber inoffizieller Anführer der Entführten. Hat die anderen aus dem UFO befreit. Arthur ist der einzige der Menschen ohne besondere Fähigkeiten – dafür haut er mit einem kräftiger Faustschlag jeden Stein entzwei.



Peter Steinlechner

GEHT SO

Eigentlich braucht dieses Spiel niemand: Die technische Präsentation ist von vorgestern, die Figuren wirken nicht knuddelig-süß, sondern billig. Auch sonst sind zu viele Macken in dem Programm. Das fängt bei der ungenauen Kollisionsabfrage an, die Arthur und seine Freunde ständig in den Tod springen läßt – sie werden zwar sofort wiederbelebt, aber beim zehnten Mal fragt man sich schon, warum die Programmierer so geschlampt haben. Wirklich störend ist, daß man zu oft in ausweglosen Situationen steckenbleibt. Mag sein, daß mancher das als Herausforderung sieht – mir geht es auf die Nerven, wenn ich den Level immer wieder von vorne beginnen muß. Hier würde eine einmalige Speichermöglichkeit sehr helfen. Trotz aller Mängel: „Humans" kann ganz enormes Suchtpotential entwickeln. Die Level sind abwechslungsreich und auch für fortgeschrittene Denksportler eine Herausforderung. Wer Knobelspiele mag und von der Flaute in diesem Gerne so ausgedörrt ist, daß er die Mängel in Kauf nimmt, hat genug Spaß.

Name	**Humans III**	System	DOS
Genre	Denkspiel	Festplatte belegt	2,5 MByte
Hersteller	GameTek	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	schwierig	Steuerung	Maus
Preis	ca. 80 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	40		
empfohlen	40	✔	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		

Grafik **36%**
Sound **41%**
Spielspaß

52%

DAS KÖNNTE DIR SO PASSEN.



EURO<26

EINE INITIATIVE DER EUROPÄISCHEN JUGENDMINISTER

HAVE A GOOD TIME

EURO<26 haben und immer mittendrin sein: ob bei **Events, Sport, Reisen, Kultur, Musik** oderoderoder. Die EURO<26 bietet unglaublich viele Leistungen, Services und **Verbilliger.** In ganz **Europa.** Für nur **30 Mark im Jahr.** Wer unter 26 ist, ruft an. Wer nicht, ist nicht dabei.

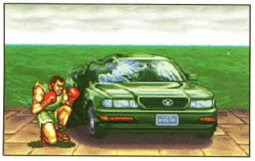
INFO: 0180 . 5 13 26 26

ODER INFO ABHOLEN BEI EINER GESCHÄFTSSTELLE DER DRESDNER BANK
ODER DAS KOSTENLOSE INFOPAKET ANFORDERN BEI:
EURO<26 SERVICE CENTER · POSTFACH 10 07 64 · 60007 FRANKFURT

Das alles und noch vieles mehr macht EURO<26 machbar oder günstiger: Bahn, Bus und Hotels in vielen Ländern ermäßigt / Special-Tourpackages mit Tickets für Top-Konzerte / Kino-Previews / Lufthansa „up'n away" und „buy & fly" / Experience-Tours z.B. nach Paris / Travellerschecks ohne Gebühr bei der Dresdner Bank / Sport-Events für Surfer, Skater, Mountainbiker (z.B. zum Grundig Mountainbike World Cup) und andere Fans / freier oder ermäßigter Eintritt in Discos, Museen, Theater etc. / Hilfe bei Notfällen im Ausland / Abo von „jetzt", dem Jugendmagazin der Süddeutschen Zeitung / undundund

SUPER STREETFIGHTER II

Capcom schlägt sich mit dieser Umsetzung selbst zwei blaue Augen



Balrogs Faustschlägen kann selbst Stahlblech nicht widerstehen

Die Verwirrung dürfte beim unbedarften PC-Spieler komplett sein. Bereits zum dritten Mal in zweieinhalb Jahren prügelt sich eine Umsetzung der Endlos-Serie durch die heimischen Wohnzimmer. Nach U.S Golds völlig miesem "Street Fighter II" und Gameteks um so besser gelungenem "Super Street Fighter II Turbo" wagt sich jetzt Capcom selbst heran. Mut kann man den Japanern jedenfalls nicht absprechen, basiert es doch im Vergleich zu Gameteks "Turbo"-Adaption auf einer Konsolenfassung, die noch bis in die Tage des seligen Super Nintendo zurückreicht. Das "Super" im Namen definiert schon so einige Details der vorliegenden Variante. Ihr könnt in die Haut eines der insgesamt 16 Kämpfer schlüpfen und wahlweise auf einen Freund oder den Computergegner eindreschen. Je nach Heimatland des Gegenübers, wechselt auch die Kulisse. Söldner Guile beharkt man auf einer amerikanischen Air Base, das zerbrechlich wirkende Mädel Chun-Li wartet in einer typisch chinesischen Kleinstadt mit vielen Radfahrern. Eine Niederlage ist außer der vergeblichen Mühe nicht weiter tragisch, da unendlich viele Continues zur Verfügung stehen. In Bonusstages sind besonders viele Punkte zu holen. Dort müssen die Kämpfer unter Zeitdruck diverse Gegenstände in ihre Einzelteile zerlegen. Das Ausführen aller Bewegungen, Special Moves und Extrawaffen gestaltet sich etwas problematisch. Mit der Tastatur sind bald einige Finger verknotet, ein normaler Joystick ähnlich brauchbar wie ein Gamepad für den EF 2000. Das beste Spielgefühl und die einzige Möglichkeit, alle Aktionen flott und präzise genug durchzuführen, bietet ein Gamepad. Leider lassen sich auch damit aufgrund der begrenzten Anzahl der Knöpfe nur vier der sechs Grundschläge und Tritte bewerkstelligen. Virgin legt dem Spiel jedoch ein 6-Button-Pad bei. Ob dabei auch wirklich alle Taster unterstützt werden, konnten wir mangels Vorhandensein eines entsprechenden Exemplars leider nicht überprüfen. *mg*



Aargh! Wieder einer dieser verdammten Feuerbälle von Dhalsim



Ryu ist einer der besten Allroundkämpfer



Vor Blankas spannungsgeladenen Stromstößen zittern alle Kontrahenten



Michael Galuschka

NA JA

Wofür soll jetzt das schon wieder gut sein? Dachte ich noch, mit Gameteks hervorragender Umsetzung vor knapp einem Jahr hätte sich das Thema auf dem PC endlich erledigt, belehrt mich Capcom nun eines Schlechteren. Die lieblos heruntergepinselte Grafik würde sogar den Billigchip eines Uralt-Super Nintendos heftigst erglühen lassen. Besonders der Spielerauswahlbildschirm sieht absolut lachhaft aus. Außerdem ist Super Streetfighter II viel zu schnell, selbst in der niedrigsten der zehn Geschwindigkeitsabstufungen. Da wird das gezielte Einsetzen der Extras zum Glücksspiel, was nur zu einem heftigen Herumhacken auf dem Joypad und später dann zu Blasen und Druckstellen an den Händen führt. Absolut gesehen ist Super Street Fighter II durchaus spielbar und deutlich besser als die grausige Erstumsetzung von U.S. Gold, aber halt überflüssig wie der oft gescholtene Kropf. Selbst im mickrigen Feld der PC-Prügler geht es gnadenlos unter. Tip: Muß es unbedingt Streetfighter sein, dann greift zu Gameteks Turbo-Edition.

Name	**Super Streetfighter II**
Genre	Prügelspiel
Hersteller	Capcom/Virgin
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	9 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joypad, Joystick
Extras	Modemoption/ 6-Button-Joypad liegt bei

Grafik **34%**

Sound **42%**

Spielspaß

Solo	Multi
35%	37%

CD-ROM

5th Musketeer	DV	69,95
Abuse	DV	68,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Missions Disk.	DV	42,95
AD&D Collector's Edition	EV	77,95
Advanced Tactical Fighters	**DV**	**79,95**
AH-64D Longbow	**DV**	**87,95**
Albion	DV	79,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	77,95
Ascendancy	**DV**	**54,95**
Bad Mojo	**DV**	**79,95**
Baldies	**DV**	**69,95**
Battle Isle 3	DV	69,95
Biing!	DV	62,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Caesar 2	DV	82,95
Capitalism	**DV**	**76,95**
Chewy - Esc von F5	DV	59,95
Chronicles of the Sword	DV	76,95
Civilization 2	**DV**	**79,95**
CivNet	DV	92,95
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer	**DV**	**89,95**
Command & Conquer Mission	**DV**	**27,95**
Command & Conquer SVGA *	DV	89,95
Conquest of the New World	**DV**	**79,95**
Crusader - No Remorse	**DV**	**79,95**
Cyberia 2	DV	76,95
Cybermage	DV	79,95
Daggerfall *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 2	**DV**	**42,95**
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**V.mö.**
Deep Space Nine	DA	69,95
Der Druidenzirkel	DV	64,95
Descent 2	**DV**	**89,95**
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo	DV	V.mö.
Die Fugger 2	**DV**	**79,95**
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Die total verrückte Rallye	DV	36,95
Discworld	DV	76,95
Duke Nukem 3D	**DV**	**79,95**
Dungeon Keeper	**DV**	**79,95**
Earthsiege 2	DA	76,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Ecco the Dolphin	DV	54,95
Elisabeth I.	**DV**	**94,95**
Euro 96	**DV**	**68,95**
Extreme Pinball	DA	54,95
F1 Manager '96	**DV**	**76,95**
Fantasy General	EV	69,95
Fast Attack	**DV**	**69,95**
FIFA International Soccer '96	**DV**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Grand Prix Manager	DV	86,95
Hanse - Die Expedition (3,5")	DV	39,95
Hattrick!	DV	79,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 3	DV	72,95
Indy Car Racing 2	DV	76,95
Kingdom o' Magic	DV	74,95
Lemmings Paintball	**DA**	**32,95**
Lighthouse	DV	V.mö.
Manic Karts	**DA**	**32,95**
Master of Orion 2	DV	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	**DV**	**82,95**
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set	DV	42,95
Megapak 5	**DA**	**84,95**
Monopoly	DV	59,95
Myst - Limited Edition	DV	69,95
NBA Live '96	**DV**	**79,95**
Need for Speed	DV	79,95
NHL Hockey '96	**DV**	**79,95**
Normality Inc.	DV	76,95
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Olympic Soccer	**DV**	**69,95**
Panzer General 2	DA	69,95
Petko	**DV**	**69,95**
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
PGA Tour Golf '96 Kurs-CD	DA	36,95
Phantasmagoria	DV	89,95
Pinball 3D-VCR	DV	44,95
Pinball Illusions	DA	56,95
Pole Position	**DV**	**92,95**
Police Quest Swat	DV	82,95
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Rayman	DV	59,95
Rebel Assault 2	**DV**	**84,95**
Riddle of Master Lu	**DV**	**76,95**
Rise & Rule of Ancient Empires	DV	82,95
Shanghai - Große Momente	DV	82,95
Shannara	DV	76,95
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Thunder	**DA**	**82,95**
Simon the Sorcerer 2	DV	69,95
Space Bucks	DV	69,95
Speed Haste	**DA**	**56,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity"	DV	74,95
Steel Panthers	DV	69,95
Stonekeep	**DV**	**96,95**
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,95**
Strike Base	DV	69,95
Syndicate Wars *	**DV**	**79,95**
Teamchef	DV	86,95
Terminator Future Shock	DV	76,95
Terra Nova	DA	76,95
TFX: EF2000	**DV**	**89,95**
The Dig	DV	77,95
This means war!	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe	**DV**	**77,95**
Tilt!	DV	54,95
Top Gun	DV	79,95
Urban Runner	DV	89,95
Vollgas	DV	54,95
Warcraft 2	**DV**	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	**DV**	**28,95**
Warhammer	DV	69,95
Wing Commander 3	DV	84,95
Wing Commander 4	**DV**	**99,00**
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	**DA**	**35,95**
X Wing Edition	DV	39,95
Zork Nemesis	**DV**	**89,95**

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

Bachler Computersoftware

Monats-Hits:

Civilization 2	**DV**	**79,95**
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Duke Nukem 3D	**DV**	**79,95**
Dungeon Keeper	**DV**	**79,95**
Euro 96	**DV**	**68,95**
F1 Manager '96	**DV**	**76,95**
Fast Attack	**DV**	**69,95**
Formula 1 GP 2	**DV**	**99,95**
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Warcraft 2 - Zusatz CD	**DV**	**28,95**
Wing Commander 4	**DV**	**99,00**

Spiele-Sammlungen:

Essential Selection Sport DV 59,95
FIFA Soccer '95, Formula 1 Grand Prix, PGA Tour Golf

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 39,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Made in Germany DV 42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Star Wars Collection DV 54,95
Rebel Assault 1, Star Wars Screen Saver, X-Wing

Westwood Compilation DV 76,95
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore

☎ 02871-183088

Sonder-Angebote:

		Disk.	CD-ROM
7th Guest	DA	—,—	21,95
Amberstar	DV	—,—	19,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	—,—	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	—,—	29,95
Betrayal at Krondor	DA	—,—	22,95
Civilization	DV	38,95	37,95
Creature Shock	DV	—,—	21,95
Day of the Tentacle	DV	—,—	32,95
Die Siedler	DV	—,—	29,95
Dune 2	DV	—,—	29,95
Elite 2	DV	22,95	22,95
FIFA Soccer '95	DV	—,—	29,95
Formula 1 Grand Prix	DA	—,—	37,95
Fritz 3	DV	—,—	39,95
Gabriel Knight 1	DV	—,—	22,95
Goblins 1+2	DV	—,—	22,95
Goblins 3	DV	—,—	22,95
Historyline 1914-1918	DV	—,—	22,95
Hollywood Pictures	DV	—,—	29,95
Indiana Jones 4	DV	—,—	32,95
Indy Car Racing	DV	—,—	21,95
Jagged Alliance	DV	—,—	32,95
King's Quest 6	DA	—,—	22,95
King's Quest 7	DV	—,—	35,95
Lands of Lore	DV	—,—	32,95
Legend of Kyrandia 3	DV	—,—	21,95
Little Big Adventure	DV	—,—	29,95
Magic Carpet	DV	—,—	29,95
Master of Magic	DV	38,95	37,95
NASCAR Racing	DV	—,—	24,95
NHL Hockey '95	DV	—,—	29,95
PGA Tour Golf	DV	—,—	29,95
Pirates! Gold	DV	38,95	37,95
Police Quest 4	DV	—,—	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	38,95	37,95
Rebel Assault	DV	—,—	32,95
Rüsselsheim	DV	—,—	22,95
Sam & Max	DV	—,—	32,95
Secret of Monkey Island 2	DV	—,—	26,95
Simon the Sorcerer	DV	—,—	29,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	—,—	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	—,—	24,95
Strike Commander	DA	—,—	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	—,—	26,95
Syndicate Plus	DV	—,—	29,95
System Shock	DV	—,—	29,95
T.F.X.	DV	—,—	29,95
Theme Park	DV	—,—	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	—,—	29,95
Ultima 7 Collection	DA	—,—	29,95
Wing Commander 2	DA	—,—	29,95
Wing Commander Armada	DA	—,—	29,95
Wizardry 7	DV	—,—	19,95

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 oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

8 x 8 Felder sind genug, mehr braucht ein gutes Strategiespiel nicht unbedingt.

CHAOS OVERLORDS



Kleine Animationen veranschaulichen die Kämpfe



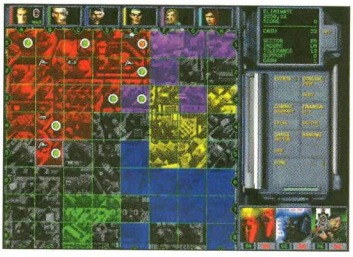
Gebrauchtwagenhändler sind furchtbare Gegner

Nahansicht eines Stadtviertels: Hier werden die Gangs plaziert



Chaos Overlords" nennt "New World Computing" sein jüngstes Werk, ein auf Runden basierendes Strategical. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Gansterbosses und kommandiert Straßenbanden in einer SciFi-Stadt. Auf eine überflüssige Rahmenhandlung wird verzichtet, Strategen suchen sich das Spielziel selbst aus: Die Bandbreite reicht von "vernichte alles" bis zu "besetze ein Feld so-und-so oft".

Jeder Ganove fängt klein an: Zu Beginn hat er nur eine einzige Gang, die der Computer in einem zufällig ausgewählten Sektor auf der Stadtkarte absetzt. Wer genug Bares bunkert, kann in jeder Runde eine weitere Gang anheuern. Die Banden erscheinen unbewaffnet auf dem Spielfeld. Auch die erste, also sollte gleich der „ausrüsten"-Befehl erteilt werden. Anfangs gibt's nur Kleinkaliber, später auch Flammen- und Raketenwerfer. Gleiches gilt für Schutzschilde, zu Beginn müssen Lederwesten reichen, später schützen Kraftfelder vor feindlichen Kugeln. Ist die Gang ausgerüstet, kann sie neues Terrain erobern: Erst schickt man seine Mannen auf einen neuen Sektor, dann wird per "Control"-Befehl das Gebiet annektiert. Eigenes Land ist wichtig, denn nur dort kann man Gebäude besetzen und deren Ressourcen nutzen. So wird immer weiter expandiert, bis das eigene Gebiet irgendwann an das des Gegners grenzt. Spätestens jetzt, wenn sich konkurrierende Gangs auf dem gleichen Sektor befinden, kommt es zu ersten Scharmützeln und die



Farben markieren die Besitzverhältnisse im Hauptbildschirm

Kämpfe werden, von kleinen Animationen begleitet, in einem Fenster ausgetragen. Wer gewinnt, hängt von den eingesetzten Waffen und Schilden sowie der jeweiligen Grundstärke der Gang ab. "Chaos Overlords" geizt absichtlich mit Infos über die Gegner: Angaben über deren Position bekommt nur, wer bereits Einheiten im selben Sektor hat. Wie stark die Gegenseite tatsächlich ist, merkt man erst mitten im Kampf. Leider ist die Bedienung sehr umständlich geraten: Um ein Bild der aktuellen Lage zu bekommen, sind mehrere Fenster zu öffnen, sofort sichtbare Zahlen oder Statistiken fehlen. Obwohl die Grafik sachlich-schlicht daherkommt, sorgen die Programmierer mit schrägen Details für Atmosphäre, neben der erstklassig CD-Audiomusik vor allem mit witzigen **Portraits** und Kurzbeschreibungen der Gangmitglieder.

"Chaos Overlords" läuft nur unter Windows 95 und kann sowohl gegen fünf Computergegner als auch per Modem, Netzwerk oder Internet gegen menschliche Mitstreiter gespielt werden. *ste*



Peter Steinlechner

GUT

Bodybuilding für den Mausfinger: Daß „Chaos Overlords" so umständlich zu bedienen ist, nehme ich den Programmierern persönlich übel. Warum nicht wenigstens grundlegende Angaben zur Stärke der Gangs auf den hübschen, aber letztlich unwichtigen Bildern angezeigt werden, meinetwegen auch per Option, ist mir völlig schleierhaft – Platz wäre schließlich mehr als genug. Abgesehen von diesem echten Manko handelt es sich um einen Strategietitel, dessen einfaches Grundprinzip sehr gekonnt in Szene gesetzt wird. Dank der originellen Extras, einem herausfordernd starken Computergegner und dem kleinen Spielfeld, ist „Chaos Overlords" ungeheuer motivierend: So schwierig kann es doch nicht sein, die paar Stadtviertel in Fremdbesitz auch noch zu erobern! Auf den ersten Blick wirkt das Programm zwar spartanisch und dürfte so manchen strategiespielenden Neuling eher verschrecken, aber letztlich ist das Prinzip so überzeugend, daß sowohl Anfänger als auch Profis langfristig an den Monitor gefesselt werden.

Name	**Chaos Overlords**
Genre	Strategie
Hersteller	New World Computing
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win95
Festplatte belegt	25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Modem, Netz, Internet

Grafik **63%**

Sound **59%**

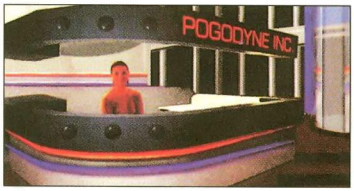
Spielspaß

Solo	Multi
76%	78%

VORSICHT! SCHROTT

VIRTUAL CORP.

Aller schlechten Dinge sind drei: Dank des enormen Outputs der Kanadier von Microforum dürfen wir uns nach "Maabus" und "Expect no Mercy" nun an dem VR-Adventure "Virtual Corporation" gütlich tun. Die Handlung setzt voraus, daß in einigen Jahren der gesamte Welthandel über den Nachfolger des Internet abgewickelt wird. Als aufstrebender Business-Newcomer wünscht ihr Euch nichts sehnlicher, als beim Online-Marktführer Pogodyne Systems die Karriereleiter bis zur obersten Sprosse, dem Präsidentenstuhl, zu erklimmen. Und den erreicht nur, wer die richtigen Beziehungen knüpft und sich durch eine Intrige zur richtigen Zeit Vorteile verschafft. Nicht Taten, sondern Worte zählen – genauer gesagt blubbert Ihr Euch per Mikrofon durch zahllose Multiple-Choice-Dialoge mit schwerhörigen Gesprächspartnern. Unter Zeitdruck buhlt Ihr um Anerkennung, bleibt Ihr 30 Sekunden untätig, fliegt Ihr wegen "Energiemangel" sofort aus dem Netz – Game over. Idiotischerweise kann der Spielstand nur nach Beförderungen gespeichert werden. Wie es sich für den Cyberyuppie von morgen gehört, vergnügt er sich im virtuellen Urlaub – billig gerenderte Ski- oder Surftrips, bei denen er an einigen Gabelungen Richtungsänderungen vornimmt- oder aber an einem der fünf katastrophalen Arcade-Automaten. Das übliche Microforum-Bild bei der Grafik: Render-Langeweile plus falsch proportionierte Bluescreen-Dilletanten ergibt Lach- bzw. Weinkrämpfe. Wer ein Spiel mit Spracheingabe sucht, sollte es lieber mit "Aces of the Deep" versuchen, die "Virtual Corporation" gehört zu den höchst dubiosen Läden. *us*



Die Empfangshalle von Pogodyne Inc. ist nicht allzu gut besucht – wen wundert's!

Name	**Virtual Corporation**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Microforum		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 50 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		50	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Windows 95		
Festplatte belegt	13 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus		
Extras	Spracheingabe per beigelegtem Mikrofon		

Grafik **26%**
Sound **41%**
Spielspaß

12%

Taten statt Warten



Der Einsatz hat sich gelohnt: Die Brent Spar wurde nicht versenkt. So hat Greenpeace dazu beigetragen, daß unsere Meere nicht als Müllkippe mißbraucht werden. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace immer wieder für Aufsehen – weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann.
4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 2054

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Telefonnummer 040/311 86 - 0,
Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

RETURN FIRE

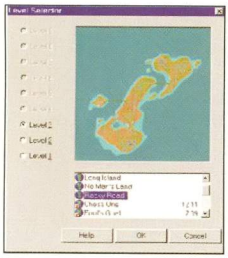
Nach der schon fast legendären 3DO-Version treibt Baron von Wolfsheids Shooter endlich auf PCs sein Unwesen.

Gänzlich unbekannt ist er uns nicht: "Baron Reichart von Wolfsheid" kennen viele Amiga-Freunde aus alten Zeiten, als ein ganz ähnlich aufgebautes Spiel noch auf Commodores 68000er für Furore sorgte. Der Nachfolger "Return Fire", bereits Anfang 1995 für das 3DO erschienen, schlägt nun in dieselbe Bresche: Mit vier verschiedenen Fahrzeugen bekämpft Ihr feindliche Stellungen, bis nichts mehr steht.

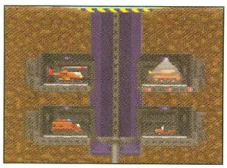
Zu Beginn wählt Ihr einen von zwei Spielmodi: Entweder schlagt Ihr Euch allein durch neun Levels mit jeweils mehreren Missionen, oder Ihr tretet gegen einen Kumpel an, wobei "Return Fire" auf einem Rechner via Split-Screen gespielt wird. Ziel ist es grundsätzlich, die Fahne des Feindes zu erobern und ins Hauptquartier zu befördern. Diese Fahne ist in einem der gegnerischen HQs versteckt. Diese werden natürlich von feindlichen Einheiten, sprich **Raketentürmen**, verteidigt, die es auszuschalten gilt, denn einen Haken hat die Sache: Die Fahne kann nur mit dem Jeep geklaut werden, der zwar sehr flink ist, aber auch nach nur einem Treffer in Rauch aufgeht. So müßt Ihr zuerst mit Panzer, Raketen-Fahrzeug oder Hubschrauber den Weg für den Jeep ebnen. Ihr holpert nun über die Inseln, die je nach Geschwindigkeit Eurer Fahrzeuge hin- und herzoomen und macht gegnerische Geschütztürme oder Befestigungen platt. Schießt Ihr auf militärische Bauwerke, laufen aus diesen sofort allerlei Soldaten, die Euch sofort mit Handgranaten attackieren. Daß man sie mit dem Panzer überfahren kann, ist nicht gerade die feine englische Art. Da Euren Fahrzeugen auf Dauer Sprit und Munition ausgeht, darf an passenden Nachfüllstationen aufgetankt, beziehungsweise aufmunitioniert werden. Und um das martialische Unterfangen noch etwas aufzumuntern, gibt es abgedrehte Missionen, Minenfelder, ab Level 4 auch feindliche Drohnen sowie CD-Audiotracks klassischer Stücke (Wallkürenritt, Peter und der Wolf), die jeweils auf das passende Fahrzeug abgestimmt sind. *kn*



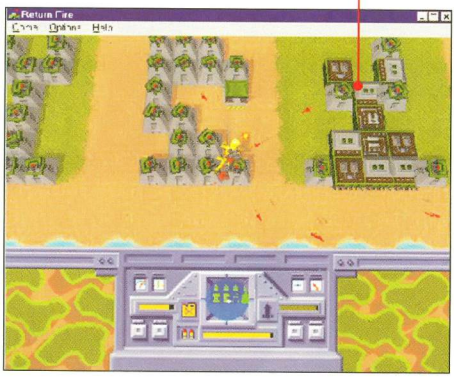
Kaputtmacher: Nit dem Panzer plätten wir einen gegnerischen Stützpunkt



Wähl mich: Welche Karte darf es sein?



Aus diesen vier Geräten sucht Ihr Euch eins aus



Wer soll das überleben? Hundert Türme gegen unseren Heli



Knut Gollert

GUT

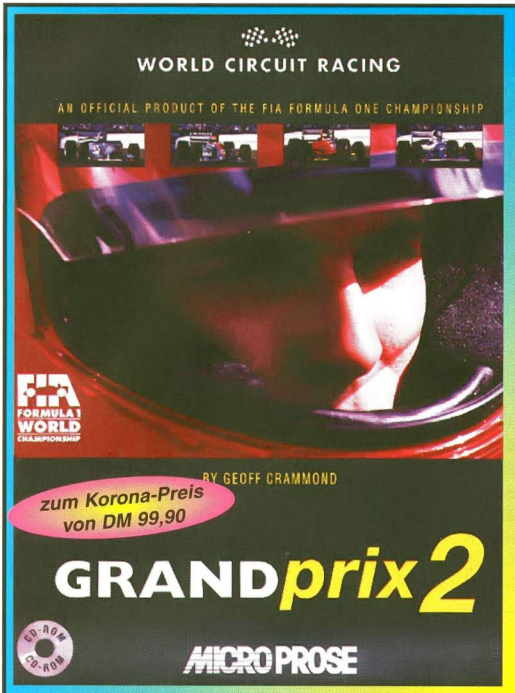
Anspruchsvoll ist "Return Fire" nun wirklich nicht: Der kriegslüsterne Spieler nimmt sich einen Panzer, jagt alles in die Luft, holt mit dem Jeep die Fahne und macht sich an die nächste Mission. Soweit ist "Return Fire" nichts besonderes, wären da nicht ein, zwei Kleinigkeiten, die aus diesem mittelmäßigen Spielprinzip ein potentielles Highlight machen. Als erstes wäre da natürlich der geniale Soundtrack, der wunderbar paßt und dem Spiel ein gewisses Maß an schwarzem Humor verleiht. Des weiteren sind einige der verdammt vielen Levels wirklich schön designt und auch die Pseudo-3D-Grafik macht keine schlechte Figur. Allerdings ist der Zwei-Spieler-Modus an nur einem Rechner ein Witz: Mit einer Link- oder Netzwerk-Option würde "Return Fire" zum Multiplayer-König aufsteigen, so verlieren sich die durchaus vorhandenen Qualitäten der Zwei-Spieler-Variante in der Drängelei vor dem Monitor. Martialische Naturen, denen "Command & Conquer" zu strategisch ist, stürzen sich trotzdem beherzt auf Warners Shoot-Em-Up.

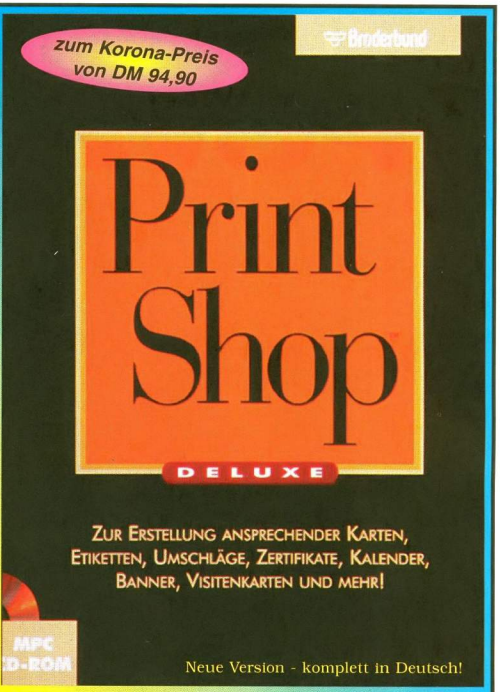
Name	**Return Fire**		
Genre	Action		
Hersteller	Warner		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	Audio
	✔		✔

System	Win '95
Festplatte belegt	0,5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	2-Spieler Splitscreen
Grafik	**63%**
Sound	**82%**
Spielspaß	

Solo	Multi
73%	76%

Bilder auf





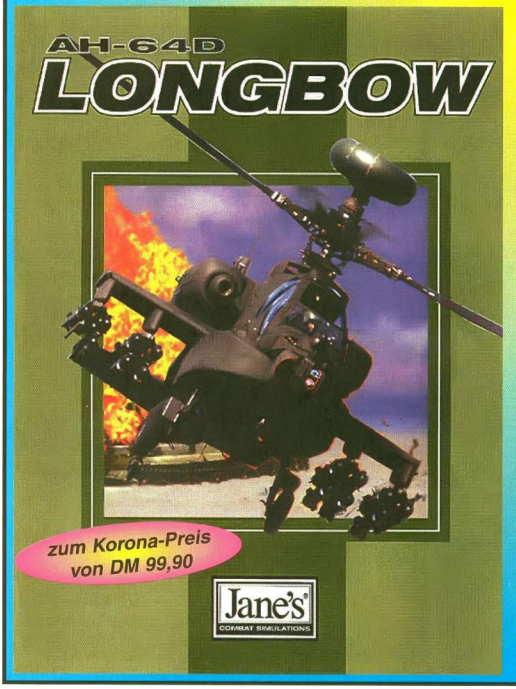
Jetzt bestellen!

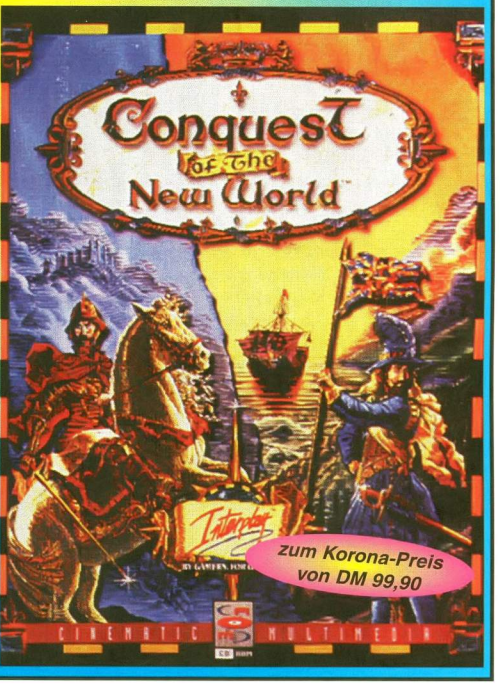
Telefon: 05241 - 1828
Fax: 05241 - 13043
T-Online: * Korona #
E-Mail:
Directs428@AOL.COM

oder schriftlich bei
Korona Soft
Postfach 3115
33261 Gütersloh

Zahlen Sie per **Eurocard, Visa Card, Diners Club, American Express oder Euroscheck**, zzgl. DM 6,- Versandkosten

Lieferung per **Nachnahme** zzgl. DM 6,- Versandkosten + Nachnahme-Gebühr. Auslandslieferung inkl. Mehrwertsteuer und nur gegen Vorkasse. Titel und Preisangaben unter Vorbehalt.





POWER DATA

Veni, Vidi, Vici: In beiden Verkaufscharts siedelte sich Blue Bytes Pixelvölkchen auf Anhieb ganz vorne an. In unserer Leserhitparade reichte es hinter den zwei Dauerbrennern Warcraft 2 und C & C "nur" zu Platz drei.

Top 10 CD-ROM

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(–)	Die Siedler 2
2.	(2.)	Civilization 2
3.	(–)	Conquest of the New...
4.	(1.)	Comm. & Conquer Data
5.	(4.)	Command & Conquer
6.	(–)	Fantasy General
7.	(–)	Scenariomania
8.	(6.)	Warcraft II
9.	(7.)	Die Fugger 2
10.	(9.)	Fade to Black

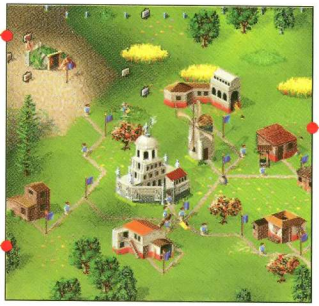
Top 10 Floppy

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(5.)	Worms
2.	(1.)	Aces o. t. Deep Mission
3.	(7.)	Dungeon Campaign
4.	(–)	Pizza Connection
5.	(8.)	Dungeon Designer
6.	(2.)	Pole Position
7.	(–)	Skat As
8.	(6.)	Dschungelbuch
9.	(4.)	BM Hattrick
10.	(10.)	Hattrick!

Ermittelt von Joysoft Köln. Erhebungszeitraum: Mai '96

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 Plazierung des Titels im Vormonat.



Top 10 CD-ROM

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(–)	Die Siedler 2
2.	(–)	Civilization 2
3.	(1.)	Wing Commander IV
4.	(2.)	Command & Conquer
5.	(–)	Die Fugger 2
6.	(3.)	Warcraft II
7.	(4.)	Hugo 3
8.	(7.)	FIFA Soccer '96
9.	(6.)	The Need for Speed
10.	(8.)	Caesar II

Top 10 Floppy

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(1.)	Das Dschungelbuch
3.	(4.)	Pole Position
4.	(3.)	Der König der Löwen
5.	(10.)	Worms
6.	(9.)	Die Siedler
7.	(7.)	Hanse – Die Expedition
8.	(8.)	Aladdin
9.	(5.)	Warcraft: Orcs & Humans
10.	(9.)	Nascar Racing

Ermittelt von Media Control Baden Baden. Erhebungszeitraum: April '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

PC FUN

Top 15 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Warcraft 2
2.	(2.)	Command & Conquer
3.	(–)	Die Siedler II
4.	(3.)	Wing Commander IV
5.	(5.)	Duke Nukem 3D
6.	(11.)	Civilization 2
7.	(8.)	Descent II
8.	(6.)	Worms
9.	(4.)	TFX: EF 2000
10.	(9.)	Mechwarrior II
11.	(7.)	Crusader: No Remorse
12.	(–)	NHL Hockey '96
13.	(10.)	FIFA Soccer '96
14.	(14.)	Jagged Alliance
15.	(15.)	C&C Mission CD

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 5/96 sind:

Marc Osinski, Münster
NBA LIVE '96

Moritz Barm, Hamburg
CRUSADER: NO REMORSE

Daniel Fischer, Udestedt
CIVILIZATION 2

Joachim Ebner, Zavelstein
DESCENT II

Matthias Wagner, Grünenbach
SILENT HUNTER



Warning:

BLIZZ KIXX CD ROM

will seriously change your

Online-Experience

e CD ROM mit dem eigenen Online-Netz: **schneller, lauter, schriller und arantiert providerkostenfrei.** Alles, was du brauchst, ist die frisch preßte BLIZZ CD ROM. Dich erwarten thrilling games, virtual clublife, creative orkshops in The Lab, heiße news, chatting ohne limit **and more.....**

t more infos and win: at http://www.blizz.de im Viva -Text, ab S. 666

rect order: at 030/19855 und bei VOBIS

Langnese

The Power of Word



So machen Sie WinWord zum Universal-Genie auf Ihrem PC!

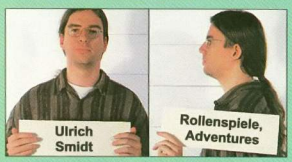
Ab sofort überall im Handel.

an: Abt: 017 Persönlich / Vertraulich von

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben, stellen wir uns nicht nur der Knastkamera, sondern auch einem gnadenlosen Kreuzverhör

EINGEGANGEN 1. APR. 1996 POWER PLAY

Knastkamera	All Time Favorites	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft
	**Elite,** weil ich mich heute noch mit Nostalgie an das Andocken zum Donauwalzer erinnere und an die Freude über den ersten Militärlaser	**F1 Grand Prix 2,** weil ich mir einen P5/166 und ein Thrustmaster Formula T2 geleistet habe und beides endlich zusammen probieren will.	**Return Fire,** weil es keinen besseren Sound zu martialischer Action gibt als Wagner, und weil es nicht immer Rendergrafik sein muß.	**Street Fighter II,** weil ich vom guten alten Super NES eine zehnmal genialere Grafik und vor allem ungleich besseres Gameplay gewohnt bin.
	**Dune 2,** weil dieses stark unterschätzte Strategie-Spiel schon vor mehr als drei Jahren die Klasse von "Command & Conquer" besaß	**Tomb Raider,** weil neben dem atemberaubenden Grafik-Genuß auch mein Archäologen-Herz wieder schneller schlagen kann	**Warcraft 2: Beyond the Dark Portal,** weil man von einem wirklich guten Spiel einfach nicht genug bekommen kann	**Deadline,** weil man aus einer Elite-Einheit-Simulation selbst mit der mäßigen Grafik weitaus mehr hätte machen können
	**Tetris,** weil es das einzige Spiel ist, das ich monatelang auf meinem Game Boy gezockt habe, ohne es durchgespielt zu haben.	**Cyberstorm,** weil es ein Strategiespiel der Extraklasse werden könnte und mit Mechs zu tun hat.	**AH-64D Longbow,** weil ich es genauso gern spiele, wie Digital Integrations "Apache Longbow"	**Street Fighter II,** weil Gametek vor über einem Jahr ein zehnmal besseres "Street Fighter" gebaut hat, als Urschöpfer Capcom jetzt.
	**Panzer General,** weil kein anderes Spiel ein solch hohes Maß an strategischem Geschick verlangt	**McLaren at Le Mans,** weil die hervorragende "Need for Speed"-Engine ein richtiges Rennen verdient hat	**Warcraft 2: Beyond the Dark Portal,** weil ich endlich wieder ein paar Orks zerhacken darf	**Der Produzent,** weil ich eigentlich der Meinung war, daß diese Art von Spielen endlich für immer ausgestorben sei
	**Bioforge,** weil sich bei keinem anderen Action-Adventure solch gediegene SF-Atmosphäre mit bislang unübertroffener Technik paart	**Ultima Online alias "Multima",** weil das riesige Britannia mit einer lebendigen Bevölkerung noch packender werden dürfte	**Warcraft 2: Beyond the Dark Portal,** weil es für 40 Mark eine ganze Menge neuer Levels bietet	**Virtual Corporation,** weil Microforum auch nach dem zweiten Verriß offensichtlich noch nichts dazugelernt hat
	**TieFighter** Okay, WC überzeugt durch Technik und Atmosphäre, aber TieFighter hat die ausgefeilteren Missionen.	**Dungeon Keeper,** weil es schon lange mehr kein so gutes Spiel in so einem schlechten Sommer gegeben haben dürfte	**Duke Nukem 3D,** weil endlich wieder mal echte Solospieler-Spannung in den exzellent designten Levels der Raumstationen aufkommt	**Judge Dredd,** weil es an Böswilligkeit grenzt, unbedarften Kinogängern mit diesem Müll Geld aus der Tasche ziehen zu wollen

AUF NACH HOCKENHEIM!

Motorsportfans sollten mal schnell einen Boxenstopp auf dieser Seite einlegen. Power Play und MicroProse verlosen 2 Karten für den seit knapp einem Jahr (!) ausverkauften Grand Prix von Hockenheim. Bevor Ihr aber die beeindruckende Rennatmosphäre im Motodrom schnuppern könnt, gilt es noch zwei nicht ganz einfache Fragen zu beantworten:

1. Wer gewann diesen Grand Prix 1994?
2. Welche beiden (echten) Teams schickten bei F1 Grand Prix (also 1991) nur ein Fahrzeug an den Start?



Und das gibt es zu gewinnen:

1.Preis:
Ein Besuch des Hockenheim GPs für zwei Personen mit Übernachtung in Mannheim

2. Preis: Ein Thrustmaster T2-Lenkrad

3.-5.Preis: Eine MicroProse Jacke

6.-10.Preis: Ein MicroProse T-Shirt



Schickt die Lösungsvorschläge bis zum 11. Juli 1996 (der Poststempel ist entscheidend) an folgende Adresse:
Magna Media Verlag AG
Power Play
Stichwort "Hockenheim"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

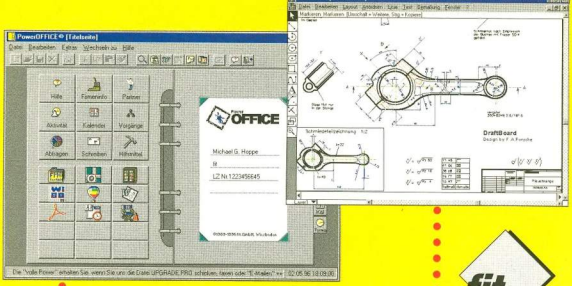
Die Mitarbeiter der Magna Media Verlag AG sowie deren Angehörige sind von der Verlosung ebenso ausgeschlossen wie der Rechtsweg.





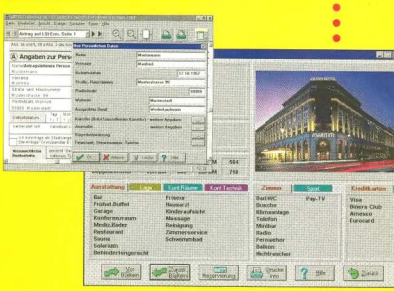

POWER Software FÜR UNICEF!
Deutsche Software-Industrie und Computerpresse präsentieren zum 50-jährigen Bestehen der UNICEF eine Benefiz-CD.
für unicef
Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen

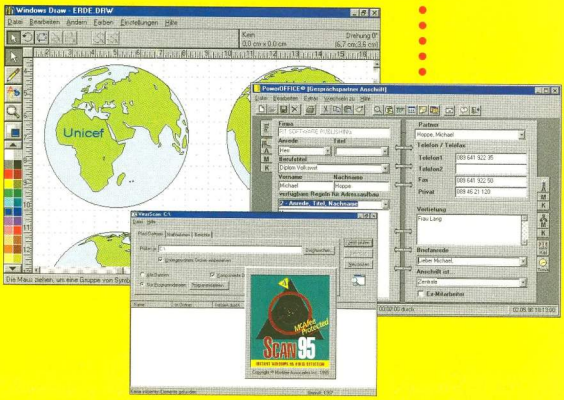
Testen Sie die POWERSoftware



CD-Inhalt:

Bertelsmann-Taschenwörterbuch Deutsch-Engl./Engl.-Deutsch; **Cocktail!** **Classic** 1000 Rezepte; **dBase 5.0 für Windows** Datenbankentwicklung; **DraftBoard** DESIGN BY F.A. PORSCHE limit. Pocketversion/Zeichenprogramm; **EZ Learning** Sprachenlernprogramm; **Faszinierende Kreaturen** Multimedia-Anwendung; **Grußkarten-Designer**; **Kulturen der Antike** Multimedia-Anwendung; **MagicEye Light** Uninstaller; **Mainzelmännchen** Bildschirmschoner; **McAfee** Virencheck; **Leadbetter's Golf** und andere Games **Mr. More** Interaktive Multimedia-Show mit Bank 24; **MS-Explorer** Internet-Browser; **Musiktrainer**; **PC Info** Soft/Hardware Schnäppchenführer; **PC Safe privat** Virenprüfsummenprogramm; **Phoneware f. ISDN lite** Autodialer; **PowerOffice** Personal Information Manager; **Sybex Business** **Finanzbuchhaltung Light**; **Travelbox Lite** Hotelführer; **Uuups für Windows** Spaßviren; **WEB Planet Lite** Internet-Kompaß; **WinDraw 3.1** Zeichen/Malprogramm; **WinFax LITE** Faxsoftware; **WinPhone** Telefonsoftware; **WinTV** Die digitale Fernsehzeitschrift; **WISO-Freibetrag** Prüfversion'96; **WISO-Steuerprüfer'96**; **10 prominente Stimmen** für den Anrufbeantworter; **10 Stunden freier AOL-Online-Zugang**





Anforderungen. IBM-kompatibler PC mit Windows 3.x (oder Win' 95) mit CD-ROM-Laufwerk (optional: Modem). Alle Warenzeichen werden anerkannt. Es gelten die Lizenzbedingungen der jeweiligen Hersteller.
© All rights reserved.

Änderungen vorbehalten.

für unicef

Die Konzeption dieser Anzeige ist unser Kreativbeitrag zur Unicef Benefiz-Aktion'96 © K.E.K. GmbH, München

Unter der Patenschaft des VSI (Verband der Softwareindustrie Deutschland e.V.) haben sich erstmalig 27 dynamische Unternehmen der EDV-Industrie zusammengetan und warten mit einer doppelt nützlichen Benefiz-CD-Sammlung auf: Das ist gut für Sie - und gut für die kriegsgeschädigten Kinder in Ex-Jugoslawien. Die Aktion ist eine Initiative des EDV-BUCHVERSAND Delf Michel und der fit. Software Publishing GmbH.



POWERSoftware FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computerpresse präsentieren zum 50-jährigen Bestehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Ihre Vorteile:

- Sie erhalten 4 randvolle CDs für sage und schreibe DM 89,-.
- Sie können damit faxen, im Internet surfen, Steuern und Finanzen erledigen, Viren killen, sich bilden, Spaß haben, zeichnen, programmieren, Texte personalisieren, schreiben, Reisen planen, telefonieren, organisieren und... und... und.
- Dabei wurde auch an Ihren Komfort gedacht: Abgerundet wird diese Angebotsfülle durch einen - auf der CeBit' 96 prämierten - Personal Information Manager. Als Schaltzentrale verknüpft er Ihre bereits vorhandenen Office-Anwendungen mit einem elektronischen Notizbuch. Zum Verwalten und Archivieren Ihrer Termine, Projekte, Texte und Dokumente.

Wenn Sie mitmachen (testen - oder/und kaufen), unterstützen Sie die UNICEF bei ihrer Aufgabe, kriegsgeschädigte Kinder in Ex-Jugoslawien wieder in ein normales Leben zu integrieren.

Lassen Sie sich diese gigantische Sammlung professioneller Software nicht entgehen!

Die Konzeption dieser Anzeige ist unser Kreativbeitrag zur Unicef Benefiz-Aktion '96 © K.E.K. GmbH, München

Aktionsbedingungen:

Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF) fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen 30 Tage-Test (keine Disks). Sie können das Produkt nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir wiederum an UNICEF.) Die CDs beinhalten upgradefähige Versionen; alle Käufer werden bei den Software-Herstellern durch den Erwerb namentlich registriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen, schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert innerhalb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusammen mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an: EDV-BUCHVERSAND Delf Michel, 42806 Remscheid (Tel.02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11)

Testanforderung / Bestellung

gemäß o.g. Aktionsbedingungen:

❑ Ich will die Benefiz-CDs erst 30 Tage testen und lege DM 10,- bei.

❑ in bar ❑ als Scheck

Nach Ablauf der 30-Tage-Frist werde ich die CDs entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben -oder in einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.

❑ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle direkt DM 89,-.

❑ per Scheck vorab
❑ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
❑ geg. Rechnung (nur bei Großfirmen, Behörden, Schulen)

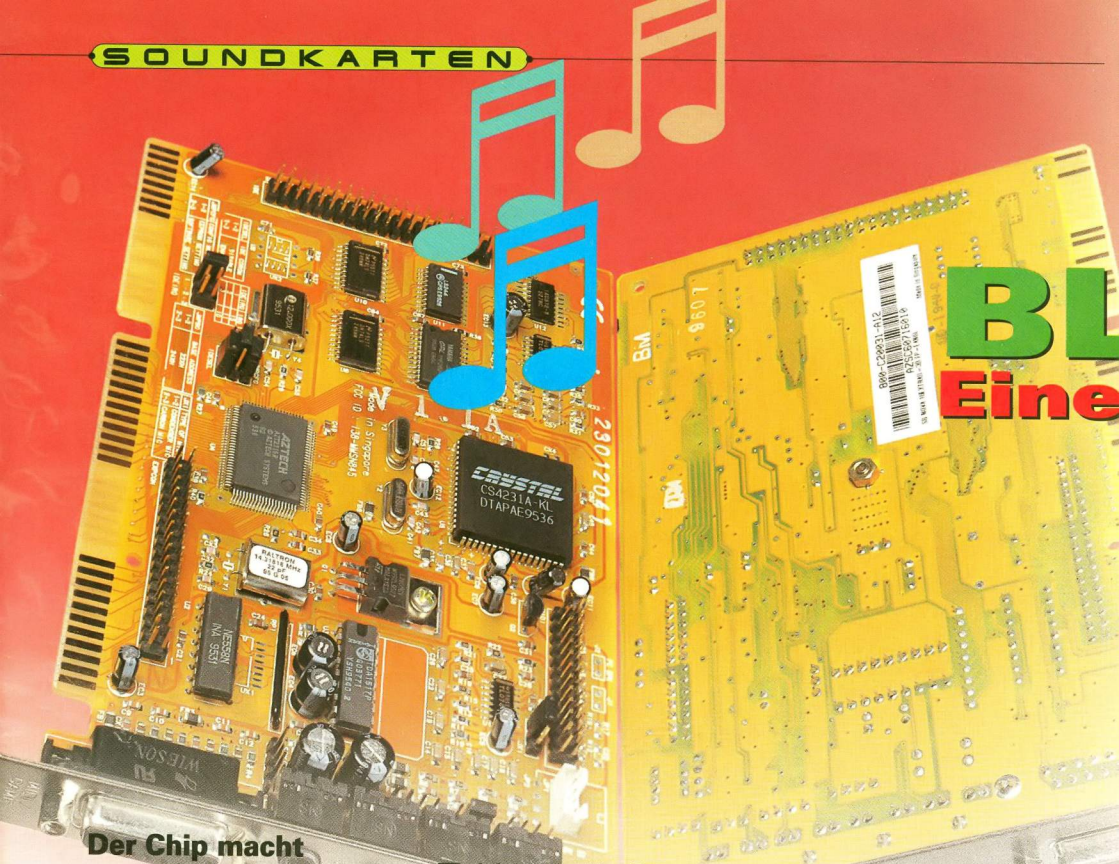
Firma
Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Tel./Fax
Datum/Unterschrift

PP 7/96

Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an:

EDV - BUCHVERSAND
DELF MICHEL

EDV-BUCHVERSAND
Delf Michel
Kennwort: UNICEF
Postfach 10 06 05
42806 Remscheid



BL
Eine

Der Chip macht die Musik: Damit hochwertige Computerboxen überhaupt einen Ton von sich geben, bedarf es einer wohlklingenden Soundkarte. Wir haben uns auf dem Markt nach aktuellen Modellen umgesehen und sagen Euch, mit welchen Karten man wirklich große Töne spucken kann.

Egal ob Arbeitsspeicher, Prozessor oder Grafikkarte: Kaum ein Monat, in dem sich der geplagte PC-Spieler keine Sorgen darüber machen muß, ob er hardwaremäßig noch up-to-date ist. Eine kleine Ausnahme machen hier die Soundkarten. Vor knapp zwei Jahren tat sich mit dem Aufkommen des inzwischen etablierten General MIDI (GM)-Standards zum letzten Mal was richtig Neues auf diesem Sektor. Was die Soundeffekte betrifft, gibt es gar schon seit Anfang der 90er Jahre einen scheinbar unverrückbaren Standard: Creative Labs Soundblaster – egal ob als Pro, 16 oder sonstwas. Mit einer Uralt-SB kann man im Vergleich zu anderer Hardware ähnlichen Alters noch heute relativ gut leben. Genug Zeit für die Hersteller also, ausgereifte Produkte zu präsentieren, von denen wir Euch etliche vorstellen.

Wavetables

Inzwischen bietet fast jedes Spiel General MIDI-Unterstützung, wenngleich diese durch den Siegeszug der CD teilweise schon wieder überflüssig geworden ist. Aber eine Wavetablekarte kann noch viel mehr: Für Hobbymusiker ist sie unverzichtbar, auch Multimedia-Anwendungen greifen vermehrt darauf zurück. Voraussetzung für die erfolgreiche Installation einer Aufsteckkarte ist die Existenz eines 26poligen Waveports. Alle Soundblaster 16/32 (außer den "Value"-Editionen) sowie die meisten Aztech-16-Bit-Karten haben einen, zunehmend auch billige No-Name-Modelle.



Ensoniq Soundscape DB

Ensoniq, auch als Produzent von Synthesizern tätig, setzt bei seinem Wavetable-Aufsatz auf einen hauseigenen Chip mit 1MB Wavetable-ROM. Um es gleich vorwegzunehmen: Ensoniqs Daughterboard schnittnur mäßig ab. Die Wavetableklänge lagen im unteren Mittelfeld und konnten sich bis

SOUND-ASTER & CO

Karte für jede Tonart

auf den beeindruckenden Baß nicht von denen des günstigeren Terratec MiniSystems absetzen. Zudem liefert Ensoniq bis auf ein paar vernachlässigbare MIDI-Files keinerlei Software mit, so daß die Einsatzmöglichkeiten ohne den Zukauf von Musikprogrammen doch ein wenig spärlich sind. Ebenfalls enttäuschend sind das dünne englische Handbuch und die noch dünnere deutsche Übersetzung. So hat letztendlich keiner was davon: Für den Musiker sind die Möglichkeiten zu eingeschränkt – die Soundscape unterstützt zudem nur den Standard-Instrumentensatz von General MIDI – für den Spieler sind die Sounds zu schwach und der Preis im Vergleich zur Leistung zu hoch.



Korg Wave Sound Conductor

Das Protzen mit einer aufwendigen Verpackung scheint Korg nicht nötig zu haben. Jedenfalls ist die Schachtel im schlichten Outfit kaum größer als das Board. Trotzdem war darin noch Platz für ein mageres Handbuch und die "Cakewalk Express"-Software, einem guten Sequenzer, mit dem auch das Bearbeiten und Komponieren professioneller Musikstücke möglich ist. Wobei die Musiker wieder über die zurückhaltende Hardwareausstattung meckern werden. Zwar sind auf das Board satte 4MB Wavetable-ROM integriert, außer dem Standard General MIDI-Satz mit 128 Instrumenten und vier Drumkits, hat die Korg Wave in der Beziehung nicht viel zu bieten. Das muß bei Spielen jedoch kein Nachteil sein, und tatsächlich plazierte sich die Korg im Vorderfeld. Dem sehr offenen, fast schon etwas hellen Klang steht die fehlende Wucht in tieferen Regionen gegenüber. Dank des großzügig bemessenen Wavetable-ROMs gab sich die Karte vom Musikinstrumente-Spezialisten Korg aber recht natürlich und schreckte auch vor bombastischen Orchesterarrangements nicht zurück. Angesichts der enthaltenen Profisoftware darf bei einem Preis von knapp unter 200 Mark bedenkenlos zugegriffen werden.

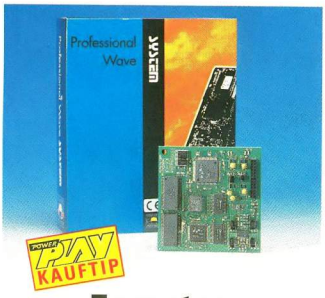


Roland SCD-10/ SCD-15

Altmeister Roland schickte zwei Aufsätze ins Rennen, die in ihrer relativ langen Marktpräsenz zu absoluten Klassikern geworden sind. Nach dem Auspacken kann es zu einiger Verwirrung kommen, da in der Dokumentation des öfteren von einer SCB-7 bzw. SCB-55 die Rede ist. Tatsächlich nennen sich so die nackten Boards, in Verbindung mit den Softwaredreingaben heißen die Pakete aber SCD-10 bzw. SCD-15. Im Lieferumfang enthalten ist unter anderem "DoReMix". Mit ein paar Mausklicks hat man sich bei diesem Programm aus Hunderten von Samples schnell ein professionell klingendes Musikstück zusammensetzt. Ebenfalls leicht zu bedienen ist "Easy Juke", ein CD-Player-ähnliches Abspielprogramm für MIDI-Files, von denen bei beiden Karten reichlich auf den Disketten enthalten sind. Schon nach ein paar MIDI-Songs und passendem Spielefutter war klar, daß die Roland-Karten auch heute noch ganz vorne an der Spitze mitmischen. Das letzte Quentchen Baßdruck und Tiefgang fehlt zwar, dafür klingen die Instrumente so natürlich wie bei keinem anderen Modell. Für reine Spieler reicht die billigere SCD-10 übrigens vollkommen, da der Unterschied hauptsächlich in der besseren Programmierbarkeit und einigen zusätzlichen Effekten und Instrumenten besteht, was aber bei Spielen so gut wie nicht zum tragen kommt. Entgegen dem allgemeinen Trend blieben die Preise bei Roland ziemlich stabil. Trotz der hervorragenden Qualitäten und der guten Software ist ein Preis von 400 (SCD-10) bzw. 500 Mark (SCD-15) nicht ganz angemessen. Die jüngere Konkurrenz bietet inzwischen ähnliche Qualität zu günstigeren Preisen.

General MIDI

Abkürzung für "Music Instrument Digital Interface". Soll der Computer Musik machen, wird nicht wie bei einer CD das ganze Stück aufgenommen, sondern lediglich vermerkt, wie welcher Ton gespielt wird. Die tatsächlichen Sounddateien, digitale Aufnahmen echter Musikinstrumente, sind fest im ROM der GenMIDI-Karte gespeichert: Genau 128 Klänge von Geigen, Blasinstrumenten usw. sowie 47 Schlaginstrumente. Auf 16 Kanälen kann GenMIDI gleichzeitig Klangdateien abspielen. Spiele geben der Karte nur den Befehl "Klang Nr. 68 für 3 Sekunden in der Lautstärke 102". Der Vorteil: Diese Befehle benötigen sehr wenig Speicherplatz. Wie gut eine GenMIDI-Karte klingt, hängt hauptsächlich von der Qualität der Soundsamples ab.



Terratec Professional WaveSystem

Für das zweieinhalbfache an Geld bietet das große Modell von Terratec satte 4MB Wavetable-ROM, einen erweiterten Instrumentenpool sowie einen MFX2 genannten Effektprozessor, mit dem sich allerlei Hall- und Modulationseffekte erzielen lassen. Der deutlich größere Samplespeicher ergibt einen verblüffend großen Unterschied im Vergleich zum Mini WaveSystem. Bei fast allen Instrumenten klingt das Terratec-Board sehr natürlich, die einzelnen Sounds sind auffallend gut herauszuhören und im richtigen Lautstärkeverhältnis zueinander abgemischt. Knapp hinter Roland und nur um Nuancen von Yamaha entfernt, so lautete am Schluß die Einstufung des Professional WaveSystems. Da die klanglichen Unterschiede gering und außerdem Handbuch und Verarbeitung gewohnt top sind, reicht es bei einem noch günstigen Preis von knapp 250 Mark letztendlich zu einer Kaufempfehlung.

Terratec Mini WaveSystem

Gerade mal 99 Mark verlangt Terratec für sein Einsteigerboard, das vor allem für all jene gedacht ist, die den dudelnden FM-Sound ihrer Soundkarte preiswert aufpolieren wollen. Das winzige Kärtchen, das man am besten sofort in den Rechner einbaut bevor es verloren geht, läßt es trotzdem an nichts Wichtigem fehlen. Der Synthesizer ist programmierbar, das deutsche Handbuch gut geschrieben und sehr ausführlich. An Software packte Terratec die "MusicStation" von Steinberg dazu, ein einfach gehaltenes Sequenzer- und Arrangementprogramm. Für den Preis klingt das Mini WaveSystem sehr ordentlich. Gerade bei vielstimmigen Stücken merkt man aber, daß der französische Dream-Chip nur 1 Mbyte Wavetable-ROM besitzt. Zu wenig für absoluten Top-klang, genug, um nie mehr zu den alten FM-Sounds zurückkehren zu wollen. Im Hinblick auf den Preis steht somit das Urteil fest: Für Sparfüchse absolut empfehlenswert.



Yamaha DB-50 XG/ SW-60 XG

Yamaha nahm mit interessanten Karten am Test teil. Die DB-50 XG vereinigt auf einem 220 Mark teuren Board 4 MB feinster Wave-Samples mit insgesamt 676 Sounds – neuer Rekord. Außerdem versucht sich Yamaha an einem neuen MIDI-Standard, "XG" betitelt. Außer ihnen selbst ist bis jetzt aber noch niemand auf den XG-Zug aufgesprungen. Als der Hörtest anstand, spitzte bald die gesamte Redaktion ihre ungewaschenen Ohren. Die DB-50 XG erzeugt einen mächtigen Baß, der sowohl klassischen Werken als auch moderner U-Musik zugutekommt. Den Rest des Frequenzspektrums deckt sie mit ähnlich überzeugenden Klängen ab, erreicht allerdings nicht ganz die Natürlichkeit der Roland-Modelle . Wirft man das ausführliche Handbuch und die dafür eher dürftige Softwareausstattung in die Waagschaale, so ergibt das letztendlich zusammen mit Terratec den Testsieg.

Wem zu seinem Spieleglück noch ein GM-Aufsatz fehlt, er aber aufgrund eines nicht vorhandenen Waveports bis jetzt aber keine Möglichkeit zur Aufrüstung hatte, dem verschafft Yamaha mit der Waveforce SW-60 XG Hilfe. Sie bringt, da sie ein eigenständiges Board ist, unabhängig von der bisherigen Soundkarte MIDI ins Spiel. Der Wavetable-Chip namens AVM 2 ist vom selben Typ wie bei der SW-50, für den superben Klang gilt deshalb das bereits Geschriebene. Zusätzlich besitzt die SW-60 Line In-, Mikrophon- und Lautsprecherbuchsen und ist somit auch als Stand-Alone-Karte einsetzbar; Musiker mit MIDI-Keyboard benötigen allerdings einen entsprechenden Aufsatz, den sie für ca. 20 Mark kaufen können. Einziger Schönheitsfehler ist der mit 380 Mark im Vergleich zur SW-50 zu hohe Preis.

KOMBIKARTEN

Bei den Soundblaster-Kompatiblen ist der Trend unverkennbar: Kaum noch ein Modell wird ohne integrierten Wavetable-Chip mit preisgünstigem 1 MB Sample-ROM verkauft. Neben der millionenfach abgesetzten Soundblaster 16, die wir hier gar nicht mehr extra vorstellen wollen, gibt es vor allem noch von Aztech MIDI-lose SB-Clones. Ansonsten haben die Markenhersteller dieses Feld weitestgehend den No-Name-Billiganbietern überlassen, die zu Dutzenden ihre Karten für teilweise deutlich unter hundert Mark auf den Markt werfen.



Aztech Sound Galaxy Pro 16 II/ Nova 16 Extra II - 3D

Die beiden Karten von Aztech unterscheiden sich hauptsächlich durch den Namen, den Verkaufspreis, die Softwareausstattung und ein 3D-Soundmodul auf der Sound Galaxy Nova Extra II – 3D (der wohl längste Soundkartenname der Welt). Diese Technik der SRS Labs generiert dabei eigentlich nur eine verbreiterte Stereoperspektive – echter 3D-Sound ist mit nur zwei Lautsprechern nun mal einfach nicht möglich. Die zwei Aztech-Boards sind, trotz der "16" im Namen, nur Soundblaster Pro kompatibel, überzeugen dafür aber mit ihrem OPL 3-Chip unter DOS-Spielen mit einem überdurchschnittlichen Klang, der allerdings bei den Soundeffekten wegen minimaler Verzerrungen und eines leichten Rauschens nicht ganz an die Qualität einer originalen Soundblaster 16 heranreicht. Die Installation gestaltet sich sowohl unter DOS wie auch unter Windows gleichermaßen einfach, die Karten sind erfreulich kurz und dürften selbst noch im kleinsten Desktop-Gehäuse ihr Plätzchen finden. Angesichts der Dumping-Preise kann man die Aztech-Modelle eine sehr gute Grundlage ansehen, wofür zumindest die Pro 16 verdientermaßen eine PP-Kaufempfehlung einheimst.



Aztech Sound Galaxy Waverider Pro 32 - 3D

Die Waverider Pro 32 darf für sich in Anspruch nehmen, für 196 Mark die momentan günstigste Soundkarte zu sein, die neben dudeliger FM-Klänge auch noch echten MIDI-Sound bietet. Dafür sorgt ein Samsung-Chip mit 1 MB Wavetable-ROM, der für ansprechende Klänge sorgt, die denen der MIRO leicht voraus und denen der Terratec 16/96 ebenbürtig sind. Unterstützt ein Spiel kein MIDI, kommt der aus den anderen Aztech-Boards bekannte OPL 3-Chip zum Einsatz. Der Umfang mitgelieferter Software ist mit der Nova 16 Extra identisch und beinhaltet insgesamt 13 kleinere Programme, die sich hauptsächlich dem Thema Multimedia widmen. So kann man mit der Waverider rundum zufrieden sein, wenn auch ein dicker Klops den Gesamteindruck ein bißchen trübt: ein Waveport fehlt nämlich. So kauft sich der Kunde die Aztech mit dem festen Wissen, daß das Gebotene in diesem Fall das letzte Wort ist.



Ensoniq Soundscape Elite

Jeder (un-)glückliche Besitzer hat bestimmt schon einmal über seine Soundscape geflucht. Hat sie doch einen für Spieler entscheidenden Haken: Sie emuliert Adlib-Sounds nämlich nur per Software mittels der MIDI-Klänge. Und das hört sich bei den meisten Programmen gar fürchterlich an. Auch im Soundblaster-Modus sieht´s nicht recht viel besser aus. Soundeffekte ertönen hier nur in Mono und mit verminderter Qualität bzw. erhöhtem Rauschen und Klirren. Das liegt daran, daß die Soundscape nicht Soundblaster Pro, sondern nur Soundblaster 2.0 kompatibel ist. An sich wäre die Karte dadurch für die Spieleanwendung in diesen modernen Zeiten untauglich. Doch immer mehr Spiele unterstützen die Ensoniq direkt oder setzen auf General MIDI, was die Soundscape-Familie ebenfalls beherrscht. Die 2 MB Sample-ROM verhelfen ihr aber zu kaum besseren Klängen als die nur 1 MB des Ensoniq Daughterboards. So bleibt lediglich festzustellen, daß sich Soundscape halbwegs achtbar aus der Affäre zieht, zum happigen Preis von 449 Mark aber kaum als lohnenswerte Spielesoundkarte in Betracht kommt. Wer auf einen Effektprozessor, GS-Kompatibilität und ein paar andere Details verzichten kann, erfährt mit der normalen Soundscape bei einem Preis von 249 Mark wenigstens ein deutlich besseres Preis-Leistungsverhältnis.



Guillemot Maxi Sound 32 Wave FX

Auch die Maxi Sound 32 des französischen Multimedia-Anbieters Guillemot gehört zu den sehr langen 16-Bit-Karten mit integriertem Wavetable-Chip. Der kommt in diesem Falle aus dem Hause Dream und entspricht dem der Terratec Maestro 16/96. Auf dem Board befinden sich außerdem noch Sockel für bis zu insgesamt 2 MB Sample-RAM, in dem der Hobbykomponist seine eigenen Sound-FX und Musikstücke speichern kann. Zusammenstellen kann man seine Samples gleich auf zwei mitgelieferten Sequenzern, einer davon ist das Profi-Produkt "Cakewalk Express". Ansonsten entspricht die Karte dem gehobenen Standard, zeigt aber in keiner Disziplin Außergewöhnliches. Die SBPro-Kompatibilität funktioniert dank des OPL 3-Chips wie gehabt ohne Probleme, obwohl der Adlibsound mit dem vergleichbarer Karten nicht ganz mithalten kann. Wer die Maxi Sound 32 ins Auge faßt, kriegt für sein Geld zwar einen reellen Gegenwert. Ein besonderes Schnäppchen ist sie jedoch nicht.



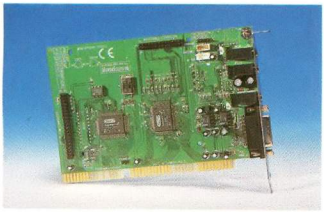
MiroSound PCM12

Bei vielen sorgt die PCM12 bei der Installation wohl erstmal für lange Gesichter: Der CD-Audio-Eingang nimmt ausschließlich die breiten 4-poligen Sony-Stecker ohne Murren auf, die aber inzwischen kaum noch verbreitet sind. Ansonsten bereitete das Einrichten keinerlei Probleme. Die Karte vertraut auf den nur noch wenig verbreiteten Yamaha OPL 4-Chip, der sowohl für die Digisounds als auch die MIDI-Abteilung zuständig ist. Während der Chip bei Soundeffekten und Adlib-Musik dank der OPL-3-Abwärtskompatibilität für sehr guten Klang auf dem Niveau einer SB 16 sorgt, fallen MIDI-Stücke deutlich ab. Nicht besonders natürlich und ohne den richtigen Kick lassen sie keine allzu große Freude aufkommen, wenn-

FM SYNTHESE

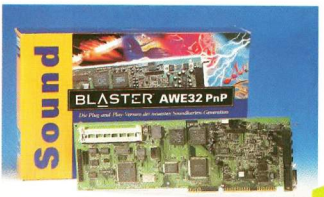
Steht für "künstliche Frequenz-Modulation". Um per FM Synthese Klänge abzuspielen, wird eine Klangkurve künstlich (synthetisch) so moduliert (abgeändert), daß der Eindruck von Musik entsteht. Spielt ein Programm FM-Musik, sagt es der Soundkarte: "Spiele 3 Sekunden lang einen 10kHz-Ton und verändere (moduliere) diese Tonkurve so, daß es so echt wie möglich nach einem bestimmten Musikinstrument klingt." Eine typische Sound-Blaster-Karte kann, je nachdem, wie die insgesamt 18 FM-Kanäle angesteuert werden, bis zu neun Melodie- und zwei Schlagzeugstimmen gleichzeitig erzeugen. FM-Musik braucht nur wenig Speicherplatz und stellt keine hohen Hardware-Anforderungen, aber das Ergebnis klingt immer sehr künstlich nach "Computer".

gleich sie dudeligem FM-Sounds immer noch meilenweit überlegen sind. Immerhin läßt sich die Miro noch mit einem zusätzlichen Wavetable aufrüsten, was auch dringend zu empfehlen ist. So bleibt die Miro in Relation zum Kaufpreis letztendlich in der Mittelmäßigkeit stecken, ist aber beileibe kein Fehlkauf. Wer mit seiner Soundkarte auch noch etwas in Richtung Musik machen will, ist wegen der reichhaltigen Softwarebeigaben mit der Miro sogar recht gut bedient.



Pearl Hypersound 16

Das Angebot klingt verlockend: Genau 78,80 Mark und keinen Pfennig mehr verlangt Pearl für seine 16 Bit-Soundkarte, ohne an der Ausstattung zu sparen. So hat die Hypersound einen Waveboard-, einen CD ROM-IDE- und drei CD Audio-Anschlüsse vorzuweisen. Die Karte mit dem ESS-Chipsatz ist Soundblaster Pro kompatibel und bietet unter Windows 95 sogar Plug´n´Play, das auch tatsächlich hervorragend funktioniert; binnen ein paar Minuten ist sie einsatzbereit. Bei dem Preis ist es auch zu verschmerzen, daß außer den Treibern und dem üblichen Audio-Rack keine weitere Software beiliegt, auch auf (sowieso überflüssige) Goodies wie Mikrofon oder Lautsprecher hat Pearl verzichtet. In der Praxis gab es mit der Karte keinerlei Schwierigkeiten. Die Digisounds kamen zwar etwas verzerrt aus den Boxen, dafür blieb das Rauschen auf einem erfreulich niedrigen Level. Auch mit den FM-Klängen kann man gut leben; der qualitative Unterschied zur SB 16 ist zwar hörbar, aber nicht besonders groß. Immerhin funktionierte die Pearl im SB Pro-Modus in der Tat bei allen Spielen, mit denen wir sie ausprobierten, auf Anhieb. Summa summarum schrammte die Pearl Hypersound für ihre Kombination aus Erweiterbarkeit, Kompatibilität und Klang bei günstigem Preis nur knapp an einem Kauftip vorbei. Pearl bietet übrigens ein Bundle aus der Hypersound 16 und dem Korg Wavetable für knallhart kalkulierte 248,80 Mark an.



Soundblaster 32 PnP/ 32AWE PnP

Das Soundblaster-Duo führt bestimmt bei so manchem zu ausgiebiegem Kopfkratzen: Die 32AWE ist ja seit über zwei Jahren berühmt-berüchtigt, aber was zum Teufel soll nur Soundblaster 32, ohne AWE, bitteschön bedeuten? Ganz einfach, wie schon die teilweise fast identischen Handbücher belegen, sind sich die beiden Modelle hardwaremäßig sehr ähnlich. So besitzt die AWE32 einen Effektprozessor und ein paar andere, kleinere Gimmicks, kommt überdies mit Mikrofon und MIDI-Kabel daher und enthält an Software zusätzlich das "Vienna SF Studio" und den Sequenzer "MIDI Orchestrator Plus". Ansonsten haben beide Karten die selben Vor- und Nachteile und werden deshalb im Test wie ein Modell behandelt. Da sind vor allem die hervorragenden, von jedem halbwegs wichtigen Spiel der Welt direkt unterstützten Soundeffekte und FM-Sounds des Creative-Chipsatzes, die auch heute noch State-of-the-Art sind. Das kann von den MIDI-Klangwelten nicht behauptet werden. Der EMU8000-Chip ist nur Durchschnitt und vermag sich gegen die 1 MB-Konkurrenz von Dream und Samsung (Aztech Waverider) zwar behaupten, aber nicht durchzusetzen. Schande über Creative, daß sich bei immerhin knapp 300 Mark Einstandspreis der 32 PnP noch nicht mal einen Waveport spendierten, um die etwas mageren MIDI-Klänge später aufzumöbeln. Bei der AWE32 langen sie dagegen so richtig zu: 459 Mark sind für die Vorstellung einfach zu viel, wer weiß, wie hoch sich Creative Labs da Namen und Image bezahlen läßt...

Terratec Maestro 16/96

Auf der Maestro 16/96 sorgt das bereits vorgestellte Mini WaveSystem für ordentliche MIDI-Untermalung, die für Spiele durchaus ausreichend ist. Neu ist im Vergleich zum Vorgänger, daß sich das Wave-ROM on board befindet und nicht mehr der komplette Wavetable-Aufsatz aufgesteckt ist, wodurch



für eventuelle Erweiterungen der Waveport weiterhin zur Verfügung steht. Für Digi-Sounds wird ein 16-Bit-Chip eingesetzt, der unter Spielen Soundblaster Pro kompatibel ist und alle Soundeffekte klar und vor allem rauscharm erklingen läßt. Die mitgelieferten Kleinlautsprecher sollte man allerdings schleunigst wegsperren, denn die taugen höchstens für die Windows-Soundeffekte. An Software gibt es die "Steinberg Music-Station" und "Circle Elements SE", mit denen man aus unzähligen Waves selbst Arrangements zusammenstellen kann, hinzu. Kurz und gut: Preis stimmt, Produkt stimmt!



Terratec Maestro 32/96

Einen gewaltigen Lieferumfang bietet Terratecs Spitzenmodell. Mikrofon, MIDI-Kabel, Audiokabel und an Software noch "Cubasis Audio light" und ebenfalls "Circle Elements SE". Wer das alles nicht braucht, kann die Karte pur auch als "Special Edition" für 100 Mark weniger ergattern. Der Digitalteil ist mit dem des kleineren Bruders fast identisch, also auch Soundblaster Pro kompatibel, für kraftvollen MIDI-Sound sorgt das Professional WaveSystem mit 4 MB ROM, das fest auf der Karte integriert ist. Höchst interessant für Musiker: Die Maestro 32/96 besitzt einen zweiten, getrennt nutzbaren MIDI-Port, mit dem dann auf insgesamt 32 Kanäle zugegriffen werden kann. So steht das Resümee schnell fest: Für Musiker ist die Karte fast schon ein Muß, für den reinen Spieler ein teures aber auch empfehlenswertes Vergnügen.

Das Feld der knapp 20 Modelle ließ uns etwas ratlos zurück: Während man bei den Wavetableboards die eindeutige Aussage machen kann, daß bei nachlassenden Preisen steigende Qualität angeboten wird, riß uns von den Kombikarten eigentlich keine zu besonderen Begeisterungsstürmen hin. Die auf den Boards integrierten Wavetable-Chips leiden unter ihrem geringen Sample-ROM (Ausnahme: Terratec Maestro 32/96)

FAZIT

und lassen so nur mittelmäßige MIDI-Klänge ans Ohr dringen. Deshalb lautet unser Tip: Kauft am besten eine günstige 16-Bit-Karte – unser Tip ist nach wie vor der Klassiker Soundblaster 16, jetzt auch als Win95 Plug-and-Play-Version erhältlich – und rüstet sie bei Bedarf und gefülltem Sparstrumpf mit dem Yamaha- oder Terratec Professional-Wavetable auf.
So ist bei einem Budget von ca. 400 Mark höchste Qualität bei Soundeffekten, FM- und General-MIDI-Musik gleichermaßen garantiert. Wem selbst das noch zu teuer ist, der greife zur Aztech Sound Galaxy Pro 16 II. Für wenig Geld bekommt er hier gute FM-Sounds, volle Kompatibilität und eine vernünftige Austattung geboten.

DATENBLATT

WAVETABLES

Name/Hersteller	Ensoniq Soundscape DB	Maxi Korg Wave	Roland SCD-10	Roland SCD-15	Terratec Mini WaveSystem	Terratec Professional WaveSystem	Yamaha DB-50 XG
Preis DM	169,-	189,-	399,-	499,-	99,-	249,-	220,-
Chipsatz	Ensoniq	Korg	Roland	Roland	Dream	Dream	Yamaha
Sample-ROM	1MB	4MB	4MB	4MB	1MB	4MB	4MB
Kompatibel zu	GM	GM	GM	GM, GS	GM, GS, MT-32	GM, GS, MT-32	GM, XG
Instrumente/Drumkits	128/1	128/4	128/6	354/10	190/8	225/10	676/21
Klang	**befriedigend**	**gut**	**sehr gut**	**sehr gut**	**befriedigend**	**sehr gut**	**sehr gut**
Preis/Leistung	**befriedigend**	**gut**	**befriedigend**	**befriedigend**	**gut**	**sehr gut**	**sehr gut**

KOMBIKARTEN

Name/Hersteller	Aztech SG Pro 16 II	Aztech SG Nova 16 Extra II - 3D	Aztech SG Waverider Pro 32 - 3D	Ensoniq Soundscape Elite
Preis DM	109,-	135,-	196,-	449,-
Kompatibel zu	Adlib, SBPro, Windows Sound System	Adlib, SBPro, WSS	Adlib, SBPro, WSS	Adlib, SB, WSS
MIDI-Chip	–	–	Samsung	Ensoniq
Sample-ROM	–	–	1MB	2MB
Kompatibel zu	–	–	GM	GM, GS, MT-32
Instrumente/ Drum-Kits	–	–	128/1	128/7
Waveport	ja	ja	ja	nein
CD-ROM-Anschluß	IDE	IDE	IDE	IDE, Sony, Mats., Mitsumi
Klang FM	**gut**	**gut**	**gut**	**ausreichend**
Klang MIDI	**–**	**–**	**befriedigend**	**gut**
Preis/Leistung	**sehr gut**	**gut**	**gut**	**ausreichend**

KOMBIKARTEN

Name/Hersteller	Miro Sound PCM12	Soundblaster 32 PnP	Soundblaster AWE32 PnP	Pearl Hyoersound 16
Preis DM	299,-	299,-	459,-	79,-
Kompatibel zu:	Adlib, SBPro, WSS	Adlib, SB16, WSS	Adlib, SB16, WSS	Adlib, SBPro, WSS
MIDI-Chip	OPL-4	EMU8000	EMU8000	–
Sample-ROM	2MB	1MB	1MB	–
Kompatibel zu	GM	GM, GS, MT-32	GM, GS, MT-32	–
Instrumente/Drumkits	128/1	128/10	128/10	–
Waveport	nein	ja	ja	ja
CD-ROM-Anschluß	IDE, Mats., Sony, Mitsumi	IDE	IDE	IDE
Klang FM	**sehr gut**	**sehr gut**	**sehr gut**	**befriedigend**
Klang MIDI	**ausreichend**	**befriedigend**	**befriedigend**	**–**
Preis/Leistung	**befriedigend**	**gut**	**befriedigend**	**gut**

KOMBIKARTEN

Name/Hersteller	Terratec Maestro 16/96	Terratec Maestro 32/96	Guillemot Maxi Sound 32 Wave FX
Preis DM	249	499	279,-
Kompatibel zu	Adlib, SBPro, WSS	Adlib, SBPro, WSS	Adlib, SBPro, WSS
MIDI-Chip	Dream	Dream	Dream
Sample-ROM	1MB	4MB	1MB
Kompatibel zu	GM, GS, MT-32	GM, GS, MT-32	GM, GS, MT-32
Instrumente/Drumkits	190/8	225/10	190/8
Waveport	ja	ja	ja
CD-ROM-Anschluß	IDE	IDE	IDE, Mats.
Klang FM:	**gut**	**gut**	**gut**
Klang MIDI	**befriedigend**	**sehr gut**	**befriedigend**
Preis/Leistung	**gut**	**gut**	**gut**

Power Post



Ich hoffe, mein neues Bild... – halt, das hat der „Hexer" ja schon geschrieben. Egal: Ich hoffe, es kommt bei Euch so gut an wie bei uns Eure „Power Post"!

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

Online: CompuServe-Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z. B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

75162.405@compuserve.com

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

Mailbox

Ich bin der Meinung, daß Ihr die privaten Mailboxen und Mailboxnetze einfach so unter den Tisch fallen laßt. Unberechtigterweise, denn sie sind der kostengünstigste Einstieg in die DFÜ-Welt. Großanbieter wie AOL, T-Online und CompuServe haben bei Euch im Heft einen viel zu hohen Stellenwert. Es scheint fast, als gäbe es keine Mailboxen in Deutschland. Dabei beschäftigen sich viele ausschließlich mit Spielen – und sind auch noch sehr viel kostengünstiger als die großen Online-Dienste (meist kosten sie gar nix!). Ich hoffe in einer der nächsten Ausgabe auf einen Artikel über Mailboxen und deren Netze. Auch über private Mailboxen kann man eMail empfangen und Newsgroups beziehen – z.B. kostengünstig über fido.de. *Moritz Loges, eMail*

Schon richtig, daß Mailboxen in der Power Play relativ kurz kommen. Das liegt daran, daß AOL & Co. erstens für den normalen Anwender einfacher zu erreichen sind, zweitens wir bundesweit (plus Österreich und Schweiz) erscheinen und drittens die Spieleszene an sich sehr international ausgerichtet ist. Möchtest Du wirklich wissen, was sich am anderen Ende der Republik bei den Mailboxen tut? Wer Interesse am lokalen Geschehen hat, kommt über die Datendienste leicht an Mailboxlisten und kann alle Systeme zum Ortstarif ausprobieren. Auch viele Mailboxen wollen mittlerweile einen Mitgliederbeitrag, jedenfalls wenn man mehr machen möchte als nur Mails lesen. Sehr viel günstiger kommt Otto Normaluser mit drei bis vier Stunden am Netz/Monat gegenüber den kommerziellen Online-Diensten da meist nicht weg. Übrigens bin ich selbst in meiner DFÜ-Anfangszeit über die Mailbox-Szene eingestiegen (damals noch mit 1200/75er-Modem).

Gewalt

Ich habe wirklich alles versucht: Da war Strike Commander, Magic Carpet, Descent, Terminal Velocity und die 3D-Clones, und alle habe ich versucht zu spielen, um dabei so etwas wie Spaß und Kurzweil zu empfinden. Aber da war nichts! Nach spätestens 10 Minuten des Pixelschlachtens ergriff mich ein Gefühl von Langeweile, Sinnlosigkeit, Beklemmung und zeitweise sogar Angst und Ekel. Ich hielt inne. Schaute mich im Dungeon um und jagte mich samt dem nächsten Faß Nuklearschlamm in die Luft. Ich glaube, daß all diese Spiele einfach zu realistisch sind. Sie erinnern mich an das alltägliche perverse Gemetzel in den Nachrichten, daß mich immer mehr frustriert. Wenn ich mich an meinen Rechner setze um zu spielen, will ich mich entspannen und vergessen, was heute wieder Schreckliches passiert ist. Was soll ich da mit realistischen Echtzeitsimulationen? Ich sehne mich nach den Zeiten, als Gianna Sisters, Kick Off, Armalyte, Xenon 2, Zak McKracken, Monkey Island und Dungeon Master etc. das Nonplusultra waren. Diese Spiele waren bunt, schnell, lustig – kurz sie haben Spaß gemacht. Die heutigen 3D-Spiele und interaktiven Filme sind dagegen einfach nur langatmig, stupide und monoton. Eben genau wie die Realität. *Thomas Petersohn, eMail*

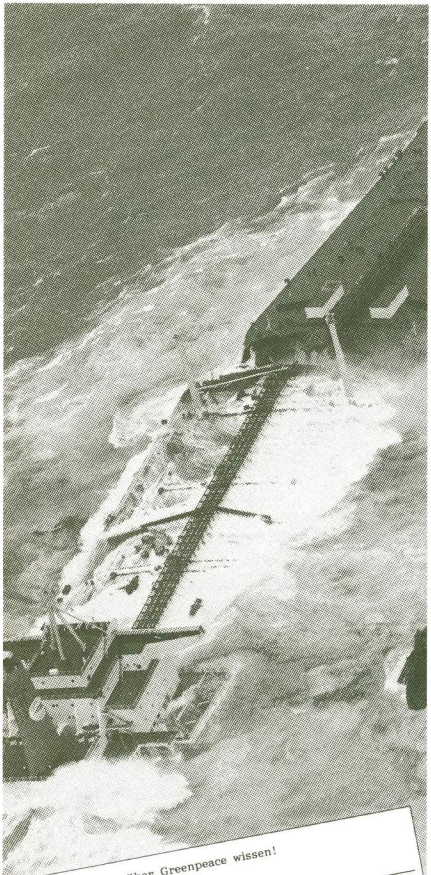
Gibt es denn eine Chance, wieder mal ein Meisterwerk wie "Monkey Island I." zu sehen, in dem selbst Fechtszenen blutlos ablaufen, und blutrünstige Piraten nur vollgesoffene, harmlose Bösewichte sind? *Angelika Siebenhofer, Klagenfurt*

Für jemanden, der Pixelschlachten nicht mag, finde ich es eher ungewöhnlich, sich gleich mit dem nächsten Faß Nuklearschlamm in die Luft zu jagen – aber das nur am Rande. Gewalt und Computerspiele scheinen leider eine unendliche Geschichte zu sein. Dem einen ist es zu blutig, der andere langweilt sich, wenn nicht ausreichend



Monkey Island: Schwarzer Humor kommt auch ohne Gewalt aus

GREENPEACE



M·S·B·K Hamburg

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

00067

Es ist die Menschheit selbst, die Schiffbruch erleidet.

So geht´s Ihren CDs gleich viel besser!

CDs und CD-ROMs sind angesagt. Und so stapeln sich die Scheiben blitzschnell - mal mit, mal ohne Schutzhülle - zu einer unüberschaubaren Sammlung. Damit ist jetzt Schluß. In diesem neuen CD-Album sind Ihre wertvollen CDs jetzt sicher vor Beschädigungen und übersichtlich geordnet untergebracht. Ideal zur Archivierung zu Hause aber auch zum mitnehmen zu Freunden und Bekannten.
Das robuste Kunststoff-Album bietet Platz für 24 CDs in transparenten Einsteckhüllen.



Bestellen Sie per Coupon bei:
MagnaMedia / Erdem-Leserservice
Postfach 1823
84471 Waldkraiburg

Per Telefon:
08638 / 96 70 70
Per Fax:
08638 / 96 70 55

MEINE BESTELLUNG

Bitte senden Sie mir_____Stck. CD-Album zum Einzelpreis von DM 16,80 frei Haus (Porto u. Versand enthalten)

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Ich bezahle per ❑ Bankeinzug

BLZ, Geldinstitut

Konto-Nr.

Ich bezahle mit ❑ Kreditkarte
❑ Eurocard ❑ Visa ❑ Amex

Meine Kartennummer gültig bis

Ich bezahle mit ❑ Verrechnungsscheck
Scheck über DM_____liegt bei

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorauskasse per **Euroscheck** oder Kreditkarte.

rote Pixel durch die Grafikkarte flutschen. Immerhin sind bei den meisten Computerspielen die Grafiken zwar mittlerweile beeindruckend gut, aber immer noch meilenweit von wirklich "realistischer" Darstellung entfernt. Man nehme mal ein Programm wie das aktuelle "Duke Nukem 3D": Sieht toll aus, aber letztlich wurden alle Texturen von Hand gezeichnet, was man auch deutlich erkennt. Ob allein das genug Distanz zur Gewalt schafft, muß jeder für sich entscheiden. "Tom & Jerry" ist blutrünstiger als die allermeisten Computerspiele. Trotzdem gibt es nicht sehr viele Leute, die das stört, weil es als Zeichentrickserie völlig abstrakt daherkommt.

Aber, um es mal ganz klar zu sagen: Auch mir wäre es oft lieber, die Programmierer würden etwas weniger unnötige Gewalt auf den Bildschirm bringen. Die Grenzen zwischen vergleichsweise "harmlosen" Gewaltdarstellungen und reinen Gewaltorgien zerfließen immer mehr. Man kann mit dem Thema auch intelligent spielen, wie es etwa Monkey Island gemacht hat. Wäre wirklich schön, wenn dieser Stil wieder etwas mehr in den Vordergrund rücken könnte.

Renderwahn

(In der Power Post Ausgabe 06/96 ging es um das Thema „Rendergrafik vs. Comic-Stil)

Ein paar Worte zum Thema "Renderwahn": Ich persönlich finde gerenderte Grafik super. Gerade bei Rennspielen und Beat'em-ups sieht es einfach klasse aus. Gerenderte Adventures habe ich bisher leider kaum zu Gesicht bekommen, ich könnte mir jedoch vorstellen, daß das gut zusammenpaßt. Was ich allerdings unmöglich finde, ist der "neumodische" Mischmasch aus Adventure und Interactive Movie à la "Gabriel Knight 2" und "Phantasmagoria". Dann doch lieber herkömmlich gepixelt.

Florian Seidel, Bürstadt



Little Big Adventure: Nicht nur gezeichnet macht Spaß

Soviel zum Thema „Über Geschmack läßt sich ganz vortrefflich streiten". Du kannst Dich jetzt schon freuen, demnächst wird es einiges an Render-Adventures geben, z.B. "Lighthouse" von Sierra. Übrigens wundert es mich nicht, daß sich bis jetzt noch kein Fan von „interactive Movies" gemeldet hat...

GUS

Ich gehöre zu den glücklichen Besitzern einer Gravis-Ultrasound-Karte. Jedoch vermisse ich schmerzlich den Support dafür in Eurem Magazin. So fehlt fast immer die Angabe der Karte in den Wertungskästen (grrrr), obwohl fast jedes neue Spiel die GUS unterstützt. Dabei muß ja nicht gleich jede Wald- und Wiesen-Soundkarte in dem Kasten stehen, aber die wichtigsten Systeme (u.a. "freaky" GUS) sollten schon vertreten sein. Auch müssen nicht Karten aufgelistet werden, die nicht unterstützt werden. *Christian Weber, Sindelfingen*

Warum ist meine heiß geliebte GUS aus dem Wertungskasten verschwunden? Es wurden inzwischen so viele Karten mit GF1-Chipsatz verkauft, daß man schon fast eher auf General Midi verzichten kann.

Tobias Protz, Neumünster

Auf unserer "So werten wir"-Seite wird der Punkt "Sound" im Wertungskasten so erklärt: "Welche Soundstandards werden genutzt?". Es geht nicht so sehr darum zu prüfen, ob die SoundBlaster-Karte unterstützt wird (wird sie sowieso), sondern darum, ob der Testkandidat überhaupt Sprache, Klänge usw. über dieses System abspielt. Das gleiche gilt auch für GenMidi und CD-Audio, womit die drei Standards dann auch komplett wären. Tut mir leid, aber als Käufer der doch etwas "freakigeren" Gravis UltraSound wußtet Ihr vorher, daß die Karte zwar einige Vorteile hat, Ihr dafür aber manchmal mit der SoundBlaster-Kompatibilität kämpfen müßt – glücklicherweise immer seltener.

Wer testet was?

Mich würde interessieren, ob in dem Test von "Siedler 2" die Auflösung 1280x1024 vergessen wurde, oder ob es diese Auflösung nur als "Jux" in der Demo gab.
Und noch eine Frage zu Eurer Arbeit: Wie wird es bei Euch in der Redaktion geregelt, wer welches Spiel testet?

Daniel Kolster, Meckenheim

Die 1280 x 1024er-Auflösung war in der Betaversion, die dem Preview in der Ausgabe 04/96 zugrunde lag, noch möglich. Es kommt ab und zu mal vor, daß Betaversionen höhere Auflösungen bieten als das fertige Spiel. Programmtechnisch ist es – je nach Art der eingesetzten Engine – kein besonderer Aufwand, die Grafik etwas zusammenzuschieben und so die Pixelzahl in vorher unbekannte Höhen zu schrauben. Fast immer nehmen die Hersteller diese Modi für das Final Release wieder heraus, weil sehr hohe HiRes-Auflösungen auf manchen Rechnern für Probleme sorgen können.

Die Tests werden bei uns nach dem Genre verteilt. Jeder Redakteur ist auf bestimmte Spiele spezialisiert. Ich würde mir beispielsweise nie anmaßen, zu einer Eishockeysimulation meinen Senf zu geben – das überlasse ich gerne freiwillig Michael, der auch sonst die meisten Sportspiele betreut. Bei den anderen Gattungen ist es ähnlich, bei Genre-Mixen werden wir uns immer irgendwie einig und bei Toptiteln, die jeder gerne testen möchte, entscheidet das im Verlag mittlerweile berühmt-berüchtigte große Power Play-Wettspucken (natürlich mit Kirschkernen).

Wettbewerbe per eMail

Könntet Ihr nicht einmal Wettbewerbe machen, bei denen man mit einer eMail mitmachen kann? Es kommt sicher billiger von der Schweiz aus, und es wäre auch zukunftsorientierter. Wenn man den Abfallberg bedenkt, den die zugesandten Postkarten ergeben... *Bruno Kunz, eMail*

Den ersten Schritt sind wir da schon gegangen: Den „Spielekenner" gibt's auch Online im Internet (siehe Online-Seiten). Trotzdem wirst Du vorerst noch eine Postkarte schicken müssen, schließlich ziehen wir die glücklichen Gewinner per Hand aus der Kiste mit den Einsendungen. eMails müßten wir ausdrucken, und eine große Seite DIN-A4 macht wesentlich mehr Müll als eine kleine Postkarte.

Windows NT

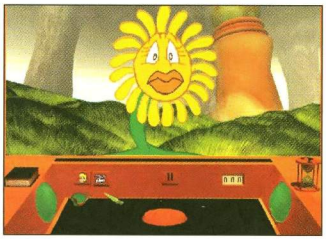
Es werden immer mehr Spiele für Windows 95 entwickelt. Wie schaut es mit der Kompatibilität zu Windows NT aus? Noch spielt es ja keine so große Rolle, aber der neue Pentium Pro braucht ja ein "echtes" 32-bit Betriebssystem. *Thomas Pohorski, eMail*

Bis Windows NT auch für Privatanwender interessant ist, wird wohl noch so manche Festplatte kaputtgehen. Erst kürzlich haben wir eine frühe Betaversion von Windows NT 4.0 getestet. Leider lief mit der kein einziges 95er-Spiel – was aber auch an fehlenden Treibern gelegen haben kann. Sobald NT auch für Spieler reizvoll ist, werden wir darüber berichten.

Man möchte Deutsch sprechen

In der Power Play lese ich immer wieder, wie schlecht deutschsprachige Software ist und daß die amerikanischen Originale doch sooo viel besser sind. Ich kann das nicht ganz nachvollziehen! Um eines gleich zu sagen: Ich kann wirklich gut englisch, während meiner Schulzeit war ich für ein Jahr in den USA, habe keine Probleme mit amerikanischem Fernsehen und lese sogar manchmal Bücher aus den USA in der Originalsprache. Aber beim Spielen ist mir sogar eine nicht ganz perfekte Übersetzung mit deutscher Sprachausgabe lieber, als eine ganz toll gemachte englische Version. Der Grund? Ganz einfach, ich möchte mich am Computer GANZ auf das Spielen und nicht auf irgendwelche Sprachdetails konzentrieren. So hat mir ein Bekannter aus Amerika zum Beispiel das Adventure „Torin's Passage" von Sierra On-Linegeschickt, weil er es dort besonders günstig kaufen konnte. Mit dem Programm hatte ich wirklich viel Spaß, aber von Zeit zu Zeit tauchen einfach immer wieder Wörter auf, die auch ich nicht kenne und dann erst im Wörterbuch nachschlagen mußte! Von Spielen, die ich in Deutschland kaufe, erwarte ich einfach, daß die deutsche Vertretung des Herstellers für mich den Blick ins Wörterbuch wirft, damit ich mich beim Spielen nicht auf die Sprache, sondern ganz auf das Programm konzentrieren kann.

Dirk Schneider, Krefeld



Torin's Passage: Laßt Blumen sprechen, auf Deutsch oder Englisch

Klar – warum mit englischer Software ärgern, wenn es das Programm auch auf Deutsch gibt? Grundsätzlich hat damit wohl kaum jemand Probleme, nur leider sind viele Übersetzungen und Synchronisationen immer noch derart schlecht, daß viele lieber das Original besitzen. Langfristig wird es wohl zur gleichen Entwicklung wie bei Filmen kommen: Standardmäßig werden die Spiele übersetzt, eine wohl eher kleine und etwas „freakigere" Szene beschafft sich die Originale. Wo es Videos zu kaufen gibt, wird ja inzwischen meist auch (auf entsprechend kleiner Fläche) importierte Ware angeboten.

Energy Performance

Habt Ihr das schon gewußt: Wenn ich den Satz „Power Play finde ich echt toll" mit der Rechtschreibprüfung und dem Thesaurus in meiner Textverarbeitung bearbeite, kommt das raus: „Energy Performance entdecken die eigene Person real prima". Toll, was?

Carsten Treff, eMail

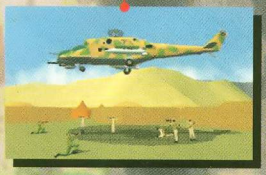
War uns noch nicht bekannt. Aber seitdem Du diese großartige Entdeckung gemacht hast, ist die Welt viel schöner. Danke!

INSERENTENVERZEICHNIS

Allianz AG Holding	24	Korona-Soft	135
Althoff	83	Krombacher Brauerei	2
BACARDI	113	Langnese Iglo GmbH	137
Bachler	131	Leisure-Soft	77
Bockshorn	133	Magic Line	83
Bundesverband dt. Volksbanken	51	Media Point Rose	42/43
Call & Play Geratz	74	Mediaonline	85
CAMPARI Deutschland	57	Okay-Soft	79
CD-ROM Börse	87	Philip Morris	67,156
CIC Interactive	61	Philips Media	97
Compustore	89	Playcom	11
Deutsche Sparkasse	65	Softsale	63
ELSA	13	Software 2000	117
Euro 26	129	Softwarehouse	119
Fantasy Productions	73	Sony Deutschland	59
FRONTLINE	79	Techniker Krankenkasse	95
Game Express	71	Test'n'Take	101
Groß Electronic	81	TIME TO PLAY	133
HENNINGER-BRÄU	41	TopWare PD-Service	155
Hint Shop	89	Tsunami Computer	79
Karosoft	81	UNICEF	141,142/143
Klasing	91	Virgin Interactive	47
Konami	17,19,21,29,31,33	WIAL Versand	68

Hind

Suche: Erfahrene Helikopterpiloten. Biete: Simulation der Extraklasse mit Strategieanspruch. Wir testen: Wie fliegt sich "Digital Integrations" neues Vorzeige-Programm?



Dungeon Keeper

Nach vielen Verzögerungen soll Bullfrogs Kellermeister nun endlich sein Unwesen treiben. Wird er den Vorschuß-Lorbeeren gerecht?



Normality Inc.

Daß Gremlins 3D-Adventure nicht ganz normal wird, wissen wir schon – aber ob im innovativen Konzept auch Spielspaß steckt, lest Ihr ausführlich in der nächsten Ausgabe.



Besuch bei Novalogic

Was es neben „Comanche 3" und „Armored Fist 2" noch neues gibt, erfahrt Ihr direkt aus der Firmenzentrale in Los Angeles.

8/96

erscheint am **10. Juli**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg),Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Blizzard Entertainment
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei
Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd.
Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

GIER MACHT INTRIGEN

INKLUSIVE MIKROPHON

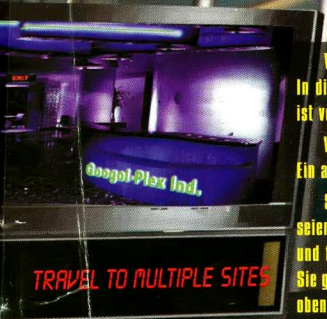
TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE.

EXCITING GAMES WITHIN A GAME

VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS

Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM

VIRTUAL CORPORATION™



TRAVEL TO MULTIPLE SITES

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).

Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.



Komplett in deutsch

Ab Mai '96 im Handel erhältlich!

Microforum®

ein echtes 32bit spiel für Windows® 95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200

BESORG'S DEINER MOUSE!

RAUELINE:

G·R·A·V·I·S

powered by UNICUM

FOR FREE!

Chesterfield Virtual Creative Party auf CD-ROM

Deine Mouse will Spaß!

Also besorg ihr den Kick!
Eine lange Nacht, ein abgefahrenes Ziel:
Dein Chesterfield-Plakat machen.
Das Zeug dazu findet Ihr auf Eurem Weg
durch die virtuelle Welt,
und der ist voller Überraschungen .

That's the game!

486/66PC oder 68030 Mac mit
CD-ROM-Laufwerk -
and then:

Enter the Chesterfield-World!



ORDER-HOTLINE:
01805/1060

Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahren. Abgabe, solange Vorrat reicht.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)