9/94 DAS MEISTGELESENE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1 der Computerspiele- und Multimedia-Magazine

DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50

MAGNA MEDIA

4 391054 206507 09

WING COMMANDER 3
Origin meets Hollywood

HELL ON EARTH
id's neuer Actionknaller

NEUES AUS CHICAGO
50 Highlights von der CES

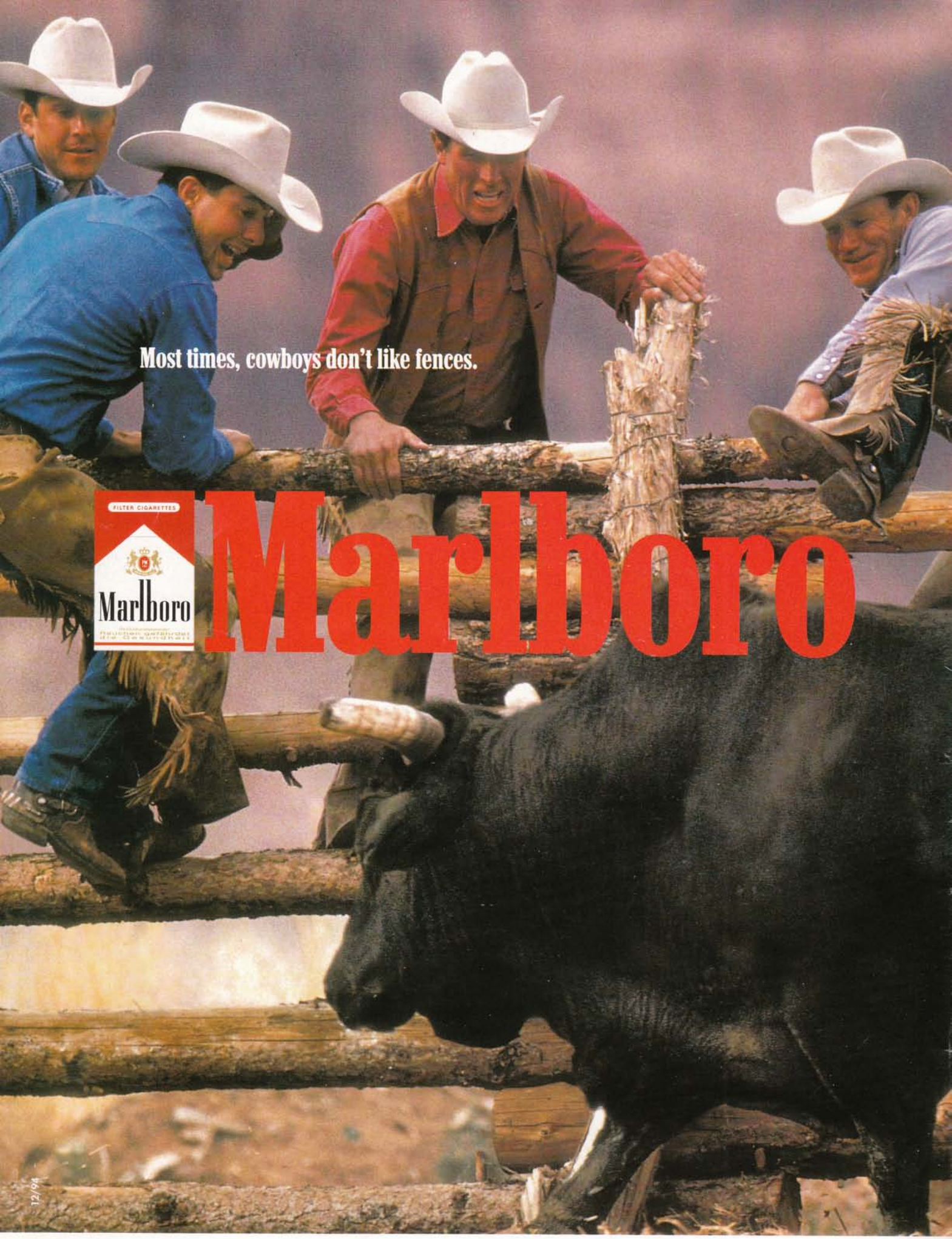
KRIEG DER STERNE
Die Star Wars-Story

DER GROSSE BLUFF
Premierenpanne für Outpost

Mein Freund Darth: Der X-Wing-Nachfolger durchgespielt

TIE FIGHTER

Besser hören: Soundkarten im Vergleich



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)

intern

Space Opera



Rot: Volker holt sich mit heißen Ohren sein Autogramm bei Nana ab.

◆ In letzter Zeit sind an einigen Redaktionsmitgliedern verdächtige Veränderungen festzustellen. Michael Hengst ist der dunklen Seite der Macht verfallen, hüllt sich in schwarze Laken und unterdrückt die freiheitsliebenden Rebellen im Büro. Des Rätsels Lösung: Er ist vom TIE Fighter-Virus befallen. Lawrence Hollands neuer "Star Wars"-Simulator ist dem Vorgänger X-Wing um Lichtjahre voraus und macht einen teuflischen Spaß. Alles Wissenswerte zu dem Überprogramm findet Ihr im Heft.

Ein zweiter Space-Knaller erwartet uns mit Wing Commander 3. Knut und Volker drehten mit Designer Chris Roberts eine vielversprechende Proberunde in dem Super-VGA-Spektakel und kamen völlig geplättet aus ihrem Texasurlaub zurück. Neben geheimen Bildern aus den Origin-Entwicklungslabors hütete Volker noch einen anderen Schatz im Reisegepäck: Ein original Autogramm von Nana Visitor, inklusive persönlicher Widmung. Die gute Nana, Darstellerin von Major Kira Nerys in der Fernsehserie "Deep Space Nine", besuchte die Spielemesse in Chicago, um dort Werbung für das gleichnamige Spiel zu machen. Volker ist seitdem in Trance und schreibt seine Artikel nur noch auf bajoranisch.



Blau: Chris Roberts zeigt uns stolz sein *Wing Commander 3*-Drehbuch

Genug Schub in der Rakete
wünscht Euch Euer

Power-Play-Team

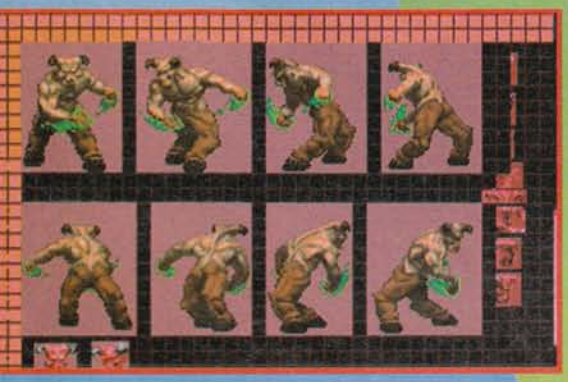


Gelb: Imperator Hengst nach 48 Stunden *TIE-Fighter*-Dauerflug

◆ 9/94 ◆



46 Lächerlich: Captain Excitement gehört zur Superhero League of Hoboken





Aktuell

News	6
Colonization	10
★ Neues aus Chicago	12
★ Hell on Earth	28
Iron Angel	30
★ Wing Commander 3	32

Thema

Star Wars: Der Kult	106
Westwood im Gespräch	116
★ Soundkarten im Vergleich	122
Nachschlag: Escom-Upgrade	129

Test

Banshee	88
Empire Soccer	90
Fifa Soccer	90
Hanse	87
Harpoon 2	48
Ishar 3	52
Overlord	44
Pizza Connection	50
Populous 2	50
Shanghai 2	51
Superhero League of Hoboken	46
The Grandest Fleet	49
★ TIE Fighter	40



28 Höllisch: In *Hell on Earth*, id's neuem Actionknaller, treffen wir auf alte Bekannte

Laserage

Dark Legions	91
Inspektor Zebok	98
★ Outpost	92
Privateer	99
Raptor	105
Shattered Lands	105



Nachdenklich: Admiral Thrawn überwacht seine TIE-Fighter-Staffeln

◆ 9/94 ◆

30

Technisch: Es ist unbekannt, aber eindrucksvoll – Iron Angel, Oceans 3-D-Spektakel



40

Genialistisch: Mit TIE Fighter kehrt Lawrence Holland zum Spielegipfel zurück

Sherlock Holmes	95
Star Trek	104
Star Control	94
Theme Park	104
The Hidden Below	99

Rubriken

Hitparade	22
Impressum	121
Inserenten	77
POWER PLAY-Shop	132
Vorschau	134

Powerservice

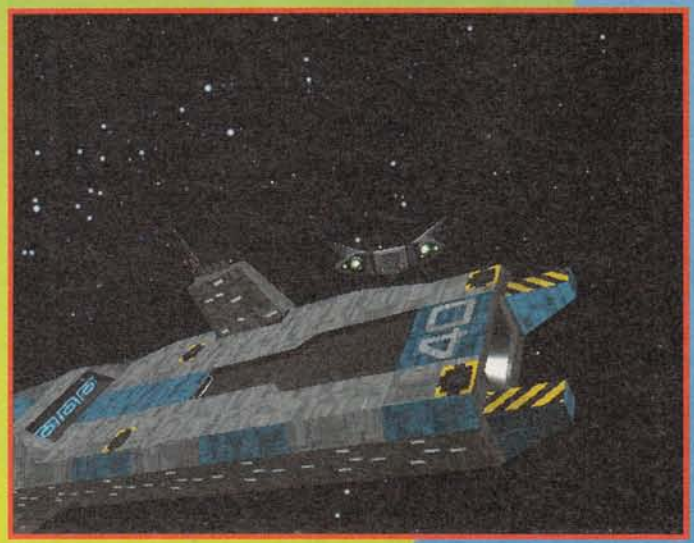
Briefe	83
Clue Book	70
Doc Düse	78
Kleinanzeigen	80

Powertips

Al Quadim – The Genies's Curse	56
Cannonfodder	62
Elite 2	68
Impossible Mission 2025	68
Inherit the Earth	54
Pizza Connection	68
Theme Park	66

HEX-Hexerei

1869	74
Civilization	74
Comanche	75
Hand of Fate	75
Ishar 2	74
Pacific Strike	76
Software Manager	75
Theme Park	76



32

Cineastisch: In *Wing Commander 3* treffen sich Spielewelt und Hollywood-Universum zum multimedialen Stelldichein

NEWS

Spectrum

Spectrum Holobyte kauft ein: Anläßlich einer Tour durch Deutschland, hielten die Chefs von Spectrum Holobyte für einen kurzen Zwischenstop auch in München an. In einer speziell anberaumten Pressekonferenz plauderte Firmenmitinhaber Gillman Louie aus dem Nähkästchen. Zwischen kleinen Happen stellte Louie den neuen Europachef von Tochtergesellschaft Microprose vor (Stephen Morris), legte seine Meinung zum Thema "interaktive Filme" offen, und erzählte ein wenig über die Zukunft von Spectrum Holobyte – soweit nichts Neues. Im anschließenden Einzelgespräch mit der *POWER PLAY*, ließen Louie und der Finanzchef Richard Gelhaus, die Katze aus dem Sack: Spectrum Holobyte wird in den USA unter anderem auch einige Programme der Firma Software 2000 vertreiben. Erstes Spiel wird *Pizza Connection* sein. Zu neuen Spectrum-Titeln meinte Louie: "Wir arbeiten gerade an *Falcon 4.0*". Hier soll dann endlich das "Electronic Battle-Field"-System Verwendung finden, das schon beim Vorläufer versprochen wurde. *mh*

CD-Verlosung

Die in unserer Ausgabe 7/94 hochgelobte Shareware-Scheibe *Byte-Me Gold Selection Vol.1* konnten wir nun von der Firma Sky Net in Fürth insgesamt 50mal zum Verlosen ergattern. Das Goldstück versorgt Euch auf 400 MByte mit aktuellen Shareware-Programmen höchster Qualität zu den Themen Spiele, Musik-Tools, Bürosoftware, Grafik, Datenbanken, Kopiertools, Virenschutz, Programmieren und DFÜ. Für die Beantwortung folgender Frage gibt es die im Handel für 39 Mark erhältliche Byte-Me-CD bei uns umsonst: Wie viele Byte hat ein MByte?



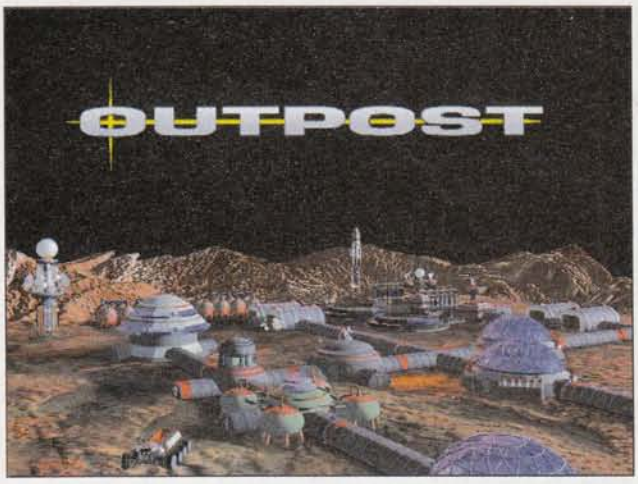
Schickt die Lösung auf eine Postkarte bis **14.09.94** an die untenstehende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
"Kennwort Byte-Me"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

In letzter Minute

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch folgende Nachricht und konnte deshalb nicht mehr in den Test hinein: Die registrierten Besitzer von Sierras Strategiespiel *Outpost* (in dieser Ausgabe getestet) bekommen automatisch und kostenlos in den nächsten Monaten ein Up-Date mit folgenden Features: Straßen, Schienenbahn, Krankheiten, Handel, Makromanagement und einen Tutorialspielstand. Da diese Features noch nicht fertig sind, und ein Sprecher der Firma Sierra auch noch keine Auskunft geben konnte, wann dies der Fall sein wird, informieren wir Euch in der *POWER PLAY* über den Stand der Dinge.

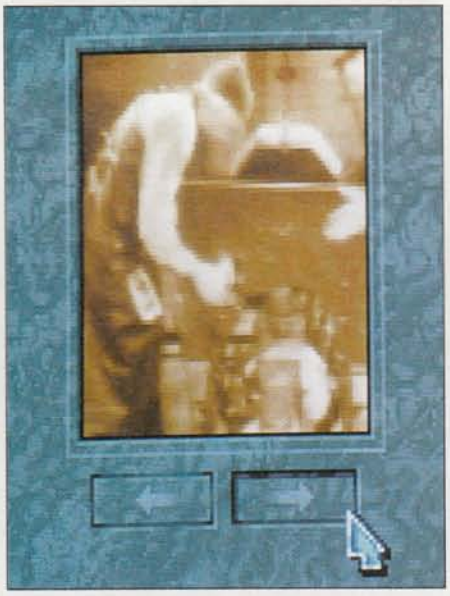


Ach ja: Das Up-Date bekommt Ihr – wenn es denn fertig ist – auch in unserem CompuServe-Forum und in der – bis dahin eröffneten – *POWER PLAY-Mailbox*. Das Update packen wir dann natürlich auch auf die aktuelle *POWER PLAY-CD, die demnächst wieder neu aufgelegt wird.*

Demnächst erhältlich: Ein Upgrade für Outpost

Die Jungs von der Opelgang

Auch in Österreich hat man die Zeichen der Zeit erkannt: Max Design schöpft aus den Vollen und beschert uns für den Herbst diesen Jahres ein CD-ROM-only-Produkt, das unter anderem satte 600 MByte Daten sein Eigen nennt. Mit *Oldtimer – Die Simulation der Automobilgeschichte 1886 – 1929* präsentieren die Österreicher nach *1869* den zweiten Teil ihrer Reihe "Erlebte Geschichte". Wie der Name schon vermuten läßt, baut Ihr Eure eigene Automobilindustrie auf, entwerft flotte Flitzer und kümmert Euch um die Absatzmärkte. Ein witziges Extra sei vorab schon mal verraten: Im weiteren Spielverlauf dürft Ihr in Eurem *Oldtimer* gegen die Konkurrenz Rennen fahren und dabei durch Texture-gemappte Landschaften düsen. Original-Filmaufnahmen der damaligen Zeit und gerenderte Automodelle sollen für die nötige viktorianische Athmosphäre sorgen. *kn*



Alt auf CD-ROM: Ergraute Filmfetzen sorgen für die richtige Motor-Pionier-Stimmung

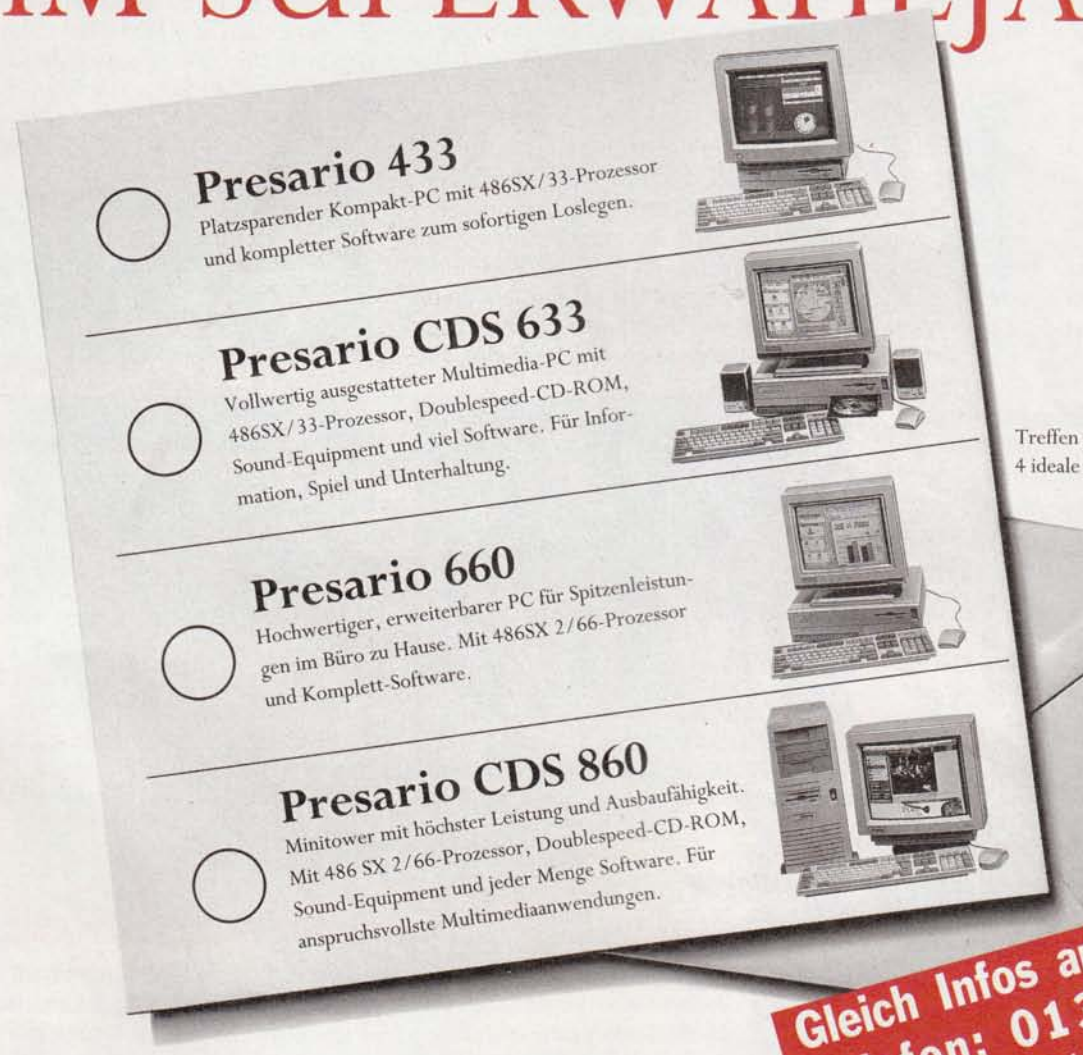
Name:	Oldtimer
Hersteller:	Max Design
System:	MS-DOS CD-ROM
Erscheinungstermin:	4. Quartal '94



Betriebsrat? Mehr Lohn? Der Vorarbeiter wird fachmännisch ausgequetscht

EINFACH PRESARIO – GLEICH VIERFACH

UNSERE KANDIDATEN IM SUPERWAHLJAHR



Treffen Sie Ihre Entscheidung:
4 ideale Anwärter fürs Büro zu Hause.

Gleich Infos anfordern!
Telefon: 0130/6868
Fax: 089/808295

Ganz anders als in der Politik haben Sie bei den Presarios von Compaq wirklich noch die echte Wahl. Und das Beste ist: Was sie Ihnen versprechen, das halten sie auch. 100%ig. Leistung, die sich lohnt. Ausstattung, die keinen Wunsch offenläßt. Und von Anfang an unglaublich reichhaltige, vorinstallierte Software, für die Ihnen niemand mehr später in die Tasche greift. Dazu kommen:

- Drei volle Jahre Garantie auf alle PCs.
- Volles Service- und Support-Programm.

Worauf Sie sich verlassen können. Auch nach der Entscheidung. Also, wenn Sie viel für Ihren persönlichen Aufschwung tun wollen, geben Sie uns Ihre Stimme, und fordern Sie Ihre Wahlunterlagen an. Einfach Presario!

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München
O&MF

Pro und Contra

In der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* fragten wir: "Sind Videospiele tot?". Eure Antwort war deutlich: Tot sind Konsolen & Co zwar noch nicht, aber wenn es nach Eurer Meinung geht am Siechen. Immerhin geben nur noch 55 Prozent den Videospielen eine Chance. 45 Prozent haben die Konsolen schon zu Grabe getragen.



In diesem Monat lautet die Frage: "Gehört *DOOM* Eurer Meinung nach auf den Index?".

Schreibt Eure Antwort – nur ein "Ja" oder ein "Nein" reicht aus – auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Hans Pinsel Str. 2
POWER PLAY
Stichwort: Pro & Contra
85531 Haar bei München

Spielend Essen

Was wäre die Frühstückswelt ohne die berühmten Cornflakes und etwaige Abwandlungen wie Frosties, Coco Pops und Froot Loops. Branchenriese Kellogg wirbt für jede Flockensorte mit einem eigenen Markentier: Bei den Frosties schaufelt ein Tiger genüßlich ein Schüsselchen der süßen Speise, bei den Coco Pops hangelt sich ein schokoladenbrauner Affe von Vorspeise zu Vorspeise, bei den Froot Loops verkündet ein Papagei die Vorzüge der fruchtigen Getreidekringel. Jetzt könnt Ihr die Kelloggs-Menagerie einmal anders erleben: im Computerspiel. Für die überraschend gute Qualität des *Kellogg*-Jump'n'Runs (*Tony & Friends in Kellogg Land*) sorgten prominente Programmierer: So entstand das Spiel unter Mitwirkung von Factor 5 und Rauser Advertainment. Im Stil eines *Mario* hüpft Ihr mit den vier berühmten Figuren durch ein gutes Dutzend Levels. Gestartet wird mit dem Tiger Tony, später kommen drei weitere Helden dazu, die alle besondere Spezialfähigkeiten haben. Je nach Figur, müßt Ihr in den Spielstufen die verschiedenen *Kellogg*-Produkte einsammeln. Bonuspunkte gibt's für Vitamine und Milch. Die kundige Hand der Programmierer sorgte für angenehme Feinheiten wie Geheimräume, knuffige Extras, hübsche Grafik und einen knackigen Soundblaster-Sound. Unser Tip: Nach einer kräftespendenden Schüssel Frühstücksflocken einige Runden *Kellogg-Land* spielen. *Kellogg-Land* erscheint für Amiga und PC und ist direkt bei Kellogg zu beziehen *mh*

Name:	Tony & Friends in Kellog-Land
Hersteller:	Kellog
Zirka-Preis:	Freeware



Tony rast durchs Kellogg-Land, um Frosties einzusammeln



Spezialmoves dank Coco Pops: Coco hangelt sich von Ast zu Ast

Comics kleben besser



Hochauflösend und im Stil von Marvelheften: Cleanman auf der Suche nach dem Schmutz

Ob Ihr eine Videokassette in den Rekorder schiebt, Notizen auf einen selbsthaftenden Zettel scribbelt, Disketten kauft oder ein Paket mit Klebeband zukleistert: In vielen Fällen habt Ihr ein Produkt der Firma *3M* in den Händen. Derzeit ist ein neues Werbespiel für diese Firma in Arbeit: Im Stil eines Comics begleitet Ihr einen Superhelden (*Cleanman*) durch seine Abenteuer. Ein solides Interface und hochauflösende Grafik gehören dazu. Wenn das Spiel fertig ist, erfahrt Ihr mehr. *mh*

Name:	Cleanman
Hersteller:	Scotch 3M
Zirka-Preis:	Freeware

Letzte Meldungen • Letzte Meldungen • Letzte Meldungen

• Trip Hawkins verläßt Electronic Arts und kümmert sich in Zukunft nur noch um das 3DO-System

• Virgin Interactive Entertainment verkauft: Für rund 264 Millionen Mark kaufte sich Blockbuster Entertainment die Mehrheit bei dem Spielehersteller

• Flower Power: Time Warner legt eine Multimedia CD anläßlich des 25jährigen Woodstock-Jubiläums auf

• David Bradley (Wizardry 5, 6 und 7) wieder aufgetaucht: Bradley programmiert jetzt für Origin an einem Cyberspace-Adventure. Ersten Aussagen zufolge, soll das Spiel mit scrollenden 3D-Dungeons garniert werden.

R.O.M. GOLD

RINGS OF MEDUSA







Die klassische Medusa im zeitgemäßen Gewand - ein durchaus leckerer Genrecocktail.

PC JOKER 7/8 94

Wer an einer längerfristigen Herausforderung interessiert ist und zudem gerne über die beste Zusammensetzung seiner Armee oder das für ihn optimale Handelsgut nachgrübelt, dürfte begeistert sein.

PC PLAYER 7 94

STARBYTE

Sid Meier's COLONIZATION



Sid Meier bastelt wieder an einem neuen Strategiespiel. In letzter Minute konnten wir uns noch ein frühes Vorab-Exemplar von *Colonization* unter den Nagel reißen.

Für ein paar tausend Jahre war die Welt für die Indianer Amerikas in Ordnung. Im Jahr 1492 änderte sich das schlagartig: Columbus "entdeckte" – eher zufällig – den neuen Kontinent bei seiner Seeweg-Suche nach Indien. Was in den kommenden Jahrhunderten folgte, gehört zu den dunkelsten Kapiteln der Menschheitsgeschichte: Unter dem Zeichen des Kreuzes plünderten die Europäer den Kontinent systematisch aus, führten die "Heiden" nötigenfalls mit Waffengewalt dem christlichen Glauben zu und brachten eventuell aufmuckende Ureinwohner kurzerhand um. Um die Positionen in den neuen Ländereien zu festigen, wurden an den fremden Küsten prompt Kolonien errichtet und diese mit frischen europäischen Auswanderern versorgt. Die Kolonisierung einer "neuen" Welt ist der Grundstock zu Sid Meiers *Colonization*, das wahrscheinlich im Oktober diesen Jahres erscheinen soll.

Die Benutzeroberfläche, die Steuerung und die Optik von *Colonization* erinnern auf den ersten Blick an Meiers Vorgänger *Civilization*. Hier wie da, sollt Ihr vorgefertigte Welten spielen können oder per Menüs eigene Zufallsgloben konstruieren. *Civilization*-like ist auch die Gegnerschar: Am Start sucht Ihr Euch eine Kolonialmacht aus, die Ihr vertreten wollt (z.B. England, Frankreich oder Spanien), die übriggebliebenen werden dann vom Computer übernommen. Derzeit steht noch nicht fest, ob *Colonization* einen Netzwerks-, Modem-, oder eine Linkoption unterstützen soll, mit der mehrere Mitspieler gegeneinander antreten. Zu sehen ist bei Spielbeginn – wie beim Vorgänger auch – nur ein Zipfel einer Landkarte aus der Vogelperspektive. Der Rest wird im Dunkeln liegen. Erst wenn Ihr die Umgebung erforscht, wird mehr von der Landkarte sichtbar. Spielte bei *Civilization* der Handel und die wirtschaftlichen Zusammenhänge zwar eine wichtige, aber trotzdem untergeordnete Rolle, so soll dies bei dem neuen Programm ganz anders sein. Ihr startet mit null Kapital und nur einem Schiff mit Einwanderen, die Ihr an der Küste absetzen könnt. Ist eine Kolonie erstmal aktiviert, müssen Waren produziert oder von Eingeborenen eingetauscht oder gekauft werden. Diese Güter lassen sich dann per Befehl in den Heimathafen zurückschaffen und gewinnbringend verkaufen. Mit dem erworbenen Geld lassen sich zusätzliche Ausrüstung, besser trainierte Kolonisten und neue Schiffe kaufen. Natürlich wird es wenig sinnvoll sein, nur eine Kolonie am Leben zu erhalten. Erst wenn mehrere Außenposten da sind, sollen alle Features von *Colonization* zum Tragen kommen. Via Menü verbindet Ihr Städte beispielsweise und Kolonien mit speziellen Handelsrouten, die von da an automatisch den Güterstrom regeln. Ebenfalls geplant: Jedem Kolonisten kann ein spezieller Beruf zugeteilt werden, oder er kann im Fall eines Angriffs durch miesgelaunte Indianer oder unliebsame Konkurrenten zum Soldaten umgewandelt werden. Damit nicht genug: In der fertigen Version sind Bündnisse mit indianischen Volksstämmen möglich und Kontrakte mit europäischen Konkurrenten. Spielziel wird sein innerhalb einer bestimmten Zeitspanne – geplant sind 300 Jahre, von 1500 bis 1800 — die Kolonien in die Unabhängigkeit zu führen. Unsere (spielbare) Vorabversion machte jedenfalls schon jetzt einen ganz hervorragenden Eindruck und beweist, daß Sid Meier nichts von seinem Handwerk verlernt hat. *mh*





Oben: Im Heimathafen kommen die Waren aus der neuen Welt an.
Unten: Ein Trek erreicht die Westküste





Oben: Unsere Kolonisten haben schon einige Teile des Landes erforscht

Rechts: eine Kolonie in der Übersicht

Name:	Colonization
Hersteller:	Microprose
Geplant für:	PC, Mac, CD-ROM
Erscheinungstermin:	3. Quartal 1994



Ja, wozu eigentlich?

Wer seine kleinen grauen Zellen richtig benutzt, hat schnell den Durchblick. Denn OS/2 macht mit 32 Bit nicht nur *mehr Tempo*, sondern steckt schon mit der Serienausstattung in Sachen *Multimedia* so manchen Besserwisser in die Tasche. Und ganz nebenbei: *OS/2, DOS und Windows* sind ein perfektes Team.

Informationen zu OS/2 gibt's bei IBM Direkt, Tel. 061 06/89 11 11, Fax 061 06/89 38 70. Oder beim nächsten Fachhändler.

Die haben es drauf:

ESCOM

ComTech computersysteme

OS/2

Das 32-Bit Betriebssystem

Wer's drin hat, hat mehr drauf.

IBM

HERE'S CHICAGO



Willkommen auf der Consumers Electronic Show 1994! Endlich steht uns wieder vielversprechender Spielenachschub ins Haus. POWER PLAY stellt Euch die Knaller der Herbstsaison vor.

Es war zum Mäusemelken. Die letzten Spielemessen in Las Vegas und London waren so spannend wie eine Wurzelbehandlung beim Zahnarzt. Alte Programmkamellen wurden ohne Unterlaß aufgekocht und echte Neuheiten mußte der Redakteur mit der Lupe suchen. Wo die Substanz fehlte, wurden Worthülsen kurzerhand zum Programm erklärt. Vor lauter interaktiven Filmen, Cyberspace-Opern und virtuellen "Data-Highways" kam uns Spielefreaks das letzte Quentchen Spaß abhanden und wurde durch trendgerechte heiße Luft ersetzt. Doch offensichtlich taugt heiße Luft nur bedingt zum Geldverdienen und so besannen sich viele Firmen wieder auf die Tugenden, mit denen sie groß geworden sind: Originelle Spielideen und witzige Programme mit Langzeitspaß. Erste zarte Pflänzchen dieser erfreulichen Entwicklung durften wir jetzt in Chicago bestaunen. Da wurden tatsächlich Programme vorgestellt, die mehr als digitalisiertes Bauerntheater bieten und auch nach wochenlangem Gebrauch nicht abgenutzt sind. Viele Firmen kehren dem absterbenden 16-Bit-Konsolenmarkt den Rücken und setzen auf den PC mit eingebautem CD-ROM. Der Diskette als ehrwürdiges Speichermedium wird spätestens Ende des Jahres die Luft abgedreht. Das Videospiellager schaute voller Neid auf die übermächtige PC-CD-ROM-Konkurrenz. Allein das 3DO wollte mithalten, präsentierte sich jedoch, bis auf Ausnahmen, mit sehr vielen langweiligen Titeln. Auch Philips CD-I konnte trotz verstärktem Marketing-Einsatz nicht mit Softwareperlen glänzen. Ansonsten fielen renommierte Videospielhersteller mit Riesenständen und fast durchweg schlechten Spielen auf. *vw/kn*

Access

Tote Hose am Access-Stand: Die Firma residierte mit einem unauffälligen Stand im hintersten Eckchen und ähnlich aufregend war das Publikum. Vor dem **Under a Killing Moon**-Video stand ein aufgeregtes, nicht Englisch sprechendes Pärchen aus Japan, die sich offensichtlich verlaufen hatten und kaum Interesse an den Spielsequenzen auf dem Monitor zeigten. Der Access-Marketing-Manager war in ein anregendes Gespräch mit einem Herrn verstrickt, der die Toiletten beim besten Willen nicht finden konnte und die restlichen Besucher fahndeten nach dem ganz in der Nähe liegenden Pizza-Burger-Hot-Dog-Buffet. Dementsprechend erfreut war man, als die Access-Mitarbeiter nach neuen Produkten befragt wurden. Mit dem Finger wies man auf das bald interaktiv werdende **Under the Killing Moon**-Video, klopfte sich auf die Schulter und hatte außer **Links Pro** für den Mac nichts neues im Gepäck. Wenigstens ein paar neue "Links"-Kurse hätten wir uns gewünscht.

Under a Killing Moon	3. Quartal 94

Accolade

Unter dem Buchstaben A treffen wir gleich auf den ersten Ausreißer. Accolade zeigte sich nicht standesgemäß in den teuren Messehallen, sondern empfing den interessierten Fachbesucher zum Pressefrühstück im Nobelhotel. Leider blieben Orangensaft und Schokomuffins die Highlights des Besuchs.

Ansonsten gaben sich die amerikanischen Computersportler gewohnt bieder und stellten, wen wunderts, gleich drei neue Sportprogramme vor: Golfprofi Jack Nicklaus spendiert man mit **Golden Bear** endlich hochauflösende Grafik und jede Menge neuer Features. Auch Accolades Hausserie **Hardball** bietet im vierten Teil hochauflösende Spieler-Animationen und andere Grafikfinessen. "CD-ROM only" ist das Motorradrennen **Cyclemania**. Alle Strecken sind in digitalisierter Form auf der Laserscheibe verpackt, Freund und Feind erscheinen als gezeichnete Sprites auf dem Rennfilm.

Jack Nicklaus: Golden Bear	4. Quartal 94
Hardball 4	4. Quartal 94
Cyclemania	4. Quartal 94

Activision

Tote Hose bei Activision: **Mechwarrior 2** ist immer noch nicht fertig. Drehen wir also weiter Däumchen oder spielen lieber gleich mit den Konkurrenzrobotern aus dem Hause Dynamix, die wenigstens noch in diesem Jahr erscheinen werden.

Ansonsten wurde für 1995 nach "Return to Zork" ein weiteres Recycling-Produkt aus dem Hause Infocom angekündigt. Diesmal will man Steve Meretzkys **Planetfall** Gewalt antun. Zum Glück wacht der Meister selbst über das neue Produkt, vor größeren Katastrophen sind wir damit hoffentlich gefeit.

Mechwarrior 2	3. Quartal 94
Planetfall DeLuxe	4. Quartal 94

American Laser Games

"Feuer frei!" hieß es wie immer am American-Laser-Games-Stand. Für die Zukunft steht Euch dabei ein wahres Riesenpotential an bleihaltigen Baller-CD's ins Haus. Nach dem "Mad Dog McCree"-Nachfolger **Mad Dog McCree 2: The Lost Gold**, schießen wir uns in **Crime Patrol** als SWAT-Officer durch die neuzeitliche Drogenszene und in **Space Pirates** geht's mit Laserkanonen gegen natürlich bösartige Aliens. **Crime Patrol 2: Drug Wars** ist ebenfalls in Planung – also Augen auf und stets eine Handvoll Muni in der Kammer.

Mad Dog McCree 2	3.Quartal 94
Crime Patrol	3. Quartal 94
Space Pirates	4. Quartal 94
Crime Patrol 2	4. Quartal 94



Avalon Hill: Beyond Squad Leader rollt an

Avalon Hill

Für Brettspielfreaks ist der Name Avalon Hill und anspruchsvolles Strategenfutter längst zum Synonym geworden. Die kleine Firma beliefert die Würfelfans schon seit Mitte der fünfziger Jahre mit Hexfeld-Szenarien und diente nebenbei als Ideenlieferant für Computerspiele der Konkurrenz. Wer z.B. die Programme "Railroad Tycoon", "Civilization" oder "Pirates" von Microprose kennt, sollte sich mal die Avalon Hill-Brettspiele "1830 – Railroads and Robber Barons", "Civilization" und "Blackbeard" ansehen. – Aha-Erlebnis garantiert. Wenn soviel Spielmaterial in den Archiven schlummert, ist der logische Schritt zum Computerprogramm nicht weit. Die immer noch relativ kleine, aber feine Produktpalette wird kontinuierlich ausgebaut, ein deutscher Vertrieb (Vertigo Technologies) in Frankfurt ist gefunden. Hintergrund der knarztrockenen Strategie-Epen war bisher fast immer der zweite Weltkrieg. So erwartet uns auch in **Stalingrad** eine Begegnung mit der dunklen deutschen Vergangenheit. Zum Glück führen wir die gegnerischen Truppen sehr abstrakt in die Schlacht, das Programm verzichtet auf jeden Hurrapatriotismus und überschüttet uns dafür mit Statistiken und Einheitsmarkern.

Ebenfalls auf einem Brettspiel basiert **5th Fleet**, das uns ins Jahr 1999 entführt und zum Oberkommandierenden der amerikanischen Seestreitkräfte macht. Diesmal muß die wiedererstarkte Sowjetunion als Gegner herhalten. Als Hexfeld-Schlachtfeld dient der indische Ozean, wir kommandieren unter anderem Flugzeugträger, U-Boote und Stealth-Bomber. Wer's nicht ganz so technisch mag, darf bei **Blackbeard** als Pirat oder Höfling die sieben Weltmeere unsicher machen. Natürlich müssen wir auch als rauher Seebär nicht auf die geliebten Hexfelder und Piratenstatistiken verzichten. Wer's etwas benutzerfreundlicher mag, muß leider noch bis zum nächsten Jahr warten. Anfang '95 erscheint mit **Beyond Squad Leader** die Umsetzung eines der genialsten Brettspiele aller Zeiten. Hier kommandiert Ihr aus der Vogelperspektive bis zu 20 Echtzeit-Platoons auf einem scrollenden Schlachtfeld. Ebenfalls erst im nächsten Jahr dürfen wir uns auf die Umsetzungen solcher Strategieperlen, wie **Advanced Civilization**, **1830** und auf das Intrigantenbrettspiel **Diplomacy** freuen.

Stalingrad	3. Quartal 94
5th Fleet	4. Quartal 94
Blackbeard	4. Quartal 94
Beyond Squad Leader	1. Quartal 95
Advanced Civilization	1. Quartal 95
1830	1. Quartal 95
Diplomacy	2. Quartal 95

Bethesda Softworks

Lange Gesichter durfte man bei Bethesda bewundern. Kein Wunder, ihre hoch gecoverte Cyberspace-Rennsimulation **Delta V** ist erst mal um zwei Monate

geschoben worden und wird generalüberholt. Gut so, denn ein unübersichtlicher Probeflug im aufgestellten Simulator konnte uns noch nicht überzeugen. Rollenspieler haben dagegen mehr Grund zum Freuen. Die Fortsetzung zu **The Elder Scrolls: Arena** ist bereits in der Mache. In **The Elder Scrolls: Daggerfall** wird nicht nur die Grafik tüchtig aufgebohrt, sondern unserem Charakter auch eine größere Handlungsvielfalt gegönnt. So können wir etwa eigene Zaubertränke brauen oder uns als Händler verdingen.

Delta V	3. Quartal 94
The Elder Scrolls: Daggerfall	4. Quartal 94

Blizzard

Neuer Name, neues Glück: Bisher waren die Chaos Studios eher für ansprechende Videospiele, wie etwa **The Lost Vikings** und **Rock'n Roll Racing** bekannt. Unter dem neuen Firmennamen "Blizzard Entertainment" entwickelt man jetzt auch Computerspiele. Erstes Baby der neuen Produktlinie ist **Warcraft**, eine recht ansprechende Mischung aus Strategie- und Action-Adventure, im Stil von **Warlords** und **Siege**. Ihr steuert entweder einen edlen blondgelockten Recken mit seinen Armeen oder einen schmierigen Orkhäuptling und seine Horde. In jedem Fall müßt Ihr das Fantasy-Land erstmal aus der Vogelperspektive erkunden und ausbeuten, bevor Ihr dem Gegner mit Armeen und Kriegsmaschinen ans Leder geht. 25 Szenarios und eine Modem-Option sollen für Abwechslung sorgen. Natürlich müssen wir in der CD-ROM Version nicht auf allerhand digitalisierten Schnickschnack verzichten.

Warcraft	3. Quartal 94

Cyberdreams

Nach dem spielerisch katastrophalen **Cyberrace** erwarteten wir schon das Schlimmste, doch Firmengründer Patrick Ketchum hat offensichtlich einen neuen Geldgeber für weitere ambitionierte Projekte gefunden. Bleibt ihm zu wünschen, daß die neuen Produkte auch durch Spielbarkeit und nicht nur durch große Namen angenehm auffallen.



Cyberflix: In Dust wird John Wayne gerendert

Battle Bugs



Von den *POWER PLAYER*n einstimmig zum diesjährigen CES-Mega-Spiel gewählt, beinhaltet Dynamix zugekauftes Strategie-"Epos" *Battle Bugs* die wohl einzig wirklich neue Spielidee der gesamten Messe.

Denn nun kommen die Käfer! Ihr schlüpft in die Rolle eines insektoiden Generals, der mit seinen, ebenfalls insektoiden, Armeen um Speisereste und Junkfood fightet. In etlichen Missionen verteidigt Ihr trockene Toastscheiben und erobert Pizza-Stücke oder angegessene Burgerhälften. Dabei befehligt Ihr über 20 verschiedene Insektensoldaten: Vom wendigen Bienenbomber, über normale Ameiseninfanteristen bis zur Heuschrecken-Kavallerie ist alles dabei, was im Insektenreich Rang und Namen hat. Natürlich hat jede Art ihre ganz eigenen Vor- und Nachteile. So eignen sich Mistkäfer hervorragend als Artillerie-Unterstützung, während die flinken Bomberbienen das feindliche Hinterland unter Beschuß nehmen. Gesteuert werden die Tierchen recht einfach: Ihr klickt auf einen Soldaten und könnt diesem bestimmte Ziele oder Waypoints zuweisen. Dann wartet eine Art "Play"-Taste darauf, die Aktion zu starten. Zwischendurch könnt Ihr das Unternehmen jederzeit pausieren, um Euren Mannen neue Befehle zu geben.



An letzteren herrscht jedenfalls auch bei den neuen Projekten kein Mangel. So stammt die Story des Adventures **I have no mouth and I must scream** vom Science-fiction-Kultautor Harlan Ellison. Der abgedrehte Plot entführt uns in die Eingeweide eines Supercomputers, dort schlüpfen wir in fünf unterschiedliche Charakterprofile und nehmen den Kampf gegen die Künstliche Intelligenz auf.

Das Fortsetzungs-Adventure **Dark Seed 2** setzt wieder auf die Grafiken des Schweizer Sado-Maso-Schlimmfingers H.R. Giger. Auch an der Spiel-Engine wird sich nichts ändern, Cyberdreams verspricht uns aber eine dichtere Story und verbesserte Puzzelstrukturen – warten wir's ab.

Mit einem weiteren ehemaligen Stardesigner kann **Hunters of Ralk** aufwarten. Kein geringerer als Gary "AD&D" Gygax, seit seinem Bruch mit TSR nur sporadisch gesichtet, ist für das Spieldesign der neuen Rollenspielreihe verantwortlich.

I have no mouth...	4. Quartal 94
Dark Seed 2	4. Quartal 94
Hunters of Ralk	1. Quartal 95

Cyberflix

Auf dem Mac haben die Jungs um Entwickler Bill Appleton schon ausreichend für gepflegte Trübsal gesorgt, jetzt geht man unter den großen Fittichen von Paramount Interactiv daran auch die PC-User einzuschläfern. Neben den beiden stinklangweiligen Action-Schmonzetten **Lunicus** und **Jump Raven**, müssen CD-ROM-Besitzer sich in den nächsten Monaten vor **Skullcracker** (Splatter-Metzeleien in 3D) und **R.M.S. Titanic** (Wir heben versunkene Schiffe) in acht nehmen.

Etwas vielversprechender ist da das CD-ROM-Adventure **Dust: A Tale of the Wired West**. Als Computer-Desperado plaudern wir mit 30 digitalisierten Westernhelden, liefern uns Pistolenduelle, schürfen in goldhaltigen Minen und kosen zum Dessert leichte Damen.

Scullcracker	4. Quartal 94
R.M.S Titanic	4. Quartal 94
Dust	4. Quartal 94

Domark

Nicht viel Neues gab's am Domark-Ständchen. Neben Mike Singletons lang angekündigtem Sequel zum Spectrum-Kulthit **Lords of Midnight: The Citadel**, gab's lediglich zwei neue Flugsimulationen, die auf der veralteten "AV8B Harrier Assault"-Grafikengine basieren. In **Out of the Sun** und **World War 2** steigt Ihr in klassische Propeller-Maschinen und stürzt Euch in die Vektorgrafik-Luftgefechte des zweiten Weltkriegs. So wird im Pazifik und über dem britischen Eiland um die Luftherrschaft gefightet. So weit, so gut, aber wirklich Innovatives gab's bei Domark leider wieder nicht.

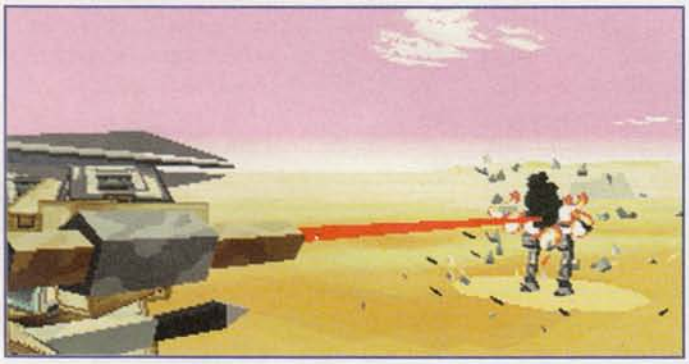
Lords of Midnight	3. Quartal 94
Out of the Sun	3. Quartal 94
World War 2	3. Quartal 94

Dynamix

Die Jungens aus Oregon gehörten auch auf der diesjährigen CES wieder zur melkfreudigsten Spielfirma. Zwar sind **Aces of the Deep**, **Front Page Sports: Baseball** und **Battledrome** immer noch nicht fertig, aber neue Produkte gibt's zuhauf. Am flottesten präsentierte sich das eingekaufte **Battle Bugs** (siehe Kasten), doch auch der Rest gehört in die oberste Schublade. So präsentierte Jeff Tunnel persönlich **The Incredible Machine 2**, das mit neuen Rätseln und unerhört vielen Bauteilen auf-



Dynamix: Mit Loderunner: The Legend Returns wird der Klassiker neuaufgelegt



fiel. **Battledrome** und das "Metaltech"-Universum bekommen ebenfalls Nachwuchs: **Earthsiege** ist ein echter Mech-Simulator vom original "Mechwarrior"-Team inklusive "Wingmen", zahlreicher Missionen, dazugehörigem Briefing und Waffenauswahl. Sowohl die Mechs als auch die Landschaft sind dabei in flinker detaillierter und texture-gemappter Vektorgrafik zu beäugen. Wie es der Zufall will, soll nach letzten Aussagen **Earthsiege** noch vor **Battledrome** fertig sein. Nach dem Motto "Back to the roots" präsentierte

Dynamix: Earthsiege stammt von den Mechwarrior-Machern und bietet tolle Vektorgrafik



Dynamix: In Alien Legacy fetzt Ihr mit Eurem Gleiter auch über die Planetenoberfläche

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga
1942 Pacific Air War	89,95	
Aces of the Deep	89,95 *	
Aces over Europe	79,95	
Alone in the Dark 2	99,95	
Anstoss	79,95	69,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	59,95
Apocalypse		59,95
Armored Fist	89,95 *	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Isle 2	89,95	89,95 *
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95
Bloodnet	99,95 *	
Burning Steel 2	89,95	
Cannon Fodder	69,95	59,95
Caribean Desaster	89,95 *	79,95 *
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *
Death or Glory	89,95	89,95
Der Clou	89,95	79,95
Der Patrizier	89,95	69,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *
Der Trainer	89,95	79,95
Die Siedler	89,95	89,95
Dogfight	39,95	39,95
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *
Elfmania		59,95
Elite 2	79,95	59,95
Empire Soccer	69,95	59,95
F-14 Fleet Defender	99,95	
FIFA Soccer	79,95	69,95 *
Flightsimulator 5	ab 99,95	
Grand Prix	99,95	79,95
Gunship 2000	89,95	69,95
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95
Harpoon 2	89,95	
Hattrick (Bundesliga Man. 3.0)	99,95 *	89,95 *
Hattrick (Ikarion)	89,95 *	69,95 *
History Line 1914-1918	79,95	79,95
Impossible Mission 2025		79,95
Indy Car Racing	79,95	
Ishar 3	79,95 *	69,95 *
Jurassic Park	79,95	59,95
K 240		59,95
Kick Off 3	59,95	59,95
Kings Quest 6	89,95	69,95 *
Kolumbus	89,95	79,95
Lands of Lore	69,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	79,95	
Lollypop	89,95 *	69,95 *
Lost Vikings	89,95	69,95
Mad Burger	89,95 *	79,95 *
Mad News	89,95 *	79,95 *
Magic of Endoria	89,95	
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95	
Mr. Nutz		59,95
Outpost	89,95 *	
Pacific Strike	89,95	
Pacific Strike Speech Pack	39,95	
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95 *
Pizza Connection	89,95	89,95
Police Quest 4 (dt.)	79,95	
Privateer	89,95	
Privateer Zusatz-Disks	je 39,95	
Quarter Pole	79,95	69,95 *
Rings of Medusa Gold	89,95	79,95 *
Reunion	89,95	89,95
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sam & Max (dt.)	89,95	
Sensible Soccer Worldcup Ed.		49,95
Sierra Soccer	59,95	49,95
Sim City 2000 (dt.)	89,95	
Skidmarks		59,95
Software Manager	89,95	79,95
SSN-21 Seawolf (dt.)	79,95	
Starlord	99,95	79,95
Sternenschwelf (DSA 2)	89,95 *	79,95 *
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95	
S.U.B.	79,95 *	69,95 *
Subwar 2050	99,95	
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *
Terminator Rampage (dt.)	89,95	
Theme Park	79,95	79,95
Tie Fighter	89,95	
Tornado (PC: incl. Mission 1)	89,95	69,95
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95 *
Ultima 8	89,95	
Ultima 8 Speech Pack	39,95	
Wing Commander Armada	69,95	
World Cup USA '94	69,95	59,95
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95	
Zeppelin	89,95	79,95 *
Zero		69,95 *

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro	169,95
Soundblaster 16 Bit	229,95
Soundblaster AWE 32	649,95
Stereo-Lautsprecher	39,95

CD-ROM für PC

Viele CD-ROM Titel bereits ab	9,95
7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!	69,95
Anstoss (incl. World Cup Edition)	89,95
Battle Isle 2	99,95
Battle Isle 2 – Das Erbe des Titan	49,95
Beneath a Steel Sky *	99,95
Bloodnet *	89,95
Burning Steel 1, 2	je 89,95
Comanche (dt.) SONDERPOSTEN!	69,95
Der Patrizier	109,95
Doom Utilities incl. 350 neuer Levels	39,95
Empire Deluxe (dt., DOS & Windows)	89,95
Eye of the Beholder Trilogy (dt.)	99,95
FIFA Soccer *	89,95
Hidden Below *	79,95
Lands of Lore	99,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	99,95
Outpost	89,95
Privateer	99,95
Railroad Tycoon	29,95
Rebel Assault SONDERPOSTEN!	69,95
Sherlock Holmes (The Lost Files)	99,95
Silent Service 2	29,95
Strike Commander SONDERPOSTEN!	69,95
Syndicate Plus	99,95
Theme Park	89,95
Tie Fighter *	99,95
Ultima 8 (dt., incl. Speech Pack)	99,95
Ultima Underworld 1 & 2	99,95
Wing Commander Armada *	79,95
Wings of Glory *	99,95

CD-ROM Laufwerke für PC

Panasonic 562 B, Double Speed, intern	349,95

Festplatten intern

260 MB, 3,5" AT-Bus	479,–
340 MB, 3,5" AT-Bus	699,–

Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Amiga Hardware

Amiga 1200	699,–
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,–

Andere Größen auf Anfrage!

Amiga Zubehör

ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB	ab 599,–
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
1 MB RAM-Erweiterung für A500 Plus	89,95
1,8 MB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	199,95
Maus für Amiga	39,95

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!		ab 25,95
Advanced Gravis Joystick	(PC analog)	ab 79,95
Advanced Gravis Joystick	(Amiga & Atari)	59,95
Gravis Game Pad	(PC / Am & At)	je 49,95
Quickjoy I	(Amiga & Atari)	7,95
Quickjoy Supercharger	(Amiga & Atari)	19,95

Disketten

3.5" MF 2DD	ab 7,50
3.5" MF 2HD	ab 8,50

Atari ST

Cannon Fodder	69,95
Chaos Engine	69,95
Elite 2	69,95
Lotus Trilogy	69,95
Sensible Soccer Worldcup Edition	49,95

Apple Macintosh

7th Guest (CD)	129,95
F-117 A Nighthawk	99,95
Larry 6	99,95
Pirates Gold	99,95
Sim City 2000 (dt.)	99,95
Syndicate	89,95
XPlora 1: Peter Gabriel (CD)	129,95

Spielkonsolen

Mega Drive II	ab 199,–
Game Gear mit 4 Spielen	249,–
Gameboy	99,95
Super NES	ab 199,95

Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!

* bzw. i.V.: bei Drucklegung noch nicht erschienen! Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,– bei Ausland (nur Vorkasse!) ab 250,– versandkostenfrei!

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Dynamix, man höre und staune, den offiziellen "Lode Runner"-Nachfolger **Lode Runner: The Legend Returns**. Das Original gehört 1980 mit 2,5 Millionen Verkäufen zu den Riesenhits. Unter Windows kämpft Euer Minisprite in 150 Missionen gegen die Bungeling-Schergen, sammelt Schatzsäcke, wetzt Leitern auf und ab und baut den Feinden Fallgruben. Netterweise wird Dynamix einen Leveleditor beilegen, der uns erlaubt, ganz individuelle Level zusammenzustöpseln.

Alien Legacy ist Dynamix' erstes Space-Strategiespiel, für das kein Geringerer als "Starflight"- und "Shadows of Yserbius"-Schöpfer Joe Yberra verantwortlich zeichnet. Ihr befehligt eine Raumschiffkolonie, um eine verlorene menschliche Kolonie auf Beta Caeli zu retten. Auf dem Weg besetzt Ihr fleißig Planeten, rattert mit einem Gleiter über dessen Oberflächen und baut Euch neue Raumstationen.

Aces of the Deep	3. Quartal 94
Battledrome	3. Quartal 94
Earthsiege	3. Quartal 94
Front Page Sports: Baseball	3. Quartal 94
Lode Runner: The Legend Returns	3. Quartal 94
Battle Bugs	3. Quartal 94
The Incredible Machine 2	4. Quartal 94
Alien Legacy	3. Quartal 94

Gametek

Kaum zu glauben: David Braben werkelt bereits an einer Fortsetzung seiner **Frontier** Space Opera. Diesmal werden nicht erst wieder fünf Jahre bis zur Fertigstellung ins Land gehen, sondern die Ergebnisse bereits im Spätherbst auf dem Tisch liegen. **Frontier: First Encounters** bietet komplett überarbeitete Grafiken und Menüs und eine durchgehende Story. Im Moment hält sich der Meister noch etwas bedeckt, aber sobald erstes Bildmaterial zur Verfügung steht, werden wir Euch damit beliefern. Nicht ganz so spektakulär fielen die Neuheiten am Gametek-Stand aus. **Quarantine** ist eine Art Wolfenstein für wildgewordene Automobilisten. Wo sonst knallharte Cyberkrieger durch die scrollenden Gänge toben, sind wir jetzt mit einem aufgetakelten Rennbrötchen unterwegs. Am Spielprinzip ändert sich aber nichts: Auf alles ballern, was uns die Vorfahrt nimmt! Daneben wird an einer Netzwerks-Version von **Corridor 7** für das CD-ROM und einem neuem Taktikspielchen mit dem Namen **Tacops** gebastelt. Außerdem fungiert man in Europa als Vertrieb der Spiele von "Take 2".



Gametek: Quarantine läßt selbst die Autobahn alt aussehen

Quarantine	3. Quartal 94
Frontier: First Encounters	4. Quartal 94

Interplay

Wohl eine der Firmen, die am meisten seit Monaten angekündigte Titel aufs Neue vorstellte. Dies traf sowohl auf **Stonekeep**, **Dungeon Master 2** ("Schaut mal, wir haben ein VGA-Monster!"), **Space Federation** (ehemals "Star Reach") und **Star Trek: Star Fleet Academy** zu. **Battlecruiser 3000 AD** wurde ganz aus dem europäischen Markt genommen (siehe Kasten). Dafür gab's zwei neue Actionspiele zu sehen, die es scheinbar in sich haben: In **Descent** befehligt Ihr einen kleinen Gleiter, der durch Mondminen fliegt, um verrückt gewordene Roboter zu neutralisieren. Um die Sache kurz zu umschreiben: "Doom" im Gleiter – schnelle und detaillierte Grafik machen ebensoviel Spaß, wie verzwickte Labyrinthe. Der zweite Titel wurde geheimnisvoll angekündigt und groß präsentiert. Dabei befällt uns bei **Cyberia** befangenes Schweigen: "Kennen wir das nicht irgendwoher?". **Cyberia** ist ein *Rebel*

Battlecruiser 3000 AD



Vor gut anderthalb Jahren staunten wir auf der CES in Las Vegas am Three Sixty-Stand. Programmierer Derek Smart stellte damals ein erstes vielbeachtetes Demo seiner Space-Combat-Simulation *Battlecruiser 3000 AD* vor. Danach war Funkstille, und das Schlachtschiff verschwand in den Weiten des Alls. Um so erfreuter waren wir, jetzt wieder auf Derek und sein Spiel zu treffen. Der nicht gerade schnelle Programmierer ist bei dem neuen Softwarehaus "Mission Studios" untergekommen. *Battlecruiser 3000 AD* steht inzwischen kurz vor der Fertigstellung und macht einen hervorragenden Eindruck.

In dieser Mischung aus "Elite", "Wing Commander" und "Star Control" düst Ihr mit Euren Schiffen durch den 3-D-Vektor-Weltraum, erforscht 25 Sternensysteme, landet auf zahlreichen Planeten und plaudert mit zwölf außerirdischen Rassen. Ihr treibt Handel, kommandiert bis zu neun Schiffe oder Flügelleute, habt die Wahl zwischen 70 unterschiedlichen Waffensystemen und könnt sogar einen Trupp Space-Marines auf den Planeten absetzen. Angriffe aus dem Orbit sind ebenso möglich, wie Missionen innerhalb der Atmosphäre. Wir halten Euch über den Erscheinungstermin auf dem Laufenden.

Die Leute hinter den Mission Studios dürften "Simulanten" übrigens keine Unbekannten sein. Firmenchef Thomas Ptak steckte schon hinter Velocity, den Entwicklern von *Jetfighter 1 und 2*. Kein Wunder, daß auch *Jetfighter 3* bereits in der Entwicklung ist – ein erstes Demo ließ uns kräftig staunen.



Interplay: Descent ist das Doom für Flugschüler

Assault ohne "Star Wars"-Lizenz, inklusive Flugsequenzen und Fußmarsch, aber dafür mit SGI-Equipment durchgerendert. Es sieht ohne Zweifel sehr gut aus, könnte durchaus Spaß machen, ist aber trotz allem nicht das, was man bei dieser Art von Präsentation erwartet hatte.

Kingdom: The Far Reaches, ein weiteres CD-ROM-Produkt, dürfte von Kindern gern gespielt werden, denn in dem interaktiven Fantasy-Zeichentrickfilm steckt wenig anspruchsvolles Spiel. Das gleiche trifft auf **Voyeur** zu. Diese CD-I-Umsetzung versetzt Euch in die Rolle eines wahren Voyeurs, denn Ihr müßt mit Fernglas und Micro einen Kriminalfall der ganz üblen Sorte lösen. Na dann, Augen auf und durch...





Interplay: An Kingdom (oben) erfreuen sich Kinder, an Cyberia (links) Ballerfreaks

Stonekeep	3. Quartal 94
Dungeon Master 2	4. Quartal 94
Kingdom: The Far Reaches	4. Quartal 94
Voyeur	4. Quartal 94
Cyberia	4. Quartal 94
Descent	3. Quartal 94
Star Trek: Starfleet Academy	1. Quartal 95
Space Federation	3. Quartal 94

KOEI

Beim Strategiespielexperten KOEI kümmert man sich fast nur noch um Konsolen. Aus diesem Grunde werden die PC-Umsetzungen vom Weltkriegsszenario **Operation Europe**, der Mongolensaga **Ghengis Khan 2**, dem China-Hammer **Romance of the Kingdoms 3** und der Unabhängigkeitskriegssimulation *Liberty*



I WANT YOU

Ladenöffnungszeiten: Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr
Jetzt anrufen und bestellen:
(0 24 03) 2 11 88
Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

VERSAND 99

IBM/PC - Spiele

1942 - Pacific Air War	**A**	**94,99**
1990 - Die '94 Edition	**V**	**47,99**
Al Qadim - The Genie's Curse	E	67,99
Alone in the Dark 2	V	87,99
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	**V**	**54,99**
Aufschwung Ost	V	67,99
Battle Isle 2	V	79,99
Beneath a Steel Sky	V	67,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	**V**	**94,99**
Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles 2)	E	67,99
Cannon Fodder	A	59,99
Corridor 7	A	35,99
D - Day	A	67,99
Daemonsgate	A	59,99
Death or Glory	**V**	**94,99**
Der Clou	**V**	**79,99**
Der Planer	V	79,99
Der Planer Extra	V	39,99
Die Siedler	**V**	**77,99**
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Exellent Games (Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)	A	67,99
F - 14 Fleet Defender	A	94,99
FIFA International Soccer	**V**	**69,99**
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
FS 5.0 Scenery Disk versch. ab		47,99
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	74,99
Hanse - Die Expedition	**V**	**39,99**
Harpoon 2	**E**	**79,99**
Hexx, Heresy of the Wizard	A	67,99
Inherit The Earth	E	67,99
International Sensible Soccer	**V**	**35,99**
Kick Off 3	**V**	**59,99**
Kind of Magic (Dynatech, Elysium, USS John Young 2)	V	67,99
Lucas Arts Classic Sim. (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapons of the Luftwaffe+4Miss. Disk)	**A**	**79,99**
Magic of Endoria	V	79,99
Outpost	**A**	**79,99**
Pacific Strike	A	87,99
Pacific Strike Speech Pack	A	37,99
Peter Pan	**V**	**67,99**
Pinball Dreams 2 (Datadisk)	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pizza Connection	**V**	**84,99**
Privateer	A	87,99
Quarter Pole	V	67,99
Ravenloft	E	79,99
Reunion	V	74,99
Rings of Medusa Gold	**V**	**79,99**
Robinson's Requiem	**V**	**59,99**
Sam & Max	V	87,99
Scooter's Zauberschloß	**V**	**67,99**
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Scenario	**E**	**35,99**
SSN - 21 Seawolf	**V**	**79,99**
Star Trek 2 - Judgement Rites	**V**	**87,99**
Starlord	A	94,99
Strike Commander	A	87,99
Theme Park	**V**	**74,99**
Tie Fighter	**A**	**79,99**
Tubular Worlds	A	67,99
UFO Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 8 - Pagan	V	87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack	V	37,99
Unnatural Selection	**A**	**67,99**
Wing Amada	**A**	**69,99**
Winter Super Sports	A	24,99
World Cup USA '94	**V**	**59,99**
World Tennis Championship	**A**	**35,99**
World War 2 - Battles of the S. P.	**A**	**74,99**
X - Wing	A	87,99
Zeppelin-Giants of the Sky	V	79,99

CD ROM

Aegis: Guardian of the Fleet	**E**	**79,99**
Alone in the Dark	V	94,99
Anstoss inkl. World Cup Edition	**V**	**84,99**
Battle Isle 2	V	87,99
Beneath a Steel Sky	V	109,99
Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles 2)	E	67,99
Burning Steel Compilation	V	87,99
Civilization+Rail. Tycoon DeLuxe	VA	69,99
Comanche Comp. (C.+Miss. 1+2)	V	94,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	V	67,99
Day of t. Tentacle (Man.Man. 2)	V	94,99
Der Clou	**V**	**79,99**
Der Planer (inkl.Planer Extra)	V	87,99
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Empire DeLuxe	V	67,99
Eye of Beholder Trilogy (1,2 u.3)	V	87,99
F 1	A	64,99
Fantasy Empires	V	67,99
Formular 1 Gr. Prix + David L. Golf	**VA**	**69,99**
Gabriel Knight	**V**	**79,99**
Hand of Fate (Kyrandia 2)	V	109,99
Innocent until caught	V	59,99
Iron Helix (benötigt SVGA)	V	79,99
Jack Nicklaus Signature Edition	**A**	**39,99**
Lands of Lore	V	94,99
Lemmings 2 (inkl. Lemmings 1)	A	59,99
Lucas Arts Classic Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)	**V**	**99,99**
Lucas Arts Classic Sim. (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)	**A**	**79,99**
Mega Race	A	67,99
Microcosm	A	109,99
Myst	A	121,99
Privateer (inkl. Speech + Zusatz)	**A**	**99,99**
Ravenloft	E	79,99
Rebel Assault	V	79,99
Reunion	V	74,99
Rings of the Medusa Gold	**V**	**69,99**
Sam & Max	E	87,99
Sherlock Holmes-The lost Files	V	94,99
Space Hulk	**V**	**94,99**
SSN Seawolf	**V**	**79,99**
Star Trek: 25th Anniversary	**E**	**87,99**
Starlord	V	94,99
Strike Commander	A	87,99
Stronghold	V	79,99
The Hidden Below	**A**	**67,99**
The Horde	E	79,99
Theme Park	**V**	**74,99**
UFO - Enemy Unknown	V	94,99
Ultima 7 Bundle (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)	A	94,99
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech Pack)	V	99,99
Winter Super Sports	A	54,99
Wizardry 6 + 7	V	87,99
World Cup USA '94	**V**	**59,99**
World Cup Year '94	**A**	**67,99**

AMIGA

Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	**V**	**54,99**
Apocalypse	A	47,99
Arcade Pool	**A**	**24,99**
Aufschwung Ost	V	54,99
Battletoads	**A**	**54,99**
Beneath a Steel Sky	V	59,99
Brian the Lion	A	47,99
Bundesliga Man. 3 Hattrick	**V**	**79,99**
Cannon Fodder	A	54,99
Christoph Kolumbus	V	74,99
Civilization	V	77,99
Crash Dummies	**A**	**35,99**
D - Day	**E**	**59,99**
Das schwarze Auge 1 MB	V	74,99
Death or Glory	**V**	**69,99**
Der Clou	V	67,99
Der Patrizier	V	67,99
Elfmania	**A**	**47,99**
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Exellent Games (Archer M. Pool, J. Pond 2, Popolous 2, Shuttle)	A	59,99
F 117 A Nighthawk	A	67,99
FIFA International Soccer	**V**	**54,99***
Formula One Grand Prix	A	77,99
Fury of the Furies	A	54,99
Gunship 2000	A	67,99
Hanse - Die Expedition	**V**	**39,99**
Heimdall 2	V	59,99
Impossible Mission 2025	**A**	**67,99**
K 240	**A**	**54,99**
Kind of Magic (Dynatech, Elysium, USS John Young 2)	**V**	**67,99**
Manch. United Pr. L. Champ.	V	59,99
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xerion	A	47,99
Monopoly	V	47,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V	47,99
Oxyd Magnum	A	47,99
Perihelion	A	47,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2)	A	59,99
Pizza Connection	V	79,99
Qwak	A	26,99
Rings of the Medusa Gold	**V**	**67,99**
Second Samurai	A	59,99
Siegfried Antivirus Tools	V	59,99
Siegfried Copy	V	54,99
Sierra Soccer "World Challenge"	**V**	**47,99**
Simon the Sorcerer	V	67,99
Skidmarks	A	47,99
Spaceward Ho!	**A**	**67,99**
Stardust	A	35,99
Starlord	**A**	**64,99**
Syndicate	A	59,99
Team 17 Collection (Body Blows, Overdrive, Superfrog)	A	54,99
Turrican 3	A	59,99
Uridium 2	A	47,99
Winter Olympics	A	59,99
Winter Super Sports	A	24,99
World Cup USA '94	**V**	**54,99**

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	A	47,99
Battle Chess	**E**	**54,99**
Battletoads	**A**	**47,99**
Bubba 'n' Stix	A	54,99
Chaos Engine	A	54,99
Chuck Rock 1	A	28,99
Deep Core	A	47,99
Der Clou	**V**	**67,99**
Disposable Hero	A	54,99
Elite 2 - Frontier	A	54,99
Fire and Ice	**A**	**47,99**
Fury of the Furries	A	54,99
Gunship 2000	**A**	**59,99**
Heimdall 2	**A**	**59,99**
James Pond 3	**A**	**59,99**
Lemmings 1	A	47,99
Lotus Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	A	54,99
Microcosm	A	99,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Prey - An Alien Encounter	A	67,99
Project X + F17 Challenge	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	54,99
Striker	A	54,99
The Lost Vikings	**E**	**54,99**
Total Carnage	A	59,99
Ultimate Body Blows	**A**	**54,99**
Zool 2	A	54,99

LADENERÖFFNUNG IN ESCHWEILER: ANFANG AUGUST

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spiele-preise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. **Bei diesem Angebot handelt es sich um einen kleinen Auszug aus unserem umfassenden Gesamtangebot.** Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

V komplett deutsche Version (A) deutsche Anleitung (E) englische Anleitung

VERSAND 99 GmbH, Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

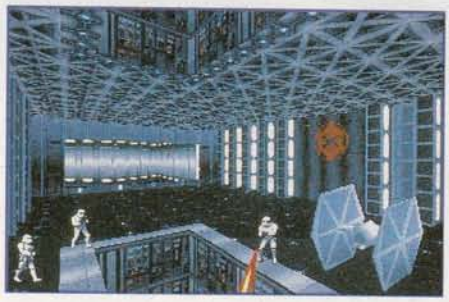




Legend: Mission Critical entführt in eine Raumstation



Legend: Death Gate bietet Edelfantasy in SVGA



LucasArts: Full Throttle (oben) und Dark Forces (unten) kommen erst Ende 1994

or Death auf sich warten lassen. Strategiespieler und KOEI-Fans sollten jedoch die Augen offen halten oder sich eine Konsole kaufen.

Operation Europe	3. Quartal 94
Ghengis Khan 2	4. Quartal 94
Romance 3	3. Quartal 94
Liberty or Death	3. Quartal 94

Legend Entertainment

Die Zeiten ändern sich. Auch der Meister des Wortes setzt zunehmend auf die Macht der Bilder. Das im Herbst erscheinende Fantasy-Adventure **Death Gate** will mit durchgehender SVGA-Grafik überzeugen. Damit der Schock nicht zu groß ist, setzt man wenigstens bei Benutzerführung und Spielprinzip auf Bewährtes: Die gleiche Spiel-Engine wie bei **Companions of Xanth** kommt auch im neuen Adventure zum Einsatz. Zahlreiche "Cut-Scenes" und zusätzliche Puzzlebildschirme lockern das Geschehen auf. Ideenlieferant für die opulente Fantasy-Geschichte ist übrigens niemand geringerer als Bestsellerautorin Margaret Weis. Durch die AD&D-Fantasy-Romane auch in Deutschland hinlänglich bekannt. Erst zum Jahreswechsel dürfen wir das zweite Projekt von Legend erwarten. **Mission Critical** versetzt uns in eine verlassene Raumstation irgendwo im Nirgendwo. Unsere nicht ganz neue Aufgabe: Die Station wieder in Betrieb nehmen und überleben. Der Clou dabei: Die Station wurde von einem Architekturbüro mit einem professionellen CAD-Programm entworfen. Alle Strukturen in der hochdetaillierten Basis stimmen bis aufs I-Tüpfelchen und würden so wirklich funktionieren, gäbe es schon die entsprechende Technik. Der Spieler bewegt sich von Raum zu Raum und nimmt die einzelnen Installationen wieder in Betrieb. Natürlich nur, wenn er die jeweiligen Logikpuzzles löst.

Death Gate	4. Quartal 94
Mission Critical	1. Quartal 95

Looking Glass

Die Mannen um Doug Church sind wie immer fleißig. Neben dem fast fertigen **System Shock** arbeitet man an einem Flugsimulator für Virgin. In **Flight Unlimited** besteigt Ihr eine von sechs Sportmaschinen, um in einem Wettbewerb die tollkühnsten Manöver in die Atmosphäre zu schneiden. Das Beeindruckende an dem 100% waffenfreien Simulator ist allerdings die Grafikdarstellung. Ein Gebirgszug aus Arizona wurde per Luftfoto eingescannt und stellt sich uns als hochauflösende Landschaft vor, die bisher auf dem PC nicht realitätsgetreuer dargestellt wurde. Datendisketten mit mehr Landschaften und Kriegsmissionen sind geplant.

System Shock	3. Quartal 94
Flight Unlimited	4. Quartal 94



Looking Glass: Flight Unlimited schockt die Flight-Sim-Konkurrenz

LucasArts

Fette Ausbeute am LucasArts-Stand. Neben dem immer noch nicht fertigen **The Dig**, um das sich neben Spielberg nun auch die Grafiker von ILM kümmern und das Brian Moriarty nun entbehren muß, macht der Bildschirmschoner **Star Wars Screen Entertainment** Fortschritte. Unbestätigten Angaben zufolge, tauchen irgendwann in diesem Screensaver Original-Lucas-Kommentare zu den neuen "Star Wars"-Filmen auf...

Des weiteren arbeitet das "Tentacle"-Team an **Full Throttle** (wird in Deutschland nicht "Full Trottel" heißen). Dieses Road-Adventure dreht sich um den ausgestoßenen Biker Ben, der gemordet haben soll, doch aber gar nicht hat. In der eher ernsten Comicstory wird er auf der Jagd nach dem Mörder natürlich von der Polizei gejagt – wir dürfen uns auf ein neues und noch besseres Iconsystem freuen.

Zweites Highlight ist die 3D-Ballerei **Dark Forces**. In dem offensichtlich am id-Vorbild orientierten Actionspiel schleicht Ihr auf der Suche nach Geheimnissen als Rebellen-Agent durch imperiale Basen. Grafisch äußerst flink, überzeugen vor allem die vielen zusätzlichen



PRISM LEISURE präsentiert...

SUPERSAMMLUNGEN

zum Superangebotspreis!



HITS FOR SIX 49,95 — 9 verschiedene Sammlungen

FLIGHT PACK 49,95 — für PC 3 oder CD ROM

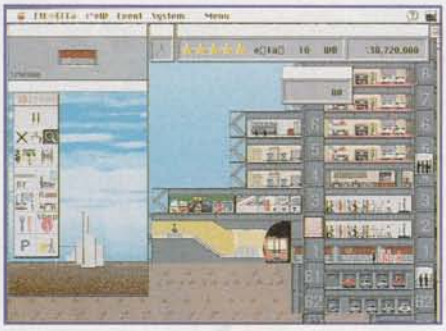
TRIPLE ACTION 29,95 — 6 verschiedene Sammlungen

SAMMLUNG-AKTION '94
SONDERPREIS
Super-Sammlungen
Aktion '94

Suchen Sie den Aktionspreisaufkleber bei KARSTADT



Maxis: Kleinstadtbauten in SimTown



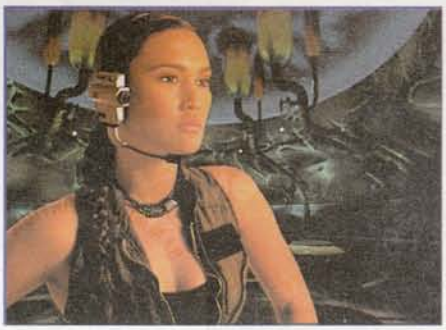
Maxis: Hoffentlich kein flammendes Inferno mit SimTower

geshadeten Vektorobjekte, wie Überwachungskameras oder Geschütztürme, die sich auf Euren Helden ausrichten. Nicht ganz so hübsch anzusehen sind die Sturmtruppler, die, einmal umgeschossen, etwas unmotiviert am Boden kleben und von verschiedenen Positionen sehr unterschiedliche Totenstarren offenbaren. Doch **Dark Forces** ist noch lange nicht fertig und wir verharren wartend auf Coruscant...

Full Throttle	4. Quartal 94
Dark Forces	4. Quartal 94
The Dig	1. Quartal 95 oder 2001

Maxis

Keine Bange, auch nach dem Riesenerfolg von **SimCity 2000** ruhen sich die Simulanten von Maxis nicht auf ihren Lorbeeren aus. Zur Abwechslung dürfen wir in **SimTower** mal nicht in die Breite, sondern in die Höhe bauen. Als Donald Trump der Festplatte planen und verwalten wir einen Windows-Wolkenkratzer und



Mediavision: Trotz Aktienverfall einen Star – Tia Carrere in The Daedalus Encounter



Megatech: Knights of Xentar tut wieder was für unsere Hormone

gehen dabei hoffentlich profitabel ans Werk. Nur die richtige Mischung aus Apartments, Büros, Läden und Restaurants bringt die große Mark. Obwohl **SimTower** von einem japanischen Programmierteam entwickelt wurde, müssen wir nicht auf Maxis-typische Katastrophen verzichten. Von wildgewordenen Weihnachtsmännern, über Küchenschabenarmeen, bis zu liebestrunkenen King Kongs ist alles im Angebot.

Nicht ganz so spektakulär, dafür aber um vieles putziger, zeigt sich **SimTown**. Das "SimCity" für den Nachwuchs entführt Computergrundschüler in eine amerikanische Kleinstadt. Hier dürfen wir nicht nur unser eigenes Wolkenkuckucksheim zusammenbasteln, sondern designen, quasi als Fingerübung, die Einwohner gleich mit. Besonders neugierige Naturen entfernen einfach eine Außenwand der Häuser und dürfen dann den Einwohnern bei ihrem garantiert jugendfreien Treiben zusehen. Dank CD-ROM werden zusätzlich reichlich abgedrehte Soundeffekte geboten.

Wer es noch kreativer mag, bastelt sich mit dem Windows-Programm **Click'n Play** seine eigenen Strategie-, Logik- oder Action-Spiele. Ihr könnt entweder aus einem Fundus von über 1000 Sprites schöpfen oder Eure eigenen Kunstwerke in den Spieleditor importieren.

SimTower	3. Quartal 94
SimTown	3. Quartal 94
Click'n Play	4. Quartal 94

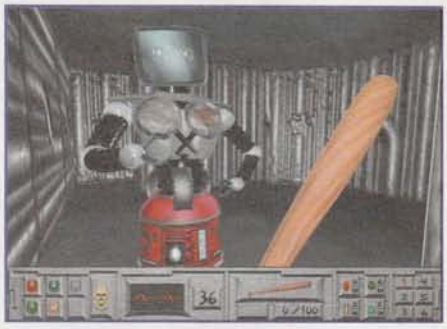
Mediavision

Dem Multimedia-Unternehmen geht es schlecht. Nach einigen unlauteren Geschäftspraktiken, die gigantische, aber virtuelle Absatzahlen lieferten, sank die Mediavision-Aktie auf dem NASDAQ-Index seit Ende 1993 um satte 85%. Doch gegen die Firma wird nicht mehr ermittelt und gewerkelt wird weiter. So stellten die Soundkartenspezialisten weniger neue Hardware vor, als vielmehr zwei neue interaktive Spielfilme. **Quantum Gate 2** soll angeblich neue Wege in Sachen Interaktivität gehen (Endlich!) und sprüht mal wieder vor gigantischer Grafik. Um einiges interessanter war der "Critical Path"-Nachfolger **The Daedalus Encounter**. Eingesperrt in einem Alien-Raumer, der natürlich direkt in die nächste Sonne fliegt, habt Ihr Euch mit zwei Freunden (Freundin Ari wird übrigens von Tia Carrere aus "Wayne's World" gespielt) zum Herz des Schiffes vorzuarbeiten. Grafisch wieder gewohnt genial, verstand es **The Daedalus Encounter** zu beeindrucken.

Quantum Gate 2	4. Quartal 94
The Daedalus Encounter	4. Quartal 94

Megatech

Die Japano-Amerikaner von Megatech setzen auch in Zukunft auf Anime-Computerspiele. **Knights of Xentar**, ehemals "Dragon Knight 3", nähert sich zusehends der Fertigstellung und will uns typisch japanischen Rollenspielspaß bieten. Im Gegensatz zur japanischen PC-Engine-Version wurden einige Features völlig überarbeitet, daher auch der neue Titel. In **Knights of Xentar** wetzt Ihr in feinster "Zelda"-Manier als Superheld Desmond durch die Gegend, hakt auf fiese Monster ein oder greift Euch zu Füßen liegenden Mädchen an die Schulter. Erotisch wird das Rollenspiel wohl *Cobra Mission* schlagen, spielerisch soll es noch gehaltvoller sein. Ein weiteres, nigelnagelneues Hor-

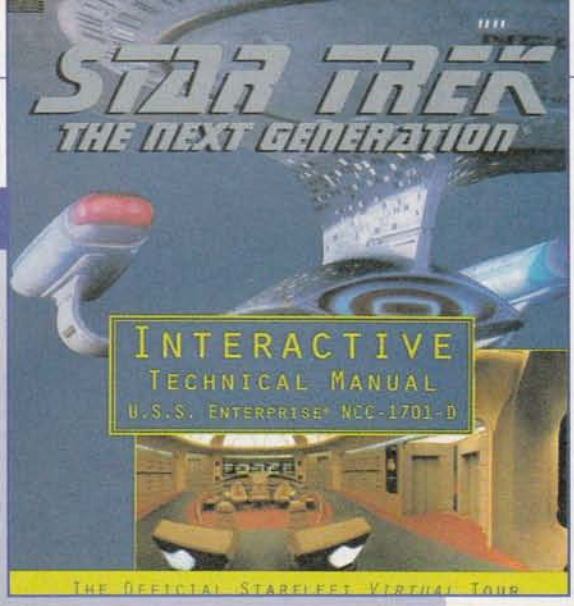


Merit: In Dr. Radiakis geht's zur Sache



Merit: Splatterfreuden in Harvester

Trekkers Traum



Man stelle sich vor: Urlaub auf der Enterprise. Auf ein Schälchen Champus nach "Ten Forward", danach ein inniges Gespräch in Beverly Crushers Privatquartier, kurz mal auf der Brücke nach dem Rechten schauen oder eine Runde mit "Captain's yacht" fliegen. Das alles und noch viel mehr ist möglich mit Simon & Schusters *Interactiv Technical Manual "U.S.S. Enterprise NCC - 1701 - D.* Die fixen Programmierer sind kurzerhand auf den Set der Fernsehserie gefahren und haben dort sämtliche Kulissen und Requisiten abgefilmt und anschließend auf CD-ROM gebannt.

Durch Apples neue Quicktime-VR-Technik ist es jetzt möglich, sich fast völlig frei auf der Enterprise zu bewegen. Ihr könnt Euch alle Einzelheiten der Schiffshülle ansehen, mit der Maus in Picards Schreibtisch wühlen oder sogar den Kommandosessel auf der Brücke ausprobieren. Alle wichtigen Stationen und Offizierskabinen sind zugänglich. Bevor jetzt alle losrennen und sich einen Macintosh anschaffen, gleich die Entwarnung. Das "Technical Manual" wird auch in einer PC-CD-ROM-Version erscheinen. Irgendwann im Spätherbst soll es losgehen... Wir bleiben dran.

monabenteuer ist natürlich auch unterwegs, soll aber nicht vor 1995 erscheinen. In einer der nächsten *POWER PLAY* mehr dazu.

Knights of Xentar	3. Quartal 94

Merit

Die Produktpalette des texanischen Softwarehauses Merit konnte uns in der Vergangenheit nur bedingt überzeugen. Ob's spielerisch inzwischen besser klappt, wird sich noch zeigen, zumindest technisch gab man sich zukunftsorientiert: Bei Merit kreist nur noch die CD-ROM, ob abgespeckte Diskettenversionen erscheinen werden, ist noch offen. Als eine Art "Cluedo" für Laserdisk-Freaks zeigte sich **The Psychotron**. Wir klicken uns durch kleine Digi-Interviews, lauschen den fadenscheinigen Alibis von Verdächtigen und finden zum Schluß hoffentlich den Oberbösewicht. – Naja.

Ähnlich bescheiden gibt sich die Flugsimulation **Fighter Wing**. Konventionelle Vektorgrafik, ein paar unterschiedliche Maschinen und Netzwerkfähigkeit sorgten bei uns nicht gerade für Begeisterungsstürme.

Einer von vielen gesichteten Doom-Clones ist **The Fortress of Dr. Radiaki**. Diesmal steht das scrollende Labyrinth irgendwo in Asien, der entsprechende Atom-Bösewicht ist höchstwahrscheinlich nordkoreanischer Natur. Anders als bei den berühmten Vorbildern von id-Software sind Gegner und Wände nicht mit DeLuxe Paint gemalt, sondern wurden trendgerecht gerendert. Was sich natürlich bremsend auf die Geschwindigkeit der Monstermassen auswirkt.

Auf ganz normale "American Psychos" treffen wir im Render-Adventure **Harvester**. Das kleine Städtchen Harvest, irgendwo im amerikanischen Mittelwesten, verwandelt sich über Nacht in die Splatter-Hochburg der westlichen Welt. Unsere Aufgabe: Gerenderte Monster plätten, ohne Unterlaß.

Zum Bill Clinton des Cyberspace macht uns schließlich **CyberJudas**, die Fortsetzung des Strategiespiels **Shadow President**. Zusammen mit sechs undurchsichtigen Computer-Ratgebern steuern wir die Geschicke der USA und müssen uns gleichzeitig vor Intrigen im Weißen Haus schützen.

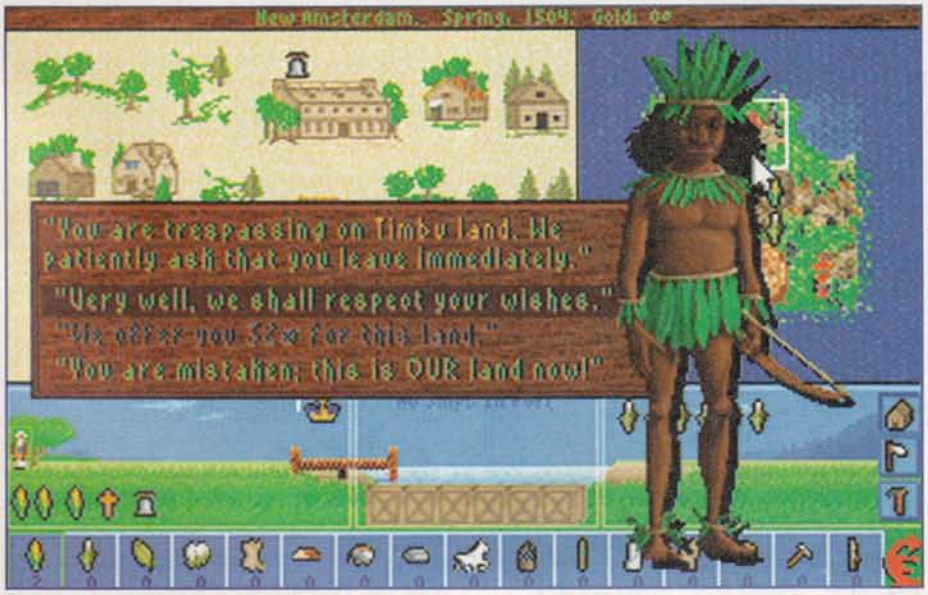
The Psychotron	3. Quartal 94
Fighter Wing	3. Quartal 94
CyberJudas	4. Quartal 94
Harvester	4. Quartal 94
Fortress of Dr. Radiaki	4. Quartal 94

Microprose

Klein, aber erfreulich ansprechend zeigte sich die neue Produktpalette. Laut Microprose will man sich möglichst elegant aus dem Konsolenmarkt zurückziehen und sich wieder auf die eigentlichen Stärken, sprich Computerspiele konzentrieren. Als ersten Schritt in diese Richtung durften wir Sid Meiers **Colonization** bewundern. Einen spielerisch eigenständigen Sproß aus der "Civilization"-Reihe. Hier gehören wir zu den ersten Siedlern des amerikanischen Kontinents und müssen durch geschickten Einsatz der menschlichen und technischen Ressourcen für eine blühende Kolonie sorgen. Unter anderem können wir unseren Siedlern einen von 20 Berufen zuordnen. Wer es historisch nicht ganz so genau nehmen möchte, kann sich wahlweise auch einen Zufallskontinent generieren lassen. Auch auf gemeine Gegner müssen wir nicht verzichten. Wer sich endlich mit den Indianern geeinigt hat, wird immer noch von rivalisierenden europäischen Mächten und dem eigenen Mutterland gepiesackt.

In der "Master of"- Serie erscheint nach **Master of Orion** das Strategiespiel **Master of Magic**. Wie der Name schon andeutet, kolonisieren wir diesmal nicht den Hyperraum, sondern basteln an schmucken Fantasy-Städtchen.

Colonization	3. Quartal 94
Master of Magic	4. Quartal 94

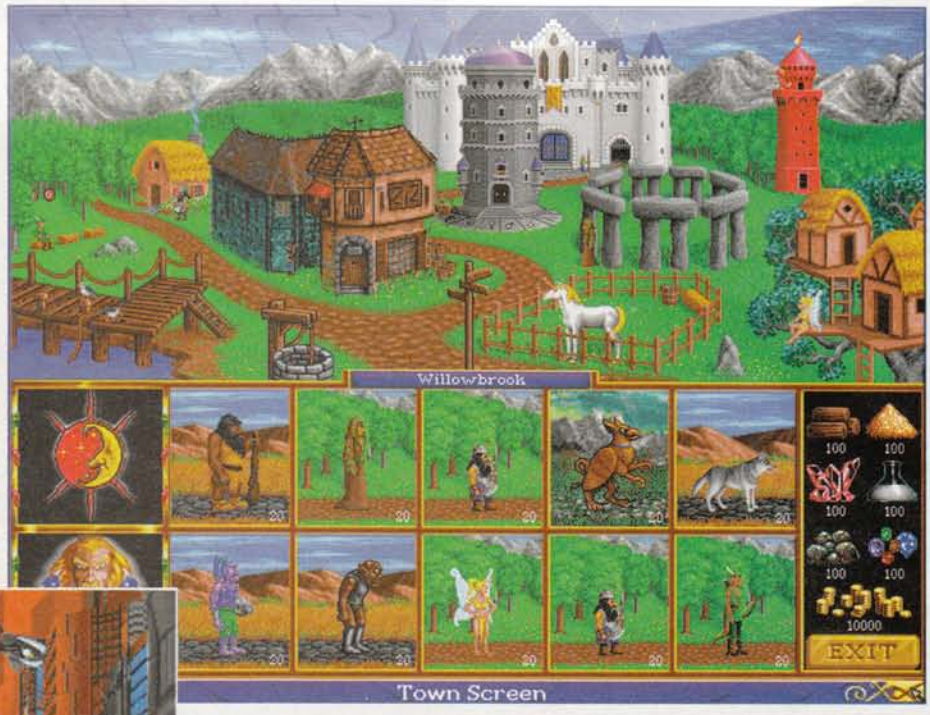


Microprose: Sid Meier kolonisiert die USA

CHICAGO

New World Computing

Zehn Jährchen hat John Van Canegh-em's Firma schon auf dem Buckel, die Ideen gehen trotzdem nicht aus. Genau das richtige für actionorientierte Rennfreaks ist die Panzersimulation *Zephir*. Ihr klemmt Euch hinter die Kontrollen eines futuristischen Schwebepanzers und kachelt durch über 30 unterschiedliche 3D-Labyrinthe. Wie es sich für einen Panzer gehört, wird gelasert was das Zeug hält. Entweder steuert der Computer die Bösen oder sechs menschliche Spieler



New World: Die Helden von Might & Magic



New World: Netzschlachten mit Zephir

schalten sich via Modem oder Netzwerk zu zünftigem Panzergewusel zusammen. Alte "Might & Magic"-Kämpen werden nur halb zufrieden sein. Ihre heißgeliebte Rollenspielwelt wird "nur" in einem Strategiespiel aufgewärmt. Dafür konnte eine erste SVGA-Probeschlacht von **Heroes of Might & Magic** überzeugen. Ihr heuert selbst Helden an, die dann als Eure Stellvertreter Armeen um sich scharen, Monster in Dienst nehmen und für den Nachschub sorgen. Die jeweiligen Szenarios werden aus der Vogelperspektive angeboten, die Landschaften sind detailliert und sehr abwechslungsreich.

Zephir	3. Quartal 94
Heros of Might & Magic	4. Quartal 94

Novalogic

Wenig Neues bei Novalogic. Die heißersehnte Panzersimulation **Armoured Fist** steht kurz vor der Fertigstellung und macht einen prächtigen Eindruck. Besonders die fest versprochene Modem-Option könnte für anhaltende Kurzweil sorgen (Test hoffentlich in der nächsten Ausgabe).

Novalogic und Voxelspace sind schon fast zum Synonym geworden. Auch im nächsten Programm darf man wieder über Pixel-Landschaften brettern. Das Szenario von **Hardwired** basiert auf dem Cyberspace-Roman von Walter J. Williams. Mit dem Luftkissenfahrzeug sind wir zwischen New York und San Francisco unterwegs, die Zwischensequenzen werden als, hoffentlich professionelle, Digi-Filmchen geboten.

Armoured Fist	3. Quartal 94
Hardwired	1. Quartal 95

Paramount

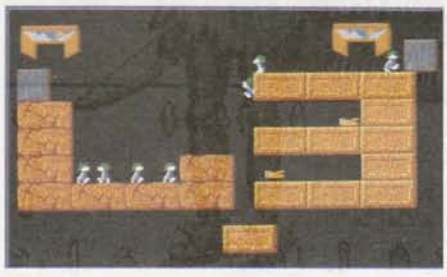
Wer die Rechte hat, der hat das Spiel. Medienriese Paramount lud zum Autogrammtermin mit Nana Visitor, der Darstellerin von Major Kira Nerys in dem "Star Trek"-Ableger "Deep Space Nine". Das passende Spiel zur Serie wurde natürlich auch gleich vorgestellt. In dem Adventure **Deep Space Nine – The Hunt** schlüpft Ihr in eine der gängigen Star Trek-Rassen und habt reichlich Gelegenheit, mit den digitalisierten Schauspielern der Serie zu plaudern.

Nachdem Volker sich mit feuchten Händen und zittrigen Knien sein Autogramm bei Nana abgeholt hatte (Kommentar VW: wunderschön – und diese Nase!) gönnte er sich als Sahnehäubchen noch eine Demonstration des **Star Trek Interactive Technical Manual**, das beim New Yorker Multimedia Verlag "Simon & Schuster" erscheint. Der Himmel auf Erden für jeden Trekker (siehe Kasten).

Ein weiterer CD-ROM-Titel von Paramount ist die Action-Raserei **Viper – Steel Venom**. In dem auf einer Fernsehserie basierenden Spiel klemmt Ihr hinter den Kontrollen eines futuristischen Rennwagens und macht mit reichlich Waffenpotential Jagd auf Geisterfahrer.

Viper - Steel Venom	4. Quartal 94
Deep Space Nine - The Hunt	4. Quartal 94





Psygnosis: Lemmings 3 (oben) und das Actionspektakel Novastorm (ganz oben)

Psygnosis

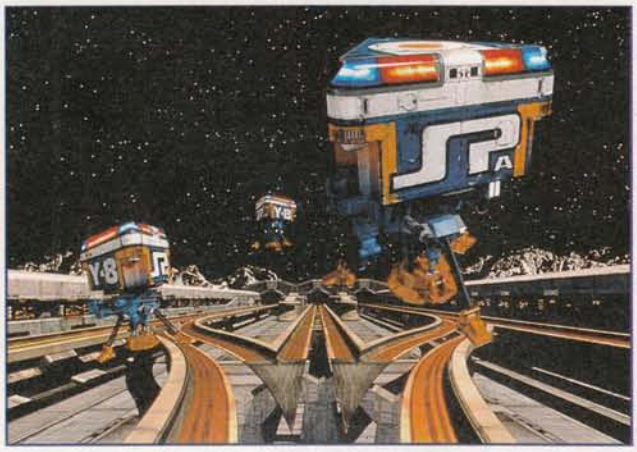
Die Sony-Hörigen von Psygnosis lassen wieder buddeln: **Lemmings 3** ist mit noch größeren Lemmingen und noch mehr Optionen im Anflug. Einhellige Beobachtermeinung: "Langsam reicht's!", denn wirklich neue und gute Ideen gibt's im dritten Suizid-Versuch wohl nicht. Etwas anständiger könnte die Terry-Pratchett-Lizenz **Discworld** sein. Die ersten Grafiken, die schon in London gezeigt wurden, sahen wieder vielversprechend aus, doch ob das reicht, bleibt fraglich. Ohne den brillanten Pratchett-Humor kann **Discworld** nicht gelingen, und dieser war in der Demo-Version offensichtlich (noch) nicht enthalten. Etwas actionlastiger

kommt das ehemalige "Scavanger 4" daher: Der "Microcosm"-Nachfolger heißt jetzt **Novastorm**. "Besser als Rebel Assault!" tönt Psygnosis, doch auch das einstündige Spielen der in Japan bereits erhältlichen Marty-Version konnte nicht so richtig überzeugen. **Novastorm** ist sicherlich ein nettes Ballerspiel und besser als "Microcosm", aber daß es "Rebel Assault" vom CD-Action-Thron stößt, mag niemand glauben. Vom multimedialen Abenteuer **Ecstatica** gab's leider nicht ein Pixel zu sehen.

Lemmings 3	4. Quartal 94
Novastorm	4. Quartal 94
Discworld	4. Quartal 94
Ecstatica	1. Quartal 95

Rocket Science Games

Nicht nur Hollywood steigt ins Spielgeschäft ein. Mit Rocket Science Games wurde Anfang des Jahres eine Firma gegründet, deren Besatzung aus den wohl hochkarätigsten Branchenfürsten besteht. Kapitäne sind Silicon-Valley-Insider Steven Gary Blank (Mitgründer von MIPS, der Prozi-Firma von SGI), Mike Backes, Screenwriter aus Hollywood ("Rising Sun", "Jurassic Park") und Ron Cobb, der sich



Rocket Science: Brian Moriartys Loadstar

schon als Concept Artist für "Alien", "Aliens" und "The Abyss" verantwortlich zeigte. Als Spieldesigner hat sich die von Sega und Bertelsmann finanzierte Firma zwei echte Größen eingekauft: Der Ex-LucasArtsler David Fox (u.a. "Rescue on Fractalus", "Zak McKracken") und Ex-Infocomler Brian Moriarty ("Wishbringer", "Beyond Zork") arbeiten ab sofort für Rocket Science. Brian ließ dabei sogar Spielbergs "The Dig" im Stich. Doch auch die Grafiker können sich sehen lassen: Richard Cohen ("Iron Helix", Filme "Terminator 2" und "Total Recall"), Frank Cirocco (Marvel-Zeichner) und David Nakabayashi (Filme "Jurassic Park" und "Ghost") rendern sich mit SGI-Equipment und Softimage-Tools durch die interaktiven Welten.

Bei so viel Kompetenz erwartet man dementsprechende Produkte, doch die beiden Einstandsspiele für CD-ROM hinterließen einen eher faden Eindruck. David Fox werkelt an der Comic-Umsetzung **Cadillacs and Dinosaurs**, einer interaktiven Dschungelfahrt, auf welcher Baumstämmen und Dinos ausgewichen wird. Brian Moriarty hingegen zieht's in den Weltraum: In **Loadstar: The Legend of Tully Bone** schlüpft Ihr in die Rolle des kleinen Frachtpiloten Tull, der sich auf einem Pluto-Mond einen ganz dicken Auftrag an Bord zieht. Doch alsbald sind dunkle Mächte und natürlich die Mond-Cops hinter ihm her. Alsdann gleitet Ihr durch vorberechnete Grafiken und schießt auf alles, was sich bewegt. Vom dritten Spiel **Darkride**, dem Lieblingsprojekt von Peter

Sieht nicht nur GEIL aus, ist auch GEIL!!

HAST DU KEINS - KAUF DIR EINS !

TELELINK
Die Schweizer Modemmacher



Der Hammer
499,--
inkl. Software
12 Monate Garantie

SWISSMOD — das einzigartige! Dein Highspeed-Modem für jede Gelegenheit.

Exklusive Funktionen
Remote Configuration
Fallback
Callback
Autologon
Rufnummernspeicher 20
Rückrufnummernspeicher 20

Geschwindigkeit u. Kompatibilität
CCITT V.32 bis 14400, 12000, 9600, 7200, 4800bps
Automatische Geschwindigkeits- und Formaterkennung
Erweiterter AT-Befehlssatz

Fax
CCITT G3/EIA class 1 und class 2 (9600)
CCITT V.17 (CCITT G14'400 bps)

Weitere Funktionen
MNP 2-4, MNP 5, MNP 10, CCITT V.42 bis data compression
CCITT V.54 loop 2/3/CCITT V.54 ilps mit Selbsttest
CCITT V.24/V.28
Stromsparfunktion (aktiv power down)

SWISSMOD mit SWITCH
Voice-Funktion für Telefonanrufbeantworter
Fax/Daten/Voice-Switch Software
Fax/Daten/Voice-Switch-Hardware
Eingebautes Mikro u. Lautsprecher

Holtkötter
Büro-total
Günter Holtkötter GmbH
Am Neumarkt 38 • 22041 Hamburg
Tel. 040/ 656 980 • Fax 040/ 656 98 836

Hiermit bestelle ich: O Swissmod DM 499,-- O Swissmod mit Switch DM 699,--
Ich bezahle per O Nachnahme O per Bankeinzug
Bankleitzahl Kontonummer Bank
Vorname Nachnahme
Straße/Hausnummer
Land Ort
Datum Unterschrift

ABSENDER

Highspeedmodem
Highspeedfax
D + CH zugelassen

CHICAGO

Barret, dem vierten Rocket-Science-Gründer, gab's leider noch nichts zu sehen.

Loadstar	4.Quartal 94
Cadillacs and Dinosaurs	4.Quartal 94
Darkride	4.Quartal 94

Sanctuary Woods

Sanctuary Woods war bislang in Amerika nur durch eine Fülle von Education-Titeln bekannt. 1993 veröffentlichte man Presto Studios "Journeyman Project" und so ist es nicht weiter verwunderlich, daß schon ein Nachfolger angekündigt ist. **Buried in Time** nennt sich Presto Studios Sequel zum Erfolgs-Adventure, das sich in Sachen Spieldesign sehr an den Vorgänger anlehnt. Wieder macht Ihr Euch als Secret Agent auf eine photorealistische Zeitreise, die Euch dieses Mal zu den geheimnisvollen Mayas und ins Italien des 14. Jahrhunderts führt. Das Abenteuer belegt übrigens satte zwei CDs.

Das erste eigene Sanctuary-Woods-Spiel nennt sich **Wolf**. In diesem Rollenspiel schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen





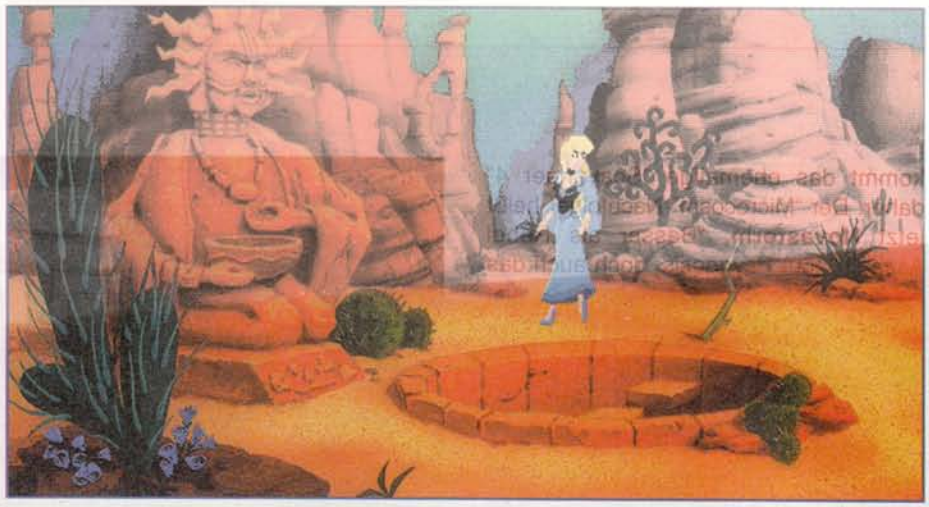
Sanctuary Woods: Buried in Time (links) ist der Journeymans Project-Nachfolger. Unten seht Ihr Wolf

Wolfs, der sich in unzähligen Missionen gegen Naturgewalten oder bösartige Rudelkollegen durchzusetzen hat. Nach Aussagen des Programmierers ist **Wolf** nicht nur ein "normales" Rollenspiel, sondern auch ein Weiterbildungsprogramm für Wolfsforscher...

Buried in Time	1. Quartal 95
Wolf	4. Quartal 94

Sierra

Nach dem nur mäßig gelungenen Ausflug in den kalten **Outpost**-Weltenraum, besinnt man sich bei Sierra wieder auf die inneren Werte und setzt auf Bewährtes. Robertas **Kings Quest**-Reihe geht heuer bereits in die siebte Fortsetzung. Auch Teil 7 **The Princeless Bride** ist eher auf den Rätselquotienten einer amerikanischen Durchschnittsfamilie eingestellt und dürfte echte Rätselknacker vor keine allzu große, motivierende Hürden stellen. Wenn's schon logistisch eher bescheiden zur Sache geht, greift man wenigstens technisch in die vollen. Das auf zwei CDs gebannte Märchenspiel kann es dank Super VGA und vorberechneten Animationen locker mit jedem durchschnittlichen Zeichentrickfilm aufnehmen. Rein innenpolitische Themen greift Sexbold Al Lowe mit seinem Fun-Programm **Capitol Punishment** auf. Züchtige Insider-Gags aus Washington für politisch Interessierte, hübsch aufbereitet in kleinen Actionspielchen.



Sierra: Kings Quest 7, der Zeichentrickfilm

Buchstäblich angst und bange wurde uns bei Roberta Williams zweitem Baby. Das Horror-Adventure **Phantasmagoria** ist das zur Zeit ambitionierteste Projekt bei Sierra. Zu sehen gab's ein paar schaurig-schöne Rendergrafiken und Heldensprites, die zoomend im Bildhintergrund verschwanden. – Natürlich werden auch digitalisierte Profischauspieler auf der fertigen CD nicht fehlen.

Von Sierras Eurosatellit Coktel Vision gab's erste Grafiken des vierten Teils der Goblins-Saga zu bestaunen. Die hochauflösenden Gartenzwerge sind diesmal übrigens in der Zukunft unterwegs.

Kings Quest 7	4. Quartal 94
Phantasmagoria	4. Quartal 94
Capitol Punishment	4. Quartal 94

Sir-Tech

Kaum Neues aus dem Hause **Wizardry**. Strategen warten immer noch auf das bereits vor anderthalb Jahren angekündigte **Jagged Alliance**. In diesem Söldnerdrama steuern wir bis zu 60 Mietkiller in Runden über ein nicht näher definiertes mittelamerikanisches Schlachtfeld. Damit die tropische Metzelei nicht zu blutrünstig ausfällt, sehen wir alles aus der distanzierten Vogelperspektive.

Natürlich ist nach dem Weggang von Programmierer David Bradley noch kein **Wizardry 8** in Sicht. Dafür kommt eine Art "World of Wizardry"-Ableger auf uns zu, der einen recht pfiffigen Eindruck hinterließ. Dungeons und Wälder scrollen fleißig, der Kampf läuft rundenweise ab und Menüs und Zaubersystem sind vom Aufbau stark an **Wizardry 7** orientiert. Ob das Werk noch in diesem Jahr erscheint, und wie der finale Titel lautet, war leider nicht in Erfahrung zu bringen.

Jagged Alliance	4. Quartal 94

Software Sorcery

Die eifrige Pressefrau von Software Sorcery konnte zwar viele neue Projekte vorstellen, mit Bildern der verschiedenen Programme war sie leider nicht ausgerüstet. – Sehr sinnvoll, auf einer Messe. So also die verschiedenen CD-ROM-Programme im Schnelldurchlauf ohne bunte Grafiken.

In **Escape from the Deadzone** sind wir in einem riesigen Raumschifffriedhof unterwegs und müssen unser Schiffchen aus den Resten anderer Raketen zusammenbasteln, bevor es in "Wing Commander"-Manier zur Sache geht.

Fast Attack versetzt uns hinter die Kontrollen eines futuristischen Unterseebootes, mit dem wir nicht näher bezeichneten Gegnern das Leben schwer machen.

Wer lieber mit mehr Stil und ohne High-Tech-Firlefanz in See stechen möchte, greift zu **Buccaneers** und macht im Stil von **Pirates** den Render-Ozean inklusive Küstenlinien unsicher.

Wer auf Indiana Jones steht, aber nicht so schön ist wie Harrison Ford, schiebt **Treasure Hunters, Inc.** ins Double-Spin-Laufwerk und geht dann mit eigener Firma auf Schatzsuche. Über 400 Kleinodien sind auf der Weltkarte versteckt. Unter gerenderte Rittersleute verschlägt uns



Sierra: Schöner schauern mit Phantasmagoria

Fantasy Fiefdom. Wir durchstreifen das mittelalterliche England, prügeln uns mit dem schwarzen Ritter und gehen auf Jagd nach Burgfräuleins.

Escape from the Deadzone	4. Quartal 94
Fast Attack	4. Quartal 94
Buccaneers	4. Quartal 94
Fantasy Fiefdom	1. Quartal 94

Software Toolworks

Software Toolworks bastelt gewohnheitsgemäß an unzähligen Edutainment- und Nachschlage-CD-ROMs, hat aber auch spielerisch einen Leckerbissen auf Lager. Namcos SNES-Hit **Metal Marines** wurde kurzerhand lizenziert und eine Windows-Variante draus gemacht. Mit etwas Feingefühl könnte es eines der besten Strategiespiele für Euren PC werden.

Metal Marines	4.Quartal 94



Software Toolworks: Metal Marines als Windows-Version verspricht tonnenweise Strategiespielspaß

Spektrum Holobyte

Neben ein paar belanglosen Puzzlespielchen, die alle von Alexej "Tetris" Pajitnov präsentiert werden, konnte Spectrum Holobyte nur eine echte Neuigkeit bieten. Das Adventure **Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"** geht endlich der Vollendung entgegen. Die Abenteuer der neuen Raumfahrergeneration funktionieren übrigens fast genauso wie Interplays **Star Trek**-Reihe. Ihr manövriert die gute Enterprise von Einsatz zu Einsatz, beamt mit wechselnden Besatzungsmitgliedern auf die jeweilige Planetenoberfläche und löst dort konventionelle Puzzlekost. Früher waren wir mit Kirk und Spock unterwegs, jetzt steuern wir den digitalisierten Picard in den Einsatz. Zur Freude jedes Trekkers haben alle wich-

EMP

Tel.: 0591-914311
Fax: 0591-914320
telefonischer Bestellservice
mon. - frei. von 9.00 - 18.00

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 1721, 49803 Lingen

GROSSE E.M.P. SOMMER AKTION

PC Spiele (5,25") für je 10,00 DM

Lord of the rings 2 (DA)	Art.-Nr.: 700119
Powermonger (ML)	Art.-Nr.: 700121
Steel Empire (KD)	Art.-Nr.: 700122

PC Spiele (3,5") für je 20,00 DM

ATAC (E)	Art.-Nr.:700075
B17 Flying Fortress (E)	Art.-Nr.:700081
Bat 2 (ML)	Art.-Nr.:700071
Knights of the sky (DA)	Art.-Nr.:700038
4 D Sports Driving (E)	Art.-Nr.:700123
Pacific Island (E)	Art.-Nr.:700073
Sensible Soccer (ML)	Art.-Nr.:700007

Anstoss WM Edition (KD)
700195 PC 3,5" 69,99 DM
750026 CD ROM 109,99 DM
650154 A500 64,99 DM
650155 A1200 64,99 DM

Battle Isle Map Editor (KD)
(Battle Field Creator)
Genialer Editor für Battle Isle Hauptprogramm, Data 1+2
650147 Amiga 59,99 DM

Bundesliga Manager Hattrick (KD)
700217 PC 3,5" 89,99 DM
650043 A1200 89,99 DM
650151 A500 84,99 DM

Battle Isle 2 Scenery Disk
Die Erben des Titan (KD)
750066 CD ROM 59,99 DM

Der Clou (KD)
700184 PC 3,5" 89,99 DM
750025 CD ROM 89,99 DM
650114 Amiga 79,99 DM

FIFA Soccer
700069 PC 3,5" 79,99 DM

Hand Of Fate (KD)
Kyrandia 2
700165 PC 3,5" 59,99 DM

Hanse Die Expedition (KD)
700201 PC 3,5" 49,99 DM
750042 CD ROM 49,99 DM
650133 Amiga 49,99 DM

Hattrick (Ikarion - KD)
700175 PC 3,5" 89,99 DM
650109 A500 79,99 DM
650111 A1200 79,99 DM
750063 CD ROM 109,99 DM

Ishar 3 (KD)
700202 PC 3,5" 74,99 DM
650134 Amiga 64,99 DM

World Cup USA'94 (ML)
700216 PC 3,5" 89,99 DM
750060 CD ROM 89,99 DM
650149 Amiga 79,99 DM
760020 Super NES 149,99 DM
760023 Mega Drive 129,99 DM
760021 Game Boy 79,99 DM

Kick OFF 3 (E)
700070 PC 3,5" 69,99 DM
650058 A500 54,99 DM
650079 A1200 69,99 DM
750067 CD ROM 69,99 DM

Sternenschweif DSA 2 (KD)
700166 PC 3,5" 89,99 DM

Theme Park (KD)
650057 Amiga 69,99 DM
700055 PC 3,5" 89,99 DM
750065 CD ROM 109,99 DM

Tie Fighter
700214 PC 3,5" (D) 99,99 DM
700085 PC 3,5" (E) 89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual

CHICAGO

tigen Schauspieler den Sprites ihre Stimmen geliehen – Echtes "Trek-Feeling" dürfte also rüberkommen.

Star Trek: A Final Unity	3. Quartal 94

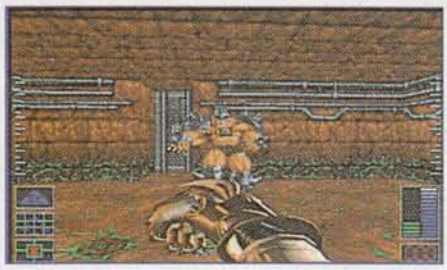
SSI

"Volle Kanne, SSI!" Unter diesem Motto stürzten sich gleich mehrere Mitarbeiter auf den geschundenen Redakteur. "Schau Dir lieber **Panzer General** an!", ertönt es hinter mir, "**Renegade** ist der Knaller, außerdem war ich eher da!" grunzt mein Gastgeber verärgert zurück und versucht, weiter zu erklären. An meinem linken Ohr klebt zudem ein Redakteur der amerikanischen Computerspielzeitschrift "Strategy Plus", um mir und meinen *POWER PLAY*-Kollegen mit Lobliedern zu huldigen (Ja, sowas gibt's!). Streß war also in der SSI-Suite angesagt – die zahlreichen hochwertigen Neuheiten wogen die Unruhe jedoch wieder auf.

Von den vielversprechenden Neuheiten nimmt SSIs **Panzer General** wohl einen der oberen Prioritätsplätze ein. Das PC-Sequel zum legendären "Advanced Military Commander", seines Zeichens **das** Kult- und Lieblingsspiel der Strategiespieler und -programmierer (Blue Bytes Thomas Hertzler spielt mit SSIs Programmierern um die Wette), vereint das Spielkonzept des "AMC" und einige erleichternde neue Features in sich. Gespielt wird wie gehabt auf einer SVGA-Karte mit schönen großen Hexfeldern und detaillierter Landschaft. Kommt es zu einem Scharmützel, wird nicht wie im "AMC" ein neuer Kampfbildschirm aufgerufen, sondern die Animation des Kampfes wird äußerst ansehnlich auf der Karte eingeblendet. Zudem wurde (leider?) auf Nachschubeinheiten verzichtet, so daß es genügt, die Einheit einige Felder von der Front abzuziehen, um sie wieder zu betanken und zu bewaffnen. Als deutlichen und logischen Fortschritt gegenüber dem Original kann bewertet werden, daß wir endlich sowohl Fußtruppen als auch eine Fliegerstaffel auf ein und demselben Hexfeld unterbringen können.

Ebenfalls sehr eindrucksvoll gab sich **CyClones**. Die "Black Crypt"-Macher Raven Software schauen überall mal rein. Gaben sie vor drei Jahren ihren "Black Crypt"-Einstand bei Electronic Arts, lieferten sie kurze Zeit später "Shadowcaster" für Origin und sitzen derweil an **CyClones** für SSI. Das Team, nebenbei eng mit den id-Programmierern befreundet, ist neben Cygnus Software ("Raptor") das einzige, das die "Doom"-Engine benutzen darf. So basiert **CyClones** auf derselben 3D-Routine, bietet jedoch einige Neuheiten. Ihr schießt Euch mit Maus und Tastatur durch das Science-fiction-Szenario, wobei Euer Robo mit den Cursortasten und das Fadenkreuz für Eure Waffen mit der Maus bewegt wird.





SSI: CyClones (oben) und Panzer General (links) warten auf die Fertigstellung

Mit **Renegade: Battle for Jacob's Star** greift SSI die FASA-Strategiespiel-Lizenz "Renegade Legion: Interceptor" auf. Mit acht verschiedenen Raumschiffen schießt Ihr Euch den Weg durch die Horden feindlicher TOG, die Eure Außenposten attackieren. Der SVGA-Vektorgrafik-Simulator beeindruckte mit der flüssigen Grafik und soll zudem eine Unmenge abwechslungsreicher Missionen bieten, deren Ausgang natürlich den Handlungsverlauf bestimmen. SSIs "Wing Commander" ist also doch noch im Anrollen.

Allenfalls unter die Kategorie "nett, aber irgendwie bekannt", fallen die beiden Sequels **Dark Sun: Wake of the Ravager** und **Menzoberranzan**. Ersteres gleicht dem Vorgänger "Shattered Lands" spielerisch, grafisch wurde ein wenig mehr geleistet als im Vorgänger. Selbstredend gibt's neue Monster und eine neue Story, aber das war's dann schon. Zungenkiller **Menzoberranzan** besitzt die "Ravenloft"-Engine, eine schöne neue AD&D-Story, fetzigere Monster und einige neue Features. So darf nun auch während der Kämpfe geflogen/geschwebt und das Sichtfenster bei Bedarf verkleinert werden.

Auch die Rollenspiel-Adventure-Mischung **Alien Logic**, basierend auf dem neuen "SkyRealms of Jorune"-Spielsystem, nähert sich der Fertigstellung. Der erste Eindruck, den **Alien Logic** hinterließ, war allerdings etwas dröge. Als einsamer Raumfahrer geratet Ihr in eine außerirdische Verschwörung und durchtrabt alsdann die SVGA-Landschaften auf der Suche nach der absoluten Wahrheit, begleitet von einem bis dato eher langweiligem Echtzeitkampfsystem.



Spectrum Holobyte: Star Trek – The Next Generation

Panzer General	3. Quartal 94
CyClones	3. Quartal 94
Renegade: The Battle for Jacob's Star	4. Quartal 94
Dark Sun: Wake of the Ravager	4. Quartal 94
Menzoberranzan	4. Quartal 94
Alien Logic	3. Quartal 94

Take 2

Ganz dem interaktiven Film auf CD-ROM hat sich dieses neugegründete Softwarehaus verschrieben. Gleich vier neue Projekte konnte man auf der CES vorstellen. Film-Egomane Dennis Hopper und Altpunkerin Grace Jones haben inzwischen auch etwas von Multimedia gehört und ließen sich für den Cyberpunk-Thriller **Hell** digitalisieren.

Nicht in die interaktive Hölle, sondern in das multimediale Himalaya-Gebirge enführt uns das CD-only-Adventure **Assault on Everest**, in dem Ihr dunklen Riten auf die Spur kommen und nebenbei

Headware



Bereits auf der Las-Vegas-CES stellte Forte seinen neuen VR-Helm als Prototyp für den Heimgebrauch vor. In Chicago wurde endlich der fertige Helm *VFX 1* präsentiert und... enttäuschte schrecklich. Zwar hat der Helm alles, was dazugehört (Headtracker, Cyberstick, Stereokopfhörer, zwei LCD-Displays), doch sollte man sich dieses Machwerk besser nie aufsetzen. Nicht, daß wir uns falsch verstehen: Der Helm trägt sich gut und ist ergonomisch angepaßt, doch das Wichtigste sind und bleiben die Displays. Und gerade diese sind so ungefähr das Schlechteste, was es je gab. Da der Helm unter 1000 Dollar kosten soll, war nicht genug Geld für gute Displays vorhanden, und so machen die beiden LCD-Scheibchen den Eindruck eines schlechteren Game-Gear-Displays. Wer etwas erkennen will, wird arg enttäuscht. Volker und Knut probierten den Helm mit Origins neuem "Wings of Glory" und konnten sich zwar kräftig umschauen, aber zu erkennen oder besser zu erahnen waren nur das Cockpit und einige Wölkchen am Himmel. Gegnerische Flieger sah man erst, wenn man am feindlichen Propeller klebte und sich ordentlich Mühe gab.



Noch ein Ideechen unspektakulärer ist der neue *Astounding 2001*-Helm. Ein Headtracker fehlt serienmäßig und die Displays haben eine noch geringere Auflösung, als die des *VFX 1*. Fazit: Laßt uns auf richtige Helme warten und hoffen, daß wirklich gute LCD-Displays bald erschwinglich werden.

noch etwas lernen sollt. Horror-Edutainment ist stark im Kommen. In die nahe Zukunft versetzt uns das Adventure **Bureau 13**. Hier decken wir eine Verschwörung auf, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die Regierung zu stürzen.

Leider läßt sich bei keinem der drei vorgestellten Programme sagen, ob auch spielerisch etwas geboten wird. Bis auf teilweise beeindruckende 3D-Studio-Grafiken konnte man noch nicht viel vorweisen. Am ehesten als Spiel zu erkennen, der "Wing Commander"-Clone **Star Crusader**. Hier liefern wir uns im 3D-Weltraum halbwegs dynamische Raumgefechte mit anderen Schiffen. Ob sich der Simulator mit "Wing Commander 3" messen kann, bleibt fraglich.

Star Crusader	3. Quartal 94
Assault on Everest	4. Quartal 94
Bureau 13	4. Quartal 94
Hell	4. Quartal 94





Virgin: Command & Conquer (oben) und Kyrandia Book Three (links) erscheinen erst Ende des Jahres.

Mech Commander (rechts) stapft auch nicht vor Weihnachten los.

Virgin

Andrang am jungfräulichen Virgin-Stand, aber wenig wirklich Neues. Trilobytes "7th Guest"-Sequel **11th Hour**, Argonauts CD-Reißer **Creature Shock**, Westwoods **Lands of Lore 2**, Cryos **Lost Eden** und **H.A.W.C./Hokum KA-50**, ehemals "Werewolf", kennen wir schon aus London oder Las Vegas. Doch auch von den aktuelleren Neuheiten gab's nur ein paar Grafiken und so gut wie nichts zu spielen. Westwood werkelt immer noch am dritten "Kyrandia"-Teil **Kyrandia Book Three: Malcolm's Revenge** (diesesmal fast komplett gerendert) und am Strategiespiel **Command & Conquer**, dem potentiellen "Dune 2"-Nachfolger. Virgins erste Multimedia-Anwendung **Transmission** ist ebenfalls im Anrollen. In dieser Mischung aus Bildschirmschoner und Videoplayer stattet Ihr Musikvideos mit psychedelischen Effekten und Objekten aus. Und da heutzutage jeder, der etwas auf sich hält, mindestens einen Mech-Simulator auf die Beine stellt, werkelt man in Italien an **Mech Commander**. Mit unzähligen Missionen, verschiedenen Mechs und famoser Grafik soll **Mech Commander** der Konkurrenz das Fürchten lehren. Wir sind jedenfalls gespannt.

11th Hour	3. Quartal 94
Lands of Lore 2	4. Quartal 94
Kyrandia 3	4. Quartal 94
Command & Conquer	4. Quartal 94
Mech Commander	4. Quartal 94
Lost Eden	3. Quartal 94
Creature Shock	3. Quartal 94
H.A.W.C./Hokum KA-50	4. Quartal 94
Transmission	3. Quartal 94



Virgin: Eine Intro-Szene aus Westwoods Command & Conquer





Hell on Earth

Während das aktuelle Spiel von id-Software gerade erst aus den deutschen Verkaufsregalen verschwunden ist, wird in Texas bereits der nächste Angriff auf die Bundesprüfstelle vorbereitet. POWER PLAY wagte deshalb einen Blick hinter die Kulissen.



Bauplan: Das id-Software Entwicklungssystem grüßt in seiner ganzen Menüpracht

Die Wiege des Bösen steht in Mesquite. In diesem beschaulichen Vorort der texanischen Millionenstadt Dallas hat sich eine Firma häuslich eingerichtet, die uns wie keine zweite unterhalten und aufgeregt hat. Mit zwei technisch und spielerisch außergewöhnlichen Programmen hat sie sich in die erste Reihe der Programmierzunft eingereiht. Der kompromißlose Einsatz von Gewalt als Mittel der Konfliktlösung, der unreflektierte Automatismus, mit dem der Spieler die gegnerischen Sprites ausschalten muß, um im Programm voranzukommen, ging vielen zu weit. Das Resultat ist bekannt: Beide Spiele, sowohl *Wolfenstein 3D* als auch *Doom*, sind inzwischen beschlagnahmt oder indiziert. Dem neuen Produkt aus dem Hause id droht das gleiche Schicksal, denn *Hell on Earth* funktioniert nach den gleichen Spielregeln, wie die beiden unseligen Vorgänger: Metzeln um jeden Preis.

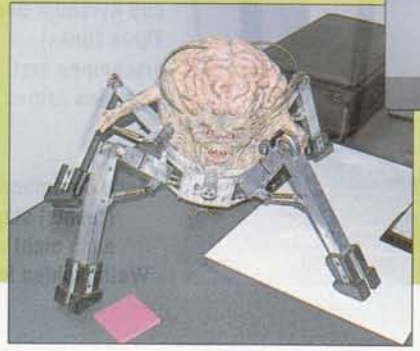
Größer – härter – weiter

Hell on Earth beginnt dort, wo der Vorgänger endet. Nach seinem Ausflug in die Höllendimension landet unser Space-Marine wieder auf der Erde, wo inzwischen die Raum-Aliens eine Schreckensherrschaft aufgebaut haben. War im Vorgänger das Spielgeschehen in drei einzelne Episoden mit jeweiligem finalen Großmotz aufgeteilt, bietet *Hell on Earth* durchgehende Aktion in dreißig Levels. Etwa alle fünf Etagen treffen wir auf einen besonders unangenehmen Zeitgenossen. Neben einigen alten Bekannten, die wieder mit von der Partie sind, bastelt man schon eifrig an neuen Gegnern, die in puncto künstlicher Intelligenz und Raffinesse deutlich zugelegt haben. Unter anderem treffen wir auf Dämonen, die gleich mit zwei Plasmawerfern zuschlagen oder Beholder, die mit zielsuchenden Missiles ausgerüstet sind. Von besonders hartem Kaliber ist der sogenannte "Archvile", der pro Treffer nicht nur bis zu 50 Hitpoints abzieht, sondern auch bereits ausgeschaltete Feinde wieder reanimiert. – Wer hier nicht mit einem Affenzahn durch die Gänge flitzt, hat nicht die geringste Chance. Natürlich sind auch wieder einige Geheimlevel im Programm versteckt. Wer besonders aufmerksam ist und die richtigen Hebel drückt, landet sogar in einem anderen Spiel von id-Soft-

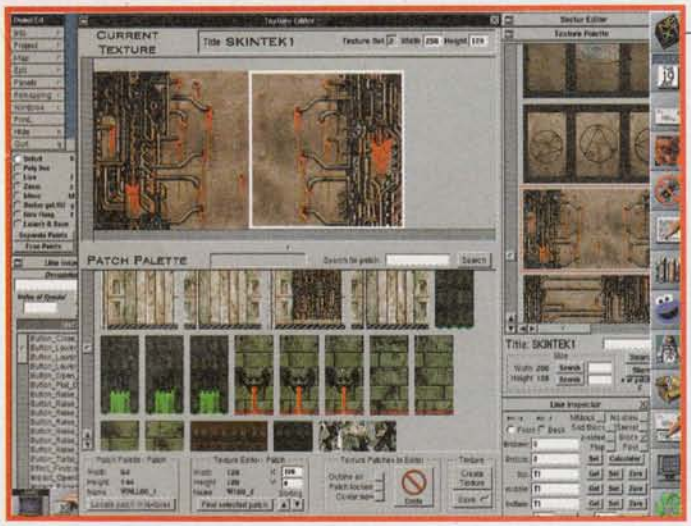
Splatterdolls

id's Obermotze existieren nicht nur als Sprites, sondern machen auch als Modelle die





Büroräume unsicher. Zu früh gefreut, leider sind die kleinen Racker unverkäuflich und werden auch nicht in Serie gehen.





Darf's ein Dungeon mehr sein? Mit dem richtigen Werkzeug ist ein Level in durchschnittlich drei Tagen fertig.





Kuckuck! Amerikanische Großstädte haben oft seltsame Besucher

ware. – "Halt da"! Bildschirmaufbau und Waffenarsenal bleiben im wesentlichen gleich.

Abgesehen von neuen Hintergrundgrafiken und anderen kosmetischen Korrekturen, wurde das ganze Spielareal neu entworfen. Leveldesigner Sandy Petersen, "Paper & Pencil"-Rollenspielern vielleicht noch aus der "Call of Chthulu"-Reihe bekannt, hat ganze Arbeit geleistet. So bewegen wir uns jetzt nicht nur in mehrstöckigen Stadtszenarien, auch die Geschicklichkeitstest- und Rätseldichte hat deutlich zugenommen. Bewegliche Plattformen, brüchige Stege und das labyrinthische Innere von Hochhäusern schrauben den Schwierigkeitsgrad deutlich nach oben. Ebenfalls etwas angehoben wurden die Anforderungen an die häusliche Hardware. Ein 486er sollte es schon sein, wenn man die etwas anspruchsvollere Grafik ruckelfrei auf den Monitor bringen will. Etwas ärgerlich: *Hell on Earth* wird nicht mehr als Shareware-Version auf den Markt kommen, sondern gleich als Vollpreisspiel vertrieben. Als Trostpflaster wird noch einmal die komplette erste Episode des Vorgängers mitgeliefert. Auch Windows-Freaks müssen nicht auf das neue Programm verzichten. Microsofts neues "Windows 4.0" wird im Paket zusammen mit *Hell on Earth* ausgeliefert. Das Action-Spektakel läuft auch unter der neuen Benutzeroberfläche völlig ruckelfrei und wird sicher für einigen Kaufanreiz sorgen. Softwareriese Microsoft soll übrigens für diesen Marketing-Coup einen höheren Millionenbetrag an id-Software überwiesen haben.

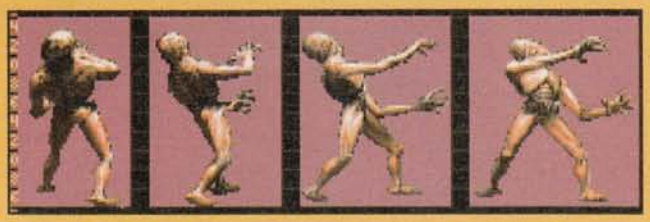
Komfortabel

Wie arbeitet ein Programmierteam, das weltweit bis zu einer Million Einheiten pro Spiel absetzt und nebenbei die selbstentworfenen Entwicklungssysteme an die atemlose Konkurrenz verkauft? Mit einem Wort: relaxed. Auffallendstes Möbelstück in der angemieteten Büroetage ist ein riesiger Billardtisch, der wahlweise zum Konferenz- oder Ping-Pong-Tisch umgewandelt wird. Als man 1991 id-Software gründete, waren die drei Programmierer John Romero und John und Adrian Carmack (nicht verwandt und nicht verschwägert) noch unter sich. Obwohl inzwischen zehn Personen bei id-Software werkeln, geht's in den Büros extrem geräumig zu. Das gebräuchliche Arbeitsgerät sind edle NEXT-Systeme. Im Moment feilen Grafiker Kevin Cloud und Leveldesigner Petersen bei *Hell on Earth* am letzten Schliff (das Spiel wird Mitte Oktober in den Staaten erscheinen), während der Rest der Truppe bereits in den Vorbereitungen zu dem Netzwerkspiel *Quake* steckt. In diesem neuen 3-D-Aktionspektakel schlüpfen wir in die Rolle von Donnergott Thor, der mit forschen Hammerwürfen für Ruhe und Ordnung sorgt. Der wesentliche Unterschied zur alten Spiel-Engine: Die Figuren werden nicht nur viel plastischer dargestellt, sondern bewegen sich noch realistischer in ihrer Computerwelt. Der Blickwinkel wird den jeweiligen Positionen von Thor angepaßt. Wenn der Donnergott aus größerer Höhe springt, dann kann es z.B. passieren, daß er auf dem Hosenboden landet oder benommen durch die Gegend torkelt. Leider werden noch mindestens 12 Monate vergehen, bevor es mit der Götterdämmerung losgeht. *vw*

Monsterhaltig

Rendern ist out, DeLuxe Paint ist in: Freund und Feind werden mit dem guten alten Malprogramm entworfen. Hier eine kleine Auswahl der neuen Hell on Earth Monster, denen wir sicher bald begegnen werden.







Name:	Hell on Earth
Hersteller:	id-Software
Geplant für:	PC, Windows
Erscheinungstermin:	14. Oktober 1994

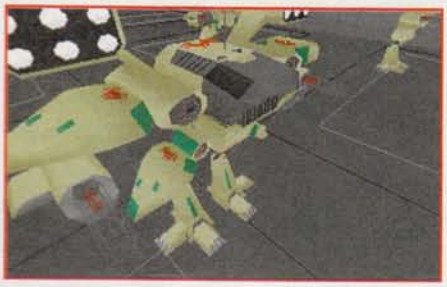


3-D-Grafik par excellence: Obwohl nur mit herkömmlicher Technik konstruiert, beeindruckt die Detailfülle der Bilder

Diese Überraschung ist Ocean wirklich gelungen: Unser Spezialist für kurzfristige Reisen, Frank, jettete erst kürzlich nach England, um dort Ocean und Digital Image Design einen kleinen Besuch abzustatten und einen langen Blick auf das Weltallspektakel *Inferno* zu werfen. Bevor er wieder zum Rückflug antrat, drückte ihm noch ein Ocean-Mitarbeiter hastig zwei Disketten in die Hand. "Schaut Euch das mal an!", lautete der gemurmelte Kommentar.

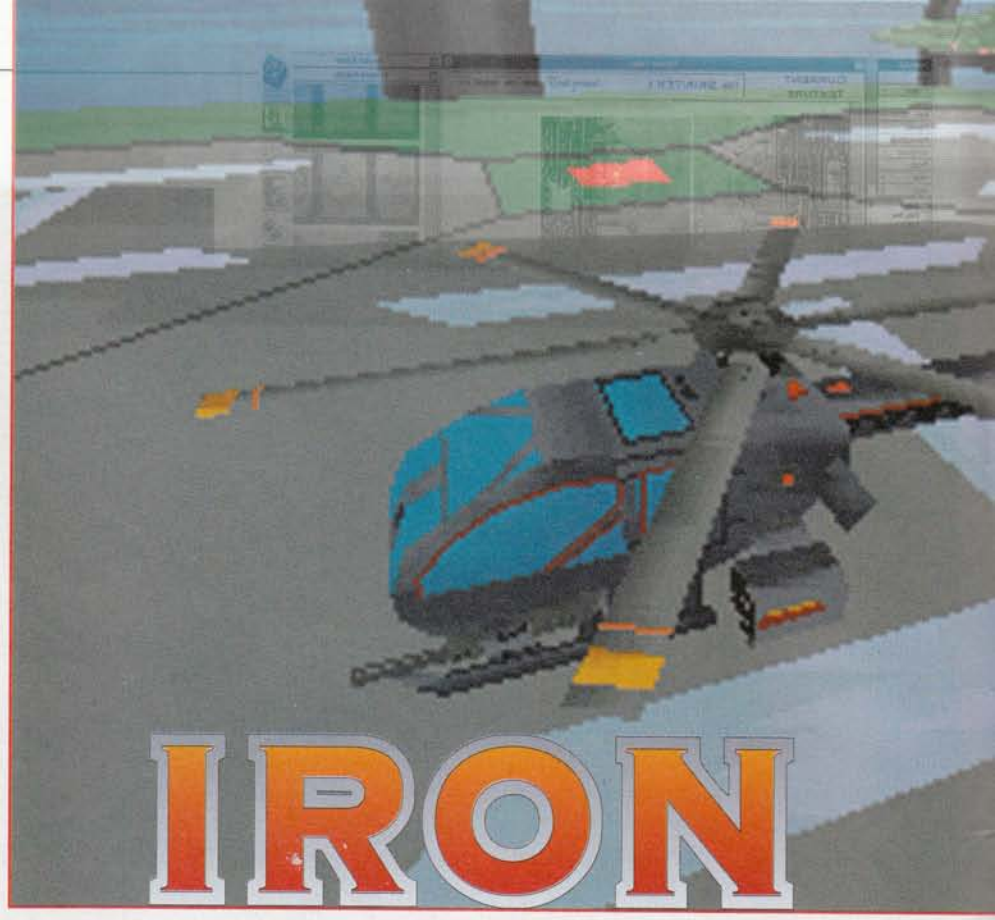
Wir schauten und fielen fast vom Hocker: Auf den Disketten befand sich eine rund 15 Minuten lange Demo einer neuen Flugsimulation mit dem Titel *Iron Angel*. Obwohl mit herkömmlicher Poly-







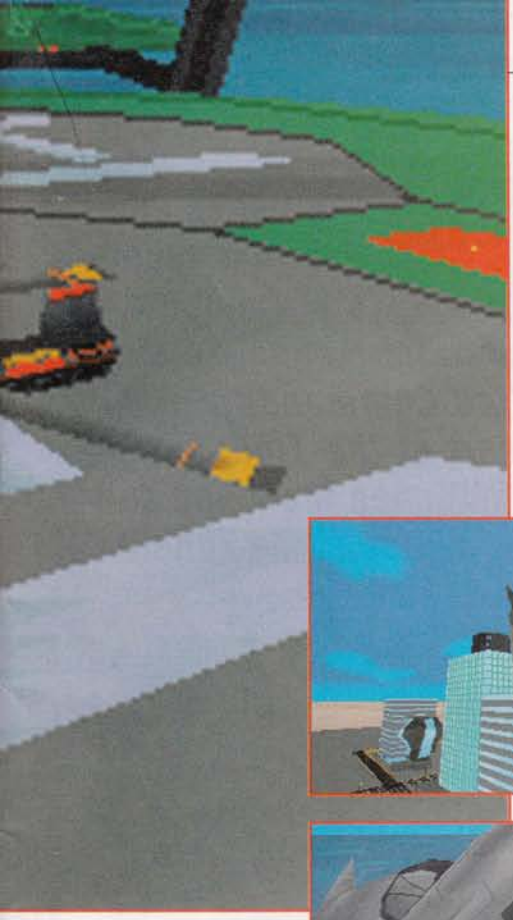
Objektvielfallt: Im Weltall flitzt ein Raumer, am Boden stapfen Mechs und auf dem Wasser gibt´s eine Menge Stationen

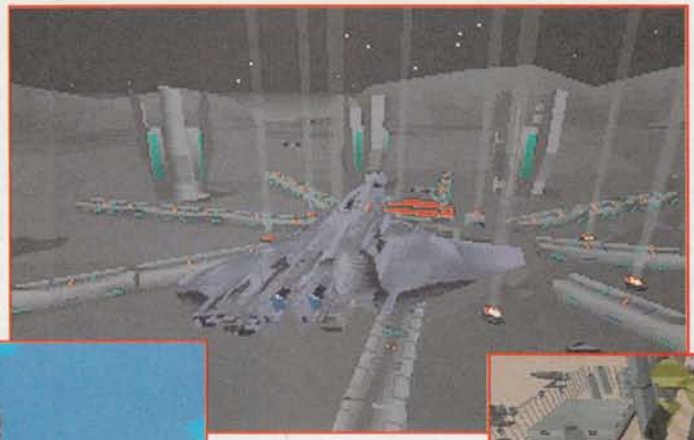


IRON ANGEL

Die Softwarewelt im 3D-Fieber. Wo man hinschaut, fummeln Programmierer an "realen" Simulationen à la *1942*, futuristischen Weltallknallereien im Stil von *Inferno* und digitalen Tiefseeabenteuern wie *Subwars*. Einen der vielversprechendsten Spielekandidaten für das kommende Weihnachtsfest buddelten wir nun in England aus: *Iron Angel*.







Der Iron Angel fliegt auch im All: Im Anflug auf eine Minenstation (oben)

Diese Basis wird von Infanteristen in Flugpanzern bewacht (unten)



Dr. Strange: Oder wie wir lernten die Bombe zu lieben (links)



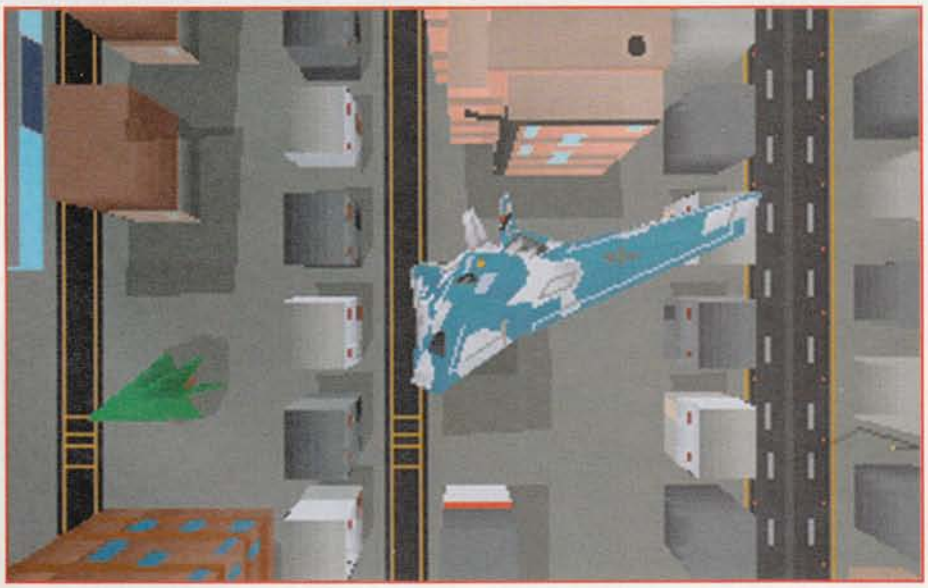


Nomen est omen: Der "Eiserne Engel" auf der eigenen Maschine (links)

gontechnik konstruiert, sorgten die detailreichen und flotten 3D-Objekte bei uns für Begeisterung. Ein kurzer Anruf bei Ocean machte jedoch die anfängliche Zuversicht ("Das sieht aber super aus, das kommt wahrscheinlich schon in zwei Monaten") fürs erste zunichte: Mit *Iron Angel* dürfen hoffnungsvolle Nachwuchspiloten erst Ende des Jahres, spätestens im Januar 1995 vom Boden abheben.

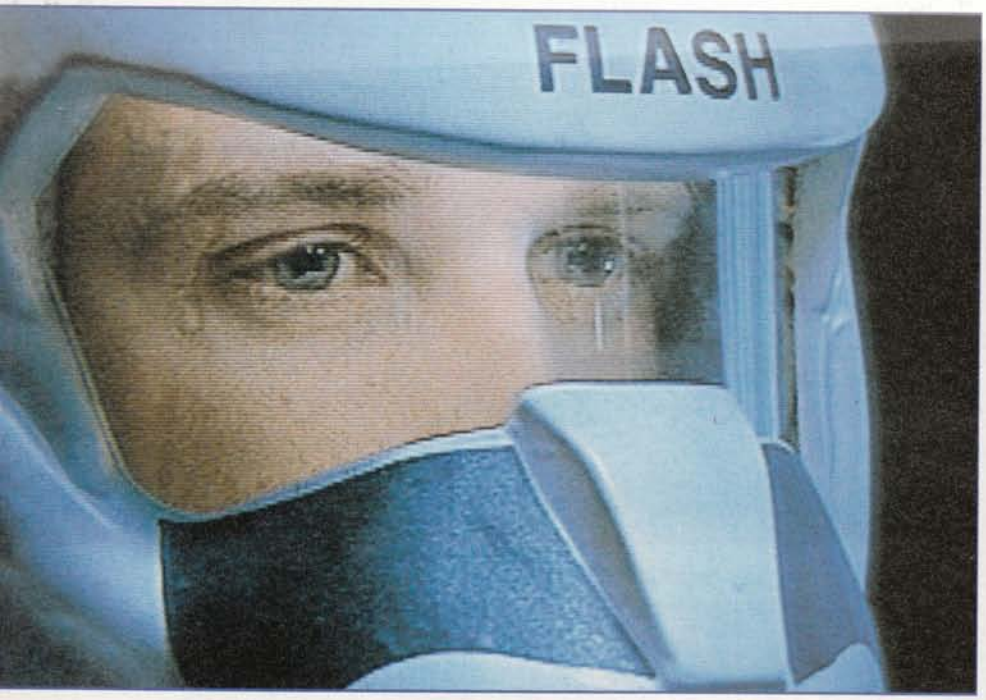
Den Namen *Iron Angel* verdankt das Spiel dem Flugzeug, das Ihr hier steuern dürft – einen Nachfolger des Stealthjets YF-22. Zur Zeit stand noch nicht fest, ob Ihr neben dem *Iron Angel* auch noch andere Flugzeuge oder Fahrzeuge selbst übernehmen dürft. Die Programmierer arbeiten aber daran. Das schnittige Vielzweck-Flugzeug ist nicht nur für den Atmosphärenbetrieb geeignet, sondern kann auch durchs All gesteuert werden. Richtig: im All. Die Designer verlegten die Hintergrundgeschichte des Spieles kurzerhand in die ferne Zukunft. Die Menscheit hat den Meeresboden besiedelt und im All Außenposten errichtet. Der Expansionsdrang der Spezies Mensch findet allerdings nicht überall Gefallen. Ein paar Außerirdische sind nicht nur sekptisch, sondern extrem stinkig und schicken eine Flotte los, um den Erdlingen die Leviten zu lesen. So führen Euch die einzelnen Missionen nicht nur in die entlegensten Gebiet der Erde (wie die Arktis oder die Wüste), sondern auch über Ozeane, wo es gilt, Einrichtungen zu verteidigen oder in die Weiten des Alls, wo gegnerische Flieger abgefangen werden müssen. Apropos Missionen: Geplant sind nicht nur knackige Kampfaufträge, sondern auch Spionageflüge, bei denen Ihr Beobachtungsroboter in Feindesland absetzt sowie schlichte Patrouillenflüge.

Dem futuristischen Szenario entsprechend, gibt es auch die passenden Sf-Objekte: Von Raumstationen, die durchs All ziehen, über Erzminen auf rohstoffreichen Monden und Wachroboter, bis zu gigantischen Zukunftstädten soll ein komplettes 3D-Universum im Spiel Platz haben. Vor allem bei den Weltallsequenzen zeigt sich deutlich die Mühe, die sich die Grafiker gemacht haben: Da ragen Lichtsäulen aus gigantischen Scheinwerfern in die ewige Nacht, beleuchtete Schleusen öffnen sich, Kräne drehen langsam ihre Last. Auf den ersten Blick erinnerte der Grafikstil an Digital Image Design, die für Ocean gerade mit *Inferno* beschäftigt sind. Aber DID, wie sich das Programmierteam nennt (*Epic*, *Inferno*) hat mit *Iron Angel* rein gar nichts zu tun. Ein relativ neues Team mit dem Namen **Meta Mode** soll mit dieser Simulation ihren Einstand geben. Geplant sind im Moment nur PC und CD-ROM-Versionen des Spiels. Wahrscheinlich wird es von *Iron Angel* zudem zwei Versionen geben: Eine etwas abgespeckte Diskettenvariante und die komplette CD-Fassung. *mh*



Alles Gute kommt von oben: Ein Stealth-Bomber fliegt seine Runden über der Stadt

Name:	Iron Angel
Hersteller:	Meta Mode/Ocean
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1995



Hier ist es endlich, das teuerste Computerspiel aller Zeiten. Origins *Wing Commander 3: The Heart of the Tiger* kostet 5 Millionen Mark und soll das multimediale Zeitalter revolutionieren.

WING COMM 3

So ist das nun mal im sommerlichen Texas: Wer ohne tragbare Klimaanlage auf die Straße geht, schmilzt binnen Sekunden oder wischt mit seiner Zunge den Boden. Kein Wunder also, daß die texanische Hauptstadt Austin zu den saubersten Metropolen Amerikas gehört. Zwischen Steakhäusern und Tex-Mex-Läden warten jedoch nicht nur Armadillos und Cowboys, sondern vielerlei klimatisierte High-Tech-Zentren. Neben "Texas Instruments" und "Dell Computersystems" sind die Einwohner aber besonders auf den verrücktesten texanischen Sammler stolz. Dieser Mann kauft sich für 21 000 Dollar gebrauchte Raumanzüge und besitzt als einziger Erdling eine Maschine auf einem extraterrestrischen Himmelskörper. Sein Name ist Richard Garriott und er ist Besitzer des immer noch auf dem Erdtrabanten geparkten Mondfahrzeugs "Lunochod" (60 000 Dollar). Nebenbei steht er der Computerspielfirma Origin als Senior Vice President vor. In Zusammenarbeit mit Chris "Wing Commander" Roberts baute er in den letzten zehn Jahren eine von Amerikas bedeutendsten Spielefirmen auf. Sowohl Garriotts "Ultima"-Saga, als auch Roberts "Wing/Strike Commander"-Reihe bescherten den Texanern nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch einen Kultstatus unter Computerspielern.



München grüßt Austin: Das offizielle Origin-Bier von Kosmos Spoetzle



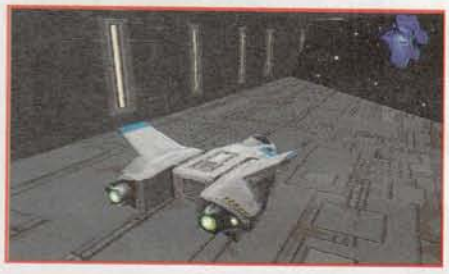
Nach den donnernden *Wing Commander*-Erfolgen (1,5 Millionen verkaufte Exemplare) erfüllt sich Chris Roberts jetzt einen Traum: Mit *Wing Commander 3: The Heart of the Tiger* will er eine neue Computerspielära einläuten.

Katzenkeile

Und wieder geht's gegen die Kilrathis. Ihr schlüpft in die Rolle des Col. Christopher Blair, eines Pilotenveteranen, der auf der "Tiger's Claw" stationiert ist. Die griesgrämigen Katzen sind kräftig am gewinnen und schießen Euer gutes altes Flaggschiff zu Schrott. Auf der "TCS Victory" reorganisiert, beginnt Blair von vorn und verteidigt mit seinen neuen Kameraden, unter ihnen auch ein übergelaufener Kilra-







Alles Super VGA, oder was? Ihr greift die Riesenraumer an, indem Ihr in sie hineinfliegt und von innen zerstört.







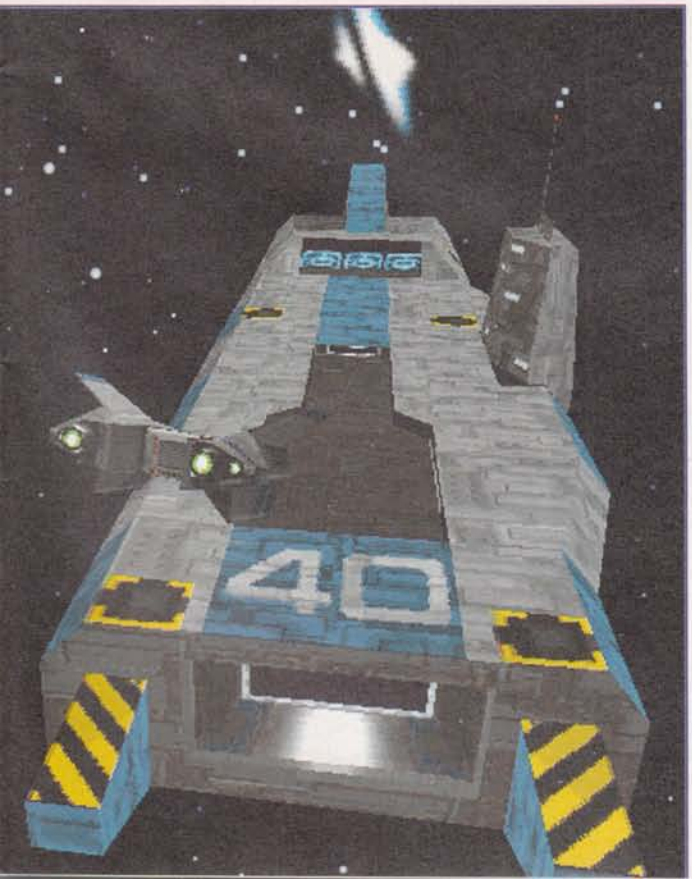
Miez, miez, miez: In der Haut der Kilrathis stecken Schauspieler, die Gesichter werden jedoch animiert

thi, die Sternenflotte und das Leben der unschuldigen Menschheit. Doch dort hört die Geschichte auch schon auf, denn *Wing Commander 3* ist der erste "echte" interaktive Film, in dem Ihr das Storyboard selbst strickt. Nun, dies gab's ansatzweise schon in vorhergegangenen *Wing Commandern*, doch in Teil 3 holte sich Roberts Verstärkung aus dem sagenumwobenen Hollywood.

... Action!

Die Namensliste der *Wing Commander-3*-Akteure liest sich wie eine Kinozeitschrift: Mark "Luke Skywalker" Hamill schlüpft in die Rolle des Blair, Malcolm McDowell ("Uhrwerk Orange") spielt seinen Chef Tolwyn und John Rhys-Davies ("Indiana Jones 1-3") einen Kumpel. Doch auch das andere Geschlecht dürfte (besonders der Männerwelt) nicht unbekannt sein: Ginger Lynn Allen hat schon in "Young Guns 2", "Skin Deep" und anderen, etwas erotischeren Streifen Haut gezeigt (Ginger ist eine der bekanntesten Pornodarstellerinen) und Jennifer MacDonald dürfte B-Movie-Fans ein Begriff sein.

Chris Roberts ließ sich vorab das 300 seitige Wing3-Script von Hollywood-Profis schreiben, versammelte alsdann eine ganze Reihe Schauspieler in Californien, engagierte ein Spezialistenteam (die "Muppets"-Macher) für die Animation der Kilrathi-Puppengesichter und filmte fünf Wochen ohne Pause am Set. So wird *Wing Commander 3* keine "Zwischensequenzen" im eigentlichen Sinne besitzen, sondern zwischen den Missionen einen Film abspielen, der sogar interaktiv sein soll. Je nachdem wie Ihr Euch in Schlüsselsituationen entscheidet, verändert sich die Handlung. Kein Wunder also, daß im Endeffekt über zwei Stunden Film auf den zwei CD-ROMs lagern, um alle eventuellen Situationen mit genug Celluloid zu versorgen.



Silicon Hollywood

Gefilmt wurde in Hollywood vor eher sporadischer Kulisse. So wurden lediglich die Schauspieler und einige Möbelstücke von den Kameras beäugt. Sämtliche Hintergründe wurden in Austin computergeneriert. So wurde im Studio vor bekanntem "Blue Screen" gedreht und das Blau im Origin-Hauptquartier durch gerenderte Hintergründe ersetzt. An mehreren mit Beta-Videorecordern gekoppelten Apple-Macs, die einen "normalen" Schnittplatz simulieren, sitzen die Schnittmeister, um die Filmsequenzen mit den berechneten Bildern für den Hintergrund zu verbinden. Als Datenauffang dient übrigens das Origin-eigene Netzwerk, welches das größte private seiner Art in Texas ist (60 GByte online!). Während alle Origin-Produkte bislang allein mit 3D-Studio-Animationen versetzt waren, rendert man für die *Wing Commander-3*-Filme ausschließlich auf Silicon Graphics Computern. Als Software



Briefing: Auf der Pilotenliege gibt´s letzte Drehanweisungen





Oben seht Ihr den SGI-Server plus Onyx Reality Engine und links wird ein Kilrathi-Schauspieler luftgekühlt



Ginger lebt: Die beliebte Porno-Queen zeigt auch für *Wing Commander 3*, was sie kann

dient der "Power Animator" von Alias, welcher auch bei Rare, Interplay und Crystal Dynamix das Sagen hat. Der Vorteil der Software ist es, neben einem wesentlich komfortableren Arbeiten alle computergenerierten Szenen sehr realitätsnah darstellen zu können. So muten die *Wing Commander-3*-Filmszenen nicht wie die der übrigen "Interactive Movies" an, sondern machen erstmals einen wirklich professionellen Eindruck. Da läuft zum Beispiel eine gefilmte Wachmannschaft durch den gerenderten Hangar und wird in der Nähe imaginärer Lichtquellen stärker beleuchtet oder wirft realitätgetreue Schatten auf den computergenerierten Fußboden. Doch nicht nur für die Filmszenen wird an Silicon-Graphics-Maschinen gerechnet.



Animier mich: Die Muppets-Macher steuern die Lippenbewegungen der Katzen extern







Die Stars: Mark Hamill (oben), der übergelaufene Kilrathi und Malcolm McDowell

Das Spiel

Revolutionäre Techniken setzt Chris Roberts nicht nur für die Zwischensequenzen ein: *Wing Commander 3* wird der erste SVGA-"Wing Commander" werden. Die ersten Bilder aus den Flugsequenzen ließen uns natürlich die Augen übergehen. "Solche Bilder gab's ja schon in den *Privateer*-Previews", beruhigten wir uns, denn an einen Weltraumkampf in dieser hohen Auflösung, inklusive der wunderschönen Flieger, glaubt wohl keiner. Die anfallenden Rechenprobleme waren dabei allerdings das kleinere Problem. Alle Flugobjekte sind normalerweise häßliche Polygongurken, die allerdings mit einem vorher gerendertem Texture belegt werden. Dies gaukelt uns eine in Echtzeit gerenderte Simulation auf beeindruckende Weise vor und so fielen Volker und Knut die Augen raus, als sie in den geheimen Entwicklungslabors erste Runden drehten (beide Redakteure haben sie inzwischen übrigens wiedergefunden). So flogen die beiden *POWER PLAYER* durch (!) die Gänge riesiger Mutterschiffe oder gegen eine stattliche Anzahl neuer Kilrathi-Raumer. Feindliches Abwehrfeuer auf den Riesenraumschiffen war nicht einfach "da", sondern ging von ansehnlichen Geschütztürmen aus, die unserem Flieger behende folgten. Wesentlich mehr Probleme als das Berechnen der Bilder (ein "normaler" 486er soll reichen) beschert Origin das sehr langsame Bus-Grafikkarten-System unserer PCs. Ohne VESA-Local- oder PCI-Bus und der dazugehörigen Karte fliegt sich der neue *Wing Commander* sehr ruckelig. Zum Glück hat Origin einige Hotkeys belegt, mit der sich jederzeit die Grafikauflösung von 640 x 480 auf 320 x 200 zurückdrehen läßt. Trotzdem muß für *Wing Commander 3* ein 486er mit Double-Speed-CD-Laufwerk her. Wer die Systemanforderungen noch nicht erfüllen kann, hat noch bis Weihnachten genug Zeit zum Sparen – wir halten Euch zwischendurch ganz sicher auf dem laufenden. *kn*



Die Wand voller Zeichnungen: Ein kleiner Ausschnitt des aktuellen Story-Boards



Einsatzbesprechung: Chris Roberts verteilt die Missions-Befehle

Bestellwert	
Versandkosten	
Posterrolle (nur bei Bestellung mit anderen Artikeln)	**5,– DM**
Gesamtbetrag	

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

- ❑ Vorkasse
- ❑ Verrechnungsscheck
- ❑ Bar
- ❑ Nachnahme

Was möchtest Du, daß wir im POWER SHOP noch anbieten sollten?

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname: Geburtsdatum

Straße:

PLZ./Wohnort:

Telefonnummer:

Briefmarke drauf – und ab damit!

POWER SHOP **Bestellkarte**

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15

85591 Vaterstetten

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessiern und welche Themen Sie sich wünschen.

Mein Themenwusch für die folgenden Hefte:

Ich besitze einen Computer: ❑ Ja ❑ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:
Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender:

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte im Kuvert verschicken!

Antwortkarte

POWER PLAY
Kleinanzeigen

MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München

POWER SHOP

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

Bei Minderjährigen: zusätzlich Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandbedingungen:
Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Wir versenden ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 500,–DM liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17,– DM Versandkostenpauschale. Angebot nur solange Vorrat reicht. Lieferzeit bis zu sechs Wochen. Bitte denkt daran Euer Geburtsdatum anzugeben und die Bestellung zu unterschreiben! Bei Minderjährigen benötigen wir zudem noch die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten. Fehlt Eure Unterschrift, können wir **nicht liefern!**

Artikelbezeichnung	Bestell-nummer	Einzel-preis	Stück-zahl	Summe
Stormtrooper Maske	SW-03	175,00 DM		
Indiana Jones – VERGRIFFEN! Fate of Atlantic Comic Set	INDY-02	120,00 DM		
Star Wars Poster	SW-04	16,90 DM		
Star Trek Mega Poster	TNG-03	49,00 DM		
Logitech-Thermo-Pad	PP-02	30,00 DM		
Screenie	SC-01	22,90 DM		
Stormtrooperbausatz 1/4	SW-05	185,00 DM		
Tech-Blueprints	BT-03	39,90 DM		

Mit 5 Mark dabei!
Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von *POWER PLAY* den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ Amiga ❒ C 64/128 ❒ MS-DOS-PCs ❒ Atari ST
❒ Game Gear ❒ Mega Drive ❒ Lynx ❒ Game Boy
❒ PC-Engine ❒ NES ❒ SNES ❒ Kontakte ❒ Diverses

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bittte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places 1 od. 2	Legend 1 od. 2	*Neue Lösungen im Programm:*
Alone in The Dark 1 od. 2 *	Leg. of Kyrandia 1 od 2 (H.O.F.)	
Amberstar 1 od. 2 (Amberm.)	Loom *	Al-Qadim
Beneath a steel Sky *	Lost in Time 1 & 2 *	Hexx (Wizard)
Betrayal at Krondor	Might and Magic 3, 4 od. 5	Inherit the Earth *
Companions of Xanth *	Monkey Island 1 od. 2 *	Myst *
Darksun	Police Quest 4 od. 5 *	
Day of the Tentakel *	Quest for Glory 3 od. 4 *	Das PC-Action-Replay
Dragonsphere *	Return to Zork *	Zum selbständigen Editieren Eurer Werte. In jedem Spiel einsetzbar. Verhelft Euren Partys zur Unsterblichkeit zum Preis von nur 160 DM
Elder Scrolls: Arena	Ravenloft	
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3	Sam & Max *	
Gabriel Knight *	Schatz im Silbersee *	
Goblins 2 od. 3 *	Sherlock Holmes (Lost files...) *	
Inca 2 *	Simon the Sorcerer *	Fordert unsere *Gesamtliste* an. Weit über 100 Lösungen, auch zu älteren Spielen, Sonderangebote, Infos
Indiana Jones 3 * od. 4	Space Quest 4 od. 5 *	
Innocent until caught *	Star Trek 1 od. 2 *	
Ishar 1 od. 2	Ultima 6, 7 od. 7 2. Teil	
King's Quest 5 od. 6 *	Ultima 8	Interesse an der Liste ? Schickt 1 DM in Briefmarken und ab geht die Post...
Lands of Lore	Ultima Underworld 1 od. 2	
Leisure Suit Larry 6 *	Wizard (Hexx)	
Legacy	Wizardry 6 od. 7	

Preise für eine Lösung 20 bzw. 15 DM (*) plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse . Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 10557 Berlin, Tel/Fax: 030/391 84 95

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anrufb.

Gamesversand **ALBATROSS** Gamesversand

Bestell-Hotline 0 62 15-73 33 22

Unsere Preis-Top-Hits für August

	AM	PC	CDRo
Bundesliga Manager 3	549,–	599,–	
Outpost (dt. Anltg.)			729,–
Tie Fighter		799,–	
Ultima 8 Pagan		749,–	899,–

ÖSTERREICH - ÖSTERREICH

Preise ÖS inkl. MwSt. plus Versandkosten

Viele Games lagernd, Katalog kostenlos anfordern

PC - AMIGA - CDROM - AMIGA CD 32 - MAC

ZEIT FÜR STÖRCHE

Feuchtwiesen und Auen verschwinden. Und mit ihnen die Lebensräume für den beliebten Adebar. Es ist höchste Zeit für Störche. Damit im Jahr 2000 nicht die Zeit ohne Störche beginnt. Fordern Sie unsere Broschüre "Der Weißstorch" an (für 5 DM in Briefmarken).



NABU Naturschutzbund Deutschland

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

KLEX MULTIMEDIA-VERTRIEB

Bestell- und Hotline-Telefon 030/424 46 52
Mo - Fr 10 - 19 Uhr
sonst auf Anrufbeantworter

Händleranfragen erwünscht
Thomas Kliche
Löwenbergerstr. 2/201
D - 10315 Berlin

ABC der Wirtschaft	DV	849,00	Erfolgreich bewerben	DV	62,00	Sim City Advanced	DV	103,00
Anstoß	DV	94,00	Esotherik		36,00	Super Cliparts		30,00
Archon Ultra	**DV**	**75,50**	Falk Stadtpläne	DV	55,00	T.F.X.	DA	98,50
BAP Pike Sibbe	DV	54,50	**Führerscheinprüfung**	**DV**	**65,50**	Wolfpack	DV	89,50
Battle Isle 2	DV	88,50	Horde		89,50			
Berufsratgeber für Schüler oder Abiturienten	**DV**	**89,00**	Inca II	DV	111,00	**Windows-Software zum Sparpreis**		
			Inspektor Zebok (3 CD)	**DV**	**111,00**	dt. Versionen, 3,5" D. mit Handbuch		
Burntime	DV	84,50	Journeyman Project	DV	78,50	AskSam 1.0		59,00
CD-Globe Reiseführer	**DV**	**57,00**	Legend of Kyrandia	DV	84,50	BestAdress		59,00
Chestnut Movie versch.		34,50	Mad Dog McCree		83,50	Büro Plus 1.0		59,00
Comanche	**DV**	**99,50**	Microsoft Encarta		297,50	CAD Designer		59,00
Conan	DA	59,00	Multimedia Mania		34,50	PC Paintbrush Plus		59,00
Das Schwarze Auge	DV	74,00	PC Lexikon	DV	50,00	Phoenix 2.0		59,00
Der Clou	DV	87,50	Project Todespladde		37,00	Power Basic 2.1		59,00
Der Patrizier	DV	95,50	**Raptor**	**DA**	**57,00**	Technobox CAD/2		59,00
Der Planer	DV	90,50	Rebel Assault (dt. Texte)	DA	90,00	Timeworks Publisher		59,00
Der Rasenmähermann	**DV**	**98,00**	Roche Medizin. Lexikon	DV	166,50	Turbo Pascal 6.0		59,00
Elite 2	DA	79,00	Röntgenquiz	DV	214,50	Videoeffektsystem Granit		59,00
Empire DeLuxe	DV	74,50	**Sam & Max**	**DA**	**90,50**	WordStar 1.5		59,00

Alles CD-ROM Titel. **Preisliste kostenlos anfordern!** Kein Ladenverkauf, nur Versand.
Preisangaben in DM inkl. MWSt. zuzügl. Versandkosten: Vorkasse 6,- DM, Nachnahme 11,- DM.

Tel. 0 89/546 0 300 Cybersoft-Versand Playcom

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Amstrad WC Edition	DV	52.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Battle Isle 2	**DV**	**77.00**
Beneath Steel Sky	DA	66.00
Bierkurge	DV	79.00
Bloodnet	DA	85.00
BM 3/Hattrick	**DV**	**79.00**
Cities	DV	79.00
Das schwarze Auge 2	**DV**	**75.00**
Death or Glory	DV	79.00
Doom Extra Level	EV	29.00
F-14 Fleet Defender	DV	89.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Simulator 5.0	DV	125.00
Gabriel Knight	DV	65.00
Hand of Fate	DV	65.00
Hanse De Luxe	DV	44.00
Hattrick!	DV	79.00
Ishar 3	DA	69.00
Lothar Matthäus	DA	66.00
Mad News	DV	79.00
Magic of Endoria	DV	79.00
Pacific Strike	DA	77.00
Pinball Dream Data	DA	35.00
Pinball Fantasies	DA	59.00
Pizza Connection	DV	79.00
Police Quest 4	DV	66.00
Quest for Glory 4	DV	66.00
Rings of Medusa Gold	DV	69.00
Robinsons Requiem	DV	55.00
Rätselheim (Detroit)	DV	63.00
S.U.S.	DV	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Siedler	**DV**	**79.00**
Sim City 2000 Data	DV	33.00
Sim City 2000	**DV**	**79.00**
Simon the Sorcerer	DV	79.00
Syndicate incl. Data	**DV**	**79.00**
System Shock	DV	79.00
Theme Park	**DV**	**74.00**
Tie Fighter & Update	**EV**	**79.00**
Ultima 8 - Pagana	DA	79.00
Wings of Glory	DV	79.00
Zubehör		
Action Replay Pro 2 PC	dt	149.00
Gravis Analog Pro		89.00
Gravis Gamepad		49.00

IBM CD-ROM

7th Guest	EV	79.00
Amstrad WC Edition	DV	79.00
Battle Isle 2	**DV**	**79.00**
Battle Isle 2 Data 1	DV	49.00
Clue	DV	79.00
Critical Path	DV	89.00
Doom Utilities	EV	39.00
Fifa Soccer	**DV**	**79.00**
Hidden Below	**DV**	**69.00**
Larry 6	DV	77.00
Mad Dog Mc Cree 2	**EV**	**79.00**
Mad News	DV	85.00
Maniac Manison 2	**DV**	**89.00**
Outpost	**DV**	**79.00**
Police Quest 4	DV	79.00
Privateer Pack	DA	89.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Rebel Assault	DV	88.00
Return to Zork	DA	75.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Syndicate Plus	**DV**	**89.00**
T.F.X.	DV	89.00
Theme Park	**DV**	**79.00**
Tie Fighter & Update	DA	85.00
Ultima 8 incl. Speech Pack	DV	109.00
Virtual Valerie 2	EV	69.00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88.00

Super NES

Actraiser 2	dt	109.00
Art of Fighting	dt	129.00
Brutal	dt	109.00
Bugs Bunny	**dt**	**125.00**
Chaplifter 3	dt	99.00
Clay Fighter	dt	111.00
Demolition Man	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	**dt**	**129.00**
Equinox	dt	99.00
F-Zero	**dt**	**39.00**
Fifa Soccer	dt	109.00
Flashback	dt	79.00
Jammit - Streetball	dt	119.00
King of Dragons	dt	99.00
Knights of the Round	dt	99.00
Lord of the Ring	**dt**	**109.00**
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	**dt**	**109.00**
Might&Magic 2-dt.Text	dt	129.00
NBA Jam	**dt**	**129.00**
Pac Attack	dt	109.00
Pinball Dreams		99.00
Pirates a.t.Dark Water	dt	129.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Schlümpfe - dt. Text	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana	**dt**	**105.00**
Side Pocket	uk	119.00
Smash Tennis	dt	109.00
Solitaire	dt	99.00
Star Trek next Gener.	dt	109.00
Star Wars 2	dt	119.00
Stock Car Racing	dt	99.00
Striker	**dt**	**79.00**
Stunt Race FX	dt	109.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	**us**	**149.00**
Tarzan	dt	109.00
Tiny Toons	dt	89.00
Turn and Burn	dt	119.00
World Cup Striker	dt	129.00
World League Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zubehör		
6 Spieler Adapter	dt	59.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	109.00
Game Mage (Magelmodul)	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Prog. Univ. Adaptor	dt	59.00
Super Game Boy	**dt**	**99.00**
S.NES n.Spiel	dt	199.00
S.NES Mario Fun Set	**dt**	**319.00**
S.NES Power 3 Set	dt	349.00
Univ.Adaptor Pro 60 Hz	dt	39.00

Mega Drive

Aladdin	dt	89.00
Asterotti Racing	dt	99.00
Art of Fighting	dt	109.00
Bram Stocker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubba 'n' Stix	dt	109.00
Castlevania	**dt**	**89.00**
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	**dt**	**99.00**
Dune 2 - kompl. dt	dt	109.00
EA Tennis	dt	109.00
Hardball '94	dt	99.00
Hyperdunk	dt	109.00
John Maddden 94	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Landstalker	dt	119.00
Lost Vikings-kompl.dt	**dt**	**109.00**
Mc Donald's Tr.Land	dt	99.00
Mega Io Manie	dt	59.00
Mutant League Hockey	dt	89.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pirates a.t.Dark Water	dt	109.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00
Rock'n Roll Racing	**dt**	**95.00**
Seaquest DSV	dt	109.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00
Sonic 3	**dt**	**129.00**
Sprocket & Plug	dt	89.00
Streetfighter 2	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Toejam & Earl 2	dt	109.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	**dt**	**159.00**
World Class Soccer	dt	99.00
World Cup USA '94	dt	109.00
Young Indy	dt	109.00
Zubehör		
6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
Action Replay Pro	dt	109.00
Mega Drive 2 (o.Spiel)	dt	189.00
Universal Adap.für us	dt	39.00

Mega-CD

Burning Fists	dt	109.00
Dracula Unleashed	DA	99.00
Dune	dt	109.00
Fifa Soccer	**dt**	**89.00**
Harrier	dt	99.95
Heart of the Alien	dt	99.00
Jurassic Park	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Megarace	dt	89.00
Microcosm	dt	89.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
Powermonger	dt	89.00
Prize Fighter	dt	109.00
Rebel Assault	**dt**	**109.00**
Sensible Soccer	dt	99.00
Silpheed	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (kamp. dt)	dt	109.00
Thunderhawk	**dt**	**99.00**
Tomcat Alley	dt	89.00
WWF Rage in the Cage	dt	99.00
World Cup USA '94	dt	99.00
Yumomi Mystery Mansion	**dt**	**89.00**
Zubehör		
Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	479.00
Multi - Mega	dt	949.00

3-DO

3-Do Sampler-15 Demos	us	19.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Escape f.Monster Manor	us	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
John Madden 94	**us**	**89.00**
Jurassic Park	us	109.00
Models Go Wild	us	65.00
Night Trap	us	109.00
Pebble Beach Golf	us	119.00
Peter Pan	us	89.00
Reel Pinball	us	99.00
Road Rash	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shock Wave	us	89.00
Space Hulk	us	89.00
Theme Park	us	89.00
Wing Commander	**us**	**89.00**
Zubehör		
3-Do Grundgerät	us	1099.00

Amiga

Amstrad WC Edition	DV	49.00
BM 3/Hattrick	**DV**	**77.00**
Schatz im Silbersee	DV	79.00
Fifa Soccer	**DV**	**59.00**
Hanse De Luxe	DV	44.00
Ishar 3	DA	65.00
K240 - Utopia 2	DA	59.00
Kingmaker	DV	59.00
Magic of Endoria	**DV**	**69.00**
Mc Donald Land	DA	29.00
Pizza Connection	DV	75.00
Rätselheim (Detroit)	DV	59.00
Siedler	DV	77.00
Theme Park	**DV**	**59.00**
World Cup USA '94	DV	55.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 7,50 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy 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.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

POWER CHARTS

Und wieder liegt die neue *POWER PLAY* vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Christoph Tauber vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielhitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt eine *POWER PLAY-CD* mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.9.94. *mh*



Diese Aktivboxen hat dieses Mal Christoph gewonnen...

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER PLAY*-Leser Christoph Tauber aus Küssaberg/Reckingen seine Spieleliebling vor. Hier kommt Christophs persönliche Hitliste:

1. Ambermoon
2. Hattrick
3. Christoph Kolumbus



1. Myst	Cyan
2. Ultima VIII: Pagan	Origin
3. Arena	Bethesda Softworks
4. Fleet Defender	Microprose
5. Dragon's Lair	Ready Soft
6. Rebel Assault	Lucas Arts
7. Alone in the Dark 2	I Motion
8. Sim City 2000	Maxis
9. Subwar 2050	Microprose
10. Privateer Righteous Fire	Origin

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle



1. Sim City 2000	Maxis
2. Cannon Fodder	Virgin
3. Beneath a Steel Sky	Virgin
4. Frontier-Elite II	Gametek
5. Micro Machines	Codemasters
6. Pacific Strike	Origin
7. Darkmere	Core Design
8. Ultima VIII:Pagan	Origin
9. The Settlers	Blue Byte
10. Hand of Fate	Virgin

Quelle: Future Zone Games Centre Centresoft, Leisursoft

Amiga
1. Die Siedler
2. Ambermoon
3. Indiana Jones 4
4. Anstoß
5. Der Clou

MS-DOS
1. Indiziertes Spiel
2. Battle Isle 2
3. Sim City 2000
4. Rebel Assault
5. Ultima 8 – Pagan

Super NES
1. Indiziertes Spiel
2. Super Mario Kart
3. Super Metroid
4. Star Trek TNG
5. Street Fighter 2 Turbo

Mega Drive
1. NBA JAM
2. Aladdin
3. FIFA-Soccer
4. Sonic Spinball
5. Ultimate Soccer

		Titel	Hersteller	Wie lange dabei
1.	(2)	Indiziertes Spiel	id Software	5. Monat
2.	(4)	Battle Isle 2	Blue Byte	2. Monat
3.	(7)	Sim City 2000	Maxis	4. Monat
4.	(1)	Rebel Assault	Lucas Arts	6. Monat
5.	(19)	Ultima 8: Pagan	Origin/Electronic Arts	2.Monat
6.	(5)	Anstoß	Ascon	3. Monat
7.	(6)	Syndicate	Bullfrog	12. Monat
8.	(–)	Day of the Tentacle	Lucas Arts	1. Monat
9.	(–)	Das Schwarze Auge	Attic	1. Monat
10.	(11)	Privateer	Origin	8. Monat
11.	(10)	Die Siedler	Blue Byte	6. Monat
12.	(8)	X-Wing	Lucas Arts	15. Monat
13.	(–)	NHL Hockey	Electronic Arts	1. Monat
14.	(3)	Sam & Max Hit the Road	Lucas Arts	6. Monat
15.	(18)	Comanche	Novalogic	5. Monat
16.	(17)	Strike Commander	Origin	15. Monat
17.	(12)	Ambermoon	Thalion	4. Monat
18.	(–)	INDY 4	Softgold	1. Monat
19.	(–)	Der Clou	NEO	1. Monat
20.	(–)	Pizza Connection	Software 2000	1. Monat



Die erste interaktive Game-Show im deutschen Fernsehen ist endlich da. 16:45 Uhr KABELKANAL einschalten, Hörer ans Ohr, Augen auf und per Tastentelefon spielen. HUGO. go, go, go! No losers, only winners. "Viel Spaß dabei."

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

The Dark Side

TIE Fighter



Piraten haben ein kurzes Leben: Hier fliegt einer vor den Geschützen unseres XG-1

Seit 1977, dem Jahr als der erste *Star Wars*-Film (Krieg der Sterne) uraufgeführt wurde, sind die Fronten in der Galaxis ganz klar abgesteckt: Auf der einen Seite sind die hilfreichen, edlen und herzerweichend guten Rebellen, diesen gegenüber stehen die finsteren, blutrünstigen und bitterbösen Anhänger des Imperiums. Im Film, in Comicheften und Romanen, fochten wir im Geiste an der Seite von Luke Skywalker & Co. gegen die gesichtslosen Heerscharen des Bösen: Imperiale Sturmtruppen, engstirnige Generale, den maskierten dunklen Jediritter Darth Vader und gar gegen den fiesen Imperator persönlich. Die Computerindustrie ließ nicht locker und schlug in die gleiche Kerbe: In einem guten Dutzend Spiele schlüpfen wir in die Rolle des Spacepfadfinders Skywalker. Höhepunkt des *Star Wars*-Fiebers war das LucasArts-Spiel *X-Wing*, mit dem wir endlich selbst an Bord verschiedener Rebellenraumschiffe durchs Universum brausten, um die imperialen Ekelpakete aus der Galaxis zu blasen. Jetzt



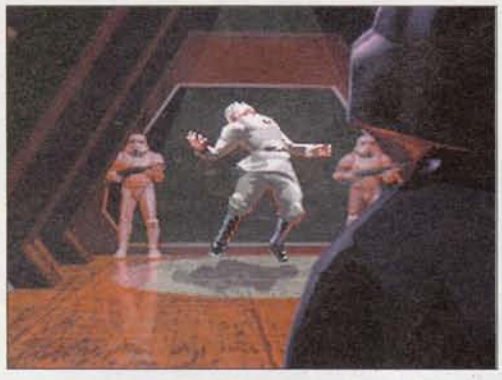
dreht LucasArts den Spieß kurzerhand um: Statt im Verbund der Rebellen gegen imperiale Flottenverbände zu kämpfen, fliegen wir im *X-Wing*-Nachfolger *TIE-Fighter* auf der Gegenseite.

Als Nachwuchspilot der Raumflotte steht Euch zu Spielbeginn eine Handvoll Optionen offen: Ihr fliegt entweder ein paar Trainingsrunden, spielt im Simulator vorgefertigte Einzelmissionen nach, steigt gleich per "Battle"-Option in eine längere Auseinandersetzung ein oder betrachtet Euch im Holoraum Grafiken der unterschiedlichen Schiffstypen. Im Trainingsareal gilt es, unter Zeitdruck ein in mehrere Segmente unterteiltes, Tunnelsystem zu durchfliegen. Vor dem Start könnt Ihr Euch eines von fünf Raumschiffen aussuchen – den Standard-TIE-Jäger, den





Komm näher und spüre die dunkle Seite der Macht: Darth Vader hat schlechte Laune und knöpft sich einen verräterischen Admiral persönlich vor





Super

Insgeheim wollte ich schon immer in den Diensten von Vader und dem Imperator der Rebellen, die sich um den weichgespülten Softi-Yedi Skywalker geschart haben, einmal zeigen, was eine Harke ist. Schade nur, daß im ganzen Spiel weder Skywalker, Solo noch Prinzessin Leia auftauchen. Lawrence Holland und seine Truppe müssen, nach dem – für meinen Geschmack – eher schwachen X-Wing-Debüt, zur dunklen Seite der Macht übergelaufen sein. Der Energiestoß des Bösen hat sich durchaus positiv ausgewirkt: TIE-Fighter ist schlichtweg fantastisch. Alle Fehler, die bei X-Wing die Wertung drückten, sind sorgsam ausgebügelt worden. Allein technisch machen die Imperiumsflieger eine deutliche bessere Figur als die Rebellenkollegen: Die Grafik von TIE-Fighter ist schneller und die Schiffe sind erheblich detaillierter. Schlummert eine passende Soundkarte im heimischen PC (z.B. eine Soundblaster Pro), werden die Welltallkämpfe zudem mit feinen digitalisierten Stereo-Soundeffekten garniert – zischt ein Schiff links vorbei, hört man die Geräusche auch auf dieser Seite. Aber die meisten Punkte heimst TIE-Fighter beim Thema Missionsdesign und Story ein: Jeder Auftrag ist – im Gegensatz zu X-Wing – mit ein wenig Übung auch zu schaffen, die neuen Tastaturbefehle sind extrem hilfreich, die Idee mit den unterschiedlichen Prioritäten (Primärziele, Sekundär- und Bonusziele) ist hervorragend gelöst und läßt dem Piloten genügend Entscheidungsfreiraum.



Der TIE als Allzweckwaffe: Hier räumen wir Spaceminen weg



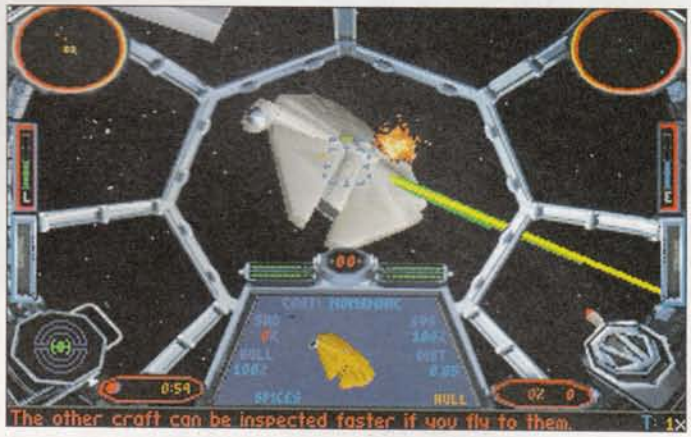


Der Alptraum eines jeden Skywalkers: Gegen den Super-TIE, Codename "Defender", hat auch der schnellste X-Wing keine Chance



Darauf haben die Darth-Vader-Jünger gewartet. Endlich sausen wir an der Seite unserer Idole durch die Weiten des Alls und zerbröseln einen X-Wing nach dem anderen – traumhaft. Das Spielkonzept gefällt also ungemein, auch wenn Skywalker-Fans ihre Probleme mit TIE Fighter haben werden ("Ich kann... Schluck... doch nicht auf einen X-Wing schießen."). Doch keine Angst, es ist ja nur eine Simulation, keiner stirbt, die Macht bleibt mächtig und der Imperator ist schon vor langer, langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis gestorben. Hollands X-Wing-Sequel gefällt dabei sowohl spielerisch als auch technisch. Zum einen gibt's optisch mehr zu bewundern, zum anderen wurde die Missionsstruktur nicht nur verbessert, sondern das Spiel dabei rasant vereinfacht. TIE-Fighter ist wohlgemerkt nicht zu leicht (besonders die letzte "Battle") und der Schwierigkeitsgrad steigt stetig, doch hat bereits die dritte X-Wing-Mission mehr strategische Anforderungen gestellt, als einige der letzten TIE-Fighter-Aufgaben. Echte X-Wing-Experten werden die Simulation also zu schnell durchgespielt haben, da helfen auch die Schwierigkeitsgrade nichts.

Super



Stirb Solo! Leider ist dies nicht der "Rasende Falke", sondern ein anderes Schiff diese Typs

TIE-Bomber, den TIE-Abfangjäger, den Advanced-TIE-Jäger oder das imperiale XG-1-Kanonenboot. Egal, mit welchem Schiff Ihr das Trainingsgelände absolvieren wollt: Nach jedem Durchgang aller zwölf Segmente, wird Euch die Restzeit gutgeschrieben, der folgende Tunnel entsprechend schwerer und mit Hindernissen garniert. Diese Hindernisse lassen sich abschießen und Euch werden Bonussekunden zugerechnet. Schafft Ihr es, vier Tunnels zu durchfliegen, gibt's eine Trainingsplakette für das entsprechende Schiff – wem die ersten vier Levels zu einfach sind, kann auch mit schwereren Trainingsrunden beginnen. Nach einem ähnlichen Prinzp funktionieren die Solomissionen. Ihr sucht Euch Euer Schiff aus, und pickt jeweils eine von vier Missionen für den entsprechenden Schiffstyp heraus. Die ersten Aufträge sind meistens noch relativ simpel und sollen Euch an die Steuerung des jeweiligen Raumers gewöhnen, die späteren Einsätze sind "echte" Kampfaufträge. Nach jeweils zwei erfolgreich absolvierten Missionen gibt es für den gewählten Schiffstyp eine Bronzemedallie, nach dem dritten Einsatz einen silbernen Orden. Wer alle vier Aufträge einer Klasse heil hinter sich bringt, bekommt eine Goldmedaille mit dem Emblem des Schiffes. Auch hier stehen zu Spielbeginn die oben genannten fünf Raumer zur Verfügung – später im Spiel kommt noch ein sechstes Schiff hinzu.





Die Story wird in solchen Filmsequenzen weitererzählt (oben)

Unten: Von hier aus steigt Ihr in den Simulator, fliegt Kampfmissionen oder schaut Euch die Schiffstypen im Holoraum an

Bei den "Battles" sieht das Geschehen etwas anders aus: Insgesamt gibt es sieben "Battles", die in bis zu sechs aufeinander aufbauende Einzelmissionen unterteilt sind. Von diesen sieben könnt Ihr jedoch beim Spielstart nur die ersten vier anwählen. Die letzten drei gibt's erst später – so erscheint Battle fünf beispielsweise erst dann, wenn Ihr die zweite erfolgreich beendet habt, Battle sechs erst nach dem Sieg in Schlacht Nummer drei, und so weiter. In welcher Reihenfolge Ihr die zur Verfügung stehenden Schlachten spielt, ist jedoch völlig egal – Ihr könnt sogar zwischendurch die Szenarios wechseln. Wem ein Auftrag zu schwer ist, wechselt also entweder die "Battle" oder verändert den Schwierigkeitsgrad: Drei Optionen "Leicht", "Mittel" und "Schwer" gibt es hier. An der grundsätzlichen



Ein alter Bekannter: Der B-Wing der Rebellen taucht auch in TIE-Fighter wieder aus – allerdings auf der anderen Seite des Fadenkreuzes



Mission ändert sich dabei jedoch nichts: Die Einstellungen wirken sich auf andere Aspekte aus. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Treffer stecken feindliche Schiffe ein, bevor sie explodieren. Umgekehrt fliegt logischerweise Euer Raumer nach wenigeren Treffern auseinander. Zudem verhalten sich bei höherem Schwierigkeitsgrad die gegnerischen Piloten intelligenter und fliegen kompliziertere Manöver. Habt Ihr im Leichtmodus immer noch Schwierigkeiten, gibt es zwei weitere Optionen, mit denen Ihr das TIE-Pilotenleben einfacher gestalten dürft. Per Menü läßt sich das eigene Schiff unverwundbar machen, lassen sich die Waffensysteme auf unendliche Munitionsvorräte einstellen. Im Gegensatz zu *X-Wing* könnt Ihr bei *TIE-Fighter* einen Auftrag im Mogelmodus auch erfolgreich beenden, streicht Punkte dafür ein und bekommt gegebenenfalls sogar einen Orden.

Eine weitere Neuerung bei *TIE-Fighter*: Im Besprechungsraum bekommt Ihr nicht nur die aktuelle Mission erklärt und ein Schiff zugeteilt, sondern dürft dem anwesenden Offizier Fragen über den Einsatz stellen. Beispielsweise um was es bei der Mission geht, welchen Schiffstyp Ihr fliegt und ob es irgendwelche Besonderheiten zu beachten gibt. Zudem sind die verschiedenen "Battles" in kleinere Storys eingebettet. So gilt es zum Beispiel zwei verfeindete Planeten zu befrieden, High-Tech-Schmugglern das Handwerk zu legen und imperiale Verräter dingfest zu machen. Mußten bei *X-Wing* die Missionen immer fehlerfrei absolviert werden, um weiterzukommen, kann sich der *TIE-Pilot* auch den einen oder anderen Patzer erlauben. So sind die Missionsziele in mehrere Bereiche unterteilt: Es gibt eine oder mehrere Primäraufgaben, die unbedingt erfüllt werden müssen, um den Auftrag zu gewinnen. Dies sind nicht unbedingt immer Kampfaufgaben: Manchmal müssen Frachter eskortiert, fremde Schiffe identifiziert oder Raumer nur bewegungsunfähig gemacht werden. Wer auf eine höhere Punktzahl scharf ist, versucht auch noch die Sekundärziele zu erledigen. Als zusätzlichen Anreiz haben die Designer in jede Mission noch Geheimaufträge und Bonusaufgaben eingebaut. Einige dieser Aufträge

Papierkrieg



Krieg der Bücher: *Star Wars Battlebooks* sorgen für Laune

Wer einmal eine ungewöhnliche Art des Raumkampfes zwischen Rebellenflieger und Imperiumsraumer kennenlernen möchte, sollte sich mal ein Starfighter Battlebook von West End Games zu Gemüte führen. Das Grundprinzip dieses Spiels ist denkbar simpel: Die Battlebooks behandeln immer zwei Schiffe, in unserem Fall einen X-Wing und einen TIE-Interceptor und werden von zwei Leuten gespielt. Für jedes Schiff gibt es ein Buch. Das Spiel wird auf der sogenannten Startseite begonnen. Auf dieser Seite ist das jeweilige Cockpit des eigenen Raumers zu sehen, am unteren Seitenrand befinden sich Symbole für verschiedene Flugmanöver wie Drehungen, Gasgeben, Bremsen oder Looping. Ihr sucht Euch eines dieser Manöver heraus – jedes Manöver ist mit einem Buchstaben und einer Seitenzahl gekennzeichnet. Den Buchstaben merkt Ihr Euch, die Seitenzahl sagt Ihr Eurem Mitspieler. Der macht natürlich genau das Gleiche (Manöver aussuchen, Buchstaben merken, Seitenzahl nennen). Nun schlagen beide Spieler die Seite auf, die vom Gegner genannt worden ist. Unter dem jeweiligen Kennbuchstaben für das vorhergegangene Manöver steht die sogenannte Endflugzahl. Ihr schlagt nun die Seite auf, die dieser Zahl entspricht. Auf der Cockpit-Ansicht auf dieser Seite ist jetzt die Position des Gegners nach Euren Manövern zu sehen – nun geht es weiter (Flugbewegung aussuchen, Seiten aufschlagen...). Manövriert Ihr taktisch geschickt, tauchen früher oder später sogenannte Trefferseiten auf. Hier ist ein (oder beide) Schiff(e) mit Laserstrahlen zu sehen – auf dem Trefferindikator werden die aktuellen Schadenspunkte angezeigt (die Dein Schiff einsteckt, oder die der Gegner abbekommt). Steckt ein Spieler mehr als 12 Treffer ein, ist das Schiff zerstört und das Spiel vorbei.



Neu: Einige imperiale Schiffe lassen sich vor dem Einsatz individuell bewaffnen (rechts oben)



Nach dem Kampf könnt Ihr Euch ein Video des Gefechts anschauen (rechts unten)



Super

No more Mr. Nice Guy, jetzt geht es Luke Skywalker endgültig ans Leder. Und LucasArts bereitet den imperialen Novizen wirklich perfekt auf seine Aufgabe vor. Nicht nur, daß das Spiel großartig einfacher geworden ist. Es sind die Tutorials und die Zusatzfunktionen, die im Vergleich zu X-Wing eine echte Verbesserung sind. Da ist zum Beispiel die Zielauswahl, die mittlerweile den letzten Pfiff bekommen hat. Man schaltet nicht mehr durch, bis man das Zielobjekt nach endloser Drückerei im Fadenkreuz hat, sondern wählt direkt aus: Möchte man das Schiff erfassen, welches zuletzt aus dem Hyperraum gesprungen ist oder vielleicht doch lieber das, welches den geringsten Abstand zum eigenen TIE-Fighter hat? Vielleicht will man ja auch erst Verstärkung rufen, bevor man zum Halali bläst. Alles ist möglich, und die anfängliche Verwirrung über die vielen Tastenfunktionen löst sich mit der Zeit und zunehmender Übung in echtes Wohlgefallen auf. Und wer doch nicht so den rechten Killerinstinkt hat, der muß nicht verzagen. Die Missionen sind in primäre und sekundäre Ziele unterteilt, zusätzlich gibt es für jeden weiteren Sieg Bonuspunkte. Im Gegensatz zu X-Wing braucht man also bei TIE-Fighter nicht jede Schlacht hundertprozentig zu gewinnen, um zum Ziel zu gelangen, und das senkt den Frustfaktor schon erheblich!

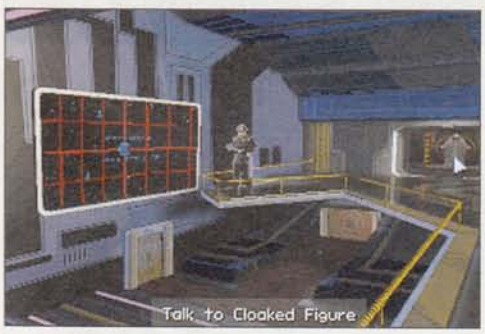
erhaltet Ihr im Besprechungsraum von einer merkwürdigen, vermummten Gestalt, andere müßt Ihr während des Fluges selbst herausfinden. Der Haken dabei: Wer für den vermummten Auftraggeber arbeitet, wird bei Erfolg in eine geheimnisvolle Bruderschaft – den Geheimorden des Imperators – aufgenommen. Hier sei nur soviel verraten: Ihr könnt *TIE-Fighter* als "normaler" Imperiums-Pilot beenden, in dem Ihr Euch auf die Hauptziele konzentriert, oder Ihr laßt Euch auf die "dunkle" Seite der Macht ziehen, und versucht, zusätzlich die Geheimeinsätze zu erledigen.

Für jede erfolgreich absolvierte Mission gibt es nicht nur Punkte, sondern auch verschiedene Orden: Für erledigte Sekundärziele bekommt Ihr einen silbernen Stern, für die geheimen Aufträge einen goldenen. Nach erfolgreichem Abschluß eines kompletten Szenarios gibt's außerdem einen dicken Orden und eine "Film"-Sequenz, in der die Story weitererzählt wird. Übrigens: Ihr könnt zwar "sterben" oder in feindliche Gefangenschaft geraten, aber deswegen müßt Ihr nicht gleich gefrustet das Handtuch werfen. *TIE-Fighter* bietet ein "Auto-Backup" und ein "Auto-Restore"-Feature. Mit ersterem wird Eurer aktueller Pilot bei Beginn jeder Mission automatisch gespeichert, mit letzterem wird dieser Spielstand nach einem Mißerfolg wieder aufgerufen und Ihr könnt die Mission noch einmal fliegen. Seid Ihr im Einsatz unterwegs, seht Ihr bei *TIE-Fighter* wie bei *X-Wing* die 3D-Umgebung normalerweise aus dem Cockpitfenster Eures Schiffes. In einem Menü lassen sich die Grafikdetails sowie die Lautstärke der Soundeffekte, der Musik und der Sprachausgabe Euren Wünschen anpassen. Obwohl das Cockpitlayout der verschiedenen Schiffstypen weitestgehend verschieden ist, sind die meisten Instrumente jedoch identisch und schon aus *X-Wing* bekannt. Da gibt es eine Art Radarschirm, auf dem der Schiffsverkehr mit farbigen Punkten markiert ist. Jeweils eines der runden Instrumente zeigt Euch die Schiffe, die sich vor Euch befinden, das andere zeigt den hinteren Raumsektor. Jeweils in der Mitte des Cockpits befindet sich eine Zielanzeige – hier ist das gerade anvisierte Ziel mit Daten über Geschwindgkeit, Entfernung, Beschädigungen und eventuelle Fracht zu sehen. Zusätzlich dazu gibt es in jedem Schiff Anzeigen über die eigene Geschwindigkeit, den Schub der Triebwerke, den Energielevel für Laser und Schilde (nur drei Schiffe bei *TIE-Fighter* haben Energieschilde). Wie bei *X-Wing* läßt sich die Schiffsenergie individuell auf die verschiedenen Posten verteilen: Wenn Ihr Eure Laser schneller aufladen wollt, schiebt Ihr entsprechend mehr Energie auf die Waffensysteme – dafür wird das eigene Schiff dann aber langsamer. Damit Ihr im Weltall den Überblick behaltet, könnt Ihr natürlich per Tastendruck auf verschiedene Außenansichten umschalten oder die Innenperspektive verändern. Außerdem läßt sich eine zoom- und drehbare 3D-Karte des aktuellen Weltallabschnittes aufrufen. Einige hilfreiche Tastenkommandos helfen dem TIE-Flieger in brenzligen Situationen: Statt mühsam alle möglichen Ziele "durchzublättern", gibt es eine Taste für das Ziel, das sich Eurem Schiff am nächsten befindet. Besonders praktisch: Ein weiterer Tastendruck, und die Geschwindigkeit Eures Schiffes wird der des Gegners automatisch angepaßt sowie die abrufbare Statusanzeige für bereits erledigte Aufgaben. Seid Ihr auf verlorenem Posten und der Gegner zu stark, dürft Ihr jetzt Verstärkung herbeirufen und das eigene Schiff in bestimmten Missionen im Kampfgebiet wieder aufmunitionieren lassen. Apropos Munition: Schiffe wie der TIE-Bomber oder das XG-1-Kanonenboot sind neben Lasern zusätzlich mit Ionenkanonen und Raketenabschußvorrichtungen versehen. Vor dem Missionstart lassen sich diese mit unterschiedlichen Waffensystemen bestücken – z.B. Protonentorpedos, Raketen und schweren Bomben. *mh*





Wer für diesen freundlichen Gesellen Geheimaufträge erfüllt, wird in den persönlichen Orden des Imperators aufgenommen und verschreibt sich der "dunklen Seite" der Macht. Unten: Nach einer abgeschlossenen "Campaign" gibt es einen Orden



Im Briefing wird der nächste Einsatz erklärt, den Ihr fliegen müßt



Brandneu, schwer bewaffnet und extrem schnell: Der TIE-Defender steht erst nach der erfolgreichen sechsten " Battle" zur Verfügung.

MS-DOS

Hersteller: LucasArts
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: Sprachausgabe
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Pro Audio, Soundblaster
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 386/25 Mhz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Maus, Tastatur, Thrustmaster

Grafik: 78 %
Sound: 73 %

88 %

Eisenhowers Auftrag

Overlord



Im Einsatzraum gibt's Fotos der Flieger zu sehen

Die letzten Fahnen sind eingerollt, die Museumspanzer wieder in die Garagen gerumpelt, alte Veteranen an den heimischen Herd zurückgekehrt und der letzte Kriegstourist von den Küsten Nordfrankreichs verschwunden – Kurzum: Der "längste" Tag, der am 6. Juni diesen Jahres zum fünfzigsten Mal gefeiert wurde, ist vorbei. Nicht so in der Softwarebranche: Die britische Firma Rowan (*F-16 Falcon* für Amiga und ST, *Flight of the Intruder*) entstaubte kurzerhand ein paar Geschichtsbücher und bastelte eine Flugsimulation um den historischen "D-Day" herum. Der Name des Spiels: *Overlord*. Unter dieser Bezeichnung starteten die Alliierten am 6. Juni 1944 ihre Landeoperation. Die Simulation *Overlord* beginnt hingegen schon zwei Monate früher, am 1. April. Als Pilot müßt Ihr an Bord einer Mustang, einer Spitfire oder einer Typhoon die Invasion vorbereiten und Einsätze über der Küste Nordfrankreichs fliegen.

Bevor Ihr Euch ins Cockpit schwingt, müßt Ihr noch einige Angaben machen und die Installation beenden. Hier habt Ihr die Wahl zwischen der VGA-Version (320 x 200 Punkte in 256 Farben) oder einer SVGA-Variante (640 x 400 Punkte). Ist letztere installiert, könnt Ihr später per Option zwischen den verschiedenen Varianten umschalten oder eine Mixtur wählen (hochauflösende Zwischenbilder, VGA-Auflösung in der Luft). Ist dies erledigt, kann der Schwierigkeitsgrad in einem Menü verstellt werden – Unverwundbarkeit, unendlich viel Muniton, simples Flugverhalten und Beschaffenheit der Ziele (ob sie nach einem oder erst mehreren Treffern zerbröseln) stehen hier zur Wahl. Im selben Menü werden die Grafikdetails dem Rechnertyp angepaßt, die Steuerungsarten (Joystick oder Tastatur) gewählt, die Soundoptionen verstellt sowie einige Zusatzfeatures an- oder abgeschaltet. Eines dieser Features ist beispielsweise die automatische Anpassung des Bildschirmausschnittes: Sind viele Details zu sehen, und droht der Rechner in die Knie zu gehen, wird der Bildausschnitt automatisch verkleinert. Ist die "Gefahr" vorüber, gibt's wieder das ganze Bild.

Endlich zum Spiel: Statt einen eigenen Piloten zu kreieren, greift Ihr auf drei fertige Nachwuchspiloten zurück. Auf einer Übersicht Eures Flugplatzes, könnt Ihr per Mausklick verschiedene Gebäude betreten – z.B. Euer Zimmer (um einen Tag zu beenden), den Besprechungsraum, den Tower (zum Starten) oder die Offizierskantine (Infos über



Bummm... diese Fabrik produziert in Zukunft keine Waffen mehr und die Invasion kann wie geplant stattfinden



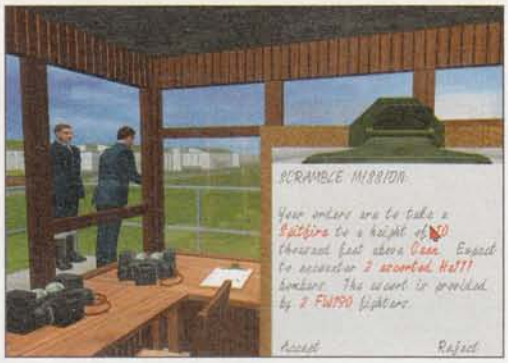
Oben: Wir nehmen zwei He-111 mit den Kanonen unter Feuer
Unten: Leider schießen die auch zurück und wir schmieren ab



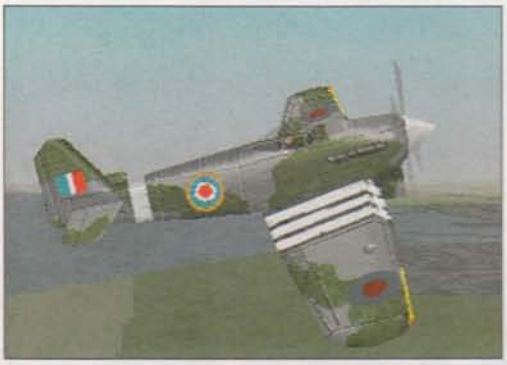


Gut

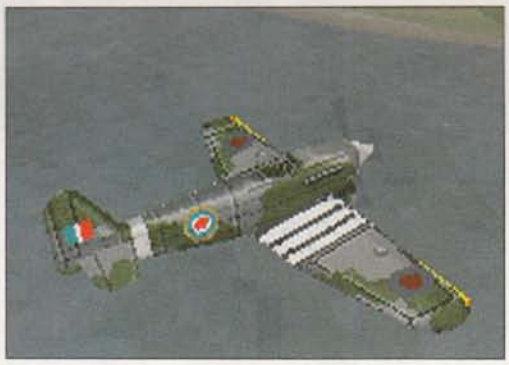
Die Bedenken waren groß – eine neue Simulation von Rowansoftware? Nach dem eher kläglichen "Reach for the Skies" wurden die "Overlord"-Disketten mit Skepsis installiert. Glücklicherweise haben sich die Programmierer viele Kritikpunkte zu Herzen genommen und die Fehler, die bei "Reach for the Skies" gemacht wurden, konsequent ausgebügelt. Natürlich hat Rowan mit "Overlord" das Rad oder besser die Flugsimulation nicht noch einmal neu erfunden. Brav kurbeln wir unser Missionsprogramm herunter, ernten Orden und warten auf den "längsten Tag" – soweit nichts Neues oder gar Innovatives. Schlecht ist "Overlord" deswegen aber noch lange nicht: Die Aufträge sind gehaltvoll, der Zeitdruck hebt die Motivation ("och, nur noch einen Einsatz"). Mir persönlich fehlen allerdings ein paar wichtige Details: Es wäre schön, seinen eigenen Piloten "zu erschaffen" und fairerweise sollte man auch die Gegenseite fliegen können. Dafür haben die Designer schon mal technisch einen Blick in die Zukunft gewagt und Overlord in SuperVGA aus dem Hangar rollen lassen. Das kommt besonders den Flugzeugen zugute: Selten haben wir so schöne 3-D-Flieger in einem Spiel gesehen.



Im Tower sucht Ihr Euch das eigene Flugzeug und die Gegner in diesem Menü aus



Schön dank SuperVGA: Unten eine Typhoon in 640 x 400 Punkten, links die gleiche Maschine in der normalen VGA-Auflösung.





Gut

Die Jubiläumsfeiern zum D-Day sind vorbei, die Deutschen sind wieder aus ihrem Schmollwinkel gekrochen, und alles ist wieder Friede, Freude, Eierkuchen. Anlaß genug für die Jungs von Rowan, mit "Overlord" noch einmal die Invasion der Normandie vorzubereiten. Ziel ist es, die französische Küste bis zum D-Day sturmreif zu schießen. Im Prinzip eigentlich nicht viel Neues, dafür hebt aber die SVGA-Grafik Overlord ein wenig aus dem typischen Simulations-Einerlei heraus. Die Szenarien sind einigermaßen realistisch nachgestellt, und man hat wirklich das Gefühl, die jeweiligen Kampagnen zwischen April und Juni 1944 nachzufliegen. Die Bodenobjekte sind zwar stellenweise ein wenig spartanisch gestaltet, aber alles andere hätte wohl auch den Rahmen gesprengt. Auch jetzt muß man für die SVGA-Version einen guten 486er sein Eigen nennen. Overlord ist eine grundsolide Simulation. Es gibt zwar keine bahnbrechendem Innovationen, aber auch keine ärgerlichen Taumelpartien, die einen schon nach der dritten Flugminute den Kauf bereuen lassen.

den Pilotenstatus). Vor dem Start wird im Besprechungsraum des Flugplatzes der kommende Einsatz erklärt. Hier sind zudem Daten über aktuellen Erfolge erhältlich; also, wie gut Ihr bis jetzt die Invasion vorbereitet habt. Habt Ihr im Menü für Schwierigkeitsgrad und Technik die passende Eintragung gemacht, startet Ihr entweder direkt im Feindgebiet oder auf der Startbahn, von der Ihr dann erst über den Kanal fliegen müßt. Je nach der Art des Einsatzes bekommt Ihr Euren Flugzeugtyp zugeteilt, könnt aber auch selbst wählen. Neben herkömmlicher Bewaffnung (Kanonen) wird der Flieger bei einigen anderen Aufträgen noch mit Zusatzwaffen (Bomben und Raketen) beladen. Während des Fluges könnt Ihr zwischen den Waffensystemen umschalten und im Falle der Raketen, entscheiden, ob immer nur eine abgefeuert werden soll, oder alle auf einmal.

Zu sehen ist die Umgebung aus dem Cockpit heraus. Dieses variiert zwar je nach Flugzeugtyp, aber das Instrumentarium ist fast immer gleich. Neben Anzeigen für Flughöhe und Geschwindigkeit, findet Ihr hier Instrumente wie einen Kompaß, Treibstoff- und Munitionsvorrat sowie Leuchtanzeigen für den Fahrwerksstatus (siehe Kasten). Schaltet Ihr auf eine Außenansicht um, werden die Instrumente durch schlichte Digitalanzeigen vertauscht, damit Ihr auch in dieser Perspektive mit den nötigen Flugdaten versorgt werdet. Auf Knopfdruck sind außerdem "Missile"- und "Impact"-Ansichten zuschaltbar. Wird beispielsweise eine Bodeninstallation getroffen und Ihr habt den "Impact"-Modus aktiviert, dann wird auf die Ansicht des getroffenen Objektes umgeschaltet. Weitere Innenansichten (rechts, links, nach hinten) gibt es auf Knopfdruck natürlich auch, aber ein echtes "virtuelles" Cockpit à la *1942* oder *Strike Commander* fehlt. *mh*

Die Flugschule

Die Cockpits der drei Flugzeugtypen, die Ihr in *Overlord* fliegen könnt, unterscheiden sich – zumindest von den Instrumentenpanels kaum. Deshalb hier die wichtigsten Intrumente und wie sie aussehen. Als Beispielcockpit diente das der Typhoon.



Der Drehzahlmesser: Wieviele Umdrehungen leistet der Motor?

Tachometer: Wie schnell fliegt Ihr (in Meilen pro Stunde).

Kontrollanzeige für das Fahrwerk

Uhr: Hilfreich bei der Bestimmung der Feindposition (Bandit aus 11 Uhr)

Höhenmesser: Die aktuelle Höhe in Fuß – 100 Fuß sind rund 33 Meter.

Künstlicher Horizont: Wichtig um bei der Landung das Flugzeug stabil zu halten.

Steigungsmesser: Hier wird angezeigt, wie schnell Ihr steigt oder sinkt.

Tankuhr: Wieviel Sprit ist noch im Tank?

Umschalter 1: Für interne oder externe Tanks kann hiermit umgeschaltet werden

Umschalter 2: Die Bewaffnung – ob mit Raketen oder mit Kanone gefeuert werden soll

Umschalter 3: Einzelschuß (Raketen) oder Sammelschuß (Raketen)

MS-DOS

Hersteller:
Virgin

Testmuster:
Virgin

Besonderheiten:
–

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Roland, Soundblaster
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 386/25 MHz
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Grafik: 80%
Sound: 59%

72%

Heldensalat

Superhero League of Hoboken





Amerika ist das Land der Superhelden. Während bei uns beamtete Polizisten und wenig spektakuläre Bundesgrenzschützler nach dem Rechten sehen, bietet das Land der unbegrenzten Möglichkeiten ganze Bataillone fliegender Muskelprotze in bunten Kryptonit-Spielhöschen auf. Während Europa vom organisierten Verbrechen unterhöhlt wird, können unsere transatlantischen Nachbarn sicher schlafen, denn über ihnen wacht die Liga der Superhelden. Dafür, daß das auch in 200 Jahren noch so ist, sorgt Langzeit Software-Autor Steve Meretzky mit seiner *Superhero League of Hoboken*.

Zwei Jahrhunderte nach dem atomaren Knall steht halb New York unter Wasser, die westliche Welt ist endgültig abgetaucht. Kein McDonalds mehr, kein Disneyland, das original Cola-Rezept ist verdampft und Baseball spielt auch keiner mehr. Kurz gesagt: Die Amis sind am Ende und hausen in Höhlen. Der ehemalige Bundesstaat New Jersey ist in kleine Stadtstaaten zerfallen, die sich mehr recht als schlecht über Wasser halten und bei Bedarf die armseligen Nachbarn überfallen. Giftige Sümpfe und radioaktive Wüsten breiten sich dort aus, wo einstmals blühende Shopping Malls und gewaltige Autobahnen die Landschaft zierten. Die Yankees hätten sich längst zurück in die Steinzeit gebombt, gäbe es nicht ein kleines Häuflein Aufrechter, ein Fähnlein Fieselschweif der Superhelden, die sich um das Wohl der Menschheit kümmerten.

Diese freundlichen Mutanten haben so geheimnisvolle Namen wie Capitain Excitement, Tropical Oil Man, Toastbuster oder Mademoiselle Pepperoni und verfügen über individuelle Superkräfte. Die Festung der Einsamkeit der *Superhero League of Hoboken* ist unser Hauptquartier in Meretzkys Rollenspiel-Adventure-Mischung. Hier sammeln sich neue Helden, wird unsere Truppe verwaltet und wichtige Gegenstände im Fundus verwahrt. Wer schon ein anderes Legend-Abenteuer gespielt hat, wird zumindest einen Teil der Bildschirmoberfläche wiedererkennen. Sobald unsere Auflauftruppe einen neuen Handlungsort erreicht, kommt die bewährte Xanth-Engine zum Einsatz. Neben einem geräumigen Inventory, ein paar Befehls-Icons und einer Kompaßrose, sorgt ein teils animiertes Grafikfenster für Übersicht. Hier können Gegen-



Das Zentrum der Macht: Computer Mathilde ist unser Freund



Der Packungsaufdruck "Game design by Steve Meretzky" ist und bleibt ein Gütesiegel für jedes Programm. Während Kollege Hengst von unmotivierten Heiterkeitsausbrüchen gebeutelt wird und sich die Barthaare rauft, wollen wir in der Ruhe vor dem nächsten Sturzlacher kurz das Spieldesign beurteilen. Legends Xanth geprüfte Adventure-Engine macht sich auch in der atomaren Endzeit prächtig und die Synthese mit den abgedrehten Rollenspiel-Elementen ist problemlos geglückt. Die Monsterprügeleien haben mich dagegen nicht ganz so überzeugt. Trotz Charakterwerten, Rundenkampf und massenweise Firlefanz mit Gegenständen und Superkräften, bleibt der Rollenspielteil nur witziges Beiwerk ohne spielerische Herausforderungen. Größter Pluspunkt des Programms ist deshalb ganz klar der geniale Sprachwitz von Meretzky. Hier wird Humor auf höchstem Niveau geboten. Um alles entsprechend würdigen zu können, sollten sich nur Superfrauen und Männer an dieses ungewöhnlich Spiel wagen, die Spaß an der englischen Sprache haben und sich zusätzlich etwas in amerikanischer Politik und Geschichte auskennen. Bisher mein persönlicher Jahresfavorit.



Geschafft: Ganz New York ist erforscht und per Automapping katalogisiert



Auf dem Highway ist der Teufel los: unterwegs im postatomaren Amerika



Die Rache der Hamburger: Ein gefährlicher MacMutant radiert den Verdauungstrakt der Superhelden aus



Das wird eng: Ein MacMutant bekleckert meine Party mit ätzender Hamburgersoße, ein bohnenfressender Fettwanst preßt ein paar giftige Gase aus dem Allerwertesten und Horror-Omi brettert den Helden eine Handtasche um die Ohren. Aber die miesen Mutanten haben nicht mit diesem Gegenangriff gerechnet: Der Killerburger fällt Mrs. Pepperoni und ihrer Erbsenpistole zum Opfer, der Furzer stirbt an einer Überdosis Cholesterin und das betagte Mütterchen wird von Captain Excitements Schlafattacke überrascht. Steve Meretzky startet mit seiner Rollenspiel/Adventure-Mischung einen gewaltigen Großangriff auf die Lachmuskeln. Mit Erfolg: Die witzigen Monster, die abstrusesten Helden und herrlich schrille Superkräfte sorgen für ausgelassene Heiterkeit. Einzig die vielen Anspielungen auf ureigene amerikanische Institutionen dürften beim Europäer unbeachtet bleiben – schade! Die ausgefeilten und puzzlelastigen Missionen sorgen hingegen für die nötige Spielschwere: An den über 30, immer schwerer werdenden Aufträgen, haben auch Adventureprofis eine Weile zu knacken.

Super

stände direkt mit der Maus plaziert oder mit Aktions-Wörtern zu ganzen Befehlssätzen verknüpft werden. Gibt das Programm eine Beschreibung zu bestimmten Bereichen im Bild, wird kurzfristig ein Textfenster aufgezogen.

Ist unsere Truppe zwischen den Handlungsorten unterwegs, sehen wir das überflutete New Jersey aus der Vogelperspektive. Bereiche, die wir noch nicht betreten haben, sind unter einer dichten schwarzen Wolkendecke verborgen. Für gewöhnlich ist unsere Supi-Brigade zu Fuß unterwegs, größere Entfernungen werden per U-Bahn oder Helikopter überwunden. Mit diesen Adventure-Elementen ist das Programm aber noch lange nicht erschöpft, sondern bietet auch reichlich Futter für den Rollenspieler. Unsere Helden sind nicht allein in Amerika unterwegs, sondern werden von über 30 abgedrehten Monstersorten verfolgt. Kommt es zur Zufallsbegegnung, dann läuft die Prügelei rundenweise ab. Je nach mitgenommener Ausrüstung kann unsere Truppe im Nahkampf zuschlagen, aus der zweiten Reihe feuern oder eine Superkraft einsetzen. Jeder Superheld wird mit einer Superkraft geboren, weitere Kräfte werden durch die Zufuhr von radioaktiven Isotopen aufgebohrt. So kann z.B. der Tropical Oil Man den Cholesterin-Pegel des Gegenübers zum Überlaufen bringen, während Captain Excitement seine Feinde zu Tode langweilt. Ist die Monsterbrut getilgt, gibt's zur Belohnung Erfahrungspunkte und die kollektive Supergeldbörse wird aufgefüllt. Mit den Moneten kaufen wir bessere Waffen, geile Rüstungen und Powerpillen, die uns Berge und Kontinente überwinden lassen. Ein besonders wichtiger Gegenstand ist das Dangerometer, das anzeigt, mit wieviel Monsterbefall wir in einer Gegend rechnen. Wenn das Erfahrungspunktekonto überläuft, wird der Supermann befördert und seine vier Charakterwerte verbessert. Bei einer Million Punkten darf man sich einen Orden an die stählerne Brust heften, an der Überraschungsschläge der Gegner automatisch abprallen.

Ein weiterer Triumph der High-Tech ist Mathilde. Mathilde ist das Elektonengehirn, welches unsere Supermänner mit neuen Aufträgen versorgt. Die Handlung läuft nämlich nicht linear ab, sondern setzt sich aus 32 einzelnen Missionen zusammen, die in Puzzle-Anspruch und Schwierigkeitsgrad kontinuierlich steigen. So sind wir anfangs auch nur mit vier Superhelden unterwegs, während in der voll aufgerüsteten Truppe neun Übermenschen werkeln. Nach jeweils fünf Missionen treffen wir auf Doktor Entropy, unseren Erzfeind, der dann eine besonders fiese Sauerei vorbereitet. Ist der Stinkerich fürs erste zurückgeschlagen, gibt Mathilde die nächsten fünf Missionen aus. *vw*



Eine starke Truppe: "Oxid Man" im Überblick



Neulich im Waffenshop: ein freundlicher Händler

Hoboken Yesterday & Tomorrow

Die Kleinstadt Hoboken liegt im Nordosten New Jerseys am Ufer des Hudsons. Im neunzehnten- und in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts war Hoboken eine wichtige Hafenstadt, heute dient sie den 33397 Einwohnern vornehmlich als "Schlafstadt". Viele Erwerbstätige pendeln in die umliegenden Großstädte.

Vor den ersten europäischen Einwanderern besiedelten die Lenape Indianer das "Hobocan Hackingh" Land (= Land der Tabakspfeife), die ersten Holländer kamen gegen 1630.

Berühmte Hobokianer: Der Erfinder John Stevens entwarf und testete 1825 die erste Lokomotive amerikanischer Herstellung.

Frank Sinatra, einer der erfolgreichsten Sänger der Vereinigten Staaten

Denkwürdige Ereignisse: Am 19. Juni 1948 schlug ein New Yorker Team den "Knickerbocker Baseball Club" von New York. In diesem Club wurden 1845 die Regeln aufgestellt, die sich auf ein Team von neun Spielern und den "four base diamond" bezogen.

Das Ergebnis auf den "Elysian Fields" in Hoboken war 23-1 in vier "innings"!

MS-DOS

Hersteller: Legend
Testmuster: Legend
Besonderheiten: Automapping
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: ca. 8 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Maus

Grafik: 66 %
Sound: 73 %

85 %

Jägers Delight

Harpoon II

Die Russen verstecken wieder einmal ihre U-Boote in schwedischen Fjorden, die PLO beharkt sich noch immer mit Israel, und Ecuador liefert sich mit Peru eine heiße Schlacht. Richtig, wir befinden uns in der Welt von *Harpoon II*, wo die Uhren ein wenig anders laufen und wo man immer noch zwischen den "Good Guys" und den "Bad Guys" unterscheidet.

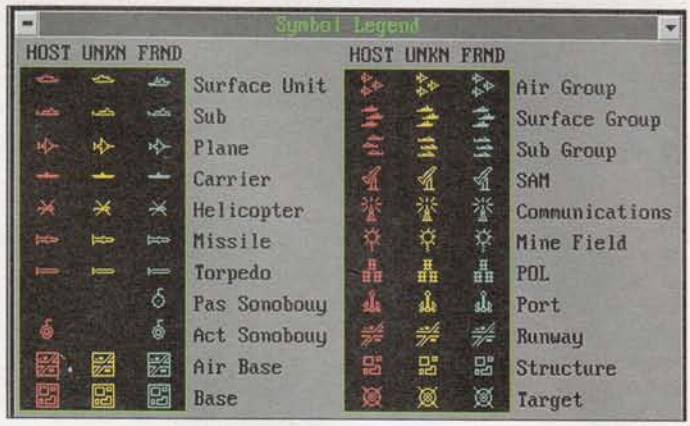
Ihr arbeitet in diesem Strategiespiel an einem Bildschirm, der den originalen Überwachungsmonitoren der US-Navy sehr ähnlich ist. Am Grundprinzip hat sich also kaum etwas gegenüber dem Vorgänger, *Harpoon 1*, verändert. Der Jargon und die Bezeichnungen sind Marinestandard, selbst die Symbole können wahlweise auf den NTDS-Modus (Naval Tactical Display System) umgeschaltet werden. Wer also hier das richtige Kommando übernehmen möchte, sollte sich gleich an die harsche Realität gewöhnen und diese Zeichen auswendig lernen. Ein hilfreiches Tutorial ist klar gegliedert und unterteilt sich in sieben Bereiche: Orientierung, Kurs und Geschwindigkeit, Sensoren, Waffen, U-Boot-Operationen, Luft-Operationen und den Mission Editor. Diese Einführung ist wirklich unerläßlich, macht es doch die eingefleischte Landratte mit allen wichtigen Aufgaben vertraut, die man als Flottenkapitän schon beherrschen sollte: Wann tauche ich mit einem U-Boot wie tief, um einen Frachter auf welche Entfernung mit was für einem Torpedo zu versenken? Oder: Wie setze ich den richtigen Kurs bei welcher Geschwindigkeit, um einen russischen (schwedischen, ecuadorianischen) Zerstörer abzufangen? Dabei läßt sich jedes Objekt (also Flugzeuge, Schiffe, U-Boote und Raktenstellungen) auf den Überwachungsschirmen anklicken. Neben dem jeweiligen Symbol erscheint dann, soweit bekannt, Name, Geschwindigkeit und Kurs. Über ein Fenster kann ich mir nähere Informationen zum jeweiligen Goblin, Bogie oder Skunk hereinholen – so der Militärslang für unbekannte U-Boote, Flugzeuge und Schiffe.

Neben den Funktionen, die das eigene Seevehikel betreffen, sind vor allem die taktischen Anforderungen entsprechend hoch: Schalte ich jetzt von 'aktives' auf 'passives' Sonar, oder ist mir eine höhere Aufklärungsrate wichtiger als die eigene Sicherheit? Wie formiere ich meine Flotte und was sollten meine ersten Ziele sein? Ich muß mir genau überlegen, welches Schiff alleine von der Bewaffnung her die Möglichkeit hat, zum Beispiel eine SAM-Stellung an Land außer Gefecht zu setzen. Und sollte mir womöglich alles noch zu langsam ablaufen, so kann ich zwischen acht verschiedenen Geschwindigkeitsstufen wählen. Knallt es dann einmal, schalten sich (abschaltbare) kleine Videosequenzen mit den dazugehörigen Digi-Effekten.

Im Einstiegsmenü könnt Ihr zwischen einem guten Dutzend Missionen wählen, wobei die Wahl des Schwierigkeitsgrades bei Euch liegt. Als Benutzeroberfläche dient ein Windows-Klon, der seine Microsoft-Verwandtschaft wirklich nicht leugnen kann. Jedes Objekt könnt Ihr zentriert tracken, d. h. es bekommt sein eigenes Fenster, das über eine Ikone aufgerufen werden kann. So dürft Ihr mühelos durch Eure Flotte schalten, bzw. ein Schiff direkt anwählen, ohne mühsam danach zu suchen. Den Feind kann man natürlich so auch im Visier halten. *ps*



Original und Fälschung: Während die Jungs oben nach NTDS-Standard arbeiten, kann man bei Harpoon II auch grafische Symbole einsetzen...





The Final Countdown: Der Bogie, ein russischer Jagdbomber, wird aufs Korn genommen. Naja, war ja auch ein "Bad Guy"...



"Harpoon 2" ist genau das richtige Spiel für lange Winterabende. Hat man erst einmal den anfänglichen Schrecken über das voluminöse Handbuch (rund 260 Seiten dick) verdaut und sich mit der etwas spartanischen Grafik angefreundet, dann wird einen das taktische Spektakel nicht mehr so schnell loslassen. Dabei orientiert sich das Programm so sehr an der Realität, daß man Tage braucht, um alle Einzelheiten perfekt zu beherrschen, wenn die Marine Perus und die Ecuadors aufeinanderkrachen. Dabei wird es dem Flottenchef, dank der wirklich guten Anleitung, bzw. Einführung, niemals langweilig. Die Frusterlebnisse wegen versiebter Missionen halten sich – zumindest im Tutorial – in tolerierbaren Grenzen. Wer aber wirklich einmal alle Missionen in allen Schwierigkeitsgraden durchgespielt hat, kann sich mit dem Editor seine eigenen Schlachten zusammenstricken. Für Freunde hektischer Actionkost ist "Harpoon II" natürlich nichts. Alle hemmungslosen Tüftler kommen hier jedoch voll auf ihre Kosten.

Gut

MS-DOS

Hersteller:
Three Sixty

Testmuster:
Electronic Arts

Besonderheiten:
Sprachausgabe, VESA-Treiber benötigt

Zirka-Preis:
120 DM

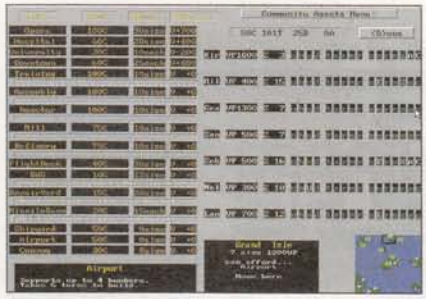
Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 25 MByte
Prozessor: 386SX
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur

Grafik: 42 %
Sound: 35 %

78 %

Frauen und Kinder zuerst

The Grandest Fleet



Wirtschaftlich: In der Aufbauphase verteilen wir Punkte auf neue Einrichtungen in den Städten



Attacke: Wir greifen die Stadt Zeballos mit Schlachtschiffen an

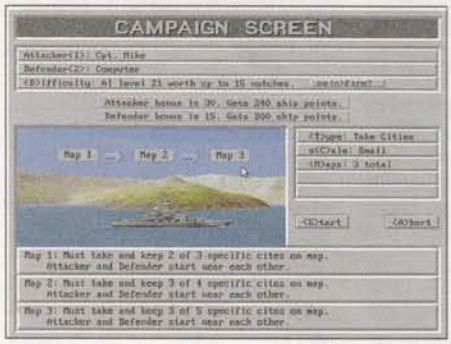


Auf den ersten Blick macht The Grandest Fleet den Eindruck eines eher simplen Einsteigerstrategiespiels. Schiffe im "Niedlichstil", kleine animierte Gefechtsfilme, die bei Schlachten eingeblendet werden und das recht einfache Regelwerk täuschen jedoch. Schon nach den ersten Runden kommen Leichtmatrosen in der digitalen Dünung ins Wanken: The Grandest Fleet entpuppt sich als ziemlich anspruchsvolles Taktikspiel und so hart wie alter Schiffszwieback, an dem sich auch alte Seebären die Skorbut-geplagten Zähne ausbeißen. Wer sich nur auf gigantische Flottenverbände verläßt und seine Städte vernachlässigt, sitzt bald auf dem Trockenen. Die Balance zwischen See-Power und städtebaulichen Maßnahmen erfordert strategisches Feingefühl und taktisches Können. Allerdings bietet The Grandest Fleet auch Grund zur Klage: So wird beispielsweise in einigen Szenarios der Opponent vom Computer durch die Startstädte eindeutig bevorzugt. Ein weiterer Kritikpunkt: Der Zweispielermodus via Modem oder Kabel ist nur mit Mühe zur Mitarbeit zu bewegen.

Ein Schwerpunkt der QQP-Produktpalette sind Strategiespiele. Das neuste Programm, *The Grandest Fleet*, macht da keine Ausnahme. Wie der Name schon sagt, stehen hier Schiffskämpfe im Vordergrund.

Auf Wunsch allein gegen den Computergegner oder gegen einen weiteren Mitspieler, schickt Ihr in neun vorgefertigten Szenarios vier verschiedenen "Campaigns" oder einer vom Rechner generierten Zufallswelt Eure Flotten ins Gefecht. Für jedes Spiel läßt sich der Schwierigkeitsgrad passend varrieren: Neben der Stärke des Computers (21 Intelligenzgrade sind einstellbar), entscheidet Ihr Euch für die Anzahl der Runden, die zu spielen sind, wählt die Höhe sogenannter "Buildpoints" und markiert Eure Startpositionen auf der Landkarte. Sind alle Angaben gemacht, "kauft" Ihr mit den "Buildpoints" Eure Startflotte. In einigen Szenarien, meistens den historischen, sind zusätzlich schon einige Schiffe von vorneherein auf der Hexfeld-Karte postiert. Insgesamt stehen Euch zehn Schiffstypen – vom Flugzeugträger, über U-Boote, Schlachtschiffe, Zerstörer, Minenleger und Transporter, bis zum Patrouillenboot – zur Verfügung. Zusätzlich gibt es Flugzeuge, die auf Flughäfen plaziert werden dürfen, und Verteidigungsforts, die Ihr neben eigene Basen stellen könnt. Weiterhin gibt es fünf spezielle Superschiffe, die besondere Eigenschaften haben – in den meisten Szenarios müssen diese allerdings erst gebaut werden.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres, entscheidet hier nicht die Stärke der Armee über Sieg oder Niederlage. In *The Grandest Fleet* geben Eure Basen oder besser Städte bei den meisten Szenarios den Ausschlag. Zum einen könnt Ihr nur in Städten Nachschub bauen und angeschlagene Schiffe reparieren, zum anderen haben alle Städte einen bestimmten Wert, sogenannte "Victory Points". Je größer eine Stadt ist, desto mehr Punkte gibt es dafür. Um nun neutrale oder feindliche Städte zu erobern, muß ein eigenes Schiff auf ein spezielles "Hafen"-Hexfeld gestellt werden. Die meisten Schiffe im Spiel haben sogenannte "Invasions-Punkte". Ist dieser Wert höher als die aktuelle Stärke der Stadt, wird Eure Flagge gehißt. Ist eine Stadt zu groß, um so erobert zu werden, müßt Ihr diese erst sturmreif schießen. Gespielt wird *The Grandest Fleet* in Runden: Erst zieht Ihr, am besten per Maus, Eure Einheiten über die Land- oder besser Seekarte. Trefft Ihr auf gegnerische Verbände, folgt nach der Bewegungsphase die Gefechtsphase. Danach kommt die Aufbaurunde. Hier verteilt Ihr die in Städten produzierten "Buildpoints" auf neue Einrichtungen wie Werften, Flughäfen oder Radaranlagen und baut neue Schiffe. Ein erfreulicher Nebeneffekt: einige der Bauten erhöhen nebenher den Wert und die Größe der Stadt. *mh*



Einstellbar: Hier stellen wir die Konfiguration für eine längere Campaign ein.



Im eigenen Hafen werden neue Schiffe auf Kiel gelegt, wenn wir genügend Punkte beisammenhaben

MS-DOS

Hersteller:
QQP

Testmuster:
Mirage

Besonderheiten:
Modemoption

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA, SVGA
Sound: Soundblaster, Pro Audio, GM
Festplatte: 12 MByte
Prozessor: 386/25
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur

Grafik: 49%
Sound: 52%

75%



Die Macht der Werbung: Mit Handzetteln zum Erfolg

Forza Azurri

Pizza Connection

Im bis auf den letzten Tropfen ausgelaugten Wirtschaftsgenre ist man dankbar für jedes frische Szenario. Software 2000 digitale Pizzabäckerei kommt dem ausgehungerten Fan solcherart Computervergnügen da gerade recht. Wer sein europaweites Pizzaimperium aufbaut, wird nicht nur taktisch extrem gefordert, sondern lobenswerterweise vorzüglich unterhalten. Die Programmierer haben *Pizza Connection* bis zum Rand mit kleinen Gags und abgedrehten Grafiken vollgestopft, da müssen wir uns über die nötige Motivation keine Sorgen machen. Spieltechnisch gleicht die PC-Version der Amiga-Variante, wobei uns die VGA Städte eine Spur detaillierter erscheinen. Sonst blieb alles beim sehr guten alten: Bis zu acht Spieler können mit ihrer Pizzaladenkette loslegen, in jeder Stadt warten 30 Geschäftspartner darauf, daß wir sie über den Tisch ziehen. Hauptspaß bei *Pizza Connection* ist die eigenhändige Einrichtung der Restaurants und das Kreieren von neuen Rezepten. Die italienischen Lebensmittel werden in einem speziellem Küchenmenü zusammengestellt und dann gleich von einer Feinschmekker-Jury getestet. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Wer mit einer besonders verwegenen Designerpizza den Geschmacksnerv des Publikums trifft, hat schon so gut wie gewonnen. *Pizza Connection* ist eine komplexe Wirtschaftssimulation mit erhöhtem Spaßfaktor. – Gelungen. *vw*





Zoom Mich: Jedes Städchen stellt sich in drei Vergrößerungsstufen vor

MS-DOS

Hersteller: Software 2000
Testmuster: Software 2000
Besonderheiten: Viele prima Pizzarezepte
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 7 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 60 %
Sound: 63 %

82 %

Der Weltenlenker

Populous 2



Katastrophen leicht gemacht: Per Feuersbrunst suchen wir den Gegner heim

Was denn, Ihr habt einen Macintosh und benutzt diesen nur zum Arbeiten? Das muß nicht sein: Immer mehr Softwarefirmen entdecken den Mac, wie er von seinen Freunden liebevoll genannt wird, als Spielemaschine. Jetzt gibt's ein Programm für den Apple-Rechner, mit dem sich die Arbeitsmoral ganz vorzüglich untergraben läßt: Bullfrogs *Populous 2*. Das Spielprinzip von *Populous 2* ist dem des Vorgänger sehr ähnlich. Auf einer digitalen Welt leben zwei kleine Völkchen. Als Abkömmling des Göttervaters Zeus seid Ihr der Schutzpatron eines Volksstammes. Per Mausklick auf die isometrische Spielfläche ebnet Ihr das Gelände ein, damit Eure Untertanen dort bauen können. Am Anfang ist Eure Gefolgschaft noch klein, im Spielverlauf wächst die Anhängerschar. Dies ist wichtig, da nur eine große Anzahl von Anhängern für genügend "Energie" sorgt. Mit dieser Energie dürft Ihr aus rund einem Dutzend verschiedener Katastrophen wählen, um die feindliche Bevölkerung zu dezimieren. Vom Vulkanausbruch bis zum Feuersturm oder einer Sintflut reicht das erweiterte Spektrum, im Gegensatz zum Vorläufer. Zusätzlich dürfen jetzt Straßen gebaut und Siedlungen mit Mauern umzäunt werden. Eine weitere Neuerung: Nicht alle Katastrophen stehen von vorneherein zur Wahl – erst wenn Ihr genügend "Erfahrung" gesammelt habt, tauchen neue Optionen im passenden Menü auf.

Technisch hat sich an der Mac-Version nur wenig gegenüber anderen Fassungen von *Populous 2* geändert. Nur auf die 256 Farben der PC-Variante müßt Ihr verzichten: Die Mac-Version läuft auf Wunsch in schwarz/weiß oder in nur 16 Farben – dafür aber hochauflösend. Allerdings kommt das Spiel erst bei Macs mit mehr als 20 MHz richtig in die Gänge: Auf einem langsameren Computer wird die Geduld des Spielers auf eine allzu harte Probe gestellt. Trotz der technischen Einschränkungen und einer etwas kniffligeren Benutzerführung – die Mac-Maus hat nur eine Taste, einige Funktionen lassen sich deshalb nur in der Kombination mit der Tastatur aktivieren – hat *Populous 2* nichts von seinem Suchtfaktor verloren. Wer seinen Macintosh nicht auf Stunden lahmlegen will, sollte deshalb einen Bogen um dieses Spiel machen. Ansonsten heißt unsere Empfehlung: Kaufen! *Populous 2* garantiert langen Spielspaß *mh*

MAC

Hersteller: Bullfrog
Testmuster: Electronic Arts
Besonderheiten: ab System 7.0 4 MByte RAM
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: s/w oder 16 Farben
Sound: –
Festplatte: 16 MByte
System: ab 6.0.7
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 79 %
Sound: 59 %

90 %



Mah-Jongg: Zeigt her Eure Steinchen. Nur schade, daß es hier keine Länderpunkte gibt...

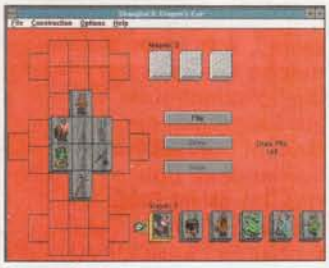
Das Auge des Drachens

Shanghai II

Mah-Jongg, was so viel wie "der Spatz" heißt, wurde im Jahre 1920 das erste Mal von John P.Babcock der westlichen Welt vorgestellt. Es war besonders im englischen Sprachraum über Jahrzehnte ein echter Dauerbrenner. Auch wenn Mah-Jongg eine etwas betuliche Ausstrahlung hat, so gehört es eindeutig zu den Klassikern der gepflegten Unterhaltung wie Bridge und Patience. So einfach das Prinzip ist, so fesselnd kann das Spiel auch sein.

Nachdem Activision schon vor einigen Jahren die PC-Gemeinde mit *Shanghai* erfreute, liegt jetzt eine aufgefrischte Version des chinesischen Dominos vor. Gespielt wird das *Auge des Drachens.* Hier legt der Drachenmeister seine Steine so, daß sie schließlich die Form eines Drachens ergeben. Umgekehrt muß der Drachentöter jeweils immer zwei zusammengehörige Teile von der Spielfläche nehmen, um so den Drachenmeister an der Vollendung seines Werkes zu hindern. Beide Rollen können hier jeweils vom Computer oder einem Mitspieler übernommen werden.

Aber auch ganz normale Mah-Jongg-Spiele sind möglich, und da ist das Schema ja bekannt: Immer zwei passende Steine vom Feld nehmen, und wenn Ihr nicht mehr weiterkommt, könnt Ihr Euch vom Computer helfen lassen. Habt Ihr zwei passende Klötzchen erwischt, so verschwinden sie mit einer der Spielgruppe (Drachen, Winde etc.) entsprechenden Geräuschkulisse von der Spielfläche. Wem die chinesischen Originalsteine auf die Dauer zu langweilig sind, der kann auch andere Motive wählen. Zur Wahl stehen Fantasy-Figuren, Tiere, Fahnen oder auch nur einfach Zahlen. Irgendwie hat dieses Spiel zwar nicht seine Daseinsberechtigung verloren, aber es tendiert schon stark in die Rubrik "Überflüssig". Es gibt zweifelsfrei Mah-Jongg-Shareware-Versionen, die mindestens genau so anregend sind, dabei aber bedeutend weniger kosten. *ps*



Dragon's Eye: Nur Lego ist schöner

MS-DOS

Hersteller: Activision

Testmuster: Activision

Besonderheiten: Ab Windows 3.1

Zirka-Preis: 130 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Pro Audio, GM, MT32
Festplatte: 3 MByte
Prozessor: 386 DX/25
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur

Grafik: 31%
Sound: 12%

70%

Berlins einzig wahre Dimension für Video- und Computergames

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH ©

Über 5.000 lieferbare Spiele!

Artikel	PC	CD	AMIGA	Artikel	PC	CD	AMIGA
1942 Pacific Air	99,95	i.V.	-	Magic of Endoria	99,95	-	79,95*
Aces of the Deep	89,95*	-	-	Maniac Mansion 2	99,95	99,95	-
Aces over Europe	89,95	-	-	Master of Orion	99,95	-	-
Across the Rhine	99,95*	-	-	Mechwarrior 2	99,95*	99,95*	-
Advanced Squad Leader	89,95*	-	-	Microcosm	-	109,95	-
Aegis (Jutland 2)	-	119,95	-	Might & Magic 5	99,95	-	-
Al-Qadim 1	89,95	89,95*	-	Might & Magic Heroes	89,95*	-	-
Alone in the Dark 2	99,95	99,95*	-	NCAA Basketball	79,95*	-	-
Ambermoon	89,95*	-	89,95	NHL Hockey	89,95	-	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95	59,95	Nibelungen	89,95*	99,95*	-
Armored Fist	99,95*	99,95*	-	Noctropolis	-	99,95*	-
Battle Isle 2	89,95	89,95	89,95*	Outpost	i.V.	99,95	-
Battle Isle 2 Data	59,95*	59,95*	i.V.	Overlord D-Day	89,95	i.V.	79,95
Battlecruiser 3000	99,95*	-	-	Pacific Strike	99,95	i.V.	-
Beneath a Steel Sky	79,95	99,95*	79,95	Pax Imperia	99,95*	-	-
Betrayal at Krondor	99,95	-	-	Perfect General 2	99,95*	-	-
Bioforge	-	109,95*	-	Pinball Dreams Deluxe	-	89,95*	-
Bloodnet	99,95	109,95*	-	Pirates Gold	99,95	i.V.	-
Brett Hull Hockey	79,95*	-	-	Pizza Connection	99,95	i.V.	89,95
Bundesliga Manager 3	89,95*	89,95*	89,95*	Privateer	99,95	109,95	-
Burning Steel 2	89,95	89,95	-	Quest for Glory 4	99,95*	-	-
Caribbean Disaster	89,95*	89,95*	79,95*	Railroad Tycoon Deluxe	99,95	i.V.	-
Carriers at War 2	89,95	-	-	Raptor	59,95	59,95	-
Central Intelligence	-	99,95*	-	Ravenloft 1	89,95	89,95	-
Chartbreaker	89,95*	i.V.	79,95*	Rebel Assault	-	89,95	-
Civilization	99,95	i.V.	79,95	Rings of Medusa Gold	79,95	79,95	79,95*
Cool Spot	59,95	-	59,95	Rise of the Robots	79,95*	89,95*	79,95*
Dark Legions	79,95*	79,95*	-	Robinsons Requiem	89,95	-	79,95*
Dark Sun 1	89,95	89,95	-	Rüsselsheim	79,95	-	79,95*
Death or Glory	99,95*	-	89,95	Sam & Max	99,95	99,95	-
Delta V	99,95*	99,95*	-	Scavenger 4	-	99,95*	-
Demolition Man	79,95*	79,95*	79,95*	Sierra Soccer	i.V.	-	59,95
Der Clou	89,95	89,95	79,95	Sim City 2000	99,95	-	-
Die Siedler	89,95	-	89,95	Space Quest 1-5 (Dt.)	-	99,95*	-
Dragon Knight 3	99,95*	-	-	SSN-21 Seawolf	99,95	99,95*	-
Dreamweb	89,95*	-	79,95*	Star Reach	99,95*	-	-
DSA 1 - Schicksalsklinge	89,95	89,95	79,95	Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.	-
DSA 2 - Sprachdisk	39,95*	i.V.	-	Star Trek - Next Generation	-	109,95*	-
DSA 2 - Sternenschweif	89,95*	i.V.	i.V.	Starlord	99,95	99,95	-
Dungeonmaster 2	i.V.	-	i.V.	Stonekeep	-	99,95*	-
Elder Scrolls 1	89,95	89,95	-	Strike Commander	99,95	99,95	-
Elite 2	89,95	89,95	69,95	Stronghold	89,95	89,95	-
Empire Deluxe	89,95	99,95	-	Subwar 2050	99,95	99,95*	-
Empire Soccer	69,95	-	-	Subwar 2050 Data	49,95*	s.o.	-
Epic Pinball Vollversion	79,95	-	-	Superhero L. of Hoboken	99,95*	99,95*	-
F 14	99,95	i.V.	-	Syndicate	89,95	99,95	79,95
Fantasy Empires	89,95	89,95	-	System Shock	99,95*	99,95*	-
FIFA Soccer	79,95	79,95*	79,95*	Terminator Rampage	89,95	-	-
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*	79,95*	TFX	99,95	109,95	89,95*
Front Page Sports Baseball	89,95*	-	-	Theme Park	89,95	89,95	i.V.
Gabriel Knight	99,95	99,95	-	TIE Fighter	89,95	i.V.	-
Hanse Deluxe	49,95*	49,95*	49,95*	Total Eclipse	-	99,95*	-
Harpoon 2	99,95	-	-	Turrican 3	79,95*	79,95*	69,95
Hattrick	89,95*	89,95*	79,95*	UFO	99,95	99,95	79,95*
Heimdall 2	89,95*	-	79,95	Ultima 7 Deluxe	-	129,95	-
Hell Cab	-	109,95	-	Ultima 8	99,95	109,95	-
Indycar Racing Data Disk	49,95	-	-	Ultima 8 Lost Vale	i.V.	-	-
Inferno	99,95*	99,95*	-	Under a Killing Moon	-	99,95*	-
Inherit the Earth 1	79,95	89,95	-	V for Victory 5 (at Sea)	99,95*	-	-
Iron Helix	-	99,95	-	VTO Poker und Puzzles	49,95	89,95	-
Ishar 3	89,95*	-	79,95*	Wargame Constr. Set 2	89,95	-	-
Kick Off 3	69,95	-	69,95	Warlords 2 Data	79,95	-	-
Kolumbus	89,95	-	89,95	Wing Armada	79,95*	i.V.	-
Lands of Lore 1	89,95	109,95	-	Wings of Glory	-	99,95*	-
Larry 1-5	-	99,95*	-	Wizardry Deluxe (6 + 7)	-	109,95	-
Legend of Kyrandia 2	89,95	109,95	-	World Cup USA 94	79,95	79,95	69,95*
Legend of Kyrandia 3	i.V.	i.V.	-	X-Wing	99,95	-	-
Links 386	99,95	i.V.	-	Zephyr	89,95*	i.V.	-
Mad Burger	89,95*	i.V.	89,95*	Zeppelin	89,95	99,95*	79,95*
Mad News	99,95*	99,95*	89,95*				

ORKLAND

Ihr findet uns ab sofort in der Rollenspiel-Mailbox ORKLAND unter folgenderTelefonnummer: 030 - 617 56 77. Online-Rollenspiele und vieles mehr.

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß (09.06.) Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/694 60 43
12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert?! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Shandars Revenge

Ishar 3

Shandar, seines Zeichens Mönch des Chaos und nebenbei so etwas wie ein fantasymäßiger Drogendealer, ist tot. Zumindest kann man das von seinem Körper sagen. Sein Geist durchstreift aber immer noch die Straßen Koren Bahnirs und ist eine ständige Bedrohung für alle, die sich gegen ihn stellen – und somit auch für Euch und Eure Party.

Ihr stellt Eure Party aus bis zu fünf Rassen (Menschen, Elfen, Zwergen, Echsenmenschen, Orks) und neun Klassen zusammen. Zusätzlich müßt Ihr 57 Punkte auf fünf Eigenschaften verteilen, um Eure Helden mit verschiedenen Qualitäten auszustatten. Leider ist solch ein Unterfangen manchmal vergebliche Liebesmüh, denn nach der ersten Übernachtung in einem Gasthaus kann es passieren, daß einer aus der Gruppe stiftengeht und dabei seine ganze Ausrüstung, so vorhanden, mitnimmt. Neue Party-Aspiranten können nur nach Mehrheitsbeschluß der ganzen Gruppe aufgenommen werden. Außerdem sind alle außer den Paladinen von vorneherein unbewaffnet und ungeschützt. Ohne viel Geld müßt Ihr erst einmal dafür sorgen, daß sich die finanzielle Lage der Party entspannt. Schatzkisten am Wegesrand, niederzumeuchelndes Diebsgesindel oder schlichte Botengänge sorgen für das nötige Kleingeld für den Anfang. Habt Ihr die wichtigsten Sachen beieinander, zieht Ihr weiter in die innere Stadt ...

Die Kämpfe in *Ishar 3* finden in Echtzeit statt. Mit beidhändigen Waffen kann man die Schläge zwar nicht so häufig wie mit einer einhändigen Waffe wiederholen, dafür ist aber die Wirkung umso größer. Die Schwertkämpfer sind für das Grobe zuständig und müssen auch das meiste einstecken. Deswegen sollte man das sauer verdiente Geld besonders in Rüstungen und Schilde stecken, es zahlt sich aus. Denn ist erst einmal einer aus Eurer Party hops gegangen, müßt Ihr einen neuen Kämpen rekrutieren. Der ist aber leider in der Regel unerfahrener und schlechter ausgerüstet als sein verblichener Vorgänger.

Wichtigste Orientierungshilfe sind der Kompaß und besonders die Karte. Man muß ständig zwischen ihr und dem Hauptbildschirm hin- und herschalten, sonst verfranst man sich hoffnungslos.

Viel könnt Ihr aber sonst mit Euren Figuren nicht machen. Ihr lauft durch die Gegend, schlagt Euch mit Dieben, Monstern und Unholden herum oder hört zu, was Euch die Leute zu sagen haben. Ohne diese Informationen werdet Ihr nicht sehr weit kommen.

Gesteuert wird das Spiel über Maus und Keypad, wobei sich die Party blockweise, d. h. ohne Scrolling, durch die Gegend bewegt. *ps*



Jetzt trink mer noch a Glaserl Wein: Die Kneipe als Informationsbörse ...



Willkommen im Tante-Emma-Laden: Von Zauberhelmen bis Murksdolchen ist alles da, nur Geld muß man haben ...



Gelobt sei, was stark macht: Gegen die Herren links hat der da unten waffenmäßig keine Chance ...



Welcome to the Party: Jetzt geht sie los, die Polonäse Blankenese ...





na ja

Es gehört zur Definition der Rollenspiele, daß man zu Beginn des Spieles seine Party zusammenstellt, ihnen bestimmte Qualitäten zuschreibt und hofft, daß sie Dank gewonnener Kämpfe an Kraft und Erfahrung wachsen und gedeihen. Nicht anders ist es auch bei Ishar 3 – so denkt man zunächst. Die Hänger treten aber schon nach kürzester Zeit auf:
Wieso bilde ich mühsam eine Party, wenn mir die Leute sowieso nach kürzester Zeit stiftengehen? Und wieso sollen die Verbliebenen auch noch über jeden Neuzugang abstimmen? Warum haben meine Leute zu Beginn noch nicht einmal ein Taschenmesser, Lederwams oder Holschild? Ist man nicht gerade Paladin oder Zauberer, kann man sich nur mit den nackten Fäusten wehren oder weglaufen. Gegen Räuberbanden hat man so kaum eine Chance. Und warum ist besonders der Einstieg in Koren Bahnir so entnervend ereignislos? Es treiben sich zwar einige Leute auf der Straße herum, aber die sind nicht besonders gesprächig. All das killt von vorneherein jegliche Spielfreude und läßt das mühsame Durchklickern durch die Stadt mit einem genervten Seufzen begleiten.

MS-DOS

Hersteller:
Silmarils

Testmuster:
Selling Points

Besonderheiten:
keine

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 8 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur

Grafik: 61%
Sound: 37%

47%

POWER SERVICE



Powerservice

Computerspieletips	54
Al Qadim – The Genie's Curse	56
Cannonfodder	62
Elite 2	68
Impossible Mission 2025	68
Inherit the Earth	54
Pizza Connection	68
Theme Park	66
Clue Book	**70**
Doc Düse	**78**
HEX-Hexerei	**74**
1869	74
Civilization	74
Comanche	75
Hand of Fate	75
Ishar 2	74
Pacific Strike	76
Software Manager	75
Theme Park	76
Power-Post	**83**
Kleinanzeigen	**80**

Heft 9/94

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

Sommerloch

Jungs und Mädels, was ist los mit Euch? Seid Ihr etwa alle in der Gluthitze geschmolzen oder verfaulenzt Ihr am Strand die großen Ferien? Wir brauchen dringend Nachschub für unsere POWER-Tips. Wer keine knalligen Lösungen auf Lager hat, der kann ja mal eine sinnvoll und logisch strukturierte Anleitung für sein Lieblingsspiel schreiben. Das neueste schlimme Beispiel zu diesem Thema, das Handbuch zu Sierras "Outpost". Hier wird man mehr verwirrt als aufgeklärt und muß alles mühsam selber austüfteln. Für eine vernünftige Gebrauchsanweisung wären wir Euch dankbar.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Wir haben seit neuestem ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik (wehe!) loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafikfiles zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisrätseln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adressen von Michael (71333,665) und Volker (72662,3130). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?) oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer in München 089/66550100.

An die Arbeit

Inherit the Earth

Christian Kowalski aus Gelsenkirchen hat ein Herz für Tiere und knackte New World Computings neues Adventure.

Am Anfang

Zuerst geht's nach Nordwesten zum Zelt des Geldwechslers (auf der linken Seite), ihm verkauft Ihr die Silbermedaille. Nun verlaßt Ihr das Festgelände und macht Euch zum Tempel des Orbs auf. Hier geht Ihr durchs Tor und immer geradeaus bis zum nächsten Tor und betretet den dahinterliegenden Tempel. Elera gebt Ihr Euer Ehrenwort, allerdings möchte sie ein Zeichen vom Waldkönig, also raus aus dem Tempel und zum Wald reisen. Wichtig wie man nun mal ist, bekommt Ihr sofort eine Audienz. Dem König berichtet Ihr von dem Problem mit Elara, woraufhin er Euch einen goldenen Apfel gibt.

Nun reist Ihr zur Stadt. Findet hier den Laden (gegenüber vom Glaser) und kauft einen Sack Zement. Nun geht zurück zu Elara und gebt ihr den Apfel. Elara öffnet nun im westlichen Teil des Ortes eine vorher verschlossene Tür. Durch sie gelangt man zum Garten des Tempels. In einem der abgezäunten Minigärten steht ein Eimer, den Ihr am Vogelbad mit Wasser füllt. In der NW-Ecke des Gartens findet Ihr ein paar Beeren und einen Klauenabdruck. Nun mischt Ihr den Zement mit dem Wasser und gießt das Zeug in den Abdruck. Der entstandene Gipsabdruck wird natürlich mitgenommen.

Am Schloß überlistet Ihr die Wachen und begebt Euch zum Thronsaal. Auf Verlangen des Königs steigt man in den Schlamm. Nach dem Gespräch findet Ihr einen Ring.

Die Rattenhöhlen

Reist jetzt zu den Rattenhöhlen. Vom Türsteher verlangt man den Anführer zu sehen. Da er nicht einverstanden ist, verwirrt Ihr ihn. Folgt dem Tunnel nach NO, dann SO und wieder NO. An der Kreuzung rechts, dann weiter SO, NO durch den Bücherraum, weiter NO bis zum Ende, hier rechts durch die Tür, nach der Paßwortabfrage rechts aus dem Raum raus, dann SW bis zu den Kerzen, SO bis hinter den Bücherschrank, dann SW, NW an drei Bücherschränken vorbei bis zum Ende des Korridors. Durch die Tür kommt Ihr in Sist's Raum. Mit ihm redet Ihr, dann zeigt Ihr ihm den Gipsabdruck und die Beeren. Nach den hilfreichen Hinweisen verläßt man die Höhle wieder.

Geht nun zu dem Haus auf dem Berg. Redet solange mit ihm, bis er einverstanden ist, Euch seine Karte für die Reparatur seiner Teleskoplinse zu geben. In der Stadt zeigt man dem Glaser die zerbrochene Linse und folgt diesem zu dem Treffen. Sprecht mit Sakka. Er will, daß Ihr einen Test besteht. Ihr sollt eine Anzahl verschiedenförmiger Holzteile zu einem Rechteck formen. Als Starthilfe: Die Säge kommt in die rechte obere Ecke, der Schraubendreher an den linken Rand, die Zange darunter, der Hammer kommt neben die Säge, darunter das Lineal. Der Rest sollte kein Problem mehr sein. Fragt den Orb aus, dieser braucht noch einige Daten, diese bekommt Ihr von Sist. Jetzt kann die Linse hergestellt werden, allerdings fehlt noch die Politur. Die bekommt Ihr indem Ihr ins Schlammbad des Königs steigt, der Schlamm, der in Eurem Fell hängenbleibt, reicht. Die fertige Linse tauscht Ihr nun gegen die Karte. Den Brief für Elaras Schwester überbringt man natürlich gerne. Reist jetzt nach Norden bis zum Schloß der Hunde. Als Zoll erzählt Ihr dem Prinzen ein paar Geschichten, diese mißfallen seiner Majestät jedoch und Ihr landet im Kerker. Schlagt mit der Schale gegen die Gitter und fordert vom Wächter etwas zu essen und einen Löffel. Eßt das Hundefutter und benutzt den Löffel auf den losen Stein. Jetzt könnt Ihr ihn wegnehmen. Klettert durch den entstandenen Durchgang.

Speichert hier. Solltet Ihr wieder ins Wasser fallen, ladet und startet von vorne.

Der Weg durch das Labyrinth

NW auf die graue Brücke, rechts um die Ecke herum nach SO. Vor der nächsten grauen Brücke links und nach NO, dann SO, dann wieder links und über die nächste graue Brücke, dann links und nach SO um die Ecke herum (nicht über die graue Brücke!) und wieder links, weiter nach NW. Folgt dem Weg bis über eine morsche Brücke, dann rechts und nach NO, an der Kreuzung einfach weitergehen, dann links über die Brücke. Jetzt nach SW und dem Weg bis zum Ausgang folgen.

Geht jetzt zu dem Lager im SO. Der Anführerin bietet Ihr Eure Hilfe an und besucht anschließend die nächste Waldlichtung, hier sollte ein Händler stehen, bei dem Ihr den Ring gegen Nadel und Faden eintauscht. Nun geht's zum Haus im Westen. Benutzt den Brief solange auf die Tür, bis Elaras Schwester öffnet. Sie erklärt Euch, wie Ihr ein Heilmittel brauen könnt, die erste Zutat findet Ihr am Ge-

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und 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, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

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

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".

CPS
FRANK HEIDAK

Wollen auch Sie bei uns anecken ?

Software Corner

Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

CD ROM Games

Anstoss incl. World Cup DV	**84,90 DM**	Lucas Arts Simulations DH	79,90 DM
Battle Isle 2 DV	84,90 DM	**Outpost DH**	**79,90 DM**
Battle Isle 2 Data DV	44,90 DM	Pinball Dreams Del. * DH	74,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM	Privateer incl SAP+Data	99,90 DM
Civilization & R.Tycoon DH	59,90 DM	Rebel Assault EV / DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	89,90 DM	Sam & Max EV	84,90 DM
Der Clou DV	79,90 DM	Space Quest 1 - 5 DV	84,90 DM
Der Planer + Extra DV	84,90 DM	Starlord DV	89,90 DM
Dragon Lore * DV	64,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
FIFA International Soccer DV	**89,90 DM**	Syndicate Plus * DV	89,90 DM
Formula O.GP + MP Golf DH	59,90 DM	**Tie Fighter * EV**	**84,90 DM**
Guardian of the fleet EV	79,90 DM	U F O DV	89,90 DM
Hidden Below * DH	64,90 DM	Ultima 8 Bundle	89,90 DM
Inferno * EV	89,90 DM	Under a killing M. * DV	109,90 DM
Larry 1-3 & 5 * DV	84,90 DM	Wolfpack DV	64,90 DM
Lands of Lore DV	89,90 DM	11 th Hour * DH	129,90 DM

IBM 386DX SVGA HD 4MB

Anstoß WCE DV	**49,90 DM**
Armored Fist * DH	84,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM
Battle Isle 2 DV	79,90 DM
Beneath a steel sky DV	79,90 DM
Bundesliga Manager 3 * DV	**89,90 DM**
Burning Steel 2 EV	74,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	79,90 DM
Chaos Engine * DH	49,90 DM
Death or Glory * DV	89,90 DM
Die Siedler DV	**79,90 DM**
Delta V * EV	64,90 DM
Der Clou * DV	74,90 DM
Desert Strike * EV	69,90 DM
Flugsimulator 5.0 DV	129,90 DM
Hanse - Die Expedition * DV	44,90 DM
Hattrick ! * DV	79,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Links 386 Course Disks je	44,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Pacific Strike DH	84,90 DM
Pacific Strike SAP DH	39,90 DM
Pinball Dreams 2 DH	34,90 DM
Pizza Connection DV	84,90 DM
Privateer Righteous Fire DH	39,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM
Sim City 2000 DV	84,90 DM
Sim City 2000 Data DV	34,90 DM
Software Manager DV	79,90 DM
SSN - 21 Seawolf EV	79,90 DM
Subwar 2050 DV	89,90 DM
Subwar 2050 Missin * DV	49,90 DM
Superfrog * DH	49,90 DM
System Shock * DV	84,90 DM
Theme Park DV	84,90 DM
Tie Fighter EV	**79,90 DM**
Werewolf KA 250 DH	64,90 DM
Wing Comm. Armada * DH	69,90 DM
Wings of Glory * DV	89,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
1942 - Pacific Air War DH	89,90 DM

Amiga 1MB

Anstoß WCE DV	**49,90 DM**
Battletoads DH	49,90 DM
Beneath a steel sky DV	64,90 DM
Bundesliga Manager 3 DV	**84,90 DM**
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Cool Spot DH	49,90 DM
Death or Glory DV	84,90 DM
Der Clou DV	64,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM
Elfmania DH	49,90 DM
Elite 2 DV	49,90 DM
FIFA Int. Soccer DV	Vb,mögl.
Formula One GP DH	84,90 DM
Hanse-Die Expedition DV	44,90 DM
Imp. Mission 2050 DA	64,90 DM
K 240 DH	54,90 DM
Kick Off 3 * DV	56,90 DM
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lost Vikings DV	64,90 DM
Mad News * DV	64,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Mr.Nutz DH	49,90 DM
Pizza Connection * DV	79,90 DM
Rings of Medusa G. * DV	64,90 DM
Rüsselsheim DV	59,90 DM
Sensible Soccer DH	39,90 DM
Sim Earth DV	39,90 DM
Sierra Soccer * DV	44,90 DM
Sim City Deluxe DH	64,90 DM
Simon the sorcerer DV	**64,90 DM**
Skidmarks DH	44,90 DM
Software Manager DV	64,90 DM
Spaceward HO ! DV	64,90 DM
Starlord DH	64,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Theme Park DV	64,90 DM
X-mas Lemmings DH	34,90 DM
Zeppelin * DV	64,90 DM

High End Joysticks

Gravis Analog Pro	**79,90 DM**
Gravis Gamepad	39,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm.FCS Mark I B	179,00 DM
Thrustm.WCS MK IIB	279,00 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

Longshine Double Speed	279,00 DM	SB16 Value Edition	229,00 DM
SB 16 ASP Multi CD	389,00 DM	Waveblaster	389,00 DM
SB Pro Basic	169,00 DM	**Gravis Ultrasound**	**349,00 DM**

Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 8,- (Euroscheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlscheingebühr. Porto & Verpackung DM 10,- , ab DM 180,- Lieferwert Porto & Verp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladenpreise weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis - und Produktänderungen vorbehalten.

birgsfluß, die zweite in der großen Eiche im Norden (ein Feuer machen um die Bienen zu vertreiben, Feuerstein bekommt Ihr im Steinbruch im Osten!). Jetzt mixt uns Elaras Schwester das Heilmittel und wir können die Tochter der Anführerin heilen.

Die Anführerin betäubt nun die Hunde und Ihr könnt darangehen, Eure Kameraden zu befreien.

Im Schloß

Geht ins Schloß und dann: Norden, links, rechts, N, N, r, N, l, N, durch den rechten Durchgang gehen, l, N, r, r, N, N, l, l, r. In der Kammer des Prinzen müßt Ihr den Schlüssel bekommen, ohne eine knarrende Diehle zu betreten.

Jetzt: l, r, r, N, N, l, l, N, r, durch den linken Durchgang, l, r, N, N, l, durch den Raum gehen, l, l, r, r, N, die Tür aufschließen, N, l, l, r, r, l, l, N, l, l, r, N. Wieder vereint geht's zum Steinbruch. Nehmt das Seil und geht in die Höhle. Nehmt den grünen Stein dreimal, jetzt müßt Ihr die Lichtungen durchsuchen, bis Ihr den Händler wiederfindet. Tauscht den grünen Stein gegen den Ring.

Jetzt geht zu der Schlucht ganz im Norden, springt rüber und spannt das Seil auf. Geht nun zur Anlegestelle und gebt dem Wolf den Ring. Nach der Überfahrt geht Ihr zum Wasserfall und sprecht mit Shiala. Danach reist Ihr zum Staudamm, hier werdet Ihr gefangengenommen. Am Morgen werdet Ihr von Shiala befreit. Geht in die Hütte des Wolfanführers und nehmt die Statuette. Sucht jetzt die antiken Ruinen im SW. Nehmt im zweiten Gebäude links das Kabel und geht zu den Klippen im NO. Seilt Euch ab und nehmt die Karte. Am Dock tauscht Ihr die Statuette gegen eine Öllampe ein und geht wieder zurück zu den Ruinen. Öffnet die Tür des dritten Gebäudes links und ölt sie anschließend. Geht rein und nehmt den Schraubendreher.

Finale

Geht jetzt zum Gebäude in der SO-Ecke und betretet es. Die Tür wird mit der Karte geöffnet und Ihr könnt durchgehen. Geht 3mal nach Norden, dann nach Westen und durch die Tür. Nehmt das dreieckige Gerät und verlaßt die Ruinen.

Geht zurück zum Staudamm, am weißen Gebäude öffnet Ihr die Tür mit dem Schraubendreher, drinnen nehmt Ihr die Uhr, entnehmt ihr die Batterien und setzt diese in das dreieckige Gerät.

Zurück beim Wasserfall geht Ihr hinter das Wasser. Nach dem Gespräch mit Shiala setzt Ihr das dreieckige Gerät in die Tür ein und geht hindurch. Geht soweit nach oben, bis Ihr den Waschbären findet. Jetzt könnt Ihr entspannt den Abspann genießen.

POWER 777 PRÄMIE

Al Qadim – The Genies's Curse

Florian Kofmel aus Deitingen kehrte siegreich aus dem Morgenland zurück und verdient sich mit seiner Komplettlösung eine POWER-Prämie.

Zuerst ein paar Tips

– Bevor Ihr das Abenteuer beginnt, übt kämpfen und geschickt laufen! Es ist nicht leicht.

– Speichern! Lieber einmal zuviel als einmal zu wenig!

– Sucht alles nach Gegenständen ab (nicht jedes Goldstückchen ist auf den Karten!)

– Zerschlagt jeden Stuhl, Vase, Faß, Tisch etc. darin sind manchmal auch Gegenstände!

– Steigt Ihr eine Erfahrensstufe auf, so geht zu Master Zubakon. Dieser bringt Euch neue Kampftechniken bei. (Zuerst wohnt er in Zaratan, dann in Bandar al - Sa'adat)

– Einige Nummern sind auf den Karten zwar eingezeichnet, diese findet Ihr im Lösungstext. Nummern, die weder erklärt noch im Text auffindbar sind, dienen nur zur Orientierung.

– Schaut immer darauf, daß Ihr genügend Heilungstränke (Healing Potions) auf Lager habt.

– Falls Ihr dem Sorcerer den Golden Dove (Vogel) bringen wollt, so müßt Ihr ihn in einem der Läden in Bandar al-Sa'adat kaufen und zurückbringen!

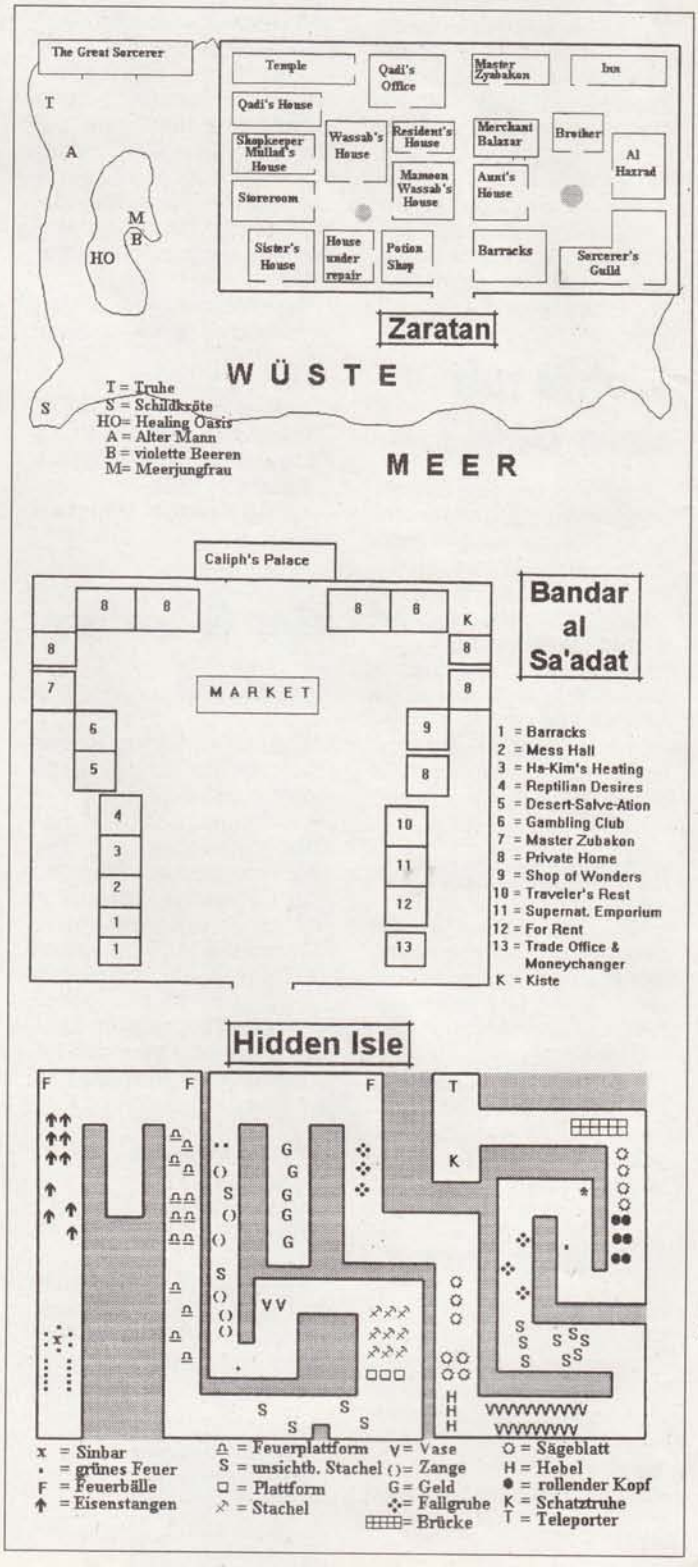
Hidden Isle

Vorsicht bei dem "Nebel", der Euch folgt. Verschlingt er Euch, müßt Ihr wieder von vorne anfangen! Sammelt Geld und Gegenstände ein.

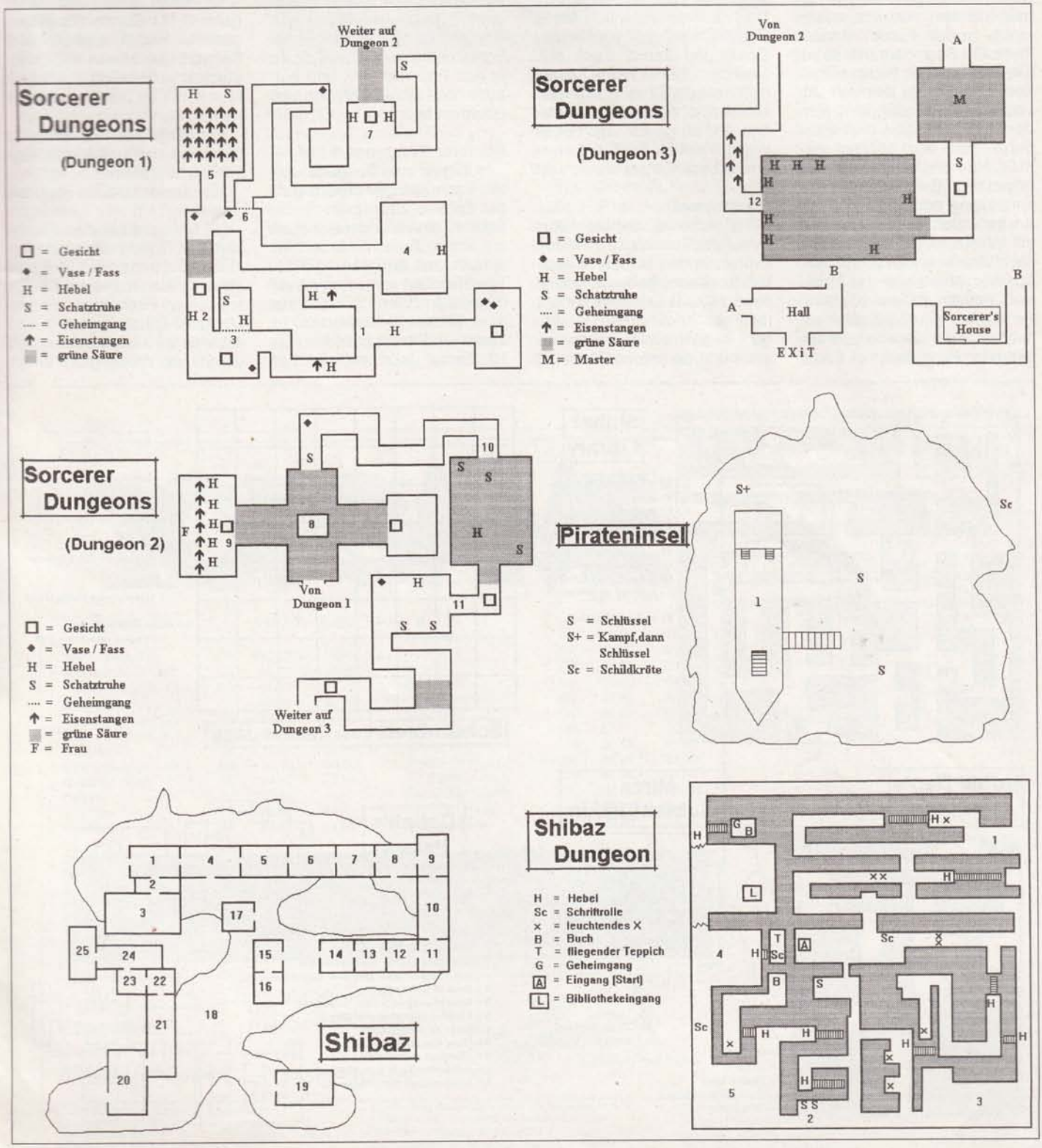
Am Ende müßt Ihr in den Teleporter laufen. Die verlorene Energie wird dann aufgefrischt und Ihr werdet nach Zaratan teleportiert.

Zaratan

Danach findet Ihr Euch in der Wüste wieder. Eure Schwester wird Euch begrüßen und in die Stadt Zaratan bringen, wo der Vater schon auf Euch wartet. Nach dem Gespäch mit ihm geht Ihr zuerst in Euer Haus. Dort begrüßt Ihr Eure Mutter (rechte Tür neben Vater). Danach geht Ihr zur Qadi's Office (siehe Karte). Von Qadi erhaltet Ihr dann ein Dokument, das vom Vater und von Mr. Wassab unterschrieben werden muß. Also stattet Ihr den Wassab's mal einen Besuch ab (Wassab's House). Ihr sprecht mit ihm (2x), doch er will das Dokument nicht unterzeichnen,



denn Euer Vater muß es zuerst tun. Ok, dann geht Ihr halt wieder zum Vater zurück und redet mit ihm darüber (2. Antwort). Er fragt Euch dann, ob er es wirklich unterzeichnen solle. Ihr sagt ja (1. Antwort). Nun wieder zurück zu den Wassab's. Doch Herr Wassab will immer noch nicht. Eure Schwester soll auch anwesend sein, wenn er unterzeichnet. Ihr geht dann zu Eurer Schwester (Sister's House). Zuerst gibt sie Euch ein kleines Geschenk. Danach redet Ihr nochmals mit Ihr (wegen Dokument). Vor dem Qadi's Office müßt Ihr einen Schwur ablegen. Danach unterschreibt Haroon Wassab das Dokument, welches Ihr dem Qadi vorbeibringt. Anschließend geht Ihr zum Resident's House. Der Hausbesitzer will sein Haus renovieren. Dafür braucht er aber 30 Goldpieces, die wir ihm natürlich geben. Nachher schaut Ihr beim Merchant Babazar vorbei. Seine Tochter ist leider schwer krank und braucht Hilfe. Ihr müßt violette Beeren in der Nähe der Oase besorgen (siehe Karte). Doch Vorsicht, dort lauern gefährliche Tiere, Windstürme und heimtückische Büsche auf Euch! Als Belohnung für diese gefährliche Tat bekommt Ihr ein "Sunfire" (siehe unter Ready Weapons). Bei der Oase holt Ihr schnell die Beeren. Doch plötzlich taucht eine Meerjungfrau auf. Sie will, daß Ihr dieses Treffen niemanden weitersagt. Weiter meint sie, wenn Ihr ihr helft, so gewährt sie Zugang zur "Healing Oasis", die Wunden heilen kann. Doch zuerst müßt Ihr mit dem Qadi reden. Vorher bringt Ihr aber die violetten Beeren der kranken Tochter zurück. Auf dem Weg dorthin trefft Ihr noch Sinbar an, den Ihr ja schon kennt. Er erzählt Euch, daß es zu einem schweren Konflikt kommen werde. Nach der kleinen Unterhaltung gibt er Euch noch 15 Water Blasts mit auf den Weg. Nachdem Ihr Merchant Babazar die Beeren gegeben habt, erhaltet Ihr 360 experience points. Danach fragt er Euch, ob Ihr eine magi-



sche Frau in der Oase gesehen habt. Ihr antwortet ihm mit NEIN! Denn versprochen ist versprochen! Jetzt aber zum Qadi. Ihr erklärt ihm, was Euch die Jungfrau gesagt hat. Danach wieder zurück zur Oase. Ihr sagt der Wasserdame, daß die Nachricht übermittelt worden ist. Qadi und Farid treffen sich morgen. Wie versprochen, erhaltet Ihr Zugriff zur "Healing Oasis". Als Ihr zurückkommt, sagen Euch die Wächter, daß es einen Notfall gäbe. Die Mutter wartet schon. Es ist etwas Schreckliches passiert. Die Famile trifft sich. Alle sind anwesend, außer Eurem Bruder Tarik. Ein Segler erzählt, es sei ein fürchterlicher Sturm aufgekommen. Dieser war vom Al-Hazrad Genie ausgelöst worden. Ein Wassab-Schiff sank dabei. Tarik wird seitdem vermißt. Nun erscheint Qadi. Alle folgen ihm. Es kommt zur Krisensitzung der beiden Familien. Ihr werdet aufgefordert, an die Westküste zu gehen, um nach Überlebenden zu suchen. Auf der Westseite der Oase trefft Ihr einen Mann (Caliph). Er sucht eine Schatzkiste (siehe Karte). Nachdem Ihr sie gefunden habt, erklärt er Euch, daß Ihr ein Mädchen namens Kara finden müßt. Caliph will in Eure Stadt, also begleitet Ihr ihn. Dort wartet wieder Qadi, und wieder folgt Ihr ihm. Nun taucht das Al-Hazrad-Genie plötzlich auf. Nach langem Hin und Her verläßt unser junger Fighter die Stadt in Richtung Meerjungfrau. Sie erzählt Euch von einem Schiff. Wenn Ihr es findet und reparieren könnt, so ist es Euer. Weiter erzählt sie Euch etwas über die südwestliche Ecke der Insel. Dort soll man zwei magische Worte sagen. Ihr geht gerade dorthin. Doch falls Ihr nur noch wenig Energie habt, geht zur Healing Oasis und "tankt" Euch auf. Nachdem Ihr die Worte gesagt habt, erscheint eine Wasserschildkröte. Schnell darauf stehen und ab geht's! Nach einer Weile findet Ihr Euch auf einer "verlassenen" Insel wieder.

Pirateninsel

Tip: Achtung Zombies! Aus manchen Goldstücken werden Untote. In den beiden Schatztruhen (Karte) befindet sich je ein Schlüssel. Den dritten müßt Ihr Euch erkämpfen. Danach geht Ihr aufs Schiff. Treppe hinunter und die beiden Türen mit den drei Schlüsseln aufschließen. Im letzten Raum befindet sich eine Frau, die Euch "kratzen" will, die Ihr aber mit einem Schlag beseitigen könnt. Alles einsammeln und durch den Teleporter gehen. Im All (?) geht's weiter. Dort zerstört Ihr die grüne Kugel. Diese lädt Euch auf. Und wieder zurück aufs Schiffsdeck. Am Ruder des Schiffs befindet sich eine Statue, mit der Ihr ein kleines Gespräch führen werdet. Ihr sagt dem Goldklumpen, daß Ihr wieder zurück nach Zaratan wollt. Mit dem kleinen Boot kommt Ihr an Land. Von dort aus geht Ihr zum Tor des Great Sorcerer. Ihr geht hinein, da Ihr ja das Paßwort wißt und nun auch noch eine Eroberung verzeichnen könnt.

Sorcerer Dungeons 1

Nun geht's im Dungeon weiter. Nach wenigen Metern werdet Ihr teleportiert. Ihr findet Euch in einem anderen Raum vor einem Gesicht wieder. Ihr sprecht mit ihm (Antw. 1,1). Tip: Speichert vor jedem dieser Gesichter, denn Ihr müßt ein paar Rätsel beantworten. In einem der Fässer befinden sich 12 Gems. Jetzt trefft Ihr auf einen runden blauen Stein. Ihr müßt immer auf den blauen stehen, der gerade leuchtet. Danach öffnet sich das Tor. Falls Ihr einmal einen Hebel zieht, danach aber nichts passiert, geschieht an einem anderen Ort etwas.

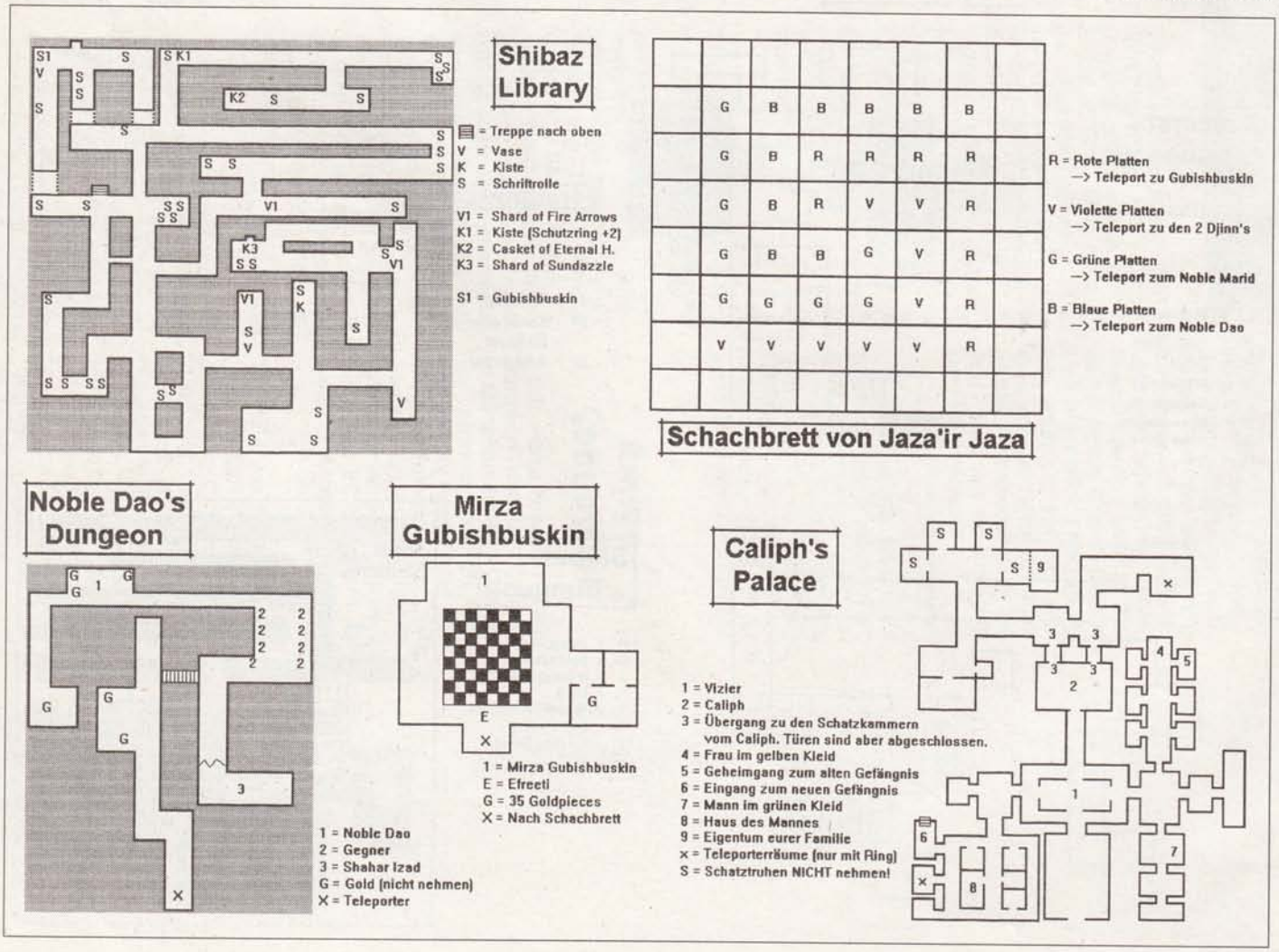
(1) Zuerst unteren, dann oberen Hebel ziehen. Ein wenig später trefft Ihr wieder auf dieses Gesicht. Die Frage von ihm beantwortet Ihr mit der 2. Antwort. Im Faß gibt's außerdem noch 80 Goldstücke zu holen.

(2) Hebel ziehen und zu (3) gehen. (3) Durch die Wand gehen, Hebel ziehen und Schatztruhe öffnen (62 Goldstücke, 4 Healing Potions). Nun könnt Ihr bei (2) weitergehen.

Die Frage vom Gesicht wird dann mit der 1. Antwortmöglichkeit beantwortet.

(4) Nur dem blauen Stein folgen...

(5) Vorsicht bei den Eisenstangen! In der Schatztruhe sind 10 Gems und 3 Extra Healing. Hebel ziehen! Dieser teleportiert Euch vor die Eisenstangen. Danach geht Ihr zu (6) und lauft wiederum durch die Mauer. Weiter gibt's in der



Truhe noch 1 Extra Healing und 2 Healing Potions zu holen.

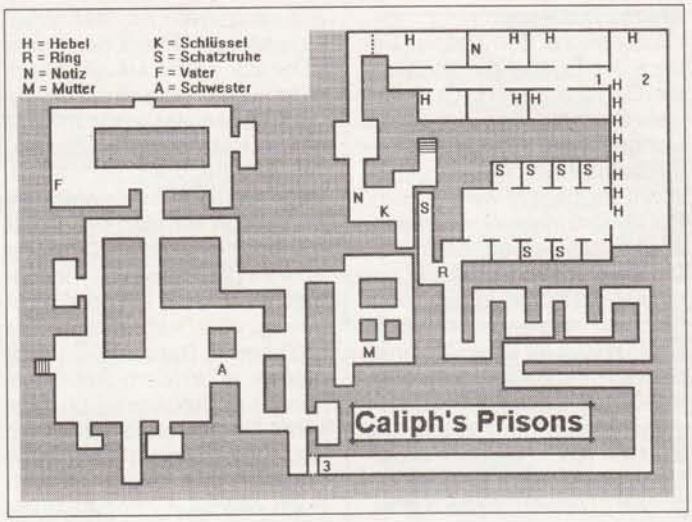
(7) Ihr müßt zuerst den Geheimgang auf der rechten Seite benützen, bevor Ihr die Hebel bei (7) ziehen könnt.

Sorcerer Dungeon 2

Auf dem Inselchen (8) angekommen? Gut. Zuerst geht's nach rechts. Speichern. Hier müßt Ihr gut auf die blauen Steine achten. Welcher Stein kommt zweimal vor, welcher nie? Zweimal im Norden, nie im Süden. Die 3. Frage wird anschließend mit der 3. Antwortmöglichkeit beantwortet. Nun aber wieder aufs Inselchen. Von dort geht Ihr nach links.

(9) Dort schiebt Ihr alle Hebel außer dem MITTLEREN nach vorn. Die Frau hinter den Eisenstangen müßt Ihr nur irgendwie überzeugen. Eine Möglichkeit sind die Antworten 1,2,1. Und wieder geht's zum Inselchen. Hier trefft Ihr auf den Master. Dafür erntet Ihr 1000 points. Ihr werdet dann nach Norden teleportiert.

(10) Viele viele Plattformen. Macht, daß Ihr auf jeder Insel einmal gewesen seid. Nachdem Ihr das Rätsel mit den Plattformen gemeistert habt, beantwortet Ihr die Frage vom Gesicht (1,1).



(11) Und schon wieder ein Rätsel! Tretet Ihr auf rote Platten, so werdet Ihr wieder vor die Platten teleportiert. Falls Ihr den Hebel schon gezogen habt und den Ausgang nicht findet: Geht von der obersten Platte rechts, 6 Felder nach links und 3 Felder nach unten. Dort liegt der geheime und entscheidende Teleporter. Bei den nächsten Fragen (verheirateter Mann) könnt Ihr mit 1,1 antworten.

Sorcerer Dungeon 3

(12) Hier trefft Ihr auf viele Hebel. Pro Hebelzug verschwinden bzw. kommen Plattformen hinzu! Ihr müßt dabei nicht alle Hebel ziehen, um weiterzukommen. Danach begegnet Euch das Gesicht zum letzten Mal. Wenn Ihr die Säure überqueren wollt, begegnet Ihr wieder dem "grünen Sumpftier". Weil Ihr die Dungeons erfolgreich überstanden habt, dürft Ihr ihn nun etwas fragen. Wow ... Euch stehen 3 Fragen zur Verfügung. Ihr nehmt die Zweite (Kara). Danach gibt's noch 1200 ex. points. Nachdem Ihr die Treppe hinauf gegangen seid, findet Ihr Euch in der Eingangshalle wieder. Von dort geht Ihr zum "Sorcerer's House" (siehe Karte). Nach einem Gespräch mit ihm müßt Ihr einen gewissen Typ auf der Insel Shibaz finden. Dieser soll Euch dann den Namen der Insel der Genie Lords verraten. Zudem könnt Ihr dem Sorcerer einen Golden Dove, ein seltener Vogel, zurückbringen. Nun verlaßt Ihr den Sorcerer Tower und geht wieder zu Eurem Schiff zurück.

Shibaz

Achtung! Hier gibt es sehr viele Monster! Also wieder einmal Zeit, Euer Abenteuer zu speichern. In Raum 3 findet Ihr eine Schriftrolle (Heart of Stone). In Raum 6 versperren Steinblöcke das Weiterkommen. Ihr müßt sie anwählen und dann zurückziehen. Im Raum danach findet Ihr die

TOPGAME
Inh.: F. Hirt

Handelspartner/Ladenlokal:
RECO Computer-Systeme
Eberhardstr. 27
88046 Friedrichshafen
Tel.: 07541/74110
Inh.: R.Reck
"Ladenpreise können von Versandp. abweichen"

Programm		IBM/PC	Amiga
1990 - 94 Edition	DV	46,90	46,90
Anstoss World Cup	DV	53,90	53,90
Aufschwung Ost	DV	67,90	60,90
Battle Isle 2	**DV**	**80,90**	***80,90***
Beneath a Steel Sky	DV	73,90	60,90
BMP 3.0: Hattrick	**DV**	***94,90***	***87,90***
Cool Spot	DA	53,90	53,90
Das Schwarze Auge 2	DV	*80,90*	*80,90*
Death or Glory	**DV**	***94,90***	**87,90**
Delta V	EV	*67,90*	--------
Der Clou	**DV**	**80,90**	**67,90**
Die Siedler	**DV**	**80,90**	**80,90**

FIFA Soccer	**DV**	***70,90***	***70,90***
Hanse	DV	40,90	40,90
Ishar III	DV	67,90	60,90
Mad News	DV	*80,90*	*67,90*
Pizza Connection	**DV**	**87,90**	**80,90**
ROM Gold	DV	80,90	67.90
Rüsselsheim	DV	67,90	*60,90*
Soccer Kid	DA	60,90	60,90
Theme Park	**DV**	**80,90**	***67,90***
Tie Fighter	**DA**	**80,90**	--------
The Chaos Engine	DA	*53,90*	46,90
Ultima 8 - Pagan	DV	87,90	--------
Wing Armada	**DA**	***70,90**	--------

CD-ROM		
CD Anstoss + World Cup Edt.	DV	87,90
CD Battle Isle 2	DV	87,90
CD Bioforge	**DV**	***87,90***
CD Der Clou	DV	80,90
CD Outpost	**DA**	**87,90**

CD Raptor	DA	54,90
CD Rebel Assault	**DV**	**80,90**
CD Rise of the Robots	??	*Vorb.*
CD Sam & Max	DV	*94,90*
CD Tie Fighter	EV	*80,90*
CD Under a Killing Moon	DA	*107,90*
CD Wing Commander III	**DA**	***Vorb.***

BTX: #Hirt*



Versandadresse:
Topgame
Gewerbestr. 1
88690 Uhldingen

Sammel-Telefon:
07556/710300
Fax:
07556/710399

-- **Kostenlosen Katalog anfordern**
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expreß zzgl. 7,– DM; UPS +Ausland-Gebühren anfragen
-- **Versand nur im Sicherheitskarton**

-- EA = englische Version; DA = dt. Anl.; DV = komplett Deutsch
-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- **Händleranfragen erwünscht**
-- **Kein Ladenverkauf - Selbstabh. möglich**
-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)

-- **Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!**
-- **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,–**
-- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
-- **Weitere Systeme auf Anfrage !!**

Es gelten unsere AGB

Libraries – Schriftrolle. In Raum 9 liegt ein rotes Buch, das Ihr nicht mitnehmen könnt. Doch Ihr könnt etwas auswendig lernen. Dies müßt Ihr unbedingt tun, denn es ist für den späteren Ablauf des Spiels wichtig. Danach lauft Ihr bis zu Raum 12. Dort sollte die Enemies-Schriftrolle liegen. Diese ist jedoch hinter einem Faß versteckt. In Raum 15 schnappt Ihr Euch die 89 Goldstücke aus der Truhe. Im Raum darunter findet Ihr 9 Gems und ein paar Water Blasts. Vorsicht in Raum 17. Dort bewegen sich nämlich Stühle und Schatztruhen. Diese müßt Ihr zerschlagen. Als Belohnung erhaltet Ihr eine Flasche "Oil of Fire" und 19 Gems. Bei 18 warten zwei Voodoo-Hexen auf Euch. Nun kämpft Ihr Euch bis zu Raum 21 durch. Dort trefft Ihr auf zwei Steinstatuen. Mit der linken redet Ihr (2,2) und sagt Ihr das Gelernte aus dem Buch auf. Danach untersucht Ihr die rechte Statue (1. Antwort) und notiert etwas auf die "Heart of Stone" Schriftrolle. Ihr erhaltet 2100 ex. points und könnt weitergehen. In Raum 24 findet Ihr (wieder) eine Schatztruhe. Mit den Antworten (1,1,4) und mindestens 7 Gems könnt Ihr sie glücklich machen. Zum Dank wird das Schwert aufgeladen. Im Raum 25 gibt's noch ein paar Goldstückchen. Nun müßt Ihr den Einsiedler auf seinem fliegenden Teppich suchen. Verfolgen und dann sofort ansprechen. Doch was Ihr ihn auch fragt, er sagt immer, er sei noch in der Bücherei beschäftigt. Er geht, und wenig später hört Ihr ein Geräusch (wie beim Steine schieben). Nun geht Ihr sofort zu Raum 19. Dort ist nämlich der Eingang in die geheime Bücherei.

Shibaz Dungeon

Löst zuerst den oberen Bereich des Dungeons! Vor allem die Gegend um (1). Dort sind viele Stacheln. Das Ziel dieses Dungeons ist, alle X einmal zu berühren. Habt Ihr dies getan, könnt Ihr bei (2) weitergehen. Bei (3) sind viele Vasen, die Ihr zerschlagt. (Gegenstände!) Manche Wege könnt Ihr nur einmal passieren. (Feuer oder Stacheln versperren den Weg). Bei (5) müßt Ihr jedes X einmal betreten, dann könnt Ihr weiter. Bei (4) sind Statuen, die sich verschieben. Sind alle X, die leuchten (ca. 5) durch eine Statue bedeckt, könnt Ihr zum fliegenden Teppich (siehe Karte). Nach einiger Zeit trefft Ihr den Vergeßlichen auf dem fliegenden Teppich wieder. Fragt ihn nach dem Namen der Insel der Genie's. Bald werdet Ihr feststellen, daß das lange Fragen nichts bringt. Da er Euch den Weg zur Bibliothek nicht zeigen will, beschließt Ihr, ihn zu suchen. Da es aber keinen direkten Weg zu Ihr gibt, so müßt Ihr den fliegenden Teppich (siehe Karte) finden. Mit ihm gelangt Ihr schließlich zum Eingang der Bibliothek.

Bibliothek von Shibaz

Um auf den Namen der Insel zu kommen, fragt Ihr entweder den Mann weiter aus oder sucht die Schriftrolle, in der der Name vorhanden ist (siehe Karte oben links). Seid Ihr fündig geworden, sucht Ihr nach Zaubersprüchen (Fire Arrows, Sun Dazzle) und dem Ring (Protection +2). Danach verlaßt Ihr das Dungeon und die Insel und segelt nach Jaza'ir Jaza.

Jaza 'ir Jaza

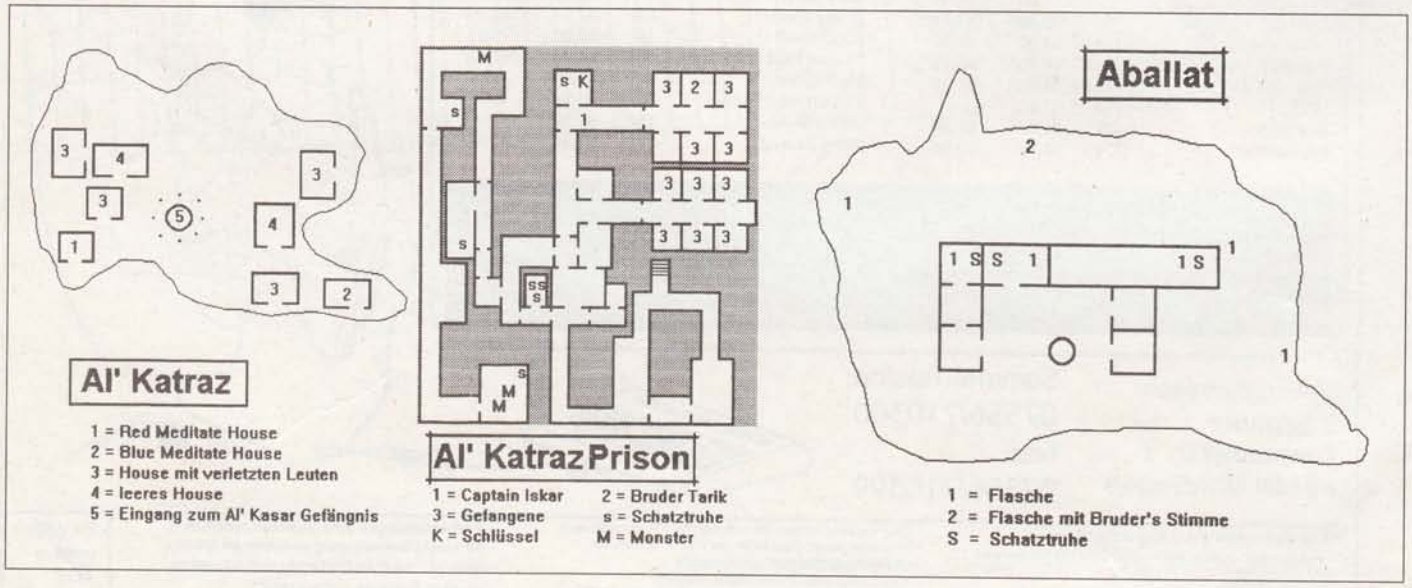
Zuerst geht Ihr nach unten. Die Fäuste, die aus dem Boden schießen, tun Euch nichts. Sie versperren nur den Weg. Nun sprecht Ihr mit der Dame (Efreeti). Doch sie will Euch nicht auf das magische Schachbrett lassen. Ihr müßt Ihr vorher noch ein paar Gefallen tun. Sie möchte eine Schlange. Aber von wo her holen? Gibt es nicht in Bandar al-Sa'adat ein Reptilienhändler??? Nachdem Ihr der Efreeti das Tier gebracht habt, hat sie noch nicht genug. Die heißeste Kohle muß her. In Bandar al-Sa'adat gibt es unter dem Reptilienhändler ein Kohlegeschäft. Dort könnt Ihr das heiße Stück kaufen. Falls Ihr nicht mehr viele Healing Potions habt, so kauft Euch welche im Supernatural Emporium. Als Ihr der Dame die Kohle gegeben habt, stellt Ihr mit bedauern fest, daß sie noch etwas ganz Besonderes will. Nun fragt Ihr am besten die zwei Männer um Rat, die noch auf der Insel sind. Ihr erfahrt, daß sie ein Schwert begehrt (Singing Scimatar). Dieses Schwert kann man auf der Insel Senat finden. Euch bleibt nichts anderes übrig, also holt Ihr es.

Senat

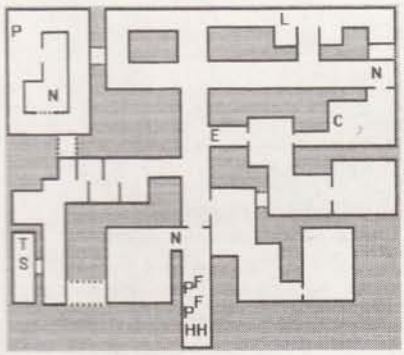
Saving! Senat ist eine kleine glühende Insel. Dadurch verliert Ihr ständig Energie. Sucht nur das Schwert (in der Mitte der Insel). Trotzdem sind noch 2 silberne Truhe zu holen, die nicht unbedingt notwendig sind. Danach wird wieder nach Jaza 'ir Jaza gesegelt.

Jaza 'ir Jaza

Dao und der fliegende Typ sind sehr erfreut. Dao ist es schließlich, der der Tante das Geschenk überreicht. Nun ist der Weg auf das Schachbrett frei. Auf dem Schachbrett leuchten gewisse Platten auf (rot, blau, grün, violett). Näheres zum Brett findet Ihr auf der Karte. Um an einen anderen Ort teleportiert zu werden, folgt einfach den Platten. Ihr geht zuerst zu den beiden Djinn-Damen. Sie sagen Euch, daß Ihr zum Noblen Marid gehen sollt. Gesagt getan. Er erzählt Euch eine Geschichte über Gubishbuskin, den Herrscher der Insel. Weiter fragt Ihr ihn über diese Shahar Izad aus. Ihr erfahrt, daß sie bei einem Schachspiel gegen den Meister verloren hatte und dadurch ihre Stimme verloren hatte. Wenn Ihr die Frau dem Noblen Marid bringt, so kann er sie heilen. Jetzt geht Ihr aufs Schachbrett zurück und "beamt" Euch zu Gubishbuskin. Ihr fragt nach dieser Frau. Sie soll nun in den Händen des Noblen Dao sein, den Ihr nach den blauen Platten findet. Vorsicht, das viele Geld laßt Ihr lieber liegen... Ihr geht zum Noblen Dao (1). Im Gespäch sagt er, daß Ihr die Frau nur bekommt, wenn Ihr ihm einen Diamanten von den Djinn's bringt. Ihr verlaßt das kleine Dungeon und geht zu den Damen. Doch auch sie verlangen etwas von Euch. Ihr könnt dies aber umgehen, indem Ihr ihnen die 3. Antwort gebt (will do what I...) und danach mit yes antwortet. Der Juwel ist Euer und 1200 experience points noch dazu. Den Diamant bringt Ihr nun dem Noblen Dao. Als Dank bekommt Ihr die Frau. Jetzt geht Ihr mit Shahar Izad zum Noblen Marid. Dieser ist hocherfreut und schenkt Euch einen Zaubertrank, der Euch vor dem Feuer beim Meister schützt. Bei Gubishbuskin angekommen, trinkt Ihr schnell den Zaubertrank und betretet das Schachbrett. Wie Ihr seht, kann das Feuer nichts anrichten. Der Meister erzählt Euch, daß Euer



Al-Naqqil



Vater auch ein Mitglied der namenlosen Meister ist. Auf jeden Fall gibt es einige Mitglieder, die mächtig werden wollen. Eure Aufgabe ist, dies zu verhindern. Mehr darüber erfahrt Ihr von Eurem Vater, der im Gefängis vom Caliph ist. Die ganze Familie muß noch wegen dem Wassab-Problem büßen. Ihr beschließt, nach Bandar al-Sa'adat zu segeln.

Bandar al – sa 'Adat

Dort angekommen, geht Ihr in den Palast des Caliph (siehe Karte). Dort wartet schon der Vizier auf Euch. Ihr sagt ihm, daß Ihr Eure Familie sehen wollt. Ihr wartet, bis der Gong ertönt und habt jetzt eine Audienz beim Kalifen. Ihr erzählt ihm alles über Eure Familie. Trotzdem gewährt er keinen Zutritt zu ihr. Nun geht Ihr zum Eingang des Palastes. Dort spricht Euch ein Mann an. Ihr werdet zu einem Essen eingeladen. Dankend nehmt Ihr die Einladung an. Nun geht Ihr zu (4). Dort wartet eine Frau auf Euch. Sie weiß, daß Ihr die Familie unbedingt sehen wollt und bietet Hilfe an. Sie kennt einen Geheimgang zum alten Gefängnis. Doch Ihr müßt zuerst den Schlüssel für das Gefängnis holen. Den kriegt Ihr in der Trade Office (siehe Stadtkarte Nr. 13). Nun mit dem Verkäufer sprechen (3,2). Er sagt, Ihr müßt zu Omar dem Bäcker, den Ihr auf dem Markt findet. Ihr fragt nach dem Knochenschlüssel (Key of Bone). Habt Ihr den Schlüssel, müßt Ihr wieder zur Frau im Palast zurück. Nun geht Ihr in den Raum 5, direkt neben Ihr und geht durch die Wand. Ihr seid ihm alten Gefängnis des Palastes.

Caliph's Prison

Beim Tor (1) könnt Ihr erst durch, wenn Ihr alle 6 Hebel gezogen habt. Um einen Hebel ziehen zu können, muß man einen Stein auf die dazugehörende Plattform legen. Jeder der 6 Hebel ist unsichtbar. Man schlägt ein paarmal mit dem Schwert an die Wand, an der ein grüner Fleck ist. Den Zyklopen sollte man befreien. Bei (2) müßt Ihr den Tisch auf die eine und den Stein auf die andere Platte tun. Dann Hebel (bei grünem Fleck) ziehen. Nun erscheinen wieder 8 Hebel, die Ihr alle zieht. Seid Ihr bei (3) angelangt, so solltet Ihr wieder speichern. Hier ist nämlich der Übergang vom alten zum neuen Gefängnis. Vorsicht vor den Wächtern. Kommt Ihr denen zu nahe, müßt Ihr wieder laden. Peilt nur Euren Vater, Mutter und Schwester an. Wenn Ihr den Vater gefunden habt, erzählt er Euch von der Insel der namenlosen Meister. Ihr erhaltet noch eine Notiz, die vor den Meistern schützt. Jedoch nur, wenn Ihr sie rückwärts lest. Habt Ihr mit Eurer Familie gesprochen, geht Ihr wieder zurück ins alte Gefängnis. Als erstes gebt Ihr der Frau im gelben Kleid den Schlüssel zurück. Danach verlaßt Ihr den Palast. Beim Ausgang liegt eine Notiz. Jemand will sich mit Euch im Süden des Palastes treffen (7). Als Ihr mit Obdel redet, erfahrt Ihr, daß Vizier der Böse im Spiel ist und nicht etwa Caliph. Ihn will er benutzen, um an die Macht zu kommen. Ihr müßt nun zu den Privatzimmern von Caliph gehen. Ihr werdet in einer der Schatzkammern einen Geheimgang finden. Dahinter befindet sich das ganze Eigentum Eurer Familie. Dort findet Ihr zudem noch ein Journal über den Vizier. Am Schluß gibt Euch Obdel noch einen Ring, der Euch in die Privatzimmer teleportiert. Nun geht Ihr zu (X). Dort aktiviert Ihr den Ring und "beamt" Euch weg. Nun lauft Ihr zu den Schatzkammern. Ihr überlistet die Wachen, indem

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

1942 Pacific Air War, Handbuch deutsch	97,00
Across the Rhine, Handbuch deutsch	+ 97,00
Aces of the Deep, komplett deutsch	+ 79,50
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50
Al Quadim, komplett deutsch	81,50
Anstoß, komplett deutsch	72,50
Anstoß Data, World Cup Edition, kpl. dt.	55,00
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00
Beneath a Steel Sky, komplett deutsch	72,50
Chartbreaker, komplett deutsch	74,50
Hattrick (BL-Manager Gold), kompl. dt.	86,50
Burning Steel 2, engl./kompl. dt. 76,50/+	89,00
Civilisation, komplett deutsch	95,00
Corridor 7, Anleitung deutsch	49,00
Dark Legions, komplett deutsch	81,50
Das Schw. Auge II „Sternenschweif", kpl.dt.	89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Der Clou, komplett deutsch	84,50
Delta V, engl./kompl. deutsch 76,50/	+ 89,00
Der Planer, komplett deutsch	86,50
Der Planer Datadisk, komplett deutsch	42,50
Die Siedler, komplett deutsch	89,00
Doom Extra 40 Level, Vol. 1 u. 2 je	34,50
Elder Scrolls, engl./ +kpl. deutsch 76,50/+	89,00
Erben der Erde, komplett deutsch	95,00
Falcon 3.0, Handbuch deutsch	39,90
F 14 Fleet Defender, Handbuch deutsch	97,00
Flight Sim. 5.0, komplett deutsch	135,00
Scenery „New York" (f. FS 5.0)	54,00
Scenery „Paris" (f.FS 5.0)	54,00
Scenery „San Francisco" (Mallard) f.FS 5	49,00
Scenery „Washington D.C."(Mallard) f.FS 5	49,00
Scenery „USA-East" (FS 4 u. ATP)	89,00
Scenery „USA-West" (FS 4 u. ATP)	89,00
Scenery „Dt.Küsten/Mittelgeb./Rheinland,Frankfurt/Berlin" u. „Bayern" f. FS 4 und 5, je	49,00
Scenery „Tyrol" u.„Salzburg" f.FS 4 u. 5 je	64,00
Scenery „Italy", Anleitung deutsch	69,00
Scenery „Gr.Britain"u.„Irland",kpl. dt., FS 4/5	64,00
Aircraft & Adventure Factory f. FS 4	39,90
Preflight (Flugplanung), Anltg. deutsch	64,00
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch	69,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00
Hanse De Luxe, komplett deutsch	47,00
Harpoon II	79,90
Indiana Jones III, kompl. deutsch VGA	39,90
Indiana Jones IV, komplett deutsch	54,00
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	55,00
Indy Car Track Pack, Anleitung deutsch	32,50
Ishar III, komplett deutsch	69,50
Kolumbus, komplett deutsch	86,50
Larry VI, komplett deutsch	76,50
Legend of Kyrandia II, kpl. deutsch	69,00
Links pro 386er, Handb. deutsch SVGA	89,00
Links pro Course „Mauna Kea/Pinehurst/Banff/Springs/The Belfry/Innisbrook/PebbleBeach/Firestone", je	47,00
Links por Course „Castle Pines"	49,00
MAD-News, komplett deutsch	+ 89,00
Magic of Endoria, komplett deutsch	89,00
Master of ORION, Handbuch deutsch	95,00
Micromachines, Anleitung deutsch	83,50
Monkey Island I, komplett deutsch	39,90
Monkey Island II, komplett deutsch	54,00
Mortal Kombat, Anleitung deutsch	59,00
Overlord, Anleitung deutsch	69,50
Pacific Strike, Handbuch deutsch	92,50
Pac.Strike Speech Pack, Anltg.deutsch	42,50
Patrizier, komplett deutsch	89,00
Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	64,00
Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Pizza Connection, komplett deutsch	86,50
Privateer, Handbuch deutsch	92,50
Privateer Speech Pack, Anltg. deutsch	39,90
Privateer Spec. Operation I, Anleit. dt.	42,50
Quest f. Glory IV, komplett deutsch	+ 76,50
Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Ravenloft, komplett deutsch	+ 89,00
Reunion, komplett deutsch	77,50
Rings of Medusa Gold, kompl. deutsch	79,50
Robinsons Requiem, komplett deutsch	64,00
Rüsselsheim, komplett deutsch	71,50
Sam & Max, komplett deutsch	89,00
Seal Team, Anltg. deutsch (Restposten)	49,00
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00
Sherlock Holmes, komplett deutsch	86,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	39,90
Sim City 2000, komplett deutsch	95,00
Sim C.2000 Data, f. engl. od. dt. Version	39,90
Simon The Sorcerer, komplett deutsch	95,00
Softwaremanager, komplett deutsch	79,50
Space Quest IV u. V, kompl. deutsch, je	79,50
Startrek II, komplett deutsch	95,00
SS-N 21, komplett deutsch	79,50
Starlord, komplett deutsch	95,00
Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Strike Commander Speech Pack	42,50
Str.Comm. Tactical Operation, Anltg. dt.	42,50
Subwar 2050, komplett deutsch	92,50
Syndicate, komplett deutsch	89,00
Syndicate Datadisk, komplett deutsch	39,90
System Shock, Anleitung deutsch	+ 79,50
Terminator Rampage, kompl. deutsch	89,00
The Chaos Engine, Anleitung deutsch	+ 59,90
The Legacy, komplett deutsch	39,90
Theme Park, komplett deutsch	79,50
Tie Fighter dt. Hdb./kpl. deutsch 89,00/	+ 99,00
Tornado, incl. Mission Disk 1,Handb.dt.	83,50
Tornado Mission Disk 1, Anleit. deutsch	42,50
TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch	95,00
UFO, komplett deutsch	97,00
Ultima VIII, komplett deutsch	69,00
Ultima VIII incl. Speech Pack, kompl. dt.	89,00
Victory at Sea	+ 89,00
Warlords II	89,00
Wing Comm. Academy, Anl.dt.(Restposten)	49,00
Wing Commander Armada, Handb. dt.	69,00
World Cup USA 94, Anltg. deutsch	64,00
X - Wing, Handbuch deutsch	95,00
X - Wing Mission II, komplett deutsch	47,00
X - Wing Upgrade Kit, komplett deutsch	62,50
Zeppelin, komplett deutsch	89,00
Soundblaster pro „Value Edition", Hdb. dt.	169,00
Soundblast.16 Value(CD-Qual.)o.ASP,Hdb.dt	229,00
Soundblaster 16 Multi-CD, Handb.dt.	299,00
Soundblaster 16 ASP Multi-CD,Hdb.dt.	369,00
Soundblaster AWE 32, deutsch	599,00
Y-Kabel f. 2 Joysticks an Soundblaster	29,00
Aktiv-Boxen f. alle Soundkarten	39,95
SBS-300 Aktivlautspr. v. Creativ/YAMAHA	219,00
ORCHID „Gamewave 32", Handb. dt.	279,00
ORCHID „Soundwave 32", Handb. dt.	449,00
Gravis-Gamepad	47,50
Gravis-Joystick, schwarz	74,50
Gravis-Joystick,Analog pro"(5 Feuerknöpfe)	86,50
Gravis-Eliminator Gamecard f. 2 Joysticks	55,00
CH-Virtual Pilot,Flug- u.Fahrsim.-Steuerung	175,00
CH-Flight Stick pro	149,90
CH-Jetstick	74,95
CH-Gamecard Automatic 3 f. 2 Joysticks	84,50

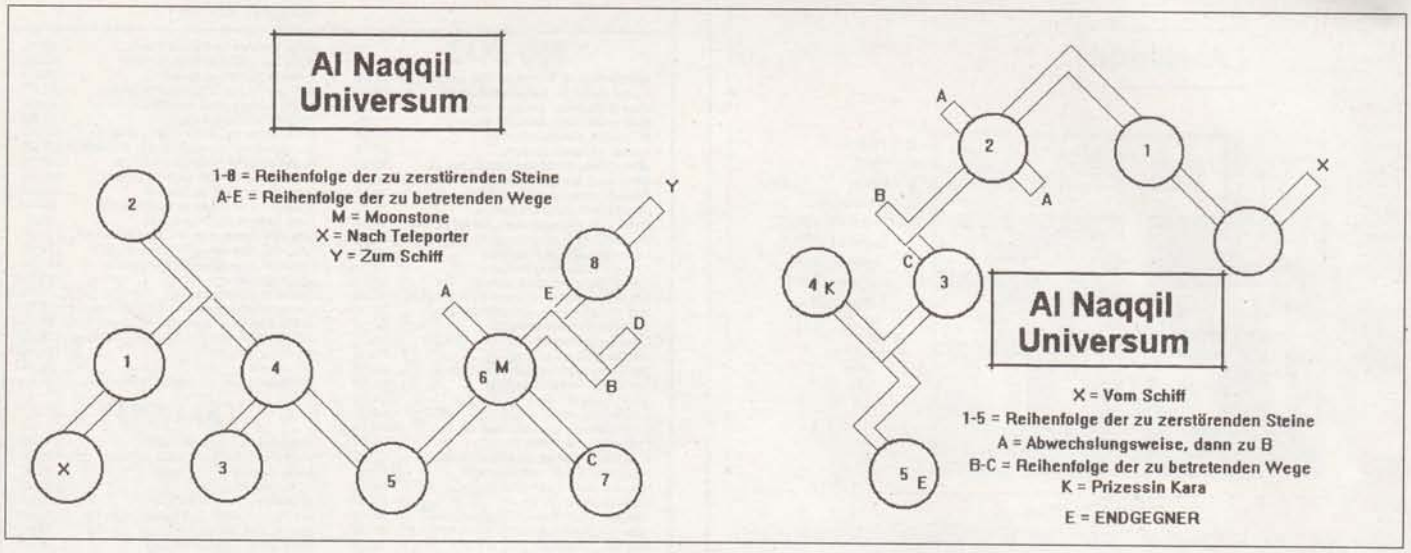
CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	119,00
1942 Pacific Air War, Handb. deutsch	+ 105,00
Aegis, Guardian of the Fleet	89,00
Air Combat Classics	89,00
Al Quadim, komplett deutsch	74,50
Anstoß, incl. World Cup Edition, kompl. dt.	92,50
Archon Ultra, komplett deutsch	76,50
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00
Battle Isle II-Das Erbe des Titan, kpl. dt.	55,00
Betrayal at Krondor, Sprache engl./Texte dt.	74,50
Burning Steel, incl. 3 Missions,kpl. dt.	95,00
Burning Steel II, engl./kpl. dt. 76,50/	+ 89,00
Comanche incl. aller Missions, kpl. dt.	105,00
Daemonsgate, Anleitung deutsch	89,00
Dark Legions, komplett deutsch	76,50
Dark Sun, komplett deutsch	89,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	72,50
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Der Clou, komplett deutsch	84,50
Der Planer incl. Datadisk, komplett deutsch	88,00
Doom Utilities, 350 Level, Tips u. Tricks	46,50
Dragonsphere, Anleitung deutsch	95,00
Elite II, Handbuch deutsch	69,00
Empire De Luxe incl. Data, kompl. deutsch	76,50
Erben der Erde, komplett deutsch	95,00
Eye of the Beholder Trilogie, kpl. deutsch	95,00
Eye of the Storm, komplett deutsch	89,00
F 15 Strike Eagle II, Handbuch deutsch	39,90
F 19 Stealth Fighter, Handbuch deutsch	39,90
Fantasy Empires, komplett deutsch	76,50
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch	+ 89,00
Gabriel Knight, Sprache engl./Untert. dt.	74,50
Hell Cab	89,00
Indiana Jones IV (Talkie)	89,00
Iron Helix, komplett deutsch	85,00
Journeyman Project, komplett deutsch	69,50
Kick Off III, komplett deutsch	59,00
Labyrinth of Time	76,50
Larry I,II,III u. V, dt. Anltg. bzw. kpl. dt.	92,50
Larry VI, deutsche Anleitung	74,50
Legend of Kyrandia II, deutsch/englisch	99,00
Lemmings I und II, Anleitung deutsch	69,00
Lost Files of Sherlock Holmes, kpl. dt.	99,00
Lucas Arts Classics(Loom/Zack Mc.K./Maniac I/Indiana Jones III/Monkey I),kpl. dt.	109,00
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	39,90
Mega Race, komplett deutsch	76,50
Might & Magic 3-5, komplett deutsch	95,00
Myst, Anleitung deutsch	119,00
Outpost, komplett deutsch	95,00
Pinball Dreams De Luxe, Anltg. deutsch	77,50
Pirates, Handbuch deutsch	39,90
Police Quest IV, Anleitung deutsch	74,50
Privateer incl. Speech, Handb. deutsch	99,00
Der Patrizier, komplett deutsch	98,00
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90
Ravenloft, komplett deutsch	+ 76,50
Rebel Assault, Sprache engl./Texte dt.	89,00
Rings of Medusa Gold, komplett deutsch	79,50
Sabre Team, komplett deutsch	74,50
Saga of Aces (R.Baron + A.of the Pac.), dt.	92,50
Sam & Max, komplett deutsch	99,00
Sim City Enhanced, Anltg. deutsch	95,00
Space Hulk, komplett deutsch	89,00
Space Quest I-V, dt.Anltg. bzw. kpl.dt.	92,50
SSN 21, komplett deutsch	89,00
Startrek 25th Annyvers., Anleit. deutsch	105,00
Super Strike Commander incl. Miss., dt.	92,50
Syndicate plus, komplett deutsch	99,00
System Shock, komplett deutsch	+ 97,00
The Horde	89,00
Theme Park, komplett deutsch	89,00
Tornado, incl. Miss. 1, Handbuch deutsch	83,50
TFX, Handbuch deutsch	109,00
UFO, komplett deutsch	97,00
Ultima Underworld I und II	95,00
Ultima 7/I u. II m. Datadisks, Anltg.dt.	109,00
Ultima VIII incl. Speech, kompl. deutsch	94,50
Under a Killing Moon,Speech engl./Texte deutsch	114,50
Wing Commander Armada, Anltg.dt.	+ a.A.
Wings of Glory, komplett deutsch	+ 98,00
Winter Olympics, komplett deutsch	79,50
Winter u. Summer Challenge, Anltg. dt.	49,00
Wizardry 6 u. 7, kompl. deutsch	97,00
Wolfpack, Handbuch deutsch	79,00
World Cup USA 94, Anltg. deutsch	64,00
World Cup Compilation, deutsch	65,95

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr:
☎ **02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88**
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand



Ihr den Servierwagen wegschiebt. Im Raum darunter findet Ihr die Frau von Obdel. Der Frau sagt Ihr den Namen, den Ihr von Obdel erhalten habt (Catspaw). Nun gibt sie Euch den Schlüssel für den Geheimgang bei (9). Jetzt versteckt Ihr Euch hinter der Tür, während sie die Wachen ruft. Wenn sie Euch ein Zeichen gibt, könnt Ihr vorsichtig davonschleichen. Sofort rennt Ihr zu den Schatzkammern. Bei (9) durch den Geheimgang und das Familieneigentum einsacken. Das Journal von Vizier nicht vergessen! Den Schlüssel versteckt Ihr unter der Matraze von Caliph's Bett. Nun teleportiert Ihr Euch wieder zurück (bei X) und geht zu Obdel, doch der ist nicht mehr dort. Der Mann daneben weiß aber wo er ist. Also geht Ihr in seine Wohnung (8). Niemand weit und breit. In der Schublade findet Ihr jedoch eine Notiz von ihm. In dieser schreibt er, daß er bei den Stadttoren wartet. Ihr geht dorthin und sprecht mit ihm (2,3,2,2). Nachher verschwindet er. Ihr wißt jetzt den Namen der Insel, auf der Euer Bruder sein soll. Also segelt Ihr nach Al' Katraz. Healing Potions auf Vorrat ??? Wenn nein, kaufen...

Al' Katraz

Hier lauern wieder viele Gegner. Ihr fragt in den Krankenhäusern zuerst einmal nach den beiden Herrschern der Insel. Danach geht in die beiden Meditationshäuser und meditiert. Eine Stimme sagt Euch, daß Ihr 2 Wörter braucht, um in das Gefängnis der Insel zu gelangen. In jedem Meditationshaus bekommit Ihr eines. Beim Inselbrunnen (5) sagt Ihr die 2 Wörter (2. Antwort). Es erscheint eine geheime Treppe, die zum Gefängnis führt.

Al' Katraz Prison

Ihr kämpft Euch durch und sammelt alles ein. Bei (1) ist Captain Iskar, der nicht leicht zu schlagen ist. Aus der Schriftrolle neben dem Pult erfahrt Ihr, daß Euer Bruder Tarik demnächst getötet werden soll. Im Raum darüber ist ein Magier. Ihr wechselt ein paar Worte mit ihm (2,2,1). Unter dem Bett findet Ihr einen Schlüssel und 500 Goldstücke. Jetzt wird es aber langsam Zeit, Tarik zu finden (2). Doch er kann nicht reden. Er zeichnet eine Flasche und eine Insel (Aballat) auf den Boden. Tarik begleitet Euch nun auf Eurem Abenteuer. Jetzt befreit Ihr noch die anderen Gefangenen und sucht den Rest des Dungeons nach Schätzen ab. Manche Tore sind mehrmals verriegelt. Nach ein paar Öffnungsversuchen sollten auch diese aufgehen. Paßt in der unteren linken Ecke auf. Denn dort befinden sich 2 gefährliche Bestien. Habt Ihr alles abgesucht, verlaßt Ihr die Insel. Nun müßt Ihr Tarik's Stimme suchen, die sich auf der Insel Aballat befindet. Tarik fühlt sich sehr müde und bleibt lieber in der Hängematte.

Aballat

Euch interessiert vor allem die Flasche mit Bruders Stimme. Diese öffnet Ihr (2). Und siehe da, die Stimme fliegt zu Eurem Bruder zurück. Sucht in den Häusern noch nach Schätzen. Die anderen Flaschen, die sich zusätzlich auf der Insel befinden, könnt Ihr auch öffnen. Mehr gibt's hier nicht zu tun. Also beschließt Ihr, aufs Schiff zurückzugehen. Als erstes schaut Ihr nach Eurem Bruder. Ihr erzählt ihm die ganze Geschichte, wie es zu dem allem kam. Gerade als Ihr damit fertig geworden seid, taucht Euer Genie auf. Es wird vom Fluch befreit. Nun gehen Tarik und das Genie zu Caliph und Ihr nach Al-Naqqil, die Insel der namenlosen Genies.

Al – Naqqil

Vorsicht gleich am Anfang bei den Pfeilen und dem Feuer! Zerschlagt jede Vase, denn in ein paar findet Ihr nützliche Zaubersprüche. Manchmal kommt Ihr nur weiter, wenn ein Geheimgang gefunden worden ist (siehe Karte). Habt Ihr alles beseitigt und durchsucht, so geht Ihr zum Teleporter und beamt auch ins All.

Al – Naqqil Universum

Nun seid Ihr bei X. Am besten folgt Ihr der Karte und zerstört die grünen Steine in der Reihenfolge, wie ich sie aufgeschrieben habe. Bei manchen Wegen könnt Ihr nicht weiter. Auf der Karte ist alles eingezeichnet. Ihr müßt nur den Buchstaben folgen. Den Moonstone könnt Ihr nicht zerstören. Wird er von Euch berührt, so heilt er Eure Wunden. Nach der Zerstörung des Steines bei 7, ist Euer goldenes Genie auf dem Schiff vom Fluch befreit! Nun läuft Ihr zu Y und geht durch den Teleporter. Jetzt seid Ihr wieder auf dem Schiff. Ihr geht schnell zum Captain und wechselt ein paar Worte mit ihm. Doch nun ist es Zeit für den Endspurt. Also geht Ihr wiederum durch den Teleporter beim Schlafraum. Ihr seid wieder im All. Wieder zerstört Ihr der Reihenfolge nach die Steine bis zu 4. Als Ihr den zerstört habt und das Monster getötet habt, erscheint Eure Prinzessin Kara. Nun geht Ihr zu E und speichert. Denn hier befindet sich der Meister aller namenloser Genies. Bei jedem Zauberspruch von ihm braucht Ihr die Schriftrollen. Ihr müßt jede rückwärts lesen. So seid Ihr vor dem aktuellen Spruch geschützt. Nach langem Kämpfen ist auch die letzte Hürde geschafft. Es erscheint wieder Mulibar, Euer Genie. Er ist so erfreut, daß er Eure Prinzessin herzaubert und die anderen Gefangenen in Sicherheit bringt!

So, meine Arbeit für Euch ist getan. Genießt den Abspann. Wir sehen uns in Al-Qadim 2 wieder!

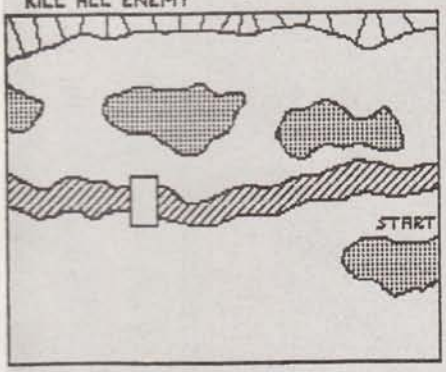


Cannonfodder

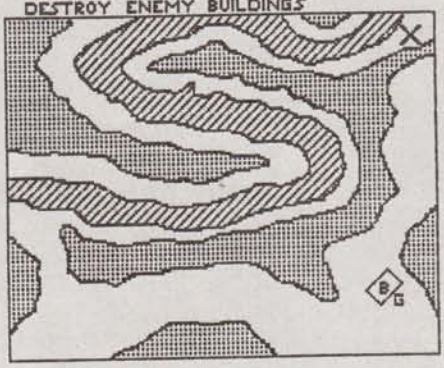
Stephan Köbernick aus Ohmden hat das gute alte Deluxe Paint 3 angeworfen und uns schnucklige Karten zu Cannonfodder gebastelt. Soviel Fleißarbeit wird von uns mit einer Veröffentlichung belohnt.



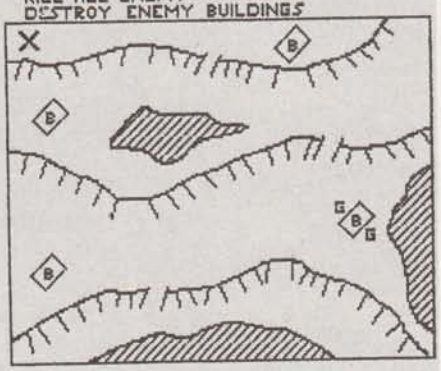
MISSION 2 1/2
JUNGLE
KILL ALL ENEMY



MISSION 2 2/2
JUNGLE
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



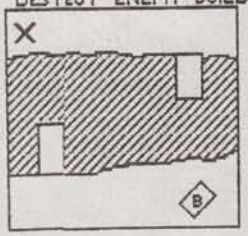
MISSION 3 1/1
ARCTIC
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



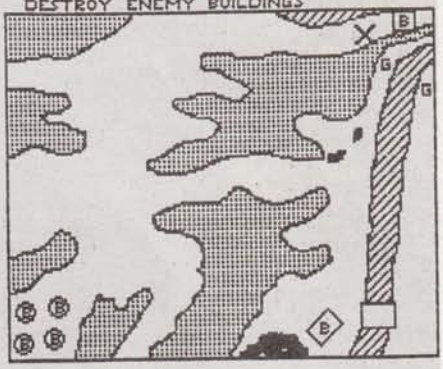
MISSION 4 1/4
JUNGLE
DESTROY ENEMY BUILDINGS



MISSION 4 2/4
JUNGLE
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



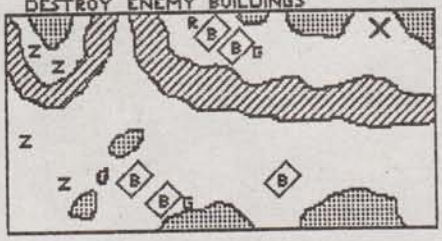
MISSION 4 3/4
JUNGLE
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



MISSION 4 4/4
JUNGLE
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



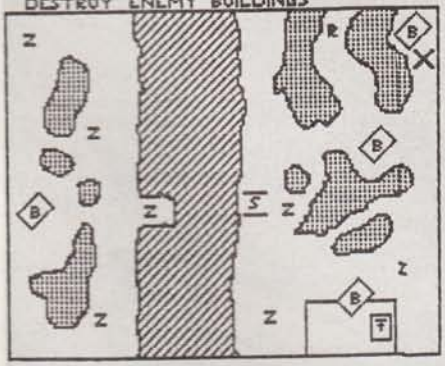
MISSION 5 1/3
ARCTIC
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



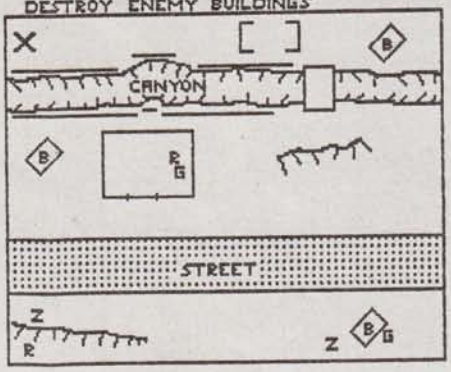
MISSION 5 2/3
ARCTIC
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



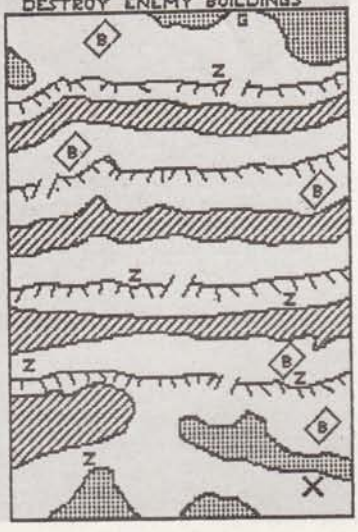
MISSION 5 3/3
ARCTIC
DESTROY ENEMY BUILDINGS



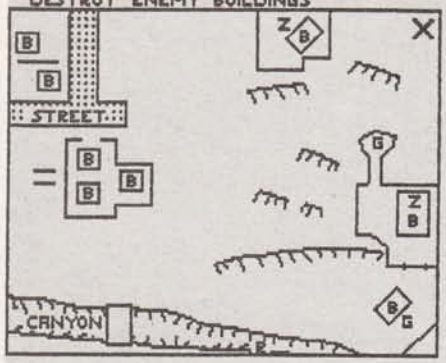
MISSION 6 1/2
CANYON
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



MISSION 7 1/3
ARCTIC
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



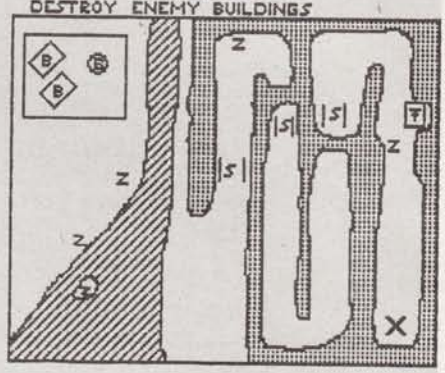
MISSION 6 2/2
CANYON
DESTROY ENEMY BUILDINGS



MISSION 7 2/3
ARCTIC
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



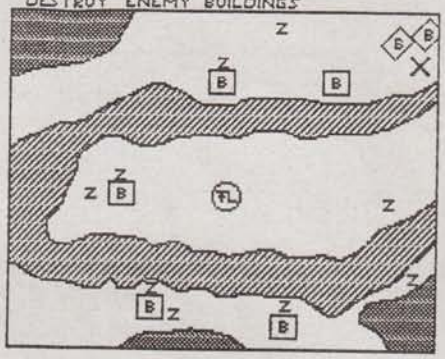
MISSION 7 3/3
ARCTIC
PROTECT ALL CIVILIANS
DESTROY ENEMY BUILDINGS



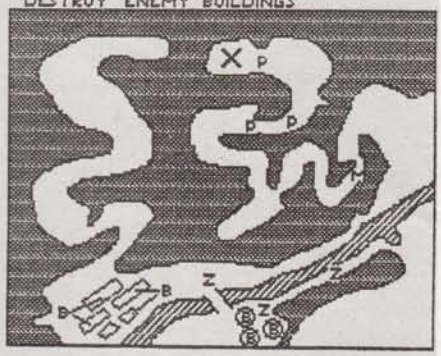
MISSION 8 1/4
JUNGLE
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



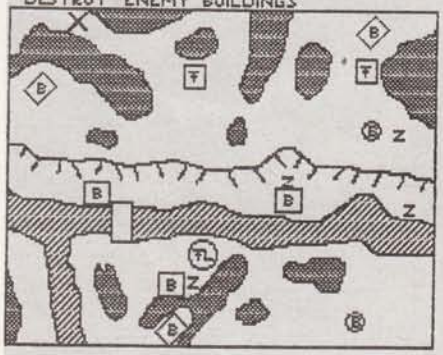
MISSION 8 2/4
JUNGLE
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



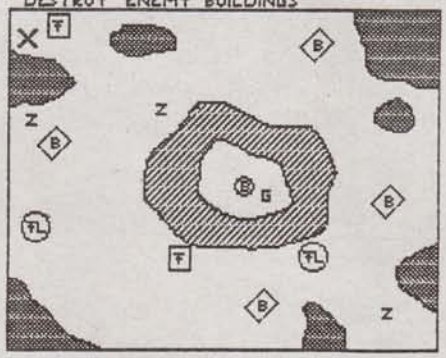
MISSION 8 3/4
JUNGLE
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



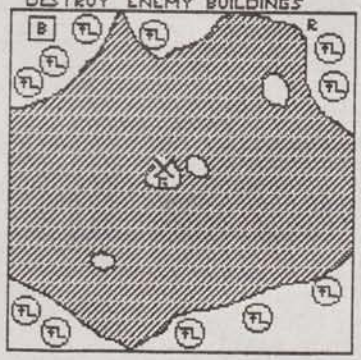
MISSION 8 4/4
JUNGLE
DESTROY ENEMY BUILDINGS



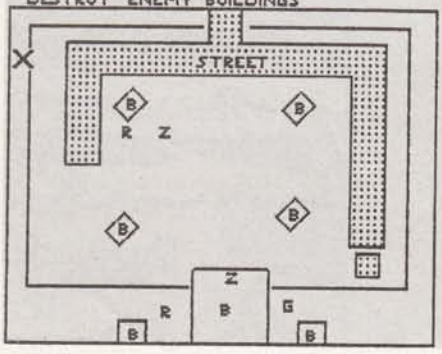
MISSION 9 1/2
ARCTIC
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



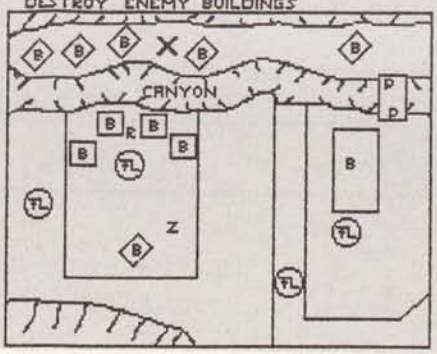
MISSION 9 2/2
ARCTIC
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS



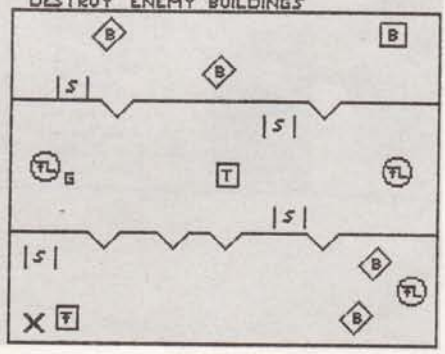
MISSION 10 1/5
CANYON
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS

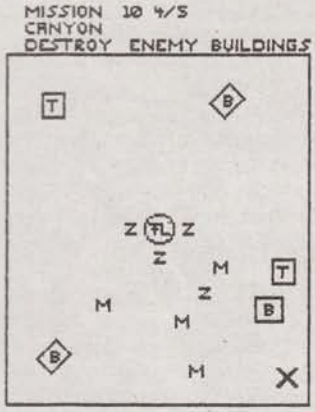


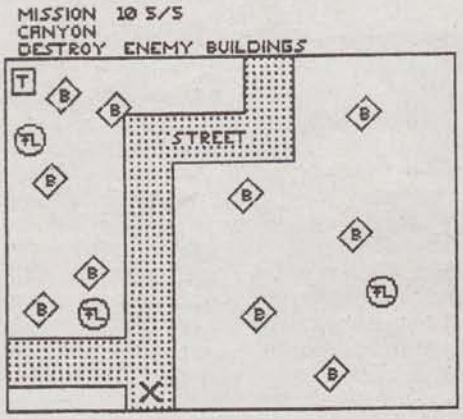
MISSION 10 2/5
CANYON
KILL ALL ENEMY
DESTROY ENEMY BUILDINGS

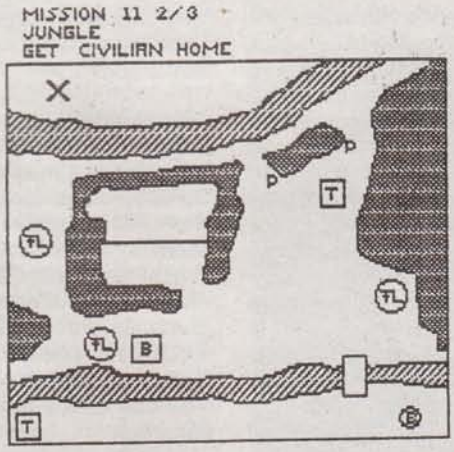


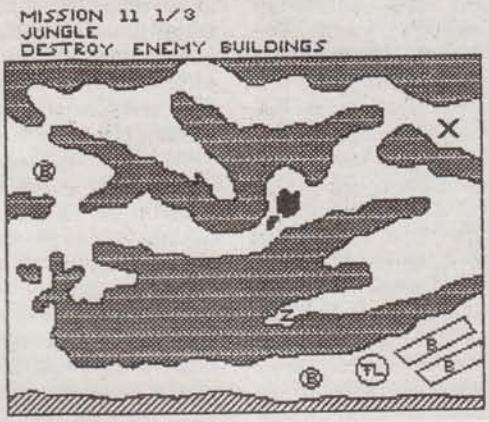
MISSION 10 3/5
CANYON
PROTECT ALL CIVILIANS
DESTROY ENEMY BUILDINGS











SOFT & SOUND SHOP

Ihr VIP-Paket ab DM 44,-*

- SIEMENS S3 Handy oder
- NOKIA 2110 Handy oder
- Ericson GH 198
- die neuesten Modelle!

+ D1 oder D2 Telefonkarte
+ EURO-und VISACARD
ab nur DM 44,-* monatlich.
Inclusive Anschluß-, Freischalt- und Grundgebühren für ein Jahr.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 13,9% eff. • Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOP
Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE.

Mitglieder sind Mitspieler!
Ihre Mitgliedschaft hat viele Vorteile:
- Kostenlos - Zu Hause - Soft- und Hardware testen
- Verbilligt Einkaufen • Neuheiten Service
- Kostenlose Demo-Spiele abräumen • PC - Doktor

Die Adressen für Direkt-Versand • Verkauf • Verein

SOFT & SOUND SHOPS

52026 Aachen	Schildstr. 4	02 41-3 01 31
59755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	0 29 32-10 94
10551 Berlin	Oldenburger Str. 44	0 30-39 62 821
12207 Berlin	Osdorfer Str. 13	0 30-71 28 599
33615 Bielefeld	Schloßhof Str. 1	05 21-13 80 33
53225 Bonn	Limpericher Str. 22	02 28-62 50 76
38118 Braunschweig	Holwede Str. 10	05 31-50 82 31
47051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	02 03-2 10 84
40477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	02 11-49 10 187
91054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	0 91 31-2 66 58
79106 Freiburg	Lehenerstr. 24	07 61-28 71 12
58095 Hagen	Bergischer Ring 5	0 23 31-2 67 74
22083 Hamburg	Beethovenstr. 57	0 40-22 46 33
20144 Hamburg	Beim Schlump 21	0 40-45 81 15
24116 Kiel	Sternstr. 18	04 31-97 00 46
56068 Koblenz	Markenbildchen Weg 24	02 61-3 18 48
50670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	02 21-12 18 06
47807 Krefeld	Kölner Str. 485	0 21 51-30 04 09
23564 Lübeck	Wankenitzstr. 7	04 51-79 43 45
58511 Lüdenscheid	Schützenstr. 2	0 23 51-86 02 81
67063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	06 21-63 27 22
39112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	03 91-4 26 22
68159 Mannheim	Jungbuschstr. 3	06 21-10 12 03
41065 Mönchengladbach	Neusser Str. 210	0 21 61-60 15 56
48147 Münster	Ferdinandstr. 8	02 51-27 85 15
66538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	0 68 21-2 67 97
41460 Neuss	Hamtorstr. 20	0 21 31-27 89 67
49074 Osnabrück	Heinrich-Heine Str. 7	05 41-2 12 30
31224 Peine	Echternstr. 14	0 51 71-7 29 23
24306 Plön	Lübsches Tor	0 45 22-81 84
48431 Rheine	Auf dem Thie 8	0 59 71-22 19
27721 Ritterhude	Riesstr. 47	0 42 92-98 76
66578 Schiffweiler	Kreisstr. 18	0 68 21-63 21 63
38300 Wolfenbüttel	Heimstätten Weg 23	0 53 31-6 18 20
38440 Wolfsburg	Laagbergstr. 63	0 53 61-3 74 74
67547 Worms	Luisenstr. 10	0 62 41-8 84 44
35576 Wetzlar	Altenbergerstr. 30	0 64 41-5 45 20

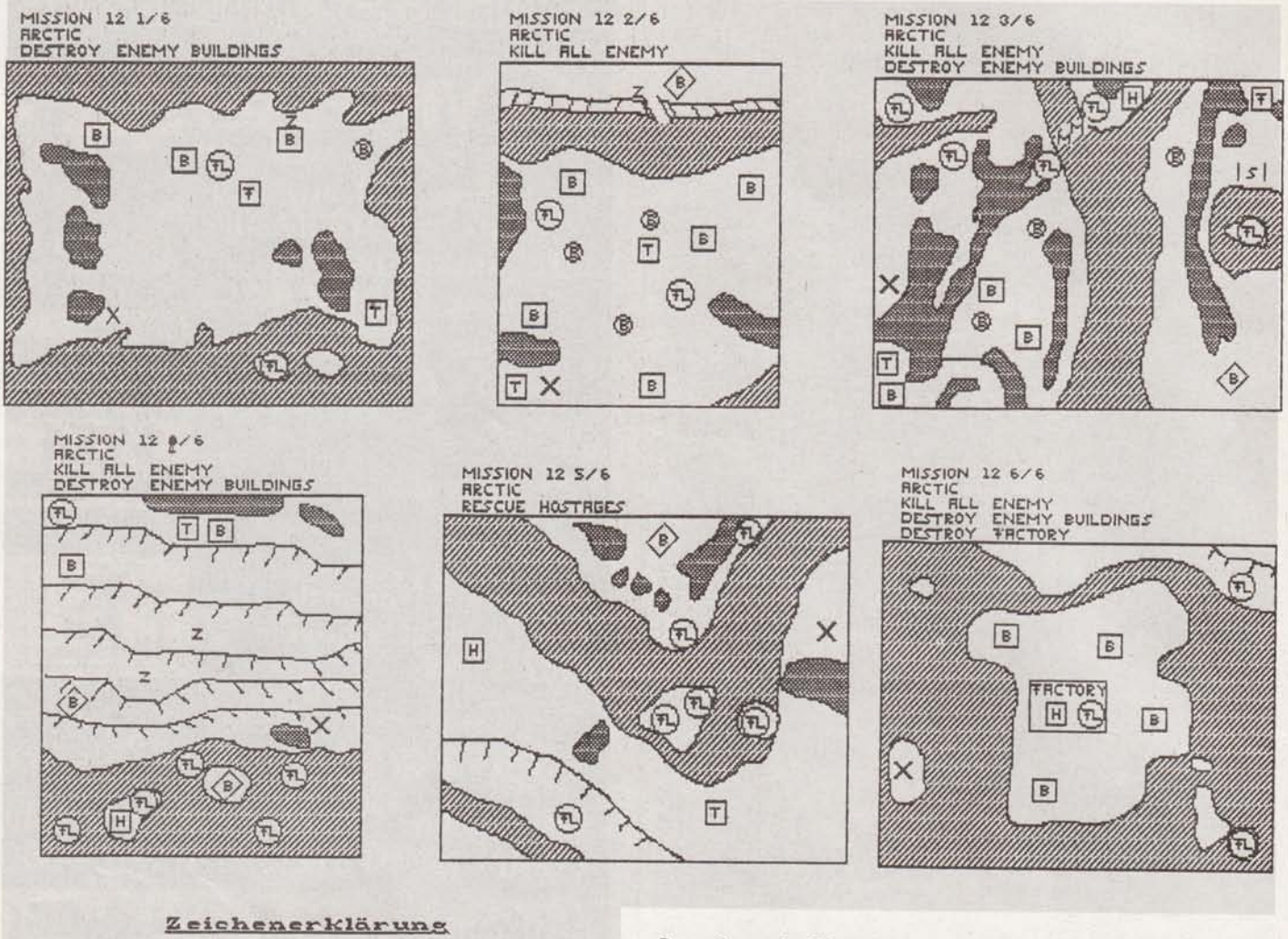
Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.

Alle SHOPS versenden direkt an Sie.

Werden Sie SOFT & SOUND Händler

über *on-line* Service Agentur
Rethelstraße 130 · 40237 Düsseldorf · Tel. 02 11-61 30 84 · Fax 02 11-64 11 123



Zeichenerklärung

X —— Start
B —— Buildings
G —— Granaten
R —— Raketen
M —— Tretmine
Z —— Bazooka
Σ —— Schanze
T —— Fahrzeug
P —— Speerfalle
FL —— Flakstellung
T —— Panzer
H —— Helikopter

Wald
Wasser
Sumpf

Theme Park

Aller Anfang ist schwer. Bullfrogs Strategiehammer und Kirmessimulator stellt dem Neuling reichlich Hürden in den Weg. Da die schlechte Anleitung nur wenig Hilfe bietet, jetzt Tips und Kniffe vom Programmierteam selber. Mit zunehmender Erfahrung werdet Ihr mehr und mehr einen eigenen Stil und eine eigene Spielmethode entwickeln. Ihr solltet Euch aber an einige fundamentale Regeln zum Aufbau eines Parks halten. Natürlich hat jeder andere Vorlieben und wird daher unterschiedlich auf Probleme reagieren.

Der Beginn

Mein erster Rat richtet sich an die, die das Spiel zum ersten Mal vor sich haben und an die, die bisher erfolglos waren.

Das Tutorial ist dafür da, den Spieler mit "Theme Park" vertraut zu machen. Es führt nach und nach in die grundlegenden Elemente wie Pfade, Wartezonen, Fahrgeschäfte und Imbißstände ein, bevor es Euch in einen (hoffentlich) voll funktionstüchtigen Park entläßt. Das Ergebnis des Tutorials gibt Euch einen guten Start, um Euer Reich weiter auszudehnen.

Grundlegende Hinweise

Die kleinen Menschen sind nicht leicht zufriedenzustellen, und schon der kleinste Anlaß kann sie unzufrieden machen. Achtet also immer darauf, was sie Euch sagen wollen (d.h. auf die "Denkblasen" über ihren Köpfen) und reagiert dementsprechend darauf. Falls z.B. mehrere Menschen in der gleichen Gegend hungrig werden, solltet Ihr dort etwas zu essen anbieten. Oder: Wenn viele Leute sich über zu hohe Preise und zu niedrige Gewinne beschweren, solltet Ihr die Preise senken und die Gewinne verbessern.

Versucht nicht gleich beim ersten Mal, einen "Mammutpark" aufzuziehen, sondern beginnt mit einer kleinen, aber gut gewarteten Einheit, die Ihr nach und nach vergrößert. Auf diese Weise vermeidet Ihr es, plötzlich mit allen möglichen Unzulänglichkeiten auf einmal konfrontiert zu werden. Ihr behaltet so die ganze Angelegenheit besser unter Kontrolle.

Habt keine Angst, Fahrgeschäfte wieder zu entfernen, wenn sie nicht richtig funktionieren! Besser, einmal das investierte Geld zu verlieren als Eure kostbaren Mechaniker überzubeanspruchen und vielleicht noch eine Katastrophe herbeizuführen.

Fahrgeschäfte

Erfahrungsgemäß bringt der Park mit den meisten Fahrgeschäften das meiste Geld. Mehr Fahrgeschäfte bedeuten mehr Besucher und die wiederum bringen mehr Geld, das bekanntlich die Welt regiert und Euch in die Lage versetzt, Euch noch bessere Attraktionen auszudenken (abgesehen von den Einkaufstrips für die Ehefrau).

Eure kleinen Besucher wollen vor allem viel, viel Abwechslung sehen. Das heißt zwar nicht, daß Ihr keine identischen Bahnen in Eurem Park haben sollt, aber Ihr solltet bei einer Neuanschaffung immer dem abweichenden Modell den Vorzug geben.

Wenn Fahrgeschäfte langsam "in die Jahre" kommen, müssen sie häufiger repariert und gewartet werden. Wenn dieser Zeitpunkt eintritt, solltet Ihr darüber nachdenken, sie zu verscherbeln und Euch ein neueres Modell zuzulegen – das entlastet die Mechaniker und gibt allen ein besseres Gefühl.

Imbißstände und Spielbuden

Ein gut plazierter Imbißstand oder eine Spielbude kann eine der wichtigsten Geldquellen sein und dient außerdem dazu, Eure Gäste glücklich und zufrieden zu machen. Es gibt jedoch zwei "Knackpunkte", auf die man achten sollte:

Abfall ist ein großes Problem – niemand mag einen "zugemüllten" Park. Falls der Müll überhandnimmt, werden nach und nach die Besucher wegbleiben und die Auszeichnung am Jahresende könnt Ihr getrost vergessen. Manche Imbißstände haben eigene Abfallkörbe (wie z.B. der Coffee Shop, der allerdings nicht so sehr als Durstlöscher geeignet ist wie etwa Pokey Cola's).

Wenn Ihr einen Stand erwerbt, der Müll produziert, müßt Ihr also unbedingt sichergehen, daß Ihr genug Hilfskräfte für die Müllentsorgung zur Verfügung habt.

Das zweite Problem ist das des Nachschubes für die Imbißstände – ein Stand, der nicht alles führt, nützt niemandem etwas. Behaltet also Eure Stände gut im Auge und sorgt sofort für Nachschub, wenn etwas fehlt. Versucht, so etwas wie Routine im Auffüllen der Vorräte zu entwickeln, dann müßt Ihr nicht immer alle Stände gleichzeitig überwachen.

Wenn Euch der Aufseher darüber informiert, daß die Vorräte eines bestimmten Standes zur Neige gehen und Ihr noch keine Bestellung gemacht habt, bestellt lieber gleich etwas mehr, um die Zeit, in der der Stand geschlossen bleiben muß, zu minimieren. (Das gilt nicht für den "Sandbox Mode", wo Ihr Euch um solche Dinge noch nicht kümmern müßt.)

Spielbuden können ebenfalls recht lukrativ sein, aber sie können Eure Besucher auch leicht verärgern, wenn sie das Gefühl haben, "abgezockt" zu werden.

Ihr müßt versuchen, die Kosten für ein Spiel niedrig zu halten und akzeptable Gewinnchancen mit ebenso akzeptablen Gewinnen anzubieten. Das bringt mehr als teure Spiele mit exklusiven, aber seltenen Preisen. Eure Besucher sind nicht blöd und merken es recht schnell, wenn ihnen allzu offensichtlich das Geld aus der Tasche gezogen wird.

Spielbuden haben den Vorteil, daß sie die Leute unterhalten und keinen Müll produzieren. Zudem brauchen sie weniger Fläche als Fahrgeschäfte und können da stehen, wo nichts anderes mehr hinpaßt. Auch hier gilt: Abwechslung ist alles! – bemüht Euch also immer um neue Attraktionen.

Landschaftsgestaltung

Landschaftliche Anlagen wie Bäume, Seen und Zäune sollte man nicht unterschätzen. Ein Park ohne diese Extras wirkt öde und wird keine Preise gewinnen.

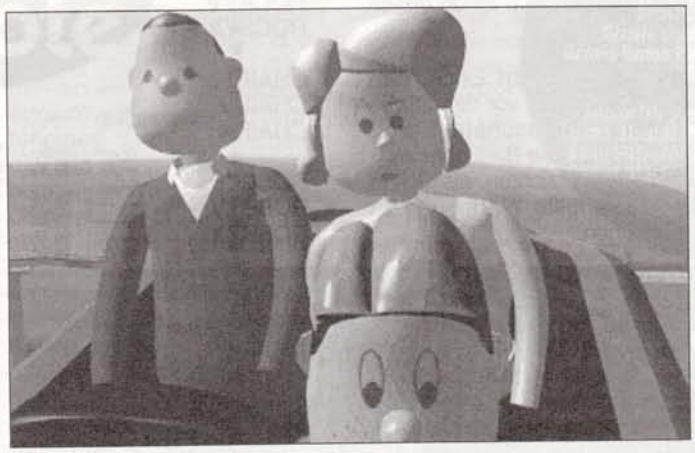
Die Besucher mögen ein gut gestaltetes Gelände – außerdem sieht es auch besser auf dem Bildschirm aus und es macht viel mehr Spaß, mit einer Achterbahn durch einen Wald zu sausen, wo man vielleicht gerade so eben an den Bäumen vorbeirauscht.

Das Personal

Die Anzahl und Aufteilung des Personals, das Ihr im Park beschäftigt, ist ein wichtiger Faktor für Gelingen oder Mißerfolg.

Wenn Ihr einen Imbißstand kauft, bei dem Müll anfällt, stellt Ihr einen Müllentsorger ein; nach dem Kauf Eures ersten Fahrgeschäftes braucht Ihr irgendwann einen Mechaniker. Entertainer bieten sich in Zeiten an, in denen viele Fahrgeschäfte repariert werden müssen oder wenn es regnet.

Hier ist eine etwas detailliertere Auflistung des benötigten Personals:



– Reinigungspersonal stellt man ein, sobald man den Müll auf dem Boden liegen sieht. Habt ein Auge auf neu eingestelltes Personal, damit es sich nicht auf Euren selbstangelegten Pfaden verläuft und weite Teile des Parks im Müll ersticken! Falls das der Fall ist, könnt Ihr sie mit dem "waypoint navigation system" auf dem Icon Bar steuern.

– Mechaniker braucht man, sobald die Fahrgeschäfte erste Verschleißerscheinungen zeigen. Da sie ihr halbes Leben mit dem Mampfen von Frühstücksbroten verbringen, ist Wachsamkeit angebracht! Meistens erreicht der Mechaniker das Fahrgeschäft noch gerade rechtzeitig, bevor es völlig auseinanderfällt, aber wenn mehr als ein Karussell Schwierigkeiten hat, solltet Ihr entweder das eine so lange schließen oder einen zweiten Mechaniker einstellen. Ein einzelner Mechaniker kann bis zu drei oder vier Fahrgeschäfte in Schuß halten, aber das kommt auch auf die Qualität des Fahrgeschäfts und seine Nutzung an.

Eine etwas riskante Taktik ist es, ein beschädigtes Fahrgeschäft mit reduzierter Geschwindigkeit laufen zu lassen, bis der Mechaniker mit dem ersten fertig ist. Man kann nur hoffen, daß es nicht völlig auseinanderfällt. So braucht man nur einen Mechaniker einzustellen und nur ein Fahrgeschäft zu schließen – aber wenn dieser Versuch danebengeht, hat das katastrophale Folgen.

– Entertainer sollte man da plazieren, wo es besonders lange Warteschlangen gibt; sie vertreiben den Wartenden die Zeit. Zusätzlich sollte man einen dieser Unterhalter in der Nähe des Eingangs aufstellen – dort kann er Regenschirme verteilen, falls es anfängt zu gießen.

– Wachpersonal sollte man nur anstellen, wenn Schlägertrupps im Park auftauchen. Das merkt Ihr an den zusammengeschlagenen Entertainern und daran, daß Fahrgeschäfte öfter kaputt sind als üblich. Jetzt müßt Ihr sofort handeln! Stellt reichlich Wachen ein und versucht, Eure Entertainer aus gefährdeten Bereichen zu entfernen.

Die Wachen werden die Schläger allerdings nur aus dem Park hinauswerfen, wenn sie sie auf frischer Tat ertappen – also laßt sie patroullieren!

Die Anlage des Parks

Bei der Anlage des Parks müßt Ihr immer daran denken, was Eure Besucher vorfinden wollen und was "paßt": z.B. ein Ballonstand neben dem Eingang, an dem sich die Leute in freudiger Erwartung von ihrem schwerverdienten Geld trennen können. Das hält sie die ganze Zeit bei guter Laune – wenn nicht etwas Negatives vorfällt.

Die Leute erfreuen sich an den Fahrgeschäften und an den Gewinnen an den Spielbuden, also schickt sie nicht auf unnötig lange Wege zwischen den einzelnen Attraktionen! Eine Methode, das zu erreichen, ist folgende: Man legt einen Hauptweg an, an dem die gesamten Fahrgeschäfte liegen. Der Eingang ist hinten, der Ausgang führt also direkt wieder auf den Hauptweg. Eine kurze Wartestrecke sollte den Eingang mit dem Hauptweg verbinden.

Ihr solltet die Fahrgeschäfte so auf beide Seiten verteilen, daß ein Ausgang direkt auf den gegenüberliegenden Eingang zu führt. Auf diese Weise absolvieren die Besucher einen Zickzackkurs zwischen den Fahrgeschäften und die "verlorene" Zeit durch Fußwege ist minimiert.

Der Nachteil hier ist allerdings der, daß man wenig Platz für Dekoratives hat und so vielleicht einige Besucher abschreckt.

Solltet Ihr Euch für ein System mit weitverzweigten Pfaden und verteilten Attraktionen entscheiden, müßt Ihr Hinweisschilder aufstellen, damit die Leute wissen, wo sie sich befinden. Das macht die Leute zufriedener als zielloses Umherirren. Hinweisschilder zum Ausgang machen es genervten Besuchern leichter, den Park zu verlassen. Diese Leute geben sowieso kein Geld mehr aus und werden immer ärgerlicher, wenn sie umherirren und den Ausgang nicht finden. Außerdem reduzieren sie den Durchschnitt an zufriedenen Besuchern und stecken vielleicht noch andere mit ihrer schlechten Laune an – also laßt sie gehen!

Eine weitere Methode ist die "Einbahnstraße". Die Besucher haben keine Wahl, als dem vorgeschriebenen Weg zu folgen. Das hat den Vorteil, daß man genau abschätzen kann, was der Besucher an welcher Stelle braucht und möchte. Außerdem benötigt man weniger Hinweisschil-

der, weil man weniger Weggabelungen hat, die die Leute verunsichern. Probleme gibt es allerdings dann, wenn der Andrang zu groß wird. Schlangen bilden sich und der Besucher kann nicht alle Fahrgeschäfte benutzen. Leider macht es ihm die Struktur des Parks auch unmöglich, zu Attraktionen zurückzukehren, die er verpaßt hat und darunter leidet der "Spaßquotient" ganz erheblich.

Preise und Auszeichnungen

Jeweils am Jahresende erhaltet Ihr Statistiken darüber, wie Euer Park in den einzelnen Kategorien abgeschnitten hat. Darüber hinaus gibt es Auszeichnungen für besondere Leistungen, die gleich doppelt erstrebenswert sind: Einmal sind sie eine gute Werbung für Euch, außerdem sind sie mit einer beträchtlichen Geldsumme verbunden. Und: Man hat einen Vergeichsmaßstab den Konkurrenten gegenüber.

Wenn Euer Park reibungslos funktioniert, solltet Ihr den einen oder anderen Preis erringen können. Falls Euch allerdings eine Achterbahn zusammenbricht, werdet Ihr Euch kaum Hoffnungen auf den "Sicherheitspreis" machen können, und da es keinen Preis für "die meisten Verletzten" gibt, werdet Ihr wohl leer ausgahen.

Peilt am besten eine bestimmte Kategorie an und setzt das gewonnene Geld ein, um auch Preise in den anderen Sparten zu gewinnen.

Allgemeines

– Öffnet den Park sofort bei Spielbeginn. Wenigstens ein oder zwei Besucher könnt Ihr dann schon verbuchen.

– Reduziert die Spielgeschwindigkeit in der Aufbauphase des Parks, dann habt Ihr mehr Zeit, um Fahrgeschäfte aufzustellen und habt im weiteren Spielverlauf etwas mehr Luft.

– Neue Attraktionen sind extrem wichtig – Ihr solltet immer an ihnen arbeiten. Damit könnt Ihr in der Kategorie "Sensationelle Neuheiten" abräumen.

– Beim Aufstellen neuer Fahrgeschäfte solltet Ihr daran denken, daß Ihr vielleicht irgendwann die Ausgänge und Eingänge verlegen möchtet.

– Kauft ruhig Eure eigenen Aktien; das verhindert, daß Ihr aufgekauft werdet und bietet etwas Geldreserven, wenn sich der Park gut entwickelt.

– Erhöht sofort die Fahrpreise, wenn Ihr ein neues Fahrgeschäft gekauft habt. Je mehr Auswahl Ihr bietet, desto mehr Geld könnt Ihr verlangen.

– Versucht immer, neue Attraktionen zu bekommen, sobald sie erhältlich sind.

– Wenn der Müll sich häuft, ist es höchste Zeit, die Preise an den Imbißbuden zu erhöhen (nicht vergessen: den Müll müßt Ihr natürlich sofort beseitigen!).

– Vergewissert Euch, daß die Wartezonen vor den attraktivsten Fahrgeschäften groß genug sind. Die Besucher werden eher verzichten, als sich in eine überfüllte Wartezone zu quetschen.

– Setzt Reinigungspersonal bevorzugt vor Imbißständen ein.

– Falls Ihr zwei ähnliche oder sogar identische Fahrgeschäfte habt, stellt sie weit voneinander entfernt auf.

– Ihr solltet immer Bestellungen für Eure Stände laufen haben. Notfalls könnt Ihr sie durch kleine Veränderungen verzögern.

– Laßt Euren Park niemals unbeaufsichtigt – es gibt (vor allem bei größeren Parks) immer etwas zu tun!

– Fahrgeschäfte, in die mehr Leute passen, brauchen natürlich auch größere Wartezonen!

– Ihr solltet möglichst ein Fahrgeschäft jeder Sorte in Eurem Park haben!

Impossible Mission 2025

Rüdiger Becker aus Langenhagen liefert die nicht gerade originellen Level-Codes für Microproses "Impossible Mission" Neuaufbereitung.

ROCKYI
ROCKYV
ROCKYX

CHAIRI
CHAIRV
CHAIRX

ROBBYI
ROBBYV
ROBBYX

MICROI
MICROV
MICROX

FINALI
FINALV
FINALX

EMPTYI

IROCKY
VROCKY
XROCKY

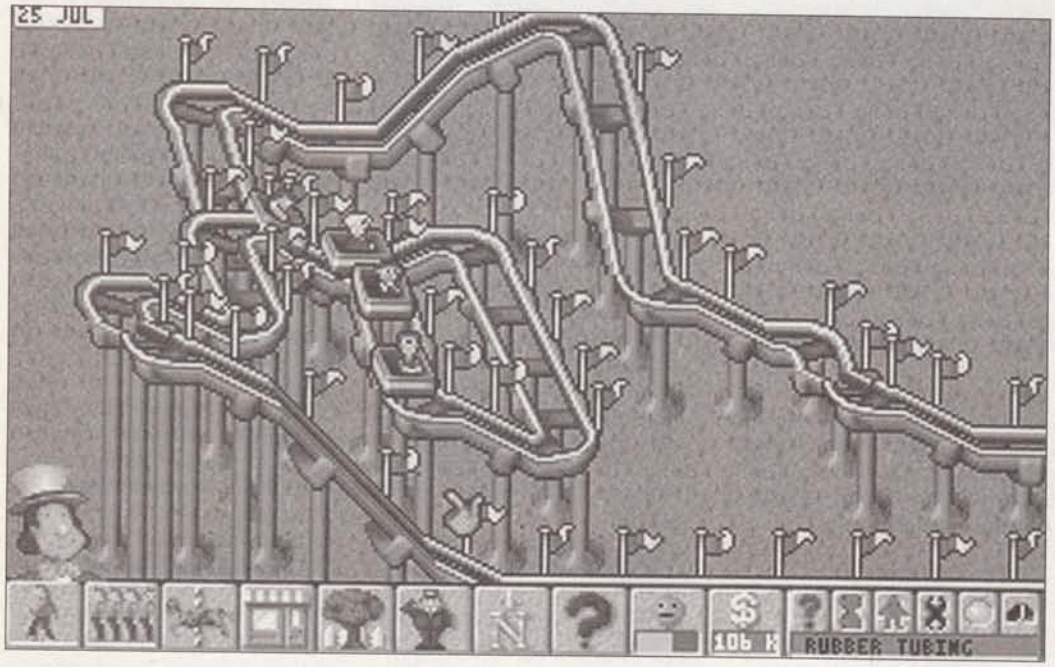
ICHAIR
VCHAIR
XCHAIR

IROBBY
VROBBY
XROBBY

IMICRO
VMICRO
XMICRO

IFINAL
VFINAL
XFINAL

IEMPTY



Elite 2

Es hilft nichts, Brabens Thargoiden bleiben weiter verschollen. Lutz Pischke aus Stuttgart geht neuen Hinweisen nach. Laut Gazetteer verschwanden des öfteren schon Forschungsschiffe bei Zelada, Quvquve und Aymiay (1/4) sowie bei Laedla (-4/1). Man vermutet Außerirdische. Vielleicht kann mal einer von Euch die Cobra anwerfen und sich dort genauer umsehen. Sachdienliche Hinweise werden von uns entgegengenommen. Programmierer Braben bastelt übrigens schon am zweiten Teil der Frontier-Saga. Für reichlich Raumfahrer-Nachschub wird also in Kürze gesorgt. Dann tauchen hoffentlich auch die Thargoiden auf.

Pizza Connection

Verbrechen lohnt sich doch: Um möglichst schnell einen guten Rang in der Unterwelt zu bekommen (Schutzgeld fällt damit flach) genügt es, nachts beim Konkurrenten einzusteigen und ein paar Bömbchen zu legen. Wer dabei genug Ausdauer mitbringt, steigt schnell zum Profi auf, meint zumindest Obermafiosi Stefan Schroll aus Lüdenscheid.

	Amiga	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	—,—	91,95	91,95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	—,—	69,95	—,—
Al-Qadim	—,—	63,95	63,95
Alien Breed 2 /dt	46,95	—,—	—,—
Alien Breed & Qwak /dt CD 32	45,95	—,—	—,—
Ambermoon /dt	72,95	V,mö	—,—
Anstoss /dt	67,95	67,95	—,—
Anstoss + World Cup Edition /dt	—,—	—,—	89,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95	53,95	—,—
Apocalypse /dt	47,95	—,—	—,—
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—,—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	V,mö	79,95	85,95
Battle Isle 2 Data Disk. /dt	—,—	V,mö	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	89,95
Body Blows Galactic /dt	48,95	—,—	—,—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Prof. /dt	66,95	66,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	81,95	89,95	V,mö
Burning Steel Edition /dt	—,—	—,—	94,95
Burning Steel 2	—,—	72,95	72,95
Cannon Fodder /dt	51,95	59,95	—,—
Chartbreaker /dt	V,mö	V,mö	—,—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—,—
Civilization /dt	78,95	91,95	—,—
Civilization /dt Amiga 1200	66,95	—,—	—,—
Comanche + 100 Missionen /dt	—,—	—,—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	53,95	—,—
Darkmere /dt	53,95	—,—	—,—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Day of the Tentacle /dt	—,—	94,95	99,00
Death or Glory /dt	81,95	81,95	—,—
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
Der Clou /dt Amiga 1200 / CD 32	je 67,95	—,—	—,—
Der Planer /dt	82,95	84,95	—,—
Die Siedler /dt	79,95	79,95	—,—
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—,—
Elfmania /dt	46,95	—,—	—,—
Elite 2 - Frontier /dt (auch CD 32)	53,95	69,95	66,95
Empire Soccer /dt	51,95	54,95	—,—
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	—,—	94,95
F-14 Fleet Defender /dt	—,—	91,95	—,—
F1 /dt	56,95	71,95	—,—
FIFA Soccer /dt	—,—	72,95	—,—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—,—

	Amiga	PC	CD-ROM
Goal! /dt	52,95	24,95	—,—
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—,—
Gunship 2000 /dt CD 32	58,95	—,—	—,—
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	—,—
Heimdall 2 /dt	63,95	—,—	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95	—,—	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	—,—	69,95	—,—
Indy Car Racing Track Pack /dt	—,—	24,95	—,—
K240 /dt	53,95	—,—	—,—
Kick Off 3 /dt Amiga 1200	53,95	—,—	—,—
Lands of Lore /dt	—,—	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	64,95	89,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—,—	69,95	V,mö
Mad News /dt	V,mö	79,95	V,mö
Magic of Endoria /dt	*69,95	85,95	—,—
Microcosm /dt CD 32	94,95	—,—	99,00
Mr. Nutz /dt	46,95	—,—	—,—
NHL Hockey /dt	—,—	79,95	—,—
Outpost /dt	—,—	V,mö	V,mö
Pacific Strike /dt	—,—	81,95	V,mö
Pacific Strike Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Pinball Dreams 2 /dt	—,—	34,95	—,—
Pinball Fantasies /dt	—,—	59,95	—,—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—,—
Pizza Connection /dt	77,95	84,95	—,—
Police Quest 4 /dt	—,—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—,—	86,95	99,00
Privateer Special Operations 1 /dt	—,—	37,95	—,—
Project Todespladde /dt	—,—	—,—	24,95
Project X & F17 Challenge /dt CD 32	45,95	—,—	—,—
Raptor /dt	—,—	64,95	59,95
Rebel Assault /dt	—,—	—,—	87,95
Reunion /dt	—,—	92,95	92,95
Rings of Medusa Gold /dt	—,—	81,95	—,—
Robinson's Requiem /dt	—,—	—,—	59,95
Rüsselsheim /dt	—,—	—,—	68,95
Sam & Max /dt	—,—	—,—	94,95
Sensible Soccer World Cup Edition /dt	34,95	34,95	—,—
Sierra Soccer /dt	46,95	—,—	—,—
Sim City 2000 /dt	—,—	89,95	—,—
Sim City 2000 Data Disk. 1	—,—	34,95	—,—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—,—
Skidmarks /dt	47,95	—,—	—,—
Software Manager /dt	67,95	67,95	—,—
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	76,95	81,95
Star Trek Amiga 1200	53,95	—,—	—,—
Stardust /dt	29,95	—,—	—,—
Strike Commander /dt	—,—	89,95	89,95
Strike Commander Tactical Operations /dt	—,—	38,95	—,—
Subwar 2050 /dt	—,—	89,95	—,—
Syndicate /dt	61,95	79,95	99,00
Syndicate Mission Disk. /dt	—,—	37,95	—,—
T.F.X. /dt	—,—	92,95	99,000

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

Bachler Computersoftware

	Amiga	PC	CD-ROM
Team 17 Collection /dt	54,95	—,—	—,—
Theme Park /dt	—,—	76,95	81,95
Tie-Fighter	—,—	V,mö	—,—
Tornado /dt	59,95	—,—	—,—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—,—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—,—	—,—
UFO /dt	*69,95	91,95	91,95
Ultima 8 - Pagan /dt	—,—	81,95	115,00
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Ultima Underworld 1 & 2	—,—	—,—	89,95
Ultimate Body Blows /dt CD 32	53,95	—,—	—,—
Wing Commander Armada /dt	—,—	69,95	—,—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—,—	69,95	—,—
Wings of Glory /dt	—,—	V,mö	—,—
World Cup USA '94 /dt	53,95	58,95	—,—
World Cup Year 94 /dt	51,95	59,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—,—	57,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—,—	43,95	—,—
Zool 2 /dt	46,95	—,—	—,—

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	**49,95**
2. Laufwerk 3,5" Amiga 500	**139,00**
2-Player Joystick-Kabel analog	**19,95**
Gravis analog Joystick PC	**67,95**
Gravis analog Joystick Pro PC	**79,95**
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	**33,95**
Gravis Game Pad PC	**41,95**
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	**119,00**
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt	**159,00**
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	**219,00**
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	**369,00**

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	*21,95*	—,—	—,—	—,—
Another World /dt	*25,95*	*25,95*	—,—	*29,95*
Assassin Special Edition /dt	*20,95*	—,—	—,—	—,—
Cadaver + Data Disk. /dt	*27,95*	*27,95*	—,—	*27,95*
Dune /dt	*35,95*	*35,95*	—,—	—,—
Eye of the Beholder /dt	*36,95*	*36,95*	—,—	—,—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*30,95*
F-16 Falcon /dt	*25,95*	—,—	—,—	—,—
F-19 Stealth Fighter /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*32,95*
F-29 Retaliator /dt	*28,95*	*35,95*	—,—	—,—
Great Courts 2 /dt	*21,95*	*21,95*	—,—	*25,95*
Indiana Jones 3 /dt	*36,95*	*36,95*	—,—	—,—
King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt	*je 25,95*	*25,95*	—,—	*29,95*
Leisure Suit Larry 1 /dt	*25,95*	*25,95*	*23,95*	*27,95*
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	*je 25,95*	*25,95*	—,—	*27,95*
M1 Tank Platoon /dt	*25,95*	*25,95*	*23,95*	*30,95*
Mad TV /dt	*36,95*	*36,95*	—,—	—,—
North & South	*21,95*	*21,95*	—,—	—,—
Pirates! /dt	*23,95*	*24,95*	*23,95*	*24,95*
Police Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*31,95*
Police Quest 2 /dt	*29,95*	*29,95*	—,—	*31,95*
Railroad Tycoon /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	—,—
Secret of Monkey Island /dt	*36,95*	*36,95*	—,—	—,—
Silent Service 2 /dt	*29,95*	*29,95*	*29,95*	—,—
Sim Ant oder Sim Earth /dt	*je 35,95*	*35,95*	—,—	—,—
Space Quest 1 /dt	*29,95*	*29,95*	*23,95*	*29,95*
Space Quest 2 /dt	*25,95*	*25,95*	—,—	*29,95*
Street Fighter 2 /dt	—,—	*25,95*	—,—	*29,95*
Turrican 1 oder 2 /dt	—,—	*22,95*	—,—	*22,95*
WWF European Rampage Tour	*21,95*	*21,95*	—,—	*21,95*
Wing Commander	—,—	*25,95*	—,—	—,—
Wing Commander /dt	*39,95*	—,—	—,—	—,—

MEGA-HITS

Anstoss World Cup Edition /dt	**54,00**	*Amiga & PC*
Battle Isle 2 /dt	**79,00**	*PC*
	86,00	*CD-ROM*
Battle Isle 2 Data Disk. /dt	**48,00**	*CD-ROM*
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**82,00**	*Amiga*
	89,00	*PC*
Die Siedler /dt	**79,00**	*Amiga & PC*
FIFA Soccer /dt	**73,00**	*PC*
Theme Park /dt	**77,00**	*Amiga*
	82,00	*PC*

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

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.*

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

CLUE BOOK

Battle Isle 2 (Teil 3)

Der dritte und vorerst letzte Teil unseres Players Guides von Jan Christoph Klein. Keine Bange, der Nachschub ist bereits in Vorbereitung.

Mission 3 – Dafatwa
(Zeitlimit 41 Züge)

Spieler:
18 Bodeneinheiten
(+ 8 verfügbar)
Computer (grün/rot zus.):
58 Bodeneinheiten

Auftrag:
Kolonaris Flughafen finden und besetzen

Der Flughafen liegt auf einer Insel direkt südlich von der Startposition. Leider ist der Zugang durch Wald versperrt, so daß man erst durch einen großen Bogen (nordöstliche Richtung) das Landungsboot auf die Insel fahren lassen kann. Das Problem ist, daß a) dieser Zugang durch eine sehr gut bewachte Fabrik des roten Computergegners bewacht wird und b) die Zeit gegen einen spielt.

So empfiehlt es sich, erst mit dem Buggy und dem Raketenpanzerm, die Träger unserer primären offensiven Kapazitäten in diesem Level, die in Sichtweite befindlichen Truppen mit den Entfernungswaffen zu vernichten (wenigstens ist das Aufladen auf Grund des Munitionstransporters kein Problem). Gleichzeitig besetzt man Munkriff und das nördlich davon befindliche Trainingslager. Die im Laufe des Spiels auftretenden Einheiten können, da sie nicht massiv vorstoßen, alle nach dem folgenden Schema bekämpft werden. Buggy oder Raketenpanzer greifen die betreffende Einheit an, welche bei entsprechender Erfahrung (dauert nicht lange) komplett vernichtet wird. Danach Aufmunitionierung! Man sollte sich mit allen Einheiten östlich zu der Fabrik vorschlagen (Radarfahrzeug zerstören), während man eine Snake-Einheit und eine Troll-Einheit im Trainingslager ausbilden läßt. Die Eingänge werden wie gewohnt mit Infanterieeinheiten verspeert, obwohl es sogar ratsam ist, eine Eroberung durch den Computer zuzulassen, da er mehrere Ranger-Einheiten produziert, die man sich dann im nächsten Zug durch Zurückeroberung unter den Nagel reißen kann. Während man auf die Fabrik vorrückende Einheiten zerstört, erobert man mit einer Ranger-Einheit erst die Stadt Tilte (Richtung Südosten) und dann durch Vorstoß nach Nordosten die Stadt Ganeb.

Nun sollte man mit 4 Ranger-Einheiten, einem mit Troll-Einheiten beladenem Truppentransporter sowie der Elite Snake- und Troll-Einheit aus dem Trainingslager, die Verbände um die Stadt Gelani (nördlich des Trainingslagers) zerstören und diese dann erobern.

Einen weiteren Vorstoß auf das HQ der Mol Duraghs und die benachbarten Stadt sollte man folgen lassen. Nun stößt man von dieser Seite mit allen Einheiten und den restlichen Einheiten aus südlicher Richtung auf die letzte Bastion des Feindes vor, die Fabrik im Nordosten des Spielfeldes. Vorsicht: Es kann zu einzelnen Vorstößen des roten Computergegners auf unsere Fabrik und die benachbarten Städte kommen, weshalb es sich empfiehlt, einen Notposten zurückzulassen.

Nach diesem Kampf und Aufladen, zumindest der wichtigsten Einheiten, stoßen wir so schnell es geht, mit allen Truppen Richtung Tilte vor, wo wir erneut auftanken (Einheiten, die es nicht so weit machen, rechtzeitig mit dem Tankwagen versorgen.) Das mit einer Ranger-Einheit beladene Landungsboot sollte dort bereits in Stellung sein. Von hier aus stößt man mit den Truppen auf die rote Fabrik im Süden vor und greift mit allen verfügbaren Einheiten zuerst die 3 östlichen Skullgeschütze und das Ionstargeschütz an. Nachdem ein nicht unbedingt lückenloser Halbring um die Fabrik gebildet wurde, mit dem so geschütztem Landungsboot vorrücken, das dann auf die Insel übersetzen kann. Die Eroberung des im Westen liegenden Flughafens verläuft ohne Gegenwehr.

Bemerkungen zu den Einheiten

Demon: Äußerst effektiv, um Lücken in Befestigungsringen zu schließen, allerdings bevorzugt nur temporär (z.B. um einer Einheit einen kurzfristigen Rückzug in eine Werkstatt zu ermöglichen). Wichtig auch zum Blockieren von Eingängen zu Gebäuden, um überraschende Eroberung auszuschließen.

Troll: Ebenfalls wie die "einfache" Infanterie für obengenannte Aufgaben geeignet, weiterhin aber durch die Panzerfaust gut zum "Wegräumen" einer auf 1-3 Mitglieder reduzierten Einheit und zum kurzfristigen Angreifen von Flugzeugen. Ein offensiver Einsatz gegen eine ungeschwächte Einheit ist aufgrund der schwachen Panzerung nur im Notfall empfehlenswert.

Ranger: Da die Produktion unaufwendig ist, ist die Ranger-Einheit eine leicht zu ersetzende Einheit, die oft in der undankbaren Rolle ist, Selbstmordkommandos gegen feindliche Einheiten (insb. Artillerie, Radar-, Tank-, Störfahrzeuge etc.) zu führen. Wichtigster Punkt ist zwar die Aufkärung. Aber auch, daß wenn man mehrere Ranger-Einheiten auf dem Spielfeld verteilt hat, eigene Stellungen notfalls schnell zurückerobern kann und gegnerische Stellungen zu einem günstigen Zeitpunkt besetzen kann (bei Bau von Einheiten). Lästig sind allerdings die gegnerischen Ranger-Einheiten, da sie von diesem ausreichend produziert werden und man ständig eine Besetzung von eigenen Produktionsanlagen befürchten muß. Hier gibt es nur 2 Möglichkeiten zur Abwehr: 1. Wenn betreffendes Gebäude voll ist, Eingänge blockieren (Minen, Infranterie etc.) 2. Gebäude leerräumen und eigene Ranger-Einheit, in der sich vom Feind abgewandten Seite plazieren. Sobald der Feind reinrückt (mit Glück sogar noch Einheiten baut), erobert man die Anlage zurück

Buggy: Buggy-Einheiten sind, wenn sie über gute Erfahrung verfügen, die fahrende Artillerie des Feldes. Ihr Aufgabenbereich ähnelt dem der Ranger-Einheit, allerdings können entdeckte Einheiten aufgrund der Raketen ohne Verlust bekämpft werden, wobei sogar ein Rückzug nach erfolgreichem Angriff möglich ist. Wichtig ist es, die Buggies immer rechtzeitig aufzuladen (Munitionstransporter!), um eine effektive Offensive zu ermöglichen. Bei ihrer Bekämpfung ist entweder eine frühe Ausschaltung wichtig oder eine Ausschaltung, wenn der betreffenden Einheit die Raketen ausgegangen sind. Dann dient der Buggy fast als Erfahrungsspender.

Snake: Entgegen den Ratschlägen im Handbuch durchaus als Offensivwache zu gebrauchen, da einem oft sowieso keine andere Wahl bleibt. Allerdings sollte man sie erst zum Kampf verwenden, wenn vorhandene Einheiten entladen worden sind.

Technotrax: Vor allem im Verband wirkungsvoll, da durch die Klemmtechnik ein entscheidender Vorteil erworben wird, der durch die relativ hohe Kampfkraft sowieso noch erhöht wird. Gegnerische Technotrax-Einheiten mit Buggy schwächen, danach mit den eigenen Panzern den Rest geben.

Sting: Diese Einheit ist aufgrund der besseren Panzerung und dem doppelt so großem

POWER PLAY

Laut AWA '93 hat POWER PLAY eine Reichweite von 0,6% der Gesamt-bevölkerung.

Das entspricht 400 000 Lesern pro Ausgabe!!

POWER PLAY-Leser investieren: DM 400,- hat der Leser von POWER PLAY durch-schnittlich pro Monat zur freien Verfügung!

Quelle AWA '93

Rufen Sie uns an:

Telefon
(0 89)
46 13-9 62!

MagnaMedia Verlag
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung nur an Händler!
Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

MEGAPLAY

Tel 040 / 721 13 97 Fax 040 / 724 09 73

Versandpreislisten-Auszug

MS-DOS

1942-Pac.A.War	a	89,90	Kick Off 3	d	69,90
1990-Die'94er Ed.	d	49,90	King`s Quest 6	d	79,90
Aces of t. Deep*	d	79,90	Lands of Lore	d	64,90
Aces over Europed		74,90	Larry 6	d	69,90
Airlines	a	69,90	Last Action Hero	a	59,90
Alienbreed	a	59,90	Lemmings 2	a	79,90
Al Quadim	e	69,90	Links 386 Pro	a	89,90
Alone in t.Dark 2	d	89,90	-Kurse je	e	44,90
Ambush at Sorin.	a	84,90	Lollypop*	a	74,90
Anstoß	d	69,90	Lords of Power	a	79,90
Anstoß W.C.Ed.	d	59,90	Lothar Matthäus	d	69,90
Arcade Pool	a	29,90	Mad News*	d	79,90
Archon Ultra	d	79,90	Magic of Endoria	d	79,90
Armored Fist*	a	64,90	Master of Orion	a	89,90
A-Train	d	89,90	Mechwarrior 2	a	
-Construction Kit	d	49,90	Merchant Prince	a	74,90
Aufschwung Ost	d	69,90	Might & Magic 5	d	79,90
B-Wing	d	39,90	Monkey Island 2	d	79,90

Ultima 8 + Speech d 69,90

Battlechess 4000a		69,90	Mortal Kombat	a	64,90
Battle Isle 2	d	79,90	NFL Coaches	a	79,90
Battle Team	a	74,90	NHL Hockey	a	79,90
Battle Isle Data2	a	49,90	Outpost*	d	79,90
Bazooka Sue*	d	79,90	Overdrive*	a	59,90
Ben. a Steel Sky	d	69,90	Overlord*	a	69,90
Betr. at Krondor	d	79,90	Pacific Strike	a	84,90
Big Sea	a	69,90	-Speech	a	39,90
Bioforge*	d		Peter Pan	d	69,90
Bloodstone	a	64,90	Pinball Drea. 2*	a	39,90
Bloodnet*	a	84,90	Pinball Fantasies	a	59,90
Body Blows	a	59,90	Pirates Gold	d	89,90
Bund. Man.Pro	d	64,90	Pizza Connect.*	d	84,90
Bund. Man.3	d	89,90	Populous 2	a	74,90
Burning Steel 2*	d	84,90	Privateer	a	84,90
Burning Steel 2	e	69,90	-Speech	a	39,90
Burntime	d	79,90	-Sp.Operations 1	a	39,90
Buzz Aldrin	a	84,90	Quater Pole	d	64,90
Campaign 2	d	79,90	Quest f. Glory 4*	d	69,90
Cannon Fodder	a	64,90	Railr.Tycoon Del.	a	79,90
Car & Driver	a	74,90	Railway Chall.	d	69,90
Carrib.Desaster*	d	79,90	Ravenloft	e	79,90
Carriers at war 2*	e	79,90	Red Baron+Data	d	89,90
Chartbreaker*	d	69,90	Reunion	d	74,90
Christ.Kolumbus	d	79,90	Ret.of Medusa*	d	79,90
Civilization	d	89,90	Rüsselsheim	d	64,90
-für Windows	e	89,90	Robinson`s Req*	d	64,90
Clash of Steel	e	74,90	Sam & Max	d	84,90
Comanche	d	84,90	Sco. Zauberschl.	d	69,90
-Data 2	d	54,90	Sensible Soccer	a	59,90
Cool Spot	a	54,90	Shadowcaster	a	79,90
Corridor 7	a	39,90	Sherlock Holmes	d	74,90
Cyberrace	d	79,90	Silverball	a	59,90
Cyberstrike*			Sim City 2000	d	84,90
Daemonsgate	a	64,90	Simon the Sorc.	d	84,90
Danger. Streets*	a	49,90	Software Manag.	d	79,90
Dark Sun	e	69,90	Space Quest 5	d	69,90
Das schw. Auge	d	74,90	Spaceward Ho!	d	69,90
D. schw. Auge 2*	d	79,90	Spelunx*	e	74,90

Tie Fighter a 79,90

Day of t.Tentacle	d	84,90	SSN 21 Seawolf*	d	79,90
Death or Glory*	d	89,90	Starlord	d	89,90
Delta V	e	69,90	Star Trek-25th a.	d	84,90
Der Clou*	d	79,90	-Judgem. Rites	d	84,90
Der Planer	d	79,90	Street Fighter 2	a	64,90
Der Patrizier	d	79,90	Strike Command.a		84,90
Der Schatz i.Silb.	d	84,90	-Speech	a	29,90
Desert Strike*	e	74,90	-Tactical Op.1	a	39,90
Die Siedler	d	79,90	Stronghold	d	79,90
Dune 2	d	64,90	S.U.B*	d	64,90
Dungeon Hack	d	79,90	Subwar 2050	d	89,90
Eishockey Man.	d	79,90	-Mission Disk	d	59,90
Elite 2	d	69,90	Superfrog*	a	59,90
Eye of Behold. 3	d	79,90	Syndicate	d	79,90
Evasive Action	a	64,90	-Data	d	39,90
F 1	d	69,90	System Shock*	d	84,90
F 14-Fleet Def.	a	89,90	Termin.Rampage	d	79,90
Falcon 3.0	a	89,90	T.F.X.	a	79,90
-Data je	a	59,90	T. Chaos Engine	a	59,90
Fantasy Empire	e	69,90	Theatre of Death	a	69,90
FIFA Int.Soccer*	d	69,90	Theme Park	d	79,90
Fields of Glory	a	89,90	Tie Fighter*	e	84,90
Flashback	d	69,90	T. Elder Scrolls*	e	69,90
Flugsimulator 5.0	d	124,90	Tornado	a	79,90
-N.Y. ,Paris je	e	49,90	-Desert Storm	a	39,90
Formula 1 GP	a	89,90	Turrican 2*	a	69,90
Freddy Pharkas	d	69,90	UFO	d	89,90
Gabriel Knights	d	69,90	Ultima 7 Part 2	a	74,90
Genesia	e	64,90	Ultima 8	d	59,90
Goal	a	64,90	-Speech	d	29,90
Gobliins 2	d	84,90	Ultima Underw.2	a	74,90
Goblins 3	d	79,90	Unn.Selection	e	69,90
Gunship 2000	a	89,90	Victory at Sea*	d	79,90
Hand of Fate	d	69,90	Warlords 2	e	79,90
Hanse	d	44,90	-Scenario	e	69,90
Harpoon 2*	e	79,90	Werewolf KA 50*	a	69,90
Hattrick*(Ikarion)	d	79,90	Wing Armada*	a	74,90
Hexx	a	69,90	Wing C.2+Spe.	d	69,90
History Line	d	79,90	-Academy	a	64,90
Inca 2	d	84,90	Wing`s of Glory*	d	84,90
Incredible Toons	e	69,90	Winter Olympics	a	69,90
Indiana Jones 4	d	84,90	Wizardry 7	d	89,90
Indy Car Racing	d	79,90	World Cup USA	d	69,90
-Racing Tracks*	a	29,90	World War 2	a	74,90
Inherit the Earth	e	69,90	X-Wing	a	84,90
Int.Sens.Soccer	d	39,90	-Upgrade Kit	d	54,90
Ishar 3*	e	79,90	-B-Wing Data	d	39,90
Jurassic Park	d	69,90	Zeppelin	d	79,90

Zubehör-Hits !!

CD-Rom Panasonic 562b-Kit	349,90
Gravis Ultrasound	329,90
Orchid GameWave 32	279,90
CH-Flightstick	84,90
Gravis Game Pad	44,90

CD-ROM

7th Guest	a	89,90	Alienbreed 2	a	54,90
11th Hour	a	129,90	Ambermoon	d	79,90
Aegis	a	84,90	Anstoß WC Ed.	d	59,90
Anstoß+WC Ed.	d	84,90	Aufschwung Ost	d	64,90
Archon Ultra	d	69,90	Battle Isle 2*	d	79,90
Alone in the Dark	d	89,90	Ben.a Steel Sky	d	69,90
Battle Isle 2	d	84,90	Big Sea*	a	64,90
-Scenery*	d	49,90	Body Blows*	a	29,90
BAP-Pik Sibbe	a	44,90	Bundesl.Man.3*	d	84,90
Ben. a St.Sky*	d	89,90	Burntime	d	69,90
Bioforge*	d	??	Carrib.Desaster*	d	69,90
Bloodnet*	a	84,90	Chartbreaker*	d	69,90
Burning Steel 2	e	69,90	Chr.Kolumbus	d	74,90
Burntime	d	79,90	Civilization	d	79,90
Caribbean Disast*	e	84,90	Cliffhanger	a	39,90
CD Edition 1	d	69,90	Crash Dummies	a	49,90
Chessmaster Proa		89,90	Death or Glory	d	84,90
Civiliz.+Rlr.Tyc.D.a		64,90	Der Schatz i.Silb*	d	79,90
Comanche+Data	d	94,90	Der Clou	d	64,90
Critical Path	e	99,90	Die Siedler	d	79,90
Cyberrace	d	84,90	D-Day	e	64,90
Dark Sun*	d	79,90	Dune 2	d	59,90
Das schw. Auge	d	69,90	Eishockey Man.	d	74,90
Day of t.Tentacle	d	89,90	Elfmania	a	49,90
Der Clou*	d	79,90	Elite 2	d	59,90
Der Patrizier	d	84,90	FIFA Int.Soccer*	d	
D.Rasenmäh.	a	84,90	Hanse	d	44,90
Der Planer	d	84,90	Hattrick*(Ikarion)	d	69,90
Diggers	d	69,90	History Line	d	79,90
Dragon Lore*	d	69,90	Imp.Mission 2025a		69,90
Dungeon Hack	e	69,90	Jurassic Park	d	59,90
Elite 2	d	69,90	Kick Off 3*	d	59,90
Eye of Beh. 1-3	d	84,90	King`s Quest 6*	a	64,90
Eye of the Storm	d	79,90	Kult of Speed*	a	
Fantasy Emp.*	d	69,90	Lollypop*	a	64,90
F1 GP + D.L.Golf	a	64,90	Lords of Power	a	74,90
FIFA Int.Soccer	d	89,90	Lothar Matthäus	d	64,90
Gabriel Knight*	d	79,90	Mad News*	d	69,90
Goblins 3	d	94,90	Mortal Combat	a	59,90

Outpost CD a 79,90

Golden 7	d	89,90	Mr. Nutz	a	49,90
Hand of Fate	d	109,90	Overlord*	a	64,90
Hattrick*(Ikarion)	d	79,90	Pizza Connect.*	d	79,90
Inferno*	a	89,90	Prime Mover	a	59,90
H.Grönemeyer	d	29,90	R.of Medu.Gold	d	69,90
History Line	d	64,90	Rüsselsheim*	d	64,90
Hits for Six Vol.2	a	59,90	Sim Ant	d	39,90
Inca	d	104,90	Simon t.Sorcerer	d	69,90
Inca 2	d	109,90	Software Man.	d	69,90
Indiana Jones 4	d	69,90	Space Hulk	a	69,90
Inferno*	a	89,90	Starlord*	a	69,90
Innoc.unt.cau.	d	64,90	S.U.B.*	d	54,90
Iron Helix	a	79,90	Syndicate	a	64,90
J.Nicklaus Ed.	a	44,90	Theme Park*	d	64,90
Journeym.Proj.	d	69,90	Turrican 3	a	54,90
Jurassic Park	a	69,90	UFO*	d	69,90
Kick Off 3	d	64,90	Winter Olympics	d	69,90
Kind of Magic 4*	d	69,90	World Cup USA	d	59,90
King`s Quest 6	a	84,90	WWF	a	29,90
Larry 6*	d	79,90	Zeppelin	d	69,90
Larry 1-5*	d	84,90			
Labyrinth o.Time	a	79,90			
Lands of Lore	d	89,90			
Lemmings DP	d	64,90			
Lollypop*	a	69,90			
Mad News*	d	84,90			
Man Enough	e	79,90			
Megarace	a	69,90			
Microcosm*	a	109,90			
Might & Mag.3-5	d	84,90			
Myst	a	119,90			
Nomad	a	64,90			
Outpost*	d	84,90			
Outpost	a	79,90			
Phantasmagoria*	d				
Pinball Dreams+*	a	74,90			
Privateer +	a	99,90			
Police Quest 4*	d	79,90			
Ravenloft*	d	69,90			
Rebel Assault	d	84,90			
Return to Zork	a	84,90			
Reunion	d	74,90			
Sam & Max*	d	89,90			

Händleranfragen erwünscht !

Shareware CD`s a.A.					
Sherlock Holmes	d	89,90			
Space Hulk*	d	89,90			
Space Quest 1-5	d	84,90			
Syndicate Plus	d	89,90			
Star Control 1+2*	a	44,90			
Starlord	d	79,90			
Star Trek:N.Gen*	a	??			
Strike Command.	a	84,90			
Stronghold	d	79,90			
Subwar 2050*	d	89,90			
T.F.X.	a	89,90			
The Greatest	a	49,90			
T. Hidden Below	a	69,90			
The Horde	e	109,90			
Theme Park*	d	99,90			
Tie Fighter*	e	84,90			
Tornado+Mission	a	89,90			
Turrican 2*	a	64,90			
UFO	d	89,90			
Ult.Underw. 1+2	a	84,90			
Ultima 7 Bundle	a	89,90			
Ultima 8	d	89,90			
Und.a Kil.Moon*	d	109,90			
VTO: Diverse auf Anfrage					
W.s. Johnny R.	e	89,90			
Wings of Glory*	d	89,90			
Wolfpack	d	69,90			
World Cup USA	d	64,90			
World Cup Year	a	69,90			
Wrath of t. Gods	e	119,90			
Zeppelin*	d	84,90			

AMIGA 1200

Alien Breed 2	a	59,90			
Anstoß WC Ed.	d	69,90			
Body Blows	a	24,90			
Burntime	d	69,90			
Chaos Engine	a	49,90			
Civilization	d	69,90			
Der Clou	d	64,90			
D.Schatz i.Silb.*	d	79,90			
Hattrick*	d	69,90			
Heimdall 2	d	64,90			
Imp.Mission 2025a		69,90			
Int. Sensible Soc.a		64,90			
Kick Off 3	d	64,90			
King`s Quest 6*	a	64,90			
Kolumbus	d	74,90			
Pinball Fantasies	a	59,90			
Simon t.Sorcerer	d	79,90			
Star Trek 25th.A	e	69,90			
S.U.B.*	d	54,90			
T.F.X.*	a	69,90			

Zubehör

-------CD-ROM--------		
Caddy		12,90
Mitsumi FX 001 D		329,90
Orchid CDS 3110		359,90
Panaso. CR 562B		349,90
------Soundkarten------		
Gravis Ultrasound		329,90
Sondblaster 2.0		109,90
Soundblaster 16		269,90
-16 Multi CD		349,90
-AWE 32		599,90
-Midi Kit		99,90
Wave Blaster		369,90
O.SoundWave 32		499,90
O.GameWave 32		279,90
--------Joysticks---------		
CH Mach I		44,90
CH Mach II		59,90
CH Flightstick		84,90
CH Flightstick Pro		154,90
CH Virtual Pilot		169,90
Competition Pro		59,90
Competit. Pro Mini		59,90
Gravis Analog Pro		79,90
Gravis Game Pad		44,90
-------Disketten------		
HD 3,5`form.10 St.		9,90

Weitere Hardware a.A.

d.= Spiel komplett in Deutsch a = Anleitung in Deutsch e = Spiel komplett in Englisch
* = Spiel war bei Drucklegung der Zeitschrift noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

Ladenlokal : Bergedorfer Str.115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)
Mo - Fr 10.30 - 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr (Ladenpreise variieren)
Versandkosten: Nachnahme 9,90 DM (+3,-DM Zahlkartengebühr), bei Vorkasse 6,90 DM ab einem Bestellwert von 250,-DM ohne Versandkosten ! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM
Fordern Sie bitte unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei) !!

MEGAPLAY Versand -Service Einfach anrufen und bestellen unter :

Bergedorfer Str. 117 **Tel 040 / 721 13 97**
21029 Hamburg (80) **Fax 040 / 724 09 73**

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in DM. Es gelten unsere AGB. Bei Annahmeverzug berechnen wir DM 25,-

Munitionsvorrat sowie den stärkeren Raketen der Buggy-Einheit vorzuziehen, auch sie entpuppt sich als äußerst mobil und flexibel (Angriffe auch gegen Schiffe). Einziger Minuspunkt ist der hohe Spritverbrauch. Oft stolpert man daher auf liegengebliebene feindliche Einheiten, welche für Lufteinheiten und Einheiten, die über Entfernungsgswaffen verfügen, als Übungsziele dienen.

Comet: Die Comet-Einheit ist fast der Technotrax-Einheit gleichzustellen, da die schlechtere Panzerung und Bewaffnung durch die höhere Angriffsflexibilität (auch gegen Flugzeuge), die hohe Mobilität und die Reichweite fast nicht auffallen.

Pulsar: Diese Einheit ist bei entsprechendem Schutz ein wahrer Einheitenkiller, vorausgesetzt die höchste Erfahrungsstufe ist erreicht. Dann wird selbst eine Imperator-Einheit auf 1-2 Elemente reduziert. Wegen der dürftigen Mobilität ist bei längeren Vormärschen das Verwenden von Transportern angebracht. Feindliche Pulsar-Einheiten notfalls zu Beginn einer Offensive durch schnell vorstoßende Ranger-Einheiten zerstören.

Rune: Gegnerische Radarstellungen sind sehr gut, um kurzfristig Erfahrung zu sammeln, wenn die angreifenden Truppen nicht dringend anderswertig gebraucht werden.

Medusa: Wichtig, da als eine der wenigen Einheiten befähigt, auch gegen hochfliegende Verbände vorzugehen. Auf gegnerischer Seite gern gesehen zwecks Erfahrungsbildung.

Alcor: Auf Grund der guten Panzerung läßt sich diese Einheit prima als Lückenfüller in Verteidigungsringen verwenden, allerdings ist ihr Wert zur Unterstützung einer breitgefächerten Offensive wichtiger, so daß man die Einheit nicht unnötig opfern sollte.

Skull und Ionstar: Glücklich ist der, der mit ihnen kämpft unglücklich der, der gegen sie kämpft. Man sollte, wenn man sich in der Offensive befindet, diese zuerst ausschalten, da die Geschütze sonst, während man gegen die Bodentruppen kämpft, jede Menge Erfahrung sammeln. Ihre Vernichtung ist dann nur mit höheren Kosten möglich.

Samurai: Samurai gehören zu den wenigen Einheiten, die bei feindlichen Einheiten maximalen Schaden bei minimalen eigenen Verlusten anrichten. Somit gilt es, diese bei Auftreten als feindliche Einheit durch Fernwaffen zu beschädigen, um die Effektivität zu reduzieren. Die spezifischen Werte und der große Tank erlauben ein längeres selbständiges Operieren mit wenigen Reparaturen.

Mine: Auch gut als Übungsziel für Lufteinheiten und Einheiten mit Entfernungswaffen.

Excalibur: Einziger Nachteil dieses System ist der nötige Schutz gegen Feindverbände und der geringe Munitionsvorrat (Muntionstransporter bzw. Monolith bereithalten).

Vader: Bei Nichtbenutzung kann das Landungsboot kurzfristig als leichter Laster umfunktioniert werden, auch zum Einsammeln von Kristallen bestens geeignet.

Hydra: Wichtig wie der Kreuzer, um Zerstörer vor U-Booten zu bewahren; außerdem bietet sie einen relativ guten Schutz gegen Flugzeuge.

Kreuzer u. Zenit: Neben dem gewaltigem Potential gegen gegnerische Schiffe auf weite Entfernung vorzugehen, sind diese Einheiten nach Erringung der Seehoheit äußerst potentielle, seegestützte Artillerieeinheiten.

Orca: Das wohl wichtigste Feature an dieser Einheit ist die Möglichkeit, sich nach einem erfolgreichem Angriff zurückzuziehen, da so das Aufspüren durch den Gegner erschwert wird. Feindliche U-Boote müssen frühzeitig ausgeschaltet werden, bevor sie die wertvollen, aber gegen sie wehrlosen Zerstörer erreichen.

Genom: Dieses Jagdflugzeug sollte man nur in Verbindung von Tankflugzeugen auf weite Entfernungen reparieren lassen, sonst empfiehlt sich aufgrund des geringen Tankvolumens ein nicht zu ausgedehnter Aktionsradius da, wenn man in längere Gefechte verwickelt wird, eine erfolgreiche Rückkehr am mangelden Kerosin scheitert.

Exterminator: Wenn sich die Möglichkeit bietet, neue Flugzeuge zu bauen, sollte man diese Einheit der Genom-Einheit auf jeden Fall vorziehen, da die nicht ganz so wirkungsvollen Raketen (Waffenstärke 400 geg. 460) durch die bessere Panzerung ausgeglichen werden. Außerdem nützt einem diese Einheit nach Erreichen der Lufthoheit mehr, als ein dann sinnlos gewordener Abfangjäger.

Crux: Notfalls kann man diese Einheit benutzen, um Einheiten in das feindliche Hinterland abzusetzen, allerdings ist eine erfolgreiche Rückkehr aufgrund des niedrigen Tankvolumens unwahrscheinlich.

Dragon: Der Kampfhubschrauber ist nur bedingt einsetzbar, da seine relativ niedrige Panzerung ihn doch recht anfällig gegen Angriffe von Bodentruppen macht. Somit empfiehlt es sich, zumindest bei niedrigen Erfahrungsstufen, wehrlose feindliche Truppen anzugreifen.

Elixir (Eloka): Diese Radareinheit stellt, wenn man sie entdeckt, keine Gefahr mehr dar, da man sie aufgrund ihrer extrem leichten Panzerung (80) und schlechten Bewaffnung (MG: 265) gut zerstören kann. Allerdings sollte dies schnell geschehen, da durch sie die Sichtreichweite stark eingeschränkt wird, was wichtige Angriffe durch die eigenen Truppen (insb. Artillerie, Buggies etc.) behindern kann.

Imperator SP: Diese Einheit ist schon bei geringer Erfahrung tödlich. Die Panzerung von 600 Punkten und der Angriffswert der Hauptwaffe (610) belegen dies deutlich, gefährlich ist auch die schlagräftige Boden-Luft-Rakete (400), wovon allerdings nur eine existiert. Trotz dieser Werte sollte man sie im Anfangsstadium nur aus der Entfernung angreifen lassen, da sie so später bei entsprechender Erfahrung und Unversehrtheit eine gegnerische Einheit in einer Runde zerstören kann. Wenn allerdings der Sturm auf das gegnerische Hauptquartier beginnt, ist sie eine der sinnvollsten Einheiten, um sich in einer vorderen Position zu befinden. Allerdings macht die minimale Mobilität diese Einheit sehr anfällig (wenn sie alleine operiert) gegen Beschuß durch Fernwaffen (Artillerie, Sting etd.). Wenn der Gegner mit so einer Einheit auf einen Verteidigungsring vorrückt, wartet man ruhig, bis sie so dicht wie möglich herangekommen ist und eröffnet dann das Feuer mit allen Fernwaffen; eine Flucht ist so unmöglich.

Strategische & allgemeine Tips

– Man sollte die freien Speicherplätze nutzen und möglichst oft abspeichern. Insbesonders empfiehlt es sich, in kritischen Situationen (Vernichtung eines gerade entdeckten Boots, letzte Offensive etc.) vor jedem Kampf abzuspeichern und bei Nichtgefallen oder offensichtlich schlechtem Abschneiden der eigenen Truppen neuzuladen. Teilweise treten Schwankungen von +/- 5 zerstörten Einheiten auf, was allerdings mehrfache Repitionen erfordern kann. Dieser Trick kann natürlich auch angewendet werden, wenn der Feind in seiner Angriffsphase überraschend gut abschneidet, was allerdings wesentlich zeitaufwendiger ist.

– Vor dem Starten einer Campaign sollte man immer erst die Schwierigkeit auf "Training" schalten. So kann man sich einen Gesamtüberblick verschaffen und langfristig planen. Dann Schwierigkeit auf normalem Grad und neu anfangen. Das gleiche System kann man natürlich auch während des Spiels anwenden, allerdings muß man nach der Umstellung noch eine Einheit bewegen. Wenn man sich die nötige Übersicht verschafft hat, einen zuvor abgespeicherten Spielstand laden.

– Wenn man in höheren Schwierigkeitsgraden spielt, kann man, bevor der Feind angreift, die Schwierigkeit auf leicht stellen, da man so nicht von so unangenehmen Feinheiten, wie der Klemmtechnik berührt wird.

– Auch wenn man das gesamte Spielfeld nicht bereits erkundigt hat, kann man durch die unterschiedlichen Schattierungen feindliche Stellungen (Depots, Fabriken, Städte etc.) erkennen, welche einem sehr feinmaschigem, dunklem Draht ähnlich sehen.

– Immer einmal zu Beginn eines neuen Campaign-Level abspeichern und diesen nicht überspielen. Wenn man sich total verfranzt, kann man dort neu beginnen; wenn man die Campaign normal neu startet, sind alle gesammelten Erfahrungspunkte verloren.



CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359 oder
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Versandtelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel



Amiga

1869	DV	64,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Ambermoon	DV	69,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Apocalypse	DA	47,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschw.Ost	DV	57,95
Beneath Steel Sky	DV	54,95
Body Blows-Galactic	DA	47,95
Brian t. Lion	DA	47,95
Bubba`n Stix	DA	49,95
Bundesliga-Manger 2.0	DV	67,95
Bundesliga-Man.Hattrick	DV	79,95
Burntime	DV	64,95
Campaign 2	DV	64,95
CannonFodder	DV	49,95
Captive 2/Liberat.	DA	54,95
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Columbus	DV	74,95
Cliffhanger	DA	29,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Crash Dummies	DA	39,95
Cyberpunk	DA	54,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Patrizier	DV	64,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dog Fight	DA	64,95
Doofus	DA	47,95
Dracula	DA	29,95
Dune 2	DV	49,95
Eish.Manager	DV	72,95
Elfmania	DA	47,95
Elite 2	DV	52,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
FIFA Soccer Intern.	DV	i.V.
Flashback	DV	59,95
Formula One G.P.	DA	77,95
Genesia	EV	54,95
Goal	DV	29,95
Goblins 3	DV	66,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdal 2	DV	62,95
Hist.Line 14-18	DV	67,95
Impos.Mission2025	DA	64,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Innoc.unt.Caught	DV	67,95
Jurassic Park	DV	49,95
K 240/Uthopia 2	DA	57,95
Last Action Hero	DA	29,95
Legacy of Sorasil	DA	x47,95
Locomotion	DV	54,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lotus Comp.Teil 1-3	DA	54,95
Magic Boy	DA	49,95
Manchaster United - P.L. Champions	DV	59,95
Micro Machine	DA	47,95
Missles o.Xerion	DA	44,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Morph	DA	47,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Naughty Ones	DA	47,95
Oscar	DA	47,95
Oxyd Magnum	DA	47,95
Perihelion	DA	47,95
Pinball Spezial - Edit/Dreams+Fantas.	DA	59,95

Amiga

Pizza Conection	DV	77,95
Robins.Requiem	DV	x59,95
Second Samurai	DA	59,95
Sens. Soccer Intern.	DA	39,95
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon the Sorcerer	DV	64,95
Skidmarks	DA	47,95
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95
S. U. B.	DV	x54,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
Terminater2/Arcade Tornado	DA	49,95
	DA	59,95
U. F. O.	DV	x64,95
World Cup Compilation - beinhaltet :	DA	49,95
o Goal		
o Sens. Soccer 92/93		
o Striker		
o Championchip - Manager 94		
World Cup USA 94	DV	49,95
Winter Olympics	DA	59,95
WWF 1 oder 2	DA	29,95
Zool 2	DA	47,95

Amiga 1200

1869	DV	67,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Anstoss	DV	64,95
Anstoss WorldCup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Brian the Lion	DA	44,95
Burning Rubber	DA	54,95
Burntime	DV	64,95
Chaos Engine	DA	44,95
Christ. Kolumbus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
D - Generation	DA	29,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dungerous Street	DA	49,95
Dynatech	DA	49,95
Elfmania	DA	x42,95
Gunship 2000	DA	67,95
Hanse Deluxe	DV	x34,95
Heimdal 2	DV	59,95
Ishar 2	DV	49,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DA	49,95
Naughty Ones	DA	44,95
Oscar	DA	44,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	DA	49,95
Robocod	DA	44,95
Secound Samurai	DA	54,95
Sim City 2000	EV	x49,95
Simon the Sorcerer	DV	69,95
Soccer Kid	DA	54,95
Star Trek	DV	67,95
Surf Ninja	DA	54,95
Total Carnage	DA	49,95
Theme Park	DV	x64,95
Zool 2	DA	44,95

PC 3,5 "

1942 Pacifik Air War	DA	89,95
Aces o. Europe	DV	69,95
Alone Dark 2	DV	79,95
AL Quadim	EV	67,95
Alone Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Arcade Pool	DA	29,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschw.Ost	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	i.V.
Beneath t Steel Sky	DV	69,95
Betr.at Krondor	DV	69,95
Bloodnet	DA	x87,95
Bloodstone	DA	59,95
Bund.Manag.2.0	DV	67,95
Bund.Manag.Hattrick	DV	x84,95
Burning Steel 2	EV	74,95
Burning Steel 2	DV	x87,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95
Cannon Fodder	DA	59,95
Chartbreaker	DV	67,95
Chr.Columbus	DV	79,95
Com.Data1 o. 2 DV		49,95
Comanche	DV	82,95
Das schw.Auge 1	DV	79,95
Das schw. Auge 2	DV	x79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Erweiterungs-Diskette	DV	39,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eish.Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye Beholder 3	DV	77,95
F1 Autorennen	DA	59,95
F14 Fleet Def.	DA	94,95
Fantasy Empire	DV	67,95
FIFA Soccer Intern.	DV	69,95
Flugsimulator	DV	119,95
Form.One GP	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	39,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse Deluxe	DV	39,95
Heimdal 2	DV	i.V.
Hexx, Heresy o.t.Wiz.	DA	67,95
Inca 2	DV	84,95
Indi. Jones 4	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	49,95
In Extremis	DV	67,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Leg.Kyrandia 2	DV	67,95

PC 3,5 "

Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course: Banff Springs		44,95
Belfry Wishaw		44,95
Castles Pines		44,95
Firestone		44,95
Innisbr.Copper		44,95
Maunea Kea		44,95
Pebble Beach		44,95
Pinehurst		44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95
Mad News	DV	x79,95
Magic o. Endoria	DV	79,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mokey Island 2	DV	47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pac. Strike Speech		34,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Data	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railw.Challenge	DV	67,95
Rally	DV	64,95
Ravenlooft	EV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Robins.Reqiuem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sabre Team	DV	x79,95
Sam & Max	DV	84,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000DATA	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon t.Sorcerer	DV	84,95
Software Manag.	DV	67,95
Space Legends	DA	74,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Starlord	DV	92,95
Star Trek 2 Judm.R.	DV	69,95
Strike Command.	DA	84,95
Strike Com.Data	DA	37,95
Strike C.Speech	DA	37,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar 2050 DATA	DV	x54,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x87,95
T. F. X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DA	79,95
U.F.O.	DV	94,95
Ultima 8	DV	74,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95
Ultima 8 +Speech	DV	109,95
Unlimited Adventure	DV	79,95
Wallstr.Manager	DV	79,95
Winter Olympics	DA	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95

PC-CDRom

Alone i.t. Dark 1	DV	89,95
Anstoss+Data	DV	84,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Beneath Steel Sky	DV	94,95
Burning Steel incl. Editor sowie Data Schiffe/USA	DV	87,95
Burning Steel 2	EV	67,95
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Critical Path	DV	99,95
Das schw.Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Planer u. Data	DV	84,95
DOOM Utilities	EV	39,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Behold. Triol.	DV	87,95
Eye of the Storm	DV	79,95
F 1 Autorennen	DA	64,95
Fantasy Empires	EV	67,95
Formula One GP und Leadbetter-Golf auf 1 CD/ DA+EV		59,95
Gabriel Nights	DV	79,95
Goblins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Hannibal+200Sharew.	DV	59,95
Hidden Below	DA	67,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurassic Park	DV	64,95
Lands of Lore	DV	89,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Classic Advent.	DV	99,95
Lukas Flight Classics	DV	79,95
MAD News	DV	x89,95
Mega Race	DA	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might&Mag.Trio.	DV	87,95
Myst	DA	109,95
Outpost	DA	79,95
Patrizier	DV	87,95
Phantasmagoria	DV	i.V.
Privateer incl. Operation - und Speech	DA	97,95
Quest & Fun beinhaltet :		65,95
Kings Quest 5	DV	
Larry 5	DV	
Red Baron	DV	
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	89,95
SSN-21 Seawolf	DV	79,95
Strike Commander incl. Speech - und Operation	DA	84,95
Syndicate plus Data	DV	89,95
T. F. X.	DV	84,95
Theme Park	DV	79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8+Speech	DV	89,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Who shot J.Rock	EV	89,95
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Zeppelin	DV	x87,95

Angebote (gültig auch in den Läden)

Amiga Beneath Steel Sky	DV 49,95
Amiga Sierra Soccer	DV 39,95
Amiga Death or Glory	DV 69,95
PC 3,5 Tie Fighter	DA 69,95
PC 3,5 Die Siedler	DV 69,95
CDRom Theme Park	DV 69,95

Diese drei Angebote solange Vorrat reicht

Zubehör

Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga Laufwerk intern	99,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
Amiga Speichererweiterung :	
A 500 auf 1 MB	49,95
A 600 auf 2 MB	99,95
Gravis Game Pad Amiga	39,95
Gravis Game Pad PC	45,95
Gravis Joystick Analog-Pro für PC	77,95

Original Soundblaster Pro Stereo 179.-

Original Soundblaster Pro 16 Basic 219.-

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

HEXEREI

Ishar 2

Habt Ihr Geldsorgen in Simarils *Ishar 2*? Mit dem Tip von Andreas Westmeier aus Marburg kein Problem. Schreibt in Euren Spielstand einfach ab Adresse 00400 eine ganze Reihe Sechsen (66 66 66...) und startet das Spiel erneut. Bevor das Geld jedoch flüssig ist, müßt Ihr ein Goldstück eines Charakters an denjenigen Charakter geben, der einkaufen soll. Erst so werden die Sechsen in "richtiges" Geld umgewandelt und Ihr könnt Eure Party nach ganz individuellen Wünschen ausstatten.

Civilization

Benjamin Horn aus Marburg macht sich den Aufbau der eigenen Zivilisation mit dem Hex-Editor sehr einfach. Nehmt Euch einfach einen Diskeditor, geht in das Civilization-Verzeichnis und editiert einen abgespeicherten Spielestand z.B.: Civil0.sve. Civil0.sve – Civil3.sve sind die Spielstände, die man selber abspeichern kann, Civil4.sve – Civil8.sve sind die automatisch abgespeicherten Spielstände. Hier sucht man sich nun, je nach der Farbe seiner Zivilisation im Spiel, die Bytes raus, welche zu der Farbe der Zivilisation gehören und trägt 7F 7F ein, nun hat man 30 000 Goldstücke. Dies kann man immer wieder machen.

Byte 314-315: WEIß
Byte 316-317: GRÜN
Byte 318-319: BLAU
Byte 320-321: GELB
Byte 322-323: TÜRKIS
Byte 324-325: ROSA
Byte 326-327: GRAU

1869

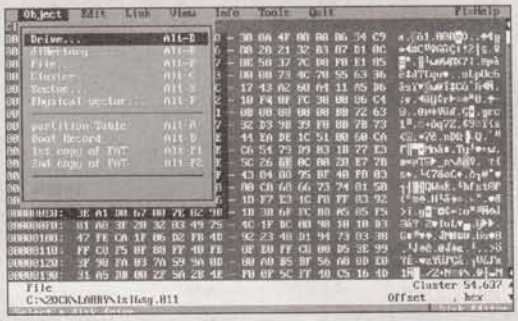
Und noch einmal Benjamin der Oberhexer: Man nimmt sich einen Diskeditor und geht in das 1869-Verzeichnis, dann nochmal in das GR-1869-Verzeichnis und wieder in das GAME-Verzeichnis. Hier sucht Ihr einen Spielstand aus, z.B.: anfang.pac (die Spielstände haben immer die Endung .pac), den Ihr editieren wollt. Ihr geht zur Hex-Adresse 11FE und gebt bis zur Hex-Adresse 1200 "FF FF FF" ein. Nun hat man genug Geld, um erstmal einige Zeit ohne Geldprobleme spielen zu können. Sollte Euch das Geld trotzdem ausgehen, wiederholt Ihr das Ganze einfach nocheinmal.

Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken oder geht Euch zu schnell das Geld aus? Ab jetzt kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Spielstände manipuliert.

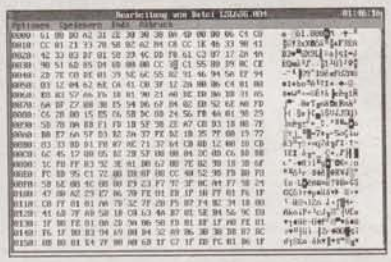
So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten. Wer Schwierigkeiten mit den angegebenen Positionen hat, sollte folgendes wissen: Im allgemeinen werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Postion oder wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln (Angabe: totale Hex-Position, Editor: PC Tools). Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512-Dezimalstellen besteht. Ist die absolute Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an (25B0) und wißt, da alle 200 Hex-Stellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere/nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnumeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im relativen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez.

Amiga-Besitzer gehen bei dazugehörigen Hex-Tips ähnlich vor, wie die PC-Kollegen: Mit einem Hex-Editor den jeweiligen Spielstand editieren und wenn möglich, vorher eine Sicherheitskopie erstellen. Eine Festplatte bewährt sich hierbei allein der Bequemlichkeit wegen. *kn*



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr



Hand Of Fate
Die Zutaten für einen Zaubertrank nicht gefunden? Irgendwo in der Botanik etwas liegengelassen und jetzt nicht mehr wissen wo? Kein Problem! Einfach im Diskeditor das Savegame laden und dann einfach die Adressen 269-290 in den gewünschten Gegenstand umändern.

01 00	Schwefelfelsen	20 00	Getreidebüschel
02 00	Feuerbeere	21 00	Salat
03 00	Blaubeere	22 00	Radieschen
04 00	Pilz	23 00	Hufeisen (Unten offen)
05 00	Schemel	24 00	Hufeisen (Oben offen)
06 00	knorrige Rinde	25 00	Magnet
07 00	Knochenschlüssel	26 00	Schere
08 00	Pflanzennahrung	27 00	gemahlenes Korn
09 00	schimmeliger Käse	28 00	gemahlene Radieschen
0A 00	Anker	29 00	Wasserschüssel
0B 00	goldener Anker	2A 00	knorrige Rinde*
0C 00	blaue Feder	2B 00	knorrige Rinde*
0D 00	Alchimisten Magnet	2C 00	knorrige Rinde*
0E 00	Brief an Malcolm, Hofnarr	2D 00	Feuerbeere*
0F 00	Brief an Scotia, böse Hexe	2E 00	Feuerbeere*
10 00	Brief an Bauer Greenberry	2F 00	Feuerbeere*
11 00	Brief an Herman Münster	30 00	goldener Anker*
12 00	leere Flasche	31 00	goldener Anker*
13 00	leere Flasche*	32 00	goldener Anker*
14 00	Treibsand	33 00	Senf
15 00	Wasser	34 00	Essig
16 00	warmes Wasser	35 00	Goldzahn
17 00	heißes Wasser	36 00	Bleizahn
18 00	Sumpfwasser	37 00	Bleischnecke
19 00	Reptilientränen	38 00	Goldstück
1A 00	Sumpfschlangentrunk	39 00	Salzwasser
1B 00	Milch	3A 00	Zweifelstrunk
1C 00	Flaschengeist	3B 00	süßsaure Soße
1D 00	Käse	3C 00	Orangenschale
1E 00	belegtes Brot	3D 00	Schutzhülle
1F 00	Wolle	3E 00	Schlüssel
		3F 00	Angelausrüstung

40 00	Dokument	60 00	Sanddollar
41 00	Malzbier	61 00	zerrissenes Tuch
42 00	Becher	62 00	Teddy Bär
43 00	Schlamm	63 00	Broschüre
44 00	Schlamm mit Pfote	64 00	Schreibfeder
45 00	Bonbons	65 00	fliegende Schuhe
46 00	Bonbons mit Pfote	66 00	Teddy Augen
47 00	Stock	67 00	Bleiklumpen (groß)
48 00	Pergament	68 00	Goldklumpen (groß)
49 00	Malzbier in Schüssel	69 00	Bleiklumpen (mittel)
4A 00	Bonbons in Schüssel	6A 00	Goldklumpen (mittel)
4B 00	O-Schale in Schüssel	6B 00	Bleiklumpen (klein)
4C 00	Essig in Schüssel	6C 00	Goldklumpen (klein)
4D 00	Zweifelstrunk	6D 00	Schneemanntrunk
4E 00	Flaschengeist*	6E 00	Schneemanntrunk*
4F 00	Flaschengeist*	6F 00	Schneemanntrunk*
50 00	Flaschengeist*	70 00	Schneemanntrunk*
51 00	heißes Wasser*	71 00	Kristallkrümel
52 00	heißes Wasser*	72 00	heiße Luft
53 00	heißes Wasser*	73 00	Kristallsamen
54 00	warmes Wasser*	74 00	magischer Schuhlöffel
55 00	warmes Wasser*	75 00	Äste
56 00	warmes Wasser*	76 00	Kohle
57 00	Zweifelstrunk*	77 00	Schneeball
58 00	Zweifelstrunk*	78 00	Moos
59 00	Zweifelstrunk*	79 00	rollender Stein
5A 00	Sumpfschlangentrunk*	7A 00	rollender Stein*
5B 00	Sumpfschlangentrunk*	7B 00	rollender Stein*
5C 00	Sumpfschlangentrunk*	7C 00	rollender Stein*
5D 00	Schwerer Felsen	7D 00	Junge
5E 00	Muschel	7E 00	Spielzeugtrommel
5F 00	Seestern	7F 00	Spielzeugtrommel*

Comanche

Einen kleinen, aber sehr feinen Trick hat Stefan Ilisevic aus Riederich für Novalogics Hub-Sim gefunden. Zuerst erstellt Ihr Euch eine Sicherheitskopie der COMANCHE.EXE und sucht in der Original-EXE das Wort "heat" (Kleinschreibung beachten). Setzt Ihr nun vor dieses Wort ein großes "C" (Cheat), erscheint als neuer Menüpunkt "CHEAT" im Menüsystem, daß während des Spiels aufgerufen werden kann. Nun dürft Ihr in der Luft reparieren, auftanken oder Munition laden.

Software Manager

Der Marburger Hexenmeister Benjamin Horn zum Dritten. Für ein strammes Konto nehmt Ihr Euch einen Diskeditor und geht in das Sofwaremanager-Verzeichnis, hier nochmal in das DAT-Verzeichnis. Nun editiert Ihr einen Spielstand (savegame.1 steht für den ersten bis spielstand.5, welcher für den fünften steht). Ihr sprintet zur Hex-Adresse 56FE und tragt bis zur Hex-Adresse 5701 "77 77 77 77" ein, nun habt Ihr ungefähr 2 Milliarden Goldstücke, die eigentlich reichen sollten.



80 00	Spielzeugtrommel*	A0 00	Domino
81 00	Spielzeugtrommel*	A1 00	Hut
82 00	Staubwedel	A2 00	Kesselflickerglocke
83 00	Besen	A3 00	Kerze
84 00	Lutschbonbon	A4 00	Sandwichtrunk
85 00	Paar Eiszapfen	A5 00	Flugschuhtrunk
86 00	Moschus	A6 00	Teddybärentunk
87 00	goldene Kanonenkugel	A7 00	Eiszapfen
88 00	Kanonenkugel	A8 00	Tannenzapfen
89 00	Paar Süßigkeiten	A9 00	Eichel
8A 00	Zahnrad	AA 00	Walnuß
8B 00	heißer Dampf*	AB 00	Oranger Trunk
8C 00	heißer Dampf*	AC 00	Indigoblauer Trunk
8D 00	heißer Dampf*	AD 00	Amethyst
8E 00	Ankerstein	AE 00	Roter Trunk
8F 00	Paar Federn	AF 00	Blauer Trunk
90 00	Pfeife		
91 00	Widerwärtiger Schneemanntrunk		
92 00	Widerwärtiger Schneemanntrunk*		
93 00	Widerwärtiger Schneemanntrunk*		
94 00	Widerwärtiger Schneemanntrunk*		
95 00	Geheimer Trunk		
96 00	Geheimer Trunk*		
97 00	Geheimer Trunk*		
98 00	Geheimer Trunk*		
99 00	bevorzugter Partytrunk		
9A 00	bevorzugter Partytrunk*		
9B 00	bevorzugter Partytrunk*		
9C 00	bevorzugter Partytrunk*		
9D 00	Erfrischungswasser		
9E 00	silberne Statuette		
9F 00	Regenbogenstein		

Hand of Fate

Wer in Westwoods *Hand of Fate* womöglich irgendetwas übersehen, liegengelassen oder weggeworfen hat und dies unbedingt benötigt, dem hilft die Hexerei von Uwe Streich. Editiert einfach einen beliebigen Spielstand und setzt die Zahlen aus der Tabelle in die Adressen 269-290. Nun sollte der Gegenstand in Eurem Inventory auftauchen. Achtet darauf, daß Ihr keine wichtigen Gegenstände, die Ihr bereits besitzt "überschreibt".

*Die so gekennzeichneten Gegenstände sind nur Animationen.

PACIFIC STRIKE

Spielstanddatei namen.sav im Hex-Editor:

Mission

Missionscode

00000000 : Missionsnummer : [0B - 0B 0C] 02 00 00 00 00 00
(Bsp. Mission 11)

Den zur jeweiligen Mission gehörigen Missionscode findet man auf der Missionsliste.

Abschüsse

00000090 : Anzahl Abschüsse des Helden : - [FF] 00 [FF] 00 [FF] 00 ...

Flugzeuge Gebäude Schiffe

00000090-00000170 : Wingmen mit Abschussquoten :
Bsp. Jester :

Namen des Wingman (Hier: Jester)

00000150 : ... [4A 65 73 74]
00000160 : [65 72] 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000170 : [FF] 00 [FF] 00 [FF] 00 ...

Flugzeuge Gebäude Schiffe

Nach allen Namen der Wingmen stehen deren Abschüsse

Orden

00000460 : Bisher erhaltene Orden : ... 00 - [FF FF] ...

Code für Ordenskombination

Alle erhältlichen Orden:

1) Congressional Medal of Honor
2) Silver Star
3) Purple Heart
4) Air Medal
5) Pacific Campaign Medal
6) Navy Cross
7) Distinguished Service Medal
8) Distinguished Flying Cross

Mit Hilfe des Codes können beliebige Kombinationen von Orden erstellt werden :

Einige Beispiele:

00 01	1)		00 06	2)+3)
00 02	2)		00 07	1)-3)
00 03	1)+2)	usw.		
00 04	3)		00 0F	1)-4)
00 05	1)+3)		FF FF	1)-8)

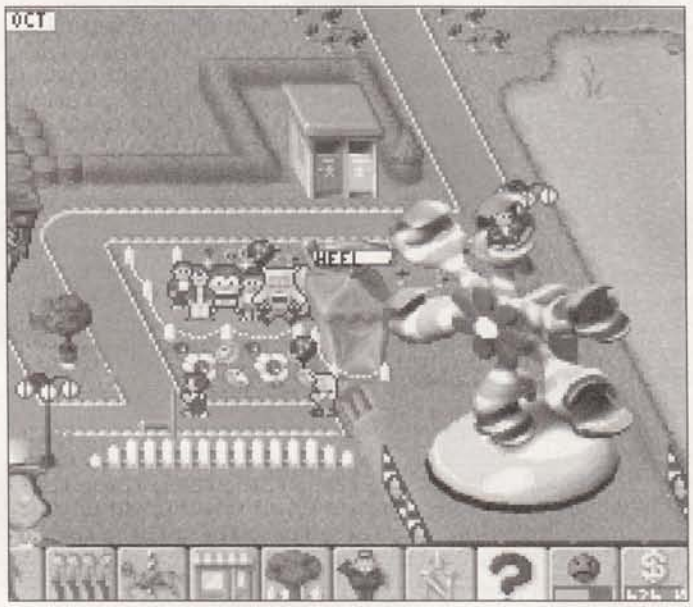
Dezimal	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	255
Hexadezimal	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	FF

Pacific Strike

Arno Candel aus Untersiggenthal in der Schweiz hat als erster in schlaflosen Nächten die *Pacific Strike*-Spielstände dechiffriert. Eine genaue Erklärung der einzelnen Positionen und die Tabelle für die Missionsanwahl findet Ihr in den Abbildungen.

Theme Park

Wer bei Theme Park Geldprobleme hat, der sollte sich die Hexerei von Markus Eichert aus Tübingen zu Herzen nehmen. Ändert einfach die Bytes 0A, 0B und 0C am Anfang des Spielstandes in FF, und Ihr braucht Euch keine finanziellen Sorgen mehr zu machen.



Missionsliste zu PACIFIC STRIKE

Nr.	Code	Ort	Missionstyp	Notes
1	01 01 02	Taroa	RAID ON TAROA	BOMB HANGARS
2	02 02 03	Coral Sea	RECON	SPOT ENEMY PATROL BOATS
3	03 03 04	Tulagi	TULAGI	DESTROY ENEMY SHIPS
4	04 04 05	Coral Sea	CORAL SEA	ENEMY CVS SIGHTED
5	05 05 06	TF 17	PATROL	SWEEP FOR ENEMY PLANES
6	06 06 07	Jap Carrier Force	STRIKE	2 ENEMY CV SIGHTED
7	07 07 08	Midway	MIDWAY	INTERCEPT ATTACK FORCE
8	08 08 09	Coral Sea	PATROL	ENEMY CVS SIGHTED
9	09 09 0A	Coral Sea	CAP	DEFEND YORKTOWN
10	0A 0A 0B	Coral Sea	CLEANUP	DISABLE ENEMY CVS
11	0B 0B 0C	Guadalcanal	INTERCEPT	SEARCH FOR ENEMY PLANES
12	0C 0C 0D	Guadalcanal	STRIKE	ENEMY CVL SIGHTED
13	0D 0D 0E	Guadalcanal	PATROL	SEARCH FOR ENEMY CVS
14	0E 0E 0F	Guadalcanal	DEFENSE	DESTROY TRANSPORTS / BARGES
15	0F 0F 10	Bougainville	STRIKE	ATTACK TRANSPORTS / DESTROY TARGETS OF OPPORTUNTY
16	10 10 11	Rabaul	STRIKE	DESTROY ENEMY SHIPS
17	11 11 12	Tarawa	SUPPORT	DESTROY ARTILLERY
18	12 12 13	Eniwetok	SUPPORT	SUPPORT GROUND TROUPS
19	13 13 14	Guam	STRIKE	DESTROY AIRCRAFT
20	14 14 15	Saipan	CAP	INTERCEPT ENEMY PLANES
21	15 15 16	Guam	PURSUIT	DESTROY AIRCRAFT
22	16 16 17	Guam	SCRAMBLE	SINK ENEMY CARRIER
23	17 17 18	Cebu	SWEEP	AVOID PATROLS FROM SAMAR / DESTROY PLANES
24	18 18 19	Leyte	SWEEP	DEFEND CARRIERS
25	19 19 1A	Leyte	STRIKE	ATTACK ENEMY FLEET
26	1A 1A 1B	Leyte	DEFENSE	ATTACK ENEMY SHIPS
27	1B 1B 1C	Iwo Jima	SUPPORT	RENDEZVOUS WITH INVASION FLEET / DESTROY GROUND FORCES
28	1C 1C 1D	Okinawa	ATTACK	SWEEP FOR ENEMY SHIPS
29	1D 1D 1E	Okinawa	OKINAWA	STOP ENEMY BOMBERS
30	1E 1E 1F	Okinawa	SUPPORT	ATTACK ENEMY POSITIONS / STOP ENEMY BOMBERS
31	1F 1F 20	Pearl Harbor	AIR DEFENSE	SWEEP FOR ATTACKERS / DESTROY ALL ENEMIES
32	25 20 21	Oahu	AIR DEFENSE	DESTROY TRANSPORTS

Inserentenverzeichnis

Albatross Gamesversand 37

Bachler 69
Boeder Software 115

Call and Play 73
Compaq 7

Dataflash 111

Electronic Arts 96/97
EMP 25

Fantasy Productions 77

Galaxy 113
Groß Elektronik 71

Holtkötter 23

IBM 11
IPV 119

Kabelkanal 39
KaroSoft 61
Kliche EDV Beratung 37
Krombacher Brauerei ..... 4. US

Magic Line 37
MagnaMedia 100/103
Media Point Rose 15
Megaplay 71
Multimedia Soft 86

Okay Soft 86
Online 65

Philip Morris ..... 2. US
Playcom 37
Prism Leisure 19

Rushware 9

Software Corner 55

Terratec ..... 3. US
Topgame 59
Traumfabrik 51

Versand 99 17
Wial 84/85

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. 1&1, 56410 Montabaur, bei. Der Schweizauflage liegt ein Prospekt der Fa. World of Games, CH-5036 Oberentfelden, bei.

FANPRO

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

Strategie

IBM Diskette

A Line in the Sand US	39,-
American Civil War I - III US	je 74,-
Carriers at War US	79,-
Carriers at War II US	99,-
Carriers at War Construction Kit US	79,-
Conflict: Korea US	59,-
Gettysburg (f. Windows) US	79,-
Global Conquest US	59,-
Grandest Fleet US	99,-
Great Naval Battles II US	89,-
Harpoon II US	109,-
Nobunaga's Ambition US	39,-
Perfect General Bundle US	99,-
Romance III US	99,-
Seal Team DV	79,-
War in Russia US	109,-
War in the Gulf US	49,-
Warlords II US	79,-
Warlords II Scenario Builder US	89,-
World War II - South Pacific US	89,-

IBM CD-ROM

High Command EV	69,-
Gettysburg US	119,-

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge CD-ROM	99,95
DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator und vieles mehr. Nach den neuesten DSA-Regeln.	69,95

Rollenspiel/Adventure

IBM Diskette

Alone in the Dark II DV	89,-
Battletech Megapack US	79,-
Eye of the Beholder US II	39,-
Gold Box (Pool o.Rad., Curse o. t. A.Bonds, Sec.o.t. Silver Blades) US	69,-
Gold Box II (Champions of Krynn, Dark Queen & Death Knights of K.) US	69,-
Heirs to the Throne US	89,-
Horde US	99,-
Red Crystal US	99,-
Treasures o. t.Savage Frontier US	39,-
Yserbius US	69,-

IBM CD-ROM

Dragons Lair US	109,-
Goblins I, II, III US	je 69,-
Horde US	129,-
Inca US	69,-
Indiana Jones IV US OEM	74,-
Ishar II, DA	49,-
Lost in Time US	69,-
Might&Magic Trilogie (3-5) DV	109,-
Star Trek US	139,-
Star Trek Collectibels US	39,-
Ultima I - VI US nur noch	99,-

Flight Simulator 5.0

FS 5.0 US-Originalversion	89,-
Flightpack I (FS 5.0 US-Original + Advanced Gravis Joystick)	159,-
Flightpack II (FS 5.0 US-Original + Advanced Gravis Pro Joystick)	179,-
Scenarios: Frisco,Washington US	je 69,-
Paris, New York US	je 59,-

Simulation

IBM Diskette

Air Combat (Battleh., BOB, SWOTL)	79,-
B-17 Flying Fortress US	59,-
Cyberrace US	64,-
Falcon 3.0 Hornet US	84,-
Links 386 US-Original!!!	99,-
Links Zusatzkurse US je	59,-
Merchant Prince DA	99,-
Reach for the Skies US	59,-
Sim City 2000 Datadisk US	49,-
Stunt Island US	59,-

IBM CD-ROM

Burning Steel DV	109,-
Great Naval Battles II US	89,-

MAC

Command HQ US *	49,-
Empire Deluxe US	99,-
Railroad Tycoon US	49,-
Victory at Sea US	109,-
Who killed Sam Rupert? US	69,-

Hardware IBM

Gravis Ultrasound	349,-
Advanced Gravis Joystick	79,-
Advanced Gravis Pro	99,-
Thrustmaster Flight Stick	189,-
Thrustmaster Weapon Control	279,-

Lösungshilfen/Diverses

Lucasfilm Air Combat Strategies	39,-
Might&Magic Compendium US	39,-
Questbusters US	29,80
Star Trek Mousepad	29,80

... und viele weitere Bücher vorrätig.

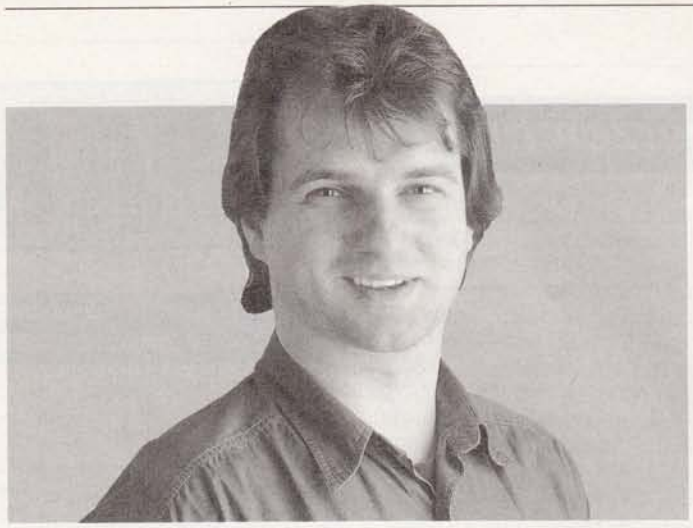
Manga Videos

PAL/VHS, engl. Sprache, ca. 40-60 Min je Kassette, z.B. Akira (49,90), Legend of the Overfiend (44,90), Macross II 1-3 (je 44,90), Legend of Arislan (je 44,90). Akira Production Report (34,90), Doomed Megapolis I - IV (je 39,90) u. v. m.

Gratiskataloge Computerspiele und Abenteuerspiele mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme (+DM 8,-), per Vorausscheck (+DM 5,50) oder per Einzugsermächtigung (+DM 5,50)

Telefon: 0211/30 45 45 (Mo - Fr 10.00 - 17.30 Uhr)
Fax: 0211/39 10 10



Doc Düse

Während ich hier in der Sommerglut sitze, und mir wieder einmal das Hirn zermartere, was ich jetzt im Vorspann schreiben soll, rollt eine Schweißperle keß von der Stirn über meine Nase und fällt unaufhaltsam in die Tastatur. Die Hitze erinnert mich an die Innereien des PCs, insbesondere an ungekühlte Mikroprozessoren. Ohne Kühlung stirbt der Arme irgendwann einmal am Hitzschlag. So geschehen im Sommer vor zwei Jahren, als es schon einmal so heiß war, und sowohl in den Firmen als auch in den trauten vier Wänden die Computer reihenweise die Löffel abgaben. Bei einer Umgebungstemperatur von 30 bis 35 Grad kann es in den Gehäusen der PCs schon mal 50 Grad warm werden. Da der Mikroprozessor am meisten Wärme produziert, bildet sich bei schlechter Belüftung um ihn herum so eine Art Hochleistungs-Wärmedämmung. Ab 80 Grad Betriebstemperatur auf dem Chip war's das dann. Deshalb bitte daran denken: Alles ab 486DX/50 benötigt eine eigene Chip-Kühlung.



Bildstörung

Ich besitze einen 386DX mit 8/33 MHz. Ich habe außerdem ein CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi. Das BIOS ist von Award. Kürzlich kaufte ich mir einen VGA-Blaster, der eine Kombination einer ET-4000-Grafikkarte mit 1 MByte RAM und einem Sound Blaster Pro ist. Seit ich diese Karte eingebaut habe, sieht man auf dem Monitor Punkte und manchmal Streifen. Diese Störungen werden stärker, wenn man die Taktfrequenz erhöht, oder es gibt leichte Bildschwankungen, wenn von der Festplatte geladen wird. Bei der Fehlersuche habe ich bereits alle anderen Karten überprüft, ich konnte jedoch keinen Zusammenhang finden.

St. Denes, Köln

Drei Möglichkeiten fallen mir in diesem Fall ein. Zum einen könnte eventuell das Netzteil Deines Computers zu schwach sein, um alle Komponenten inklusive der eingebauten Karten mit ausreichend viel Strom zu versorgen. Gerade Videokarten reagieren besonders empfindlich, was sich durch die von Dir geschilderten Symptome bemerkbar macht. Du kannst das überprüfen, wenn Du eine nicht unbedingt benötigte Karte aus dem PC entfernst oder die Stromversorgung der Diskettenlaufwerke abziehst. Alle anderen Komponenten erhalten dadurch mehr "Saft". Wenn die Störungen weg sind, brauchst Du ein stärkeres Netzteil, was in den meisten Fällen mit dem Kauf eines neuen Gehäuses gleichkommt.

Zum zweiten könnte es Fehler geben, wenn die Stromversorgung des Monitors an das Netzteil des Computers angesteckt ist und mit dem Netzschalter des Computers ein- und ausgeschaltet wird. Viele VGA-Karten stellen sich durch ein vom Monitor über das VGA-Kabel geliefertes Signal auf den Monitor ein. In der beschriebenen Anordnung werden aber Monitor und VGA-Karte gleichzeitig eingeschaltet, so daß der Monitor vielleicht noch gar kein Erkennungssignal liefert, wenn es von der VGA-Karte abgefragt wird. Das Problem kann man beheben, indem der Monitor separat vom Computer (und vor allem vor diesem) eingeschaltet wird.

Wenn auch das nichts fruchtet, ist Deine Karte schlichtweg defekt. Also sofort wieder rein damit in die Verpackung und mit der hoffentlich noch vorhandenen Kaufquittung wieder zurück zum Händler. Auf jedes verkaufte Gerät gibt es in Deutschland eine Garantie von 6 Monaten, auch wenn dieses nicht gesondert aufgeführt wird. Die Garantiezeit verlängert sich um die Zeit, in der das abtrünnige Gerät in der Reparatur oder zum Austauschen weg ist.

Katz und Maus

Ich hatte einen IBM 8086, den ich dann aber komplett und eigenhändig zu einem 386DX/33 mit 4 MByte RAM, einer Festplatte mit 260 MByte, einer VGA-Karte und einer Soundkarte "Sound Galaxy BXII" aufgerüstet habe. Die Soundkarte ist in meiner CONFIG.SYS folgendermaßen konfiguriert: A220 I5 D1 T2. Das Problem: Meine Maus spielt verrückt. Bei "Sherlock Holmes (Electronic Arts)", "Wing Commander 2", "X-Wing" und ein Paar anderen Spielen kann ich den Mauszeiger nur innerhalb der linken Bildschirmhälfte bewegen. Bei Spielen wie "DOT", "King's Quest 6", "Space Quest 5", "Sam & Max" gibt es dagegen keine Probleme. Wenn ich die Maus nicht installiere und den Mauszeiger mit einem an die Soundkarte angeschlossenen Joystick bewege, funktioniert ebenfalls alles wie es soll. Mit Joystick lassen sich aber wiederum Adventures (von denen ich ein großer Fan bin) nicht so gut spielen.

Stefan Scherer, Queidersbach

Genau das gleiche ist mir mit dem Realtime-Strategiespiel "Magic of Endoria" passiert. Die Endoria-Macher weisen in ihrem Handbuch darauf hin, daß das Spiel nur mit einer Microsoft-Maus nebst einem passenden Maustreiber gespielt werden kann. Und das war dann auch die Lösung des Problems, wobei ich so ganz nebenbei noch mal rund 100 Mark für das Nagetier losgeworden bin. Technisch habe ich dafür nur die Erklärung, daß von der Software Funktionen des Microsoft-Treibers genutzt werden, die in anderen Treibern nicht vorhanden sind. Bei einem nicht "Kleinstweich"-Treiber kommt es dadurch zu dem angesprochenen Effekt.

Eingesperrt

Ich habe mir vor zirka 2 Monaten einen PC 486DX2/66 mit einer IBM-Festplatte 250 MByte und einer Genius-Maus und einem CD-ROM von Philips (CM-205 intern, Double Speed) kombiniert mit einer "Pro Audio Spectrum"-Soundkarte gekauft. Meine Freude wurde gedämpft, als ich das CD-ROM-Laufwerk austesten wollte. Normalerweise sollte es durch einen Druck auf die Lade automatisch herausfahren. Aber es läßt sich nur sehr schwer herausziehen. Ist das normal oder ist es defekt? Soll ich es behalten oder reklamieren?

Alexander Diedler, Helpsen

Sofort Einpacken und zurück damit an den Händler. Eine nicht ausfahrende CD-ROM-Lade ist absolut kein normales Verhalten für ein CD-ROM-Laufwerk. Also Garantiezeit nutzen (wozu gibt es die schließlich) und zur Reparatur damit.

Amiga-Connection

Ich habe neulich beim Hardware-Händler "Conrad" in München einen "PC-Handler" entdeckt, der PC-Programme für Amiga oder Atari ST umkopieren kann. Gilt das nur für PC-Arbeitsprogramme oder kann ich dann auch das PC-Syndicate auf meinem Amiga 600 spielen?

Michael Winisch, Geretsried

Schön wär's. Leider kann man mit dem PC-Handler, wie eigentlich mit jedem Kopier-Tool, nur Daten von PC zu Amiga und zurück übertragen. Programme laufen deshalb leider nicht auf dem jeweils anderen Computer. Das hat was mit den unterschiedlichen Mikroprozessoren, der Grafiksysteme, der Soundausgabe, der Diskettenlaufwerke und mit allem weiteren zu tun, was einen Computer überhaupt ausmacht. Alle diese Kompo-

nenten sind nicht zueinander kompatibel, so daß ein Programm für einen PC mit der Hardware des Amiga nichts anfangen kann. Schlimmer noch, der Prozessor im Amiga wüßte noch nicht einmal etwas mit dem Programm des PCs anzufangen, da er dieses überhaupt nicht versteht. Das ist ungefähr so, als müßten Du oder ich ein Gedicht auf chinesisch vortragen.

SCSI-ROM

Kann man ein CD-ROM-Laufwerk ohne SCSI-Schnittstelle an einen Computer anschließen, der ansonsten nur mit dieser Schnittstelle ausgestattet ist?

Stefan Brettlers, Rodenbach

Nein, kann man nicht. Nur wo SCSI draufsteht, ist auch SCSI drin. Die meisten CD-ROM-Laufwerke für den PC-Markt sind Modelle mit einer sogenannten AT-Bus oder IDE-Schnittstelle. Trotzdem diese Schnittstelle so wie die der Festplatten heißt, kann man die Laufwerke aber nicht an die AT-Bus-Controller der Festplatten anschließen. Fast alle Nicht-SCSI-Laufwerke haben unterschiedliche Anschlußbelegungen, so daß man zu einem AT-BUS-CD-ROM-Laufwerk immer auch einen passenden Controller benötigt. Bei SCSi gibt es diese Probleme dagegen nicht, jedenfalls solange nicht, wie das Gerät intern über ein 50poliges Flachbandkabel an den SCSI-Controller angeschlossen wird. Ein gutes SCSI-CD-ROM ist das "Toshiba 3401B", das aber leider über einen CD-Caddy gefüttert werden muß, was mir ganz privat etwas zu umständlich ist.

Joystick-Ärger

Vor kurzem habe ich mir das Double-Speed CD-ROM-Laufwerk "FX001D" von Mitsumi und das Spiel "Rebel Assault" zugelegt. Zu diesem Zeitpunkt besaß ich zwei Joystick-Ports, einen auf meiner Soundkarte, der "Pro Audio Spectrum" von Media Vision und einen auf meiner Multi-I/O-Karte von Sinacom. Ich startete Rebel Assault von der CD. Das Spiel lief bis zu der Stelle als ich aufgefordert wurde, meinen Joystick, einen "Gravis Analog Pro", zu kalibrieren. Ich folgte den Anweisungen auf dem Bildschirm, doch bewegte sich der Zeiger zuerst nur sehr geringfügig, danach ließ er sich überhaupt nicht mehr von der Stelle bewegen. Bisher war bei meinem PC (Escom 486DX33, ISA-Bus) so etwas nicht aufgetreten.

Da es in meinem Rechner zwei Gameports gab, beschloß ich, einen zu deaktivieren. Zuerst schaltete ich den Port der Soundkarte ab, was nur per Software möglich ist, und startete das Spiel nach einem Bootvorgang erneut – ohne Erfolg. Durch das Umstecken eines Jumpers auf der I/O-Karte wurde der zweite Port deaktiviert und der Joystick auf die Soundkarte gesteckt. Doch der erhoffte Erfolg blieb aus. Der einzige Unterschied war der, daß jetzt auch keine anderes Spiel, wie zum Beispiel "Formula One Grand Prix", mehr lief. Ich kaufte mir eine neue Gamecard. Mit der "SJ210" von QuickJoy (Monkey Data) in den Händen kehrte ich an meinen Rechner zurück. Mit den abgeschalteten "alten" und den eingeschalteten "neuen" Ports startete ich den PC ein weiteres Mal. Wiederum blieb der Erfolg aus. Bei meinen ganzen Versuchen irgendetwas mit dem Joystick zu steuern, war dieser immer an dem gerade aktiven Port.

Martin Frank, Rastatt

Du bist da auf ein ganz übles Problem in bezug auf PC-Ports gestoßen, das meistens in Zusammenhang mit Taiwan-Kombikarten auftritt. Beide Karten, die von Sinacom und die ansonsten eigentlich hervorragende Pro Audio Spectrum, sind daran schuld. Das Problem liegt darin, daß man auf den Karten den Port zwar abschalten kann, dieser dadurch aber nicht hundertprozentig vom PC-Bus getrennt ist. Man kann sich das so vorstellen, daß trotz Abschaltung immer noch einige Signale an beide Karten, die Kombi-Karte und die Soundkarte, geschickt werden. Darauf ist der PC-Bus aber nicht ausgelegt, so daß durch die immer noch vorhandene teilweise Doppelbelegung an beiden Ports Datenmurks ankommt.

Nun hätte das Problem eigentlich nicht auftreten dürfen, wenn Du den Port der Soundkarte abschaltest und den Joystick an den Port der Multi-I/O-Karte ansteckst. Ich habe das selbst mit einer "Pro Audio Spectrum 16"-Karte ausprobiert, und es hat funktioniert. Die Eintragung in der CONFIG.SYS sieht in meinem Fall zum Beispiel so aus:

```
device=mvsound.sys d:3 q:
10 s:1,220,1,5 j:0 m:1,330,7 /u
```

Wichtig ist der Eintrag "j:0", was bedeutet, daß der Joystick-Port abgeschaltet ist. Daß es bei Dir trotzdem nicht funktioniert, deutet auf eine defekte Soundkarte hin. Du wirst das Problem nur dadurch lösen können, in dem Du entweder auf die Soundkarte, und damit den Sound oder auf die Multi-I/O-Karte, und damit auf Deine Maus über den seriellen Port verzichtest. Beides ist wohl nicht akzeptabel, aber wenn Du wenigstens zur Probe mal die Soundkarte ausbaust, müßte der Joystick eigentlich funktionieren. Du wirst Dich also wohl oder übel nach einer neuen Multi-I/O-Karte umsehen müssen, die auf jeden Fall keinen Joystickport besitzt.

An dieser Stelle möchte ich gleich noch einen gut gemeinten Rat anbringen: NIEMALS (an dieser Stelle denkt Euch bitte sehr viele sehr ernst gemeinte Ausrufezeichen) Kabel an einen PC anstecken oder abziehen, wenn dieser noch in Betrieb ist. Immer erst den PC ausschalten, und dann herumbasteln. Das Anstecken oder Abziehen von Kabeln während des Betriebs kann die Karten beschädigen, und das könnte hier mit dem Joystickport auf der Soundkarte passiert sein. Auf jeden Fall wirst Du auf die neue Joystick-Karte verzichten müssen, denn dadurch ist der Port ja dreimal vorhanden.

Stacker

Vor kurzem kaufte ich mir das neue Betriebssystem "Novell DOS 7.0", auch mit dem Hintergedanken, meine 52-MByte-Quantum-Festplatte zu verdoppeln. Also legte ich mir ein zirka 90 MByte großes Stacker-Laufwerk an und war positiv überrascht, daß es vor allem die Resource-Dateien von Sierra knapp im Verhältnis 2:1 komprimieren konnte (was sonst noch kein Komprimierer schaffte). Dies ging so lange, bis ich noch 78 MByte frei hatte. Als ich dann noch den Norton Commander (zirka 1,4 MByte) auf die Festplatte kopierte, war es aus Platz auf der Festplatte. CHKDSK und der NC 4.0 meldeten nur noch 40 MByte freien Platz. Ich löschte den Norton Commander wieder, hatte wieder 78 MByte frei, kopierte dann Windows auf die Festplatte und hatte wieder nur 40 MByte frei. Ich probierte alles aus, um das Problem zu beheben, zum Beispiel per Setup die beste Komprimierung einzustellen, Verändern des Komprimierungs-Verhältnisses, Daten per SDEFRAG neu komprimieren oder einfach die Platte mit SDEFRAG defragmentieren – aber nichts half. Wo liegt das Problem und wie kann ich es aus der Welt schaffen?

Marco Portisch, Berlin

Die Eigenheiten der verschiedenen Stacker-, Disk-Doubler- und Xtradrive-Programme haben schon viele zum Grübeln gebracht. Das Problem liegt zunächst mal darin, daß unterschiedliche Arten von Daten nicht gleich stark komprimiert werden können. Sehr werbewirksam ist natürlich eine Angabe wie "verdoppeln Sie Ihre Festplattenkapazität". Das haut aber in vielen Fällen nicht hin. Bereits komprimierte Daten können kaum oder gar nicht weiter komprimiert werden. So kann es sein, daß eine "verdoppelte" 90-MByte-Festplatte schon nach 45 MByte dicht ist. Hinzu kommt, daß der Komprimierer ja gar nicht im voraus wissen kann, wie er noch zu speichernde Daten komprimiert. Die Angabe des freien Speicherplatzes ist von den Programmen schlichtweg eine Schätzung, wobei die Komprimierer einfach mal davon ausgehen, daß sich die Daten ungefähr auf die Hälfte zusammenstauchen lassen.

Das allein erklärt aber noch nicht das von Dir beobachtete Verhalten. Ich kann mir eigentlich nur den Reim darauf machen, daß der Stacker von Novell DOS 7.0 vielleicht einen Fehler bei der Anzeige des freien Speicherplatzes hat. Alles in allem rate ich eigentlich von der Verwendung von Komprimierern ab. Es zwar äußerst verlockend, anstelle von 52 plötzlich 104 MByte zur Verfügung zu haben, aber wie man sieht, ist das eigentlich nur Augenwischerei. Eine neue Festplatte kann so ein Programm nicht ersetzen. Besonders kritisch wird es, wenn mal ein echter Lesefehler in den Daten von der Festplatte auftritt. Meistens gehen dann nicht nur die betroffenen Daten, sondern gleich auch eine ganze Menge mehr flöten.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 11/94** (erscheint am 12. Oktober '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. September '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Dezember-Ausgabe 1994** (erscheint am 17. November 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Suche C64 mit Diskettenlaufwerk, muß 100 % in Ordnung sein. Andresse: Dieter Eikermann, Postfach 1122, 49492 Westerkappeln

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Joystick + Monitor von Sanyo, Maus und 2 Disk.-Boxen voll Spiele. Preis 200,– DM; Tel. 069/577113, Stephan Weinhold

Suche original Bard's Tale I + II, Pool of Radiance, Curse o. t. Azure Bonds, Death Knights of Krynn für C64; Preis nach VB. Tel. 08636/5195 (Stefan)

Verkaufe C64 (Tastatur neu!) mit Floppy, Drukker, Kassettendeck mit Kassette, 2 Joysticks, VB DM 500 und def. Monitor DM 50; Tel. 07542/2474, ab 17.30 Uhr

Suche C64-Orig. L. Ninja 1-2-3 u. Ninja Remix, nur lauffähige Programme mit d. Anleitung u. nicht beschädigter Verpackung, Zoltan Szabo, Tel. 06731/7483, nach 18 Uhr

Amiga

Verkaufe Amiga Originale: Lemmings II, Monkey Island II, Uridium II, BMP, Indy 4, Syndicate, Desert Strike, Die Siedler, Zool, Wolfchild, etc.; Tel. 05382/4858

Ich suche Neuromancer, Cruise for a Corpse (beide komplett deutsch) und Police Quest 2. Preis nach Vereinbarung. Tel. 02232/31888

Verk. orig. Pizza Con. 50,–, Megalomania 25,– Heli-Mission 10,–. Suche Die Siedler und Winzer; Tel. 06781/42719

Suche günstige Festplatte für Amiga 500+, Tel. 06781/42719

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör; Tel. 02624/6435

Lemmings 2, Lionheart, BAT 2, Pool, 2nd Samurai DM 50, Bill's Tomato Game, Ancient Art of War in the Skies, B-17 Flying Fortress DM 40, Cool World, Blob, Black Gold DM 30; Tel. 04152/74140

Verkaufe Originale: Kolumbus AGA 35,– DM, Body Blows Galactic AGA 30,– DM, Mr. Nutz 30,– DM; Tel. 09461/1293

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM + TV-Anschluß + orig. Spiele (Wing Commander, Indy 4, usw.) + Joystick für 450 DM; Patrick Liberal, An der Hilbecker Kirche 8, 59457 Werl

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör; Tel. 02624/6435

Verkaufe Amiga 2000 Tast. + Maus 2 x 3,5" Laufw., Monitor, 2 Joysticks, Drucker Star NL 10, Spiele, z.B. Eye of Beholder, Chaos Engine, u.a. 1500 VB; Tel. 02191/82403

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, Compu.-tisch, 2 Joy., Maus, Mauspad, 160 Disketten, 2 Diskettenboxen, TV-Mod., Handbücher, 1280 DM, Tobias Garbe, Tel. 040/5363831

Suche Spirit of Adventure, Darkmere. Zahle je Spiel DM 30,–. Tel. 08651/8569

Topangebot: 1200 Amiga, Profex Stereo Monitor + Zubehör + 6 orig. Spiele, u.a. Elite II, Die Siedler, Anstoß, Cannon Fodder, Preis 700 DM, Tel. 02232/35560

Originale: Falcon + Miss. 1 + Miss. 2 50 DM, Great Courts 25 DM, Emlyn H. Soccer 15 DM, Superst. Icehockey 30 DM, Grand Prix Circuit 25 DM, inkl. Nachn.; Tel. 05527/72933, ab 17 Uhr

Amiga 600 + 1 MB Speichererw. + Joystick + Mouse + Handbücher u. Workbench + Diskettenbox mit 1 Originalspiel (BAT 2) (alles 100 % o.k.), VHB 500,–; Tel. 07158/5970

F-16 Combat Pilot 30 DM, F-19 Stealth Fighter 35 DM, Lizenz z. Töten 20 DM, Flight o. Intruder 30 DM, Populous II 30 DM, inkl. Nachn., Tel. 05527/72933, ab 17 Uhr

Verkaufe 30 Amiga-Originale für 250 DM und 10 C64-Originale für 80 DM und Mastersystem-Converter mit 4 Spielen für 80 DM; Tel. 07543/1230 (Helmut)

Verkaufe Amiga 1200 HD 40 mit 6 MB RAM Turbokarte und 5,25"-Floppy, VB 1100,–, Helmut Sauter, Im Winkel 2, 88085 Langenargen, Tel. 07543/1230 (Helmut)

Verk. alte u. neue Amiga-Spiele; z.B. Sierras, Darkmere, Powermonger, Sim Earth u.a. sowie DPaint 3. Tausche auch gg. Infocoms. Tel. 02504/7177

Verk. Def. Amiga, TV-Modulator u. 4 Orig.: Shadow Lands, John Madden, Turrican 2, Space Harrier 80–100 DM; Tel. 05034/4830, Simon Eckardt. Es lohnt sich!

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S mit Maus + 1 Joyst. + Amiga-Originale: Dune 2, Gunship 2000, Syndicate, Elite 2, A320 + Disk, 100 für 1000,– DM; Tel. 04462/5540, René

Verk. A1200 + Star LC 100 Farbdrucker + 2 ext. L. + Maus + Abdeckhaube + WB 3.0 + Bücher + 7 orig. Sp., alles 100 % o.k., wenig genutzt + NP 1800 DM, nur VB 1100; Tel. 03831/380396, Christoph

Verkaufe A1200, 2 MB, mit 260 HD, 4 Monate alt u. Spiele gegen Gebot, ruft an unter 03461/501812, fragt nach Alexander, Tel. 03461/501812

Wegen Systemaufgabe: Verk. Whales Voyage, Amberstar, M1 Tank Platoon, Legend of Fairghail u.a. sowie ca. 100 Leerdisketten 3,5"; Tel. 09123/988028

Amiga 500, 2,5 MB RAM, 52 MB SCSI Festplatte, Farbmonitor, 2. Laufwerk, div. Originale, Joystick, Maus, Literatur, VB 1450,– DM. Ruft doch mal an! Tel. 02992/4770

Digi-View Gold + RGB-Splitter + Genlock VB 450,– DM, Amiga 500 1 MB + Farbmonitor VB 700,– DM, Drucker Fujitsu DL1100 Color VB 600,– DM, original Software! Tel. 02992/4770

Verk. Glücksrad, Bills Tomato Game je 20,– Ween, Humans, Calif. Games 2, Lotus II, Shadowlands, Kathedrale, Dooblebug, Loom je 30,–; Tel. 04361/1238

Verkaufe: A500 + 1 MB + Action Replay MK 3 (NP 199,–) + 1 externes Laufwerk defekt + Mouse + Joystick + Scartkabel + 4 Diskettenboxen + über 300 Disks für 650,– DM; suche für A500 das Spiel Cologial Conquest, biete bis 100 DM; Tel. 0231/573697

Verk. AM-orig. Ideal f. Einsteiger: 10 Top-Spiele (Dune 2, History Line, Sim Earth, BMP, Monkey Isl., usw.) für 300 DM oder einzeln für 35–40 DM. Raum Hannover; Tel. 0511/7240170

Verk. Originale: Budokan 10 DM, Dungeon Quest 10 DM, Bane of t. Cosm. Forge 20 DM, Fate 30 DM, MUDS 10 DM, Wonderland 10 DM; Tel. 06185/2925

Verk.: A500 + 1 MB + Stereo-Farbmonitor + Diskbox mit 100 Disketten + Computertisch + 2 Joysticks + Bücher 500,– DM; Tel. 05731/41816

Verkaufe Originale F1 GP 40,–, Indy 3 50,–, B17 40,–, Monkey Island 2 50,–, Monkey Island 1 50,–, Oil Imperium 20,–, zusammen für 200,– Tel. 02233/66423, ab 18.30 Uhr

Verkaufe 50 Originalspiele inkl. Anleitung + Verpackung. Liste gegen Rückporto bei Thomas Gessner, Schillstr. 38, 39116 Magdeburg – günstiger Preis!! –

Verk. Monkey Island 1/2 zus. für 40,– DM, Indy 3/4 zus. 40,– DM, Gunship 2000 20,– sowie Eishockey Manager für 25,– DM. Tel. 02761/64320, ab 17 Uhr (Michael)

Verkaufe: A500, 1 MB, 2. Laufwerk, 1084S Mon. Farb., Drucker, Joystick, Phaser, Mouse + Pad, Textverarb. Prg., Klassiker, Pirates, Turrican, vieles mehr, 100 % in Ordnung, Pr. VB; Tel. 089/6374896

Verkaufe original Amiga-Spiele A320 Airbus Europa: 50 DM, Midwinter 2: 25 DM, Flight of the Intruder: 20 DM, suche billig Football für GB! Tel. 02444/1661

Verk. Dune 2 (deutsch) 30 DM, Eishockey Manager + Extra Torszenen 35 DM, Gunship 2000 35 DM. Nur Originale, 100 % o.k., inklusive Porto! Tel. 09820/461 (Martin)

Gilt immer! Kaufe u. verkaufe Spiele für MS, MD, SNES, Amiga (nur dt. Originale). Info unter Tel. 036840/30941, Mo.-Fr. 16–19 Uhr, Sa. 11–13 Uhr

Verk. APB, Icft Desert, LEM, M1-Mania, Rampart, R. Islands, SH. M4, Turt, UGH, Utopia, Z-Out: 10 DM; Blue Max, EPIC, P-Monger, Robosports, SoRoad, Turri: 20 DM; Deuteros: 5 DM; S. Ant, S. Earth: 25 DM; A-Tr., Ch. Engine: 30 DM; Dune 2, Elite, No. 2 Coll., S. City/Pop. Pack: 40 DM; History Line: 50 DM. Schreibt an: Robert Wörz, In der Au 8, 89567 Sontheim

Verk. orig. Spiele; z.B. RR-Tycoon, A-Train, AD + D, Buck Rogers, Populous 1, 2, Silent Serv. 2, History Line, Powermonger, etc.; Tel. 06625/8487, ab 16.00 Uhr

1200er orig. Games, z.B. Die Siedler, Software Manager, Der Clou, Civilization, Anstoß, Pizza Connection usw., alles Originale, einwandfrei. Tel. 08261/4356

Verk. Amiga 1000 + 3 MB Erweit. + 2. LW + Monitor + Epson LX 400 + ca. 200 Disketten + 5 orig. Spiele + Maus + viel Zubehör: VHB 1200 DM; Tel. 07022/59517

Verkaufe + suche! V: Lost Treasures of Infocom + Sim Earth zusammen für nur 50 DM! S: Maniax + Powe Styx + Eco + Moonstone 1/2/3 + Dragon's Lair! Zahle gut! Tel. 07541/52379

Verk.: Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, 4 Originale, über 100 Disketten, 2 Joysticks + anderes Zubehör 650,– DM; Tel. 02295/6188 (Darius)

Verk. A500 + 2,5 MB + KS 1.3/2.0 + 22 MB HD + 2. LW + 14" Farbmonitor + opt. Maus + 50 PD-Disks + Box + 2 Joysticks + 3 Spiele für 800,– DM, evtl. auch einzeln. Tel. 07571/51768

Verkaufe Amiga Originale u.a. Eishockey u. Bundesliga Manager, Mad-TV, Anstoß, Simlife, Warlords, Winzer, Patrizier, usw. R. Mies, Siechenkamp 13, 59557 Lippstadt

Verk. A500, 1 MB, Bootsrelektor, 2. Laufwerk, 660 Disks, Profex-Farbmonitor, Freezer-X-Power, Seikosha SP-2400 mit Ersatzfarbbänder, Sounddigitzer, 5 orig. Spiele, X-Copy u. Tools, 33 versch. Zeitschriften, 3 Joystick u.a., VB 1750 DM, inkl. Versand, S. Manthei, A.-Bebel-Str. 1, 02681 Wilthen, Fax 03594/705528

Verkaufe Amiga-Soft günstig. Liste gegen 1 DM bei Rene Koban. Nordstr. 59, 46397 Bocholt

MS-DOS

Biete: Beholder 2. Might & Magic 3 + 4, Summoning, Pools of Darkness, Planets Edge, Gateway/Treasures of Savage Frontier, Ultima 6, Jones, Bandit Kings je 30,–; Tel. 02327/73161

Verkaufe Games: CD-ROM (Iron Melix, Tentacle, Comance...) + Disk (Sim City, Larry 5, Planer...). Bei: Steff. Waitz, Kunkelgasse 6, 88709 Meersburg

Verkaufe Games: CD-ROM (Iron Melix, Tentacle, Comance...) + Disk (Sim City, Larry 5, Planer...). Bei: Stef. Waitz, Kungelgasse 6, 88709 Meersburg

CD-ROM: Summer Challenge + Winter Challenge DM 50, Lemmings 1 + 2, Return to Zork DM 75, Space Quest IV DM 45, Larry V + Red Baron + King's Quest V DM 65, Tel. 04152/74140

Space Quest V, Syndicate, Big Sea, Larry VI, Monopoly, Software Manager, Kyrandia 2, Pinball Fantasies, Hired Guns, Indiana Jones IV – Fate of Atlantis, DM 60, Tel. 04152/74140

Airlines, Evasive Action, Carl Lewis Challenge, Ishar 2, ATAC, Legend of Fairghail, Death Knights of Krynn, DM 50, Poker (VTO), Goal!, A-Train, Police Quest III DM 45, Tel. 04152/74140

Another World, The Humans, Yo Joe!, Prince of Persia, Pinball Dreams 2, Shadowlands, Push over, Eco Quest, Space Crusade, Titus the Fox, Larry 2, Crazy Cars 3, DM 40, Tel. 04152/74140

Great Courts 2, Cohort 2, Soul Crystal, Sands of Fire, WWF 2, Rasende Reporter, Golden Eagle, Transworld, Volfield, Waxworks, Hear of China, Keys to Maramon DM 30; Tel. 04152/74140

PC-Originale: Ultima 8, MM4 + MM5, Tornado, Wizardry 7, Eishockey Man., Day of Tentacle, je 40,– DM, Wing 2 + Speech 25,– DM, alle dt.; Tel. 09461/1293

Sim City 2000, Rebel Assault, Summer/Winter Chall. CD, Privateer CD, je 40,– DM zzgl. Porto + NN; Tel. 07191/23627, ab 18 Uhr

Tausche Alone in the Dark 2 und Dune 2, am liebsten gegen Red Baron; Tel. 02064/38216, Montag u. Donnerstag, erst um 19.30 Uhr

Simm-Module/CPU's: 1 MB = 69 DM, 4 MB = 265 DM, 4 MB PS 2 = 250 DM, 8 MB PS2 = 520 DM, 486-33DX = 450 DM, 486-50DX/2 = 500 DM, 486-66DX/2 = 515 DM, 486-75DX/4 = 1035 DM; Tel. 02361/651007

Verk. HL14-18, Indy 4, TF 1942, Lands of Lore, F16P, Monkey 2, DSA, Kyrandia, EOB1, M&M3, CD-ROM: Ultima 8, EOB 1-3, M&M 3-5, Rebel Assault; Tel. 0661/302242, ab 17 Uhr

---

Verk. Jurassic Park 35 DM, Indy Car 40 DM, SC + Speech 40 DM, WC II + Sp. Opp. II 40 DM, Ultima 7 CD-ROM 50 DM, F-15 3 35 DM, Je 1 CD-ROM-Bonus; Tel. 02505/3329

Tausche KGB, Legend, Hand of Fate, Iron Helix, EOB 1-3, Gabriel Knight, Strike Commander gegen Pirates Gold und alle SSI-Rollis, dt., Gold Box; Tel. 0951/69771

CD-ROM: Suche Gabriel Knight für 50 DM und Rebel Assault für 40 DM, außerdem eine Gravis Ultrasound mit 1 MB für ca. 200 DM! Tel. 02333/73561, ab 16 Uhr

---

Verk. Strike C. + Speech 80,–, Sim City 2000, Stronghold, Frontier, EOB 3, Privateer 45,–, Rampart, Elysium 25,–; Tel. 02941/65234, Ulrich

---

Verkaufe, tausche neue Software. Suche: SSN21 Seawolf, Burning Steel 2, 1942 DAW, F-14 Fleet Defender, Cannonfod., Across the Rhine, Tel. 036962/20200, ab 16.00 Uhr. Suche alles Neue!

PC-Orig. + N.N. Tornado 60,–, Linke Pro 50,–, Kurse 20,–, Ashes 50,–, Fairy Tales 50,–, Red Baron 40,–, Pinball 50,–, M.U.D.S. 40,–, Amour Geddon 50,–. Habe auch Bücher. Tel. 02822/52415

CD-ROM: Rebel Assault (dt.), Tentacle (dt.), Comanche, Kyrandiya, M&M Trilogie, je 60 DM, Battle Isle 2, Stronghold, Ultima 8, UFO, TFX, Myst. je 70 DM; Tel. 0211/293714

Verkaufe diverse Originale, z.B. Underworld 1, Amberstar, Wizardry 7, Might & Magic 3, Lands of Lore, Prince of Persia 2 u. Magic Pockets. Tel. 06024/2545

Verk. Rebel Assault dt. V., X-Wing mit Upgrade Kit u. B-Wing, Grönemeyer CD, Aces of the Pacific, Tel. 04651/31400, Andreas Eck

---

Suche günstig für PC: Might & Magic 3–5 (CD in D), Rebel Assault (CD), Fifa Soccer, Ultima 8 (CD in D) und "Das schwarze Auge 2". Tel. 06024/2545

Verk. 1942 PAW und Hand of Fate (engl.). Suche günstige (!) Roland oder Wavelbl.-Karte. Verk. auch Battle Isle für Amiga, Mi. bis Fr. ab 15 Uhr; Tel. 08141/72194

PC-Software zu Billigstpreisen. Verkaufe alles was ich habe (Originalspiele + Tools) inkl. Dokumentation – versucht's mal. Liste von: P. Koch, A-5026 Aigen, PF 52

Verkaufe WC I Deluxe und WC 2 + Sp. Op. 1 + 2 + Speech Pack für zusammen 45 DM (einschl. Porto); Tel. 0228/670492, 19 Uhr

---

Suche: Cinemania '94 für 70 DM, UFO für 45 DM, Bundesl. M. 3 für 50 DM sowie alle CD-ROM-Spiele; Tel. 0228/670492, ab 19 h

---

Suche Tauschpartner für PC-Spiele! Liste von und an: Krohn Heiko, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

---

Verkaufe Originale: Die Siedler 55 DM, Theme Park 55 DM, Bundesliga Manager Hattrick 55 DM; Tel. 040/5221362 (Karsten)

Verk. orig. Stunt Island 45 DM, Carriers at War 1 u. 2 je 35 DM, Empire Deluxe 40 DM von Campaign 30 DM; Tel. 0381/441468

Tausch von Elite 2 gegen Larry 5 oder U7 oder Battle Isle 2 oder Silent Service 2 oder EOB 2 oder EOB 3 oder WC 1 oder WC 2, Uli Gebhardt, Tel. 07641/53350, ab 18 Uhr

---

Verk./tausche: Subwar 2050, Flight Sim. 5, Tornado, WC 2, WC 1 Deluxe (CD), Star Trek, suche: Burning Steel 2; Tel. 0201/270434

Verk. Elite 2 40 DM, Monkey 1 20 DM, Indy 4 30 DM, Indy 500 15 DM, Lemmings 1 15 DM, Wind Sound-CD 20 DM, auch Tausch; Tel. 09261/91356

Verkaufe (Original + komplett + fast neu!): Pacific Strike + Speech Pack (VB): DM 90,–, Strike Commander + Speech P. (VB): DM 70,–, CD-Loom DM 50,–; Tel. 089/7593224

Verk. 486SX 40, 4 MB, SVGA-Karte 1 MB, 14"-Monitor 3,5" LW, d. Speed-CD-LW, DOS 6.2, Win 3.1, SB 2.0, 170 MB HDI, CD-Spiel Battle Isle 2, 5 Monate alt für 3000 DM, verlangt René; Tel. 036738/3159

Verk./tausche für je 35,– DM, Indy-Car, Anstoß, Patrizier, Sen. Soccer. Tausche auch. Tausche Microcosm CD gegen Rebel DV Assault oder Inca 2; Tel. 036649/80398

Verk. Privateer 40,–, Sam u. Max engl. 40,–, Harrier Jump Jet 30,– + Porto, Tel. 0551/24538

Verk. 386/20 MHz, 1, 2 + 1, 44 MB LW, 80 MB HD, Maus, Soundblaster, 4 MB RAM, ET 4000 VESA, Eizo Multisync Mon., 80387, Gamecard, Joyst., VB 1650,–; Tel. 0851/35143, n. 18.00 Uhr

---

Verk. Day of the Tentacle (deutsch), Spielesammlung (Zool, Lotus, Nigel Mansell's World Championship) für je 40,– DM. Tel. 09273/8143, ab 17 Uhr

---

Verkaufe Yo!Joe 25 DM, Trolls 20 DM, tausche auch gegen Fire and Ice, suche Formula One Grand Prix, Fire and Ice; Tel. 08158/7144

Orig. verpackt Task Force 1942, 3,5" für 50 DM inkl. Versandkosten! Tel. 09779/270 (Markus); ab 17.30 Uhr

---

Verk. Sim C. 2000, Indy 4, Dott, SQ 4, PQ 3, PQ 4, KQ 6, GK, A-Train, Civilization, S. Holmes, CD-ROM: Patrizier, Kyrandia, S. Holmes 3 je 50 DM, 2 90 DM, 3 120 DM; Tel. 06201/71848, Alex

---

Verkaufe PC-Originale: Strike Commander + Speech Pack, Flight Sim. 5 (engl.), PC-Paintbrush Plus, Lemmings; Tel. 07071/44680

Biete: Anstoß, Indy Car, WC 1, 2, UW 2 sowie ältere Originale ab DM 10; suche: Nomad, UFO, Elder Scrolls, Endoria, Theme Park, Jens Bullenkamp, Tel. 06237/60105, ab 19 Uhr

---

Verk. Eishockey Manager, Populous, Day of the Tentacle. Tel. 069/5074735

CD-ROM Laufwerk Panasonic 562-B mit Soundblaster 16 Bit ASP Multi/wie neu! für zusammen 450,– DM mit viel Software, Indy Car R 40,–, Comanche Mis. 1 + 2 100,–, R-Assault CD 40,–, Mike K., Tel. 0202/403500, 8–18 Uhr täglich

---

Hilfe! Ich suche verzweifelt das Spiel Colonial Conquest von SSI. Wer kann mir helfen? PS: Das Spiel ist schon etwas älter, ca. 1987–88; Tel. 02992/4770

Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Schickt oder faxt Eure Liste an: Ernst Seebacher, Waidach 148, A-5421 Adnet, Tel. u. Fax 06245/83115

Verkaufe B-17, Syndicate, Atac, Privateer Falcon 3.0, History Line (40,–), Command HQ, Shuttle, Covert Action (30,–), UFO (50,–). Preise VB, Tel. 0231/352276

SQ 5, U7, Hist. Line, Pinb. Dreams, Strike Comm., Indy 4, B17, F1GP, EOB 2, KQ6, Lost Vik., Comanche + Miss. 1, Lotus 3, C&D, Dune 2, verk./tausche billig! ab 10,– DM; Tel. 03461/212594

Verk. orig. Stronghold (engl.), A320 Airbus (dt.), Alone in Dark 2 (dt.), Swotl + 2 Zusatzdisks. (engl.), Sim Earth (engl.); anrufen Tel. 02275/7784

Verk. i486er SX 25, 4 MB RAM, 127 MB HD, SVGA-Monitor 14" + Grafikk., 3,5 + 5,25" HD-Laufw., MS-DOS 5.0, PC-Tools 7.1, Windows 3.1, Maus, Joyst., VB 1750 DM; Tel. 05084/6689 (Arne)

Verk. 486DX/60, 256 KB Cache, 8 MB RAM, 3,5" u. 5,25" FDD, 350 MB HDD, SVGA-Monitor, Drucker HP 550C, SB-Pro komp., Joy., Maus, Software für 2500 DM; Tel. 08638/81952

---

2 CD-ROM-Spiele zu verkaufen: Quantum Gate 55,– DM, Journeyman Project 45,– DM inkl. Porto, abends Tel. 02064/55837

Verkaufe 486 Prozessor 40 MHz 450 DM + Mainboard, einzeln 100 DM, Aufpreis 50 DM. Tel. 07744/5187 (verlangt Thomas), von 18.30–20.00 Uhr

---

Verkaufe nur Orig.: Ultima 7 40,–, Wing Commander 20, Castles II 20, FM 2 10, Winter Challenge 25, Team Yankee 20, Carriers at War 20, Tel. 07841/1698

Verk. orig.: Aufschwung Ost 50 DM, M + M 3 25 DM, Genghis Khan 40 DM, Nobunaga II 30 DM, Siege 40 DM, Zool 30 DM, More Lemmings 30 DM, Tel. 07841/1698, 18–20 Uhr

---

Achtung! Verkaufe Soundblaster 20 + 5,25 Disketten + dt. Handbuch für 90 DM. Thomas Roider, Tel. 02202/79487, fragt nach Thomas!

Original Komplettlösungen zu vielen Spielen, z.B. Dott, SA 2, Ultima. Liste gegen 2 DM Rückporto bei Patrik Badent, Goethestr. 2, 88281 Schlier

---

Achtung: Verkaufe 40 MB Festplatte zusammen mit einem 64-Graustufen-Scanner (interpoliert zu 256-Graust.) mit Steckkarte u. Software 120 DM; Tel. 08652/3206 (Martin)

CD-ROM: Goblins 3 70 DM, The 7th Guest (mit Packung u. Videofilm) 75 DM, PC 3,5 Lemming und Test Drive 3 je 25 DM, außerdem einen CD-Player 100 DM; Tel. 08652/3206 (Martin)

Xanth, Underworld 2, Rex Nebular, u.a. je 35 DM, versch. Shareware CD-ROM je 15 DM. Suche alte Rollenspiele, z.B. Ultima 1–6 Might & Magic, Denis, Tel. 0621/577364

Suche für PC 3,5": Indy 3, Ufo Enemy, Unknown, Syndikat, BWing, Doom. Schreibt an: Steffen Meier, Schillerstr. 13, 45525 Hattingen

---

Verkaufe Pacific Strike 55 DM und übernehme das Porto! Suche CD-ROM-Laufw. 2 Speed max. 220 DM; Tel. 05323/78954

---

286 16 MHz 42 MB komplett mit Software, preisgünstig zu vergeben. Tel. 035322/2706 (nach André fragen)

Verkaufe: Original FX 30 DM, Buck Rogers 1, Larry 3, Silver Blades, Tank für je 15 DM; Jochen Till, Tel. 08142/57726, ab 18 Uhr, sonst Anrufbeantworter

---

Verkaufe: Privateer + Speech + Data (90 DM), Roger Rabbit 20, Indy 4 + Sam & Max engl. à 45, Aces o. Pacific 40, Elvira 2 30, Larry 3; Jochen Till, Tel. 08142/57726, ab 18 Uhr

---

386DX/40, 4 MB RAM, 380 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, 1 MB SVGA-Karte, Mini-Tower, Windows 3.1, DOS 6.2, Soundblaster 2.0, alles 100 % o.k. für nur 1850,–; Tel. 03933/3146, Thomas

---

Tausche Originale: The Humans, L2, SQ4, LB2, Star Trek, Monkey Island 2, Gabriel Knight, Kyrandia 1, Betrayl at Krondor. Alle Spiele in deutsch. Tel. 08137/2727

CDs: Iron Helix 60 DM, Inca 2 70 DM, Lost in Time 50 DM, City 2000 London 50 DM + NN. Disk: F15-Fleet Defender 70 DM (neu) u.a + NN. Ruft an: Tel. 0911/5216285, Mo.–Fr. ab 18 Uhr

---

Verk. TFX-CD, Strike-Com., Comanche-CD, Sim City 2000, Frontier, History Line, Pinball Fatasies, Harpoon, Dune 2, Preis VS, Tel. 06175/1585

Verkaufe: Kolumbus 60 DM, Cannonfodder 45 DM, Seal Team 35, Pirates Gold 50 DM, Star Lord 35 DM, Battle Isle 2 (CD-ROM) 55 DM, Tornado 40 DM, Siege 35 DM, Michael, Tel. 0251/81558

Verk. orig. PC-Sp.: von Sierra, Lucas (alle), Alone I + II, Doom, S. Holmes, S. O. Comet, Ult. 6, Curse o. Ench., L. o. Temptress, Preis je 20,– DM; Tel. 0201/232380

Ultima 8 + Speech, Ultima 7/2 + Silver Seed, Privateer + Speech, Martian Dreams, Preise NV, Tel. 08531/8540, Christian (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe: 4-Sims = 250 DM, Quest F. Glory Preis = 35,– DM, Dernbach Karin, 65551 Limburg, Bahnhofstr. 65, Tel. 06431/73268

Verkaufe: Alone in the Dark 35 DM, Lemmings 2 35 DM, Mad-TV 35 DM, Zool 35 DM, NHL Hockey 50 DM, Creepers 35 DM, Wing Commander 35 DM, Flashback 45 DM; Tel. 0871/46204

Orig. + kompl. in deutsch, Gabriel Knight (50), Darklands (40), Loom (15), Penthous (15), Planet's Edge (15), Riders of Rohan (15), zusammen (125), Bendorf, Tel. 02622/15543

Verk./tausche PC-Spiele! Suche Outpost, Sim City 2000, Kyrandia 2, Wall Street, Man. Master of Orion, Ultima 8, X-Wing, DSA 2, Coloniazation! Tel. 08446/1423, nach 18 Uhr; Alex

---

Verkaufe wegen Systemauflösung 40 gebr. orig. PC-Spiele, z.B. X-Wing, Indy N, SC, usw., Tel. 03621/20800

Ufo, Larry 6, Alone i. t. Dark 2, Ravenloft, MM5, W7, Privateer, Battle Isle Data 2, Ultima 8 Speech P., Terminator, Rampage, Darkland, Populous 2, Alien Breed, Rise of the Dragon, Tel. 02482/1794

Verk. orig. Pacific Strike zu günstigem Preis. Tel. 05931/14383, ab 16 Uhr

---

Tausche/verk. Software: Patriz. + Wild-West-World + Lord of Rings II + Cent. + Sim Ant + 2 weitere gegen 50,– o. Pir. Gold o. BM Hatrick o. Sim C. 2000, Tel. 05171/56959, Heiko

---

Verk. Bundesl. Man. Prof. für 35,– sowie Lucas Arts Classic Adventures (CD-ROM), kompl. deutsch für 65,– DM plus Porto; Tel. 02761/64320, ab 17 Uhr (Michael)

Verk. Sim City 2000, Anstoß, Battle Isle 2 CD, TFX für 50 DM, Strike C., Elite 2, The even more incr. Machine für 40 DM, Battle Team für 20 DM; Tel. 07722/6499

Suche "Die Siedler", Chr. Kolumbus, Ufo, Fields of Glory, Lands of Lore, Ultima 8, Outpost auf 3,5" ode als CD! Tel. 07722/6499

Tausche Syndicate geg. Elite 2, Lost Vikings geg. Indy Car Racing u. Jura. Park geg. Kingmaker, Dracula oder Michael Knight, Tel. 02166/43797

Verk. günstig PC-Originale: Burning-Steel 2, Tigers on the Prowl (Kämpfe an der Ostfront auf taktischer Ebene); Tel. 05931/14383, ab 17 Uhr

---

Verkaufe: Ultima 6, Pools of Darkness jeweils 30,–. Bei gleichzeitiger Abnahme im Raum Duisburg gibt's noch Imperium dazu. Tel. 0203/448290 (Christian)

Verk. od. tausche: Battle Isl. 2, Wizardry 7 (dt.), Monkey Isl. 2 (engl.), Pow. Struggle, Red Lightning, 386-25 Board 100,–; Tel. Mo.–Do. 07161/818951, Fr.–So. 07041/5990

Suche PC-Programme aller Art, wie z.B. Sim City 2000, Der Planer, Software Manager. Liste an T. Hahn, Butzstr. 25, 44359 Dortmund (nur Originale)

Halt! Syndicate + Data Disk 70,–, Shadow of Comet 40,–, Pirate Gold 50,–, Eishockey Mang. 50,–, CD-ROM Patrizier/Rebel Assault à 60,–; Tel. 06022/71164

Hammergünstig! Verkaufe Eishockey-Manager (Nachfolger von Bundesliga-Manager), ungeöffnete Originalverpackung, nur 30,–. Tel. 0941/97372 (20.00 bis 21.00)

Suche Koel-Spiel (Unch. Waters/Gemfire/Napoleon/Ghengis Khan...) und Stronghold, Tel. 07133/8375 (nach Thilo fragen)

Verk. Privateer DH 40 DM, Wing Commander 2 + Speech Pack DV 40 DM, Lotus 3 DH 30 DM oder zus. 100 DM. Suche Doom; Tel. 03946/53389, nach 16.30 Uhr, Heiko verl.

Verkaufe: Sindbad 30 DM, Triple Action Vol. 3 mit Titus the Fox, Ghostbusters 2 und Targhan für 70 DM, Robocop 3 (ein 3D-Adventure) 60 DM; Tel. 07243/17454, Martin

---

Verk. PC-i486 DX33, Tower, 4 MB RAM, 170 MB FP, 2 LW, 128 KB Fast-Cache, Trinit. Monitor, VGA Accelerator + System-SW, NP 3000,–, VB 2200,–; Tel. 08061/7326

Verk. Pacific Strike, Subwar 2050, Commanche Mis. 2, SC Tac. OP. 1, Fleet Defender, NHL, Anstoß, QG3, Doom, Indycar Racing, FB-Translator 4.0; Tel. 09008/778

Verkaufe Single Speed CD-ROM mit Mega Race und 4 Shareware CDs. Tel. 0221/411740, nur ab 18 Uhr, VB 200,–

Verk. PC-Orig.: Special Forces, Lemmings Rex Nebular, Body Blows (alle 30 DM), Test Drive 2, Ultima 6, Deathbringer, Cool World (alle 20 DM); Tel. 07162/23105

Verk. CD-ROM: Ultima 8, Ravenloft, Eye of the Beh. Trilogie, Legend of Kyr. 2, jew. 50 DM, Disk: The Elder Scrolls, Sim City 2000 (e), jew. 40 DM; Tel. 02275/6443, zw. 15–19 Uhr

---

Sim City 2000 55,–, Privateer + Speechp. 60,–, Miss. 30,–, Syndicate 45,–, Space Quest 5 dt. 40,–, Populous 2 40,–, Commanche + Miss. 75,–, indy 4 dt. 45,–; Tel. 07644/6208

Suche Sex-Games oder Programme. Wer will mir seine Erotiksachen verkaufen? Tel. 0641/48547. Achtung Anrufbeantworter oder Grünbergerstr. 198, 35394 Gießen

---

Verk. orig.: Ufo 60 DM, TFX, Comanche, SC je 50 DM, Mad-TV, Monkey 2, Privateer Speech, SC Speech je 30 DM, AOE, Eis. Manager je 40 DM; Tel. 05682/2833

Verk. Doom, Kyrandia 2, Tentacle (engl.), AL-Qadim, Epic Pinball, Pinball Fantasies, Lands of Lore (engl.), Links Pro je 40 DM, zzgl. Porto – gepflegt – Tel. 07121/240621

Verk. Soundblaster Pro 4.0 (CPS) für 100 DM, Sam & Max-CD, Syndicate + Mission je 40 DM, Ultima 8-CD, Anstoß-CD je 50 DM zzgl. Porto; Tel. 07121/240621

Äußerst günstig! Strike Commander 30,–; Comanche Data 2 30,–; Corridor 7 35,–, Aces of Pacific + Data 40,–, Bio Menace 25,–, auch Tausch möglich; Tel. 03991/120793, Uwe

---

Verkaufe Sam & Max, Shadow Caster, Shadow of the Comet, Dragons Lair 3, Larry 6, Day of Tentacle, Dog Fight; Tel. 06155/78524, fragt nach Dennis

---

Verk. 486SX33, 210 MB inkl. Spiele, 4 MB RAM, 1 MB VGA, VGA-Stereo-FX-Karte für Anschl. an TV/Scart, Sony Doubles, CD-ROM, 14" Monitor, CPU-Coler DM 2700; Tel. 06131/578800

Verkaufe Sam + Max 45,–; Elite 2 45,–; Battle of Brittain + Mission Disk 30,–; suche Burning Steel 2; ab 19.00 Uhr bei Uli, Tel. 08031/99522

Verkaufe PC-Originale TFX und Lands of Lore zu je 40 DM! Tel. 04105/76708

Suche folgende Originale für PC: A.T.A.C., B-17, Gunship 2000, Scenario, Harrier Jump Jet, Indy 4, Seal Team, Star Trek, Subwar 2050, Task Force 1942 unter Tel. 04105/76708

Suche CD-ROMs F-15 3, Rebel Assault TFX, Strike Commander, Doom CD oder Disk, Lands of Lore CD oder Disk, Ufo CD oder Disk; Tel. 08405/1685

Verk. o. tausche Privateer inkl. Speech + Right. Fire 95 DM, PQ3 dt., Rise/Dragon dt., Zool je 30 DM, LSL3 20 DM, auf CD: Day/Tentacle 65 DM, WC2 deluxe 55 DM. Suche: Fifa Int. Socc., LS26 dt., Epic Pinball, Pinball Dreams 1 + 2 + Fantasies; Tel. 0345/786998, Patrick

AT 386SX, 2 MB RAM, 2 LW, FP, VGA-Karte 650,– mit VGA-Monitor 850,– DM, HL14–18 30,–, EOB 2 deutsch 30,–; Tel. 0451/283630, ab 19.30 Uhr

Verkaufe auf CD-ROM Legend of Kyrandia für 50,– DM, Lucasarts Classic Adventures für 65,– DM sowie Shadow of the Comet für 45,– DM (Tel. 04841/4937 – Claus)

Verkaufe Space Quest 4 (ev) 30,– + 5 (DV) 40,– Aces over Europe (DV) 45,–, Comanche (DV) 50,–; den Ouden Thorsten, Kirchenstr. 15, 83454 Anger, Tel. 08656/1025

Verk. U8 + Speech 90,–, Shadowcaster, Dracula Comanche 40,–, CD-ROM 7th Guest 40,–, Kings Quest 6, Space Quest 4 für 30,–, auch billige Amigaspiele; Tel. 09953/2973

Verk. nur DV PC-Orig.: Alone in the Dark 40 DM, Sim City 2000 60 DM, Veil of Darkness 70 DM, Indy 4 50 DM, Sherlock Holmes 40 DM, Mad-TV, Blues Bro. je 15 DM; Tel. 08051/5229

Spieletausch: Biete Syndicate, Battle Isle 1, beide Datadisks, suche Die Siedler, Battle Isle 2, DSA 2; Tel. 07158/3806 (Michael)

Verk. PC-Orig.: Eightball Deluxe, Kyrandia 1, M. Mansion 2, Fire & Ice, F. o. t. Furries, Lands of Lore, Shadow of the Comet, Ben. abteel Sky, VB ca. 35–55 DM; Tel. 0941/993181, ab 18.00

Verk. PC-Orig. Eye of Beholder 3 40,– DM, Gabriel Knight 50,– DM, Rasenmähermann CD 65,–, 7th Guest 50,– DM CD, Mixed Collect. 40,– DM; Tel. 0941/993181, ab 18 Uhr

Suche Das Handbuch (oder Kopie) von RING's Quest 3, Tel. 06525/7194 (Anrufbeantworter), Preis: VB

Suche Tauschpartner für den PC. Schickt die Listen an: H. Härtenstein, Hauptstr. 55, 79807 Lottstetten

Verk. (alles DV!) Sam & Max: 60, Kyrandia 2: 50, Mo. Island 2: 35, Civilization, Kings Qu. 5: je 30; suche F1 v. Domark od. Lotus, XWing Mis. Disk 1, B. Isle 2 (Disk); Tel. 0345/44501

Privateer + Speechp. 60,–, Priv. Miss. 30,–, War i. Guest 25,–, Space Quest 5 dt. 40,–, Epic 40,–, Comanche dt. 45,–, Populous II 40,–, Mad-TV 15,–, Indy 4 dt. 40,–; Tel. 07644/6208

Verk. Sabre Team 65,–, 1942 Paw 65,–, TFX 60,–, Alone i. t. Dark 2 55,–, Sealteam 30,–, Aces of Pacific 20,–, Mig 29 für Falcon 25,–, Works 2.0 Win 130,–; Tel. 05702/500

Suche "Ports of Call" f. PC – Dringend! Tel. 08121/45752, Fax: 08121/45753

Verk. Rebel Assault 40,–, Battle Isle II 65,–, Seal Team 30,–, Aces of the Pacific 20,–, Sabre Team 65,–, Alone II 55,–, Mig 29, Falc 25,–, ab 1500; Tel. 05702/500

Verk. PC386/16 MHz, 1 MB RAM, 84 MB HDD, SVGA-Monitor, 2 Laufw., Zubehör, DOS 5.0, Wind. 3.1, Soundk. (SBlaster, Adlib, Disney Covox); Tel. 039349/50953; nach 15 Uhr

Tausche original Day of the Tentacle DV + Lösung für Maniac Mansion 1 gegen original Sim City 2000, X-Wing, TFX oder Privateer im 3,5" Format; Tel. 0361/413842

386DX 40 + 120 MB HDD + 4 MB + 4 MB RAM + 1 MB SVGA + VGA Monitor + 3,5" + 5,25" Floppy, Soundblaster + Boxen, Joystick VB 1700,–; Thomas, Tel. 02941/24326 oder 02941/79819, ab 17 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Elite 2, Anstoß, Aces over Europe, Kyrandia 2, NHL Hockey, Sim Farm, Syndicate, UW 1, BMP, EHM, Zool, Gunship 2000, Siedler. Tel. 05382/4858

Verk. neue Spiele Rebel Assault E 45 DM für CD-ROM, Inca II D auf Diskette 45 DM, 3 MB RAM 60 ns 51 DM NP 90 DM; Tel. 0711/775362 (Deutschland)

Verkaufe: Silent Service 2, Mega lo Mania, Megatraveler 2 à 30,–, Schatz im Silbersee, Spelljammer 40,–, Mad-TV, Der Planer 45,–, Might 3-5 (CD) 70,– + andere; Tel. 02435/1020

Verkaufe Terminator Rampage 45,–, Tel 06781/42719

Verkaufe: Aces o. t. Pa. 35 DM, Bard's Tale C. S. + Savage Empire je 20, Wizardry 7 + Comanche je 40, WC 2 + Speech + 5. Ops 1 + 2 70 DM, Strike C. + Speech & Privateer + Speech je 60 DM. Tel. 030/8221781, ab 18 Uhr

Verkaufe 486DX/33, 8 MB RAM, 2 LW 3,5 + 5,25, SVGA-Monitor, HD 123 MB, Mouse, DOS 5.0, Windows 3.0, viele Spiele, Joystick, Soundblaster 1.5, VB 2500; Tel. 030/8221781, ab 18 Uhr

Viele PC-Originale zu verk. (u.a. M&M5, Strike Commander, Lands of Lore...). Liste gg. Rückporto bei Stefan Smalla, St. Petersb. Str. 10, 01069 Dresden

Atari ST

Original-Spiele für Atari-ST zu verkaufen, ca. 80 Programme, ab DM 10,– * nur gegen Vorauskasse! Tel. 04151/2617

Verk. Mega STE 4, 48 MB Festpl., SM 124 Star LC 24-10 (Drucker), GFA-Basic 3,5, super Textverarb. prg. u. Spiele f. VB 1550,– DM. Tel. 04954/7001

Achtung! Gelegenheit! Original Atari Soft- u. Hardware günstig abzug. Liste gegen frank. Rückumsch. anfordern bei G. Sturm, P.O. 2235, 26702 Emden

Verk. Atari 1040ST + Monitor Philips CM 8833 (Farbmonitor) + Spiele, Anwendungsprogramme... Preis: DM 350 VB; Tel. 08238/1347 (nach 18 Uhr)

Verkaufe ca. 350 Atari-Spiele mit Anl. und Verp., jedes Spiel DM 15,–, ab 10 Stück nochmals 10 % Rabatt. Suche Super-NES-Spiele, abends ab 20.00 Uhr, Tel. 0711/7970285

Suche günstig Midi-Progr. Creator evtl. andere Musikprogramme für Atari (orig.), Tel. 06021/47211, ab 10.9.

PC Engine

Suche orig. Miss. Disk f. F3.0 und F15-III, Tel. 0345/5125249

PC-Eng.-T-Duo gesucht. Habe auch Loom, YS3, Dragon Slayer zu verkaufen; Tel. 0212/208689

Game Boy

Verk. f. GB: Dr. Mario, Side Pocket, Kid Icarus für je 20,– DM und F-1 Race mit 4-Player-Adapter für 30,– DM (alle mit Anl. und Verp.); Tel. 02203/301884

Verkaufe Game Boy mit 5 Spielen, geht auch getrennt, Spiele ab 15 – 30 DM, GB ab VB 90 DM mit Nachtlicht; Tel. 02173/58771

Verk. GB-Spiele: Super Mario 1 u. 2, Turtles 1 u. 2, World Cup, Duck Tales, WWF Super Stars, Double Dragon 1, B. Simpson, Spiderman, Side Pocket u.v.a. je 20,–; Tel. 089/6093615

Game Gear

Verkaufe Game Gear + Netzteil 4-Games Pack Dragon Crystal u. Mickey Mouse 2 für 200 DM, Alexander Daum, Im Vogelsang 3, 72270 Baiersbronn; Tel. 07442/6997

Stop! Verkaufe GG + Netzteil und 19 Spitzen-Games, für nur DM 599! Für weitere Informationen ruft mich bitte an, verlangt Andi unter Tel. CH-031/3017019

Für GG: Wonderboy 3, Shinobi, Batman 2, Olympic Gold, Jurassic Park, Putt + Putter. Jedes Game 50 DM; Tel. 04152/76882

Mega Drive

Kaufe/tausche SNES- u. MD-Spiele, suche vorrangig Neuheiten, auch Samml. mit Konsole (auch Neo-Geo u. 3DO); Tel. 04774/1789, Simone

Verkaufe: MD (dt.), Arcade Power Stick und Adapter für jp. mit 12 Spielen, wie Shining 1 + 2, Thunderforce 3 + 4 etc. ab 40 DM! Tel. 089/3206244 (Thomas Müller)

Verkaufe: Champions, Fifa, Eternal Champ. Sonic, Gynoug, Streets of Rage 2, Shinobi Alien 3, Thunderforce 3, Splatterhouse 2, Mega Drive und SNES-Spiele: Tel. 02933/5248

Sega Master System + 120 verschiedene Module zu verkaufen, Preis VHB. Spiele auch einzeln. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Verkaufe Mega Drive + 2 Joypads + Netzteil + 13 Spiele (u.a. Jungle Strike, Cool Spot, Ecco) für 400,– DM. Top Zustand. Anrufen ab 18 Uhr unter 039051/444

NES

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Verk. f. SNES Action Replay Pro und Sim City für je 60 DM, Magical Quest und Tiny Toons für je 70 DM; Tel. 02203/301884

Kaufe fast alle Eure durchgespielten SNES-Games. Schickt mir schnell Eure Listen mit Preisen. C. Fischer Eosanderstr. 2, 10587 Berlin (tausche auch!)

Verk. SNES mit Starwing, SF 2 Turbo, Mario Allstars, Pro-5 Joyboard, 2 Pads, 60 Hz-Adapter, Scartkabel für 500 DM (Neuwert ca. 900 DM)! Tel. 07621/65043

Verkaufe Super-NES mit 9 Spielen + Zubehör für 800 DM (NP: ca. 1600 DM); Tel. 06743/6141 (Anrufbeantworter) ab 16 h live (wenn einer da ist)

Suchen f. unseren pr. Spieleclub noch jede Menge SNES-MD-NES-GB u. GG-Module. Kaufen auch gerne Sammlungen m. Konsole. Bite meldet Euch u. Tel. 0641/71250

Verk. Super Tennis 30,–, Lemmings 50,–, Joe und Mac 50,– oder Tausch gegen Adv. of Dr. Franken, Starwing, Striker, Asterix od. Mystic Quest. Tel. 04361/1238

Tausche MD + SN-Module (ältere + neue), große Auswahl vorhanden (US-Version nur, wenn nicht oder noch nicht als PAL-Version erschienen). Info unter Tel. 0641/791740

Verkaufe S. Fighter T. 60 DM, XMan neu 100 DM, einzeln NES 4 Pads mit Kirby, Mega M. 2, Zelda 1 und 3 Spiele. Nur zusammen! 200 DM, Tel. 02508/8833, tägl. 18.30–20.00 Uhr, Dominik

Kaufe/tausche SNES- u. MD-Spiele, suche vorrangig Neuheiten, auch Samml. mit Konsole (auch Neo-Geo u. 3DO); Tel. 04774/1789, Simone

Verk. SNES + Super Mario, Street Fighter II u. SFII Turbo + 2 J. pads alles 100 % o.k. 380 DM, verk. auch einzeln. Schr. an G. Merkel, Karlsbader Str. 24 b, 09456 Annaberg-Bl!

Verkaufe/Kaufe Module für Super-NES, Mega Drive, NES, GB, Jaguar, Neo Geo. Kaufe evtl. auch Konsolen + Modulsammlungen; Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Lynx

Lynx-Jaguar-Club Österreich: Clubzeitschrift, etc. Info bei: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz. Suchen Mitglieder aus A, CH, D

Diverses

Verkaufe Animes: Bubblegum Crisis 1-8, PAL, nur kompl. Hurricane Live 32 + 33, alle je 35,– Tel. 089/6094843, ab 18.00 (Christof)

ITT Video-Farbkamera anschl. an Videorecorder 400 DM, Intellivision Telespiel + 2 Spiele 50 DM, Das schwarze Auge Rollenspiel 4 K., je 10 DM; Tel. 02992/4770

Suche 1. Spiele-Sonderheft von Happy-Computer (20,– DM VB) u. 1. + 5. Spiele-Sonderheft von Power Play (je 15,– DM); Tel. 07250/411 (19.00 bis 20.00 Uhr)

Suche Komplettlösung zu "Der Schatz im Silbersee". Adresse: Iris Enterlein, Dubna Ring 6 A, 17491 Greifswald

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C 64/Amiga/PC). Keine Raubkopien!

Verk. PC-Spiele (Doom, Rebel Assault, usw.). Außerdem Amiga-Spiele (ca 50 Spiele), auch komplett. Suche Kontakt zu PC-User. Tel. 09721/58297

CD-ROM & Ultima 8, Return to Zork, Day of the Dentayle, Iron Helix, Battle Isle 2. Suche: System Shock Disk: Wizardry 7, Terminator R, Darklands, Pop 2, Alien Breed, Rise o. t. Dragon; Tel. 02482/1794

Verk. SNES + 10 Spiele + Zubehör (Multitap, SF 2 Turbo usw.), VHB, tausche auch gg. Neo Geo PAL + 2 Joyboards + 2 aktuelle Spiele, Florian, Tel. 089/603326

Tausche! Amiga-Spiele gegen "Das schwarze Auge"-Abenteuerbücher, z.B. Elfenblut, mehr als 1000 Oger usw.; Tel. 0951/69771

Verkaufe origin. Cluebooks zu vielen Spielen (orig., Sierra, Lucas A., EA, Attic/FP...), Info geg. 2 DM bei Paddy Badent, Goethestr. 2, 88281 Schlier

Gilt immer! Kaufe u. verkaufe Spiele für MS, MD, SNES, Amiga (nur dt. Originale). Info unter Tel. 036840/30941, Mo.–Fr. 16–19 Uhr, Sa. 11–13 Uhr

Suche Pirates Gold, Rebel Assault, Kolumbus, Buck Rogers 1, P. O. Radiance. Tausche Lands of Lore, Stronghold, Pools of Darkness, Tel. 06021/47211

Verkaufe Automaten-Spielplatinen aus den Jahren 1981 bis 1987. Suche "Assault"-Platine! Tel. 02204/66372

Kontakte

Ich suche Mitglieder für meinen PC und CD-ROM Club mit Zeitung, 3 DM monatlicher Beitrag. Thomas Feitl, Curtiusweg 18, 27749 Delmenhorst, Tel. 04221/64234

PC-Club sucht Mitgl.! PC-Besitzer: Schreibt uns für Infos jederzeit (Rückporto)! Auch Monate später, S. Tewes, Am Lullberg 29, 34434 Borgholz

PC-Club sucht noch Mitglieder! Nur 4 DM pro Monat! Jeden Monat 1 Clubdisk und vieles mehr... Meldet Euch schnell bei CVC, Waterort 11, 48336 Sassenberg

PC-Club! Wir bieten Shareware, Tips und Tricks. Schickt eine Postkarte/Brief an Jan Bloch, Woldsenweg 4, 20249 Hamburg. Absender nicht vergessen! Für Gratisinfo!

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030/3412912; 030/3420290, 030/3429096, greetinx 2 mary stuart masterson a katrin siegmund

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Kaum eine Eurer harschen Kritiken hinterließ so tiefe Spuren in den Köpfen der Redaktion wie die stete Layout-Schelte: zu bunt, zu grell, zu schrill! Im Sommerloch fand Michaels Team nun Zeit und erarbeitete konsequente Gestaltungsvorgaben – unter besonderer Berücksichtigung Eurer Leserwünsche. Für Martin aus Bonn ja gerade noch rechtzeitig... Eure Ulli

Doppelt so schnell

Ich will mir demnächst ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk für meinen 386DX/33 MHz zulegen, kann mich aber nicht für ein Modell entscheiden. Das *POWER PLAY*-Special 1/94 konnte mir nicht viel weiterhelfen, da dort nur Komplettpakete (Laufwerk und Soundkarte) gezeigt werden, bei denen entweder die Soundkarte oder das Laufwerk meist Mängel aufweisen. Zudem habe ich bereits einen Soundblaster 2.0, aber ich habe gehört, daß dieser für den CD-Sound nicht ausreicht. Vielleicht könnt Ihr mir das Kaufangebot etwas eingrenzen. Frank Höselbarth, Berlin

Für Deinen Rechner, der ja schon nicht mehr sooo "state-of-the-art" ist (du entschuldigst), empfiehlt sich das Double-Speed-Laufwerk von Mitsumi, welches durch ein ideales Preis-Leistungs-Verhältnis und zuverlässiges Arbeiten auffällt. Laufwerke mit merklich besseren Werten kosten dann auch erheblich mehr, doch die Vorteile würden sich auf Deinem Rechner kaum bemerkbar machen. Solltest Du in naher Zukunft die Anschaffung eines 486er erwägen, wird das Mitsumi auch im neuen System noch eine solide Komponente darstellen. Durch die Controller-Karte des Laufwerks solltest Du mit keinen Soundkarten "Zusammenarbeits-Probleme" haben. *fh*

VR-Systeme

Da ich einen 486er DLC mit 40 MHz besitze und mir Virtual Reality ein Begriff ist, wollte ich mir solches zulegen. Ich habe nämlich von einem Freund erfahren, daß sich damit auch Doom spielen läßt. 1. Frage: Es gibt doch verschiedene Systeme oder Ausgaben von den Virtual Reality, und ich möchte wissen, ob Doom auf jedem VR-System läuft,

2. wo es so etwas gibt (möglichst nahe an Dortmund) und

3. wie teuer ein mittleres bis gutes System ist.

Lars Meinert, Witten

Lieber Lars, wenn ich könnte würde ich mir auch "Virtual Reality" zulegen, doch so einfach ist dies immer noch nicht. Ganz klar gesagt: Virtual Reality, was ich darunter verstehe, gibt es nicht. Bis jetzt existiert wohl noch kein Computersystem mit passender Peripherie, das mir sowohl audiovisuelle Eindrücke, als auch olfaktorische (Riechen) oder taktile Eindrücke (Fühlen) vermitteln kann. Die wahre virtuelle Realität, also eine perfekte (!) Illusion, existiert bislang nur in unseren Köpfen.

Wenn Du allerdings ein Head-Mounted-Display (VR-Helm) meinst, das Du inklusive eines Sticks an deinen PC anschließen kannst, bist Du mit dem VFX 1 von Forte gut bedient. Ob dieser in Deutschland erhältlich ist, war bei Redaktionschluß noch nicht klar, aber eine Nachfrage beim Fachhändler lohnt immer. Allerdings solltest Du Dir bewußt sein, daß der VFX 1 mit seinen knappen 1000 Mark kein High-End-Meisterwerk sein kann. Vor allem die beiden LCD-Displays enttäuschten arg und boten ein sehr kontrastarmes und fuzzeliges Bild, auf dem kaum etwas zu erkennen ist. *kn*

Sommerjuchzer

Ich möchte Euch ganz herzlich zur Juli-Ausgabe der *POWER PLAY* gratulieren. Sie hat mir so gut gefallen, wie schon lange nicht mehr. Eigentlich wollte ich ja mein Abonnement, das seit 3 Jahren läuft, mit dieser Ausgabe beenden, da Euer Layout immer unübersichtlicher und bunter wurde und in den Artikeln vor lauter Bildern und Screenshots der Text kaum zu finden war. Aber das ist bei dieser Ausgabe glücklicherweise ganz ausgeblieben. Besonders die mehrseitigen Artikel über Bob Bates, Theme Park und Bullfrog, den Bundesliga-Managager Hattrick, Bethesda und die Shareware-CDs habe ich mit Begeisterung gelesen. Einen kleinen Gefallen könntet Ihr mir tun, wenn Ihr die neuen Wertungsgesichter ganz schnell rausschmeißen würdet und gegen die alten (aus der Mai-Ausgabe) austauschtet. Auf den neuen sind ja, wäre da nicht die Sprechblase, die Unterschiede zwischen den Gesichtern kaum zu erkennen. Ein kleiner Wermutstropfen war bei dieser Ausgabe auch die Diskette. Die Idee an sich ist gut, aber das Spiel ... mal abgesehen davon, daß Amiga-, Atari- sowie Mac-Besitzer in die Röhre gucken, ist das Spiel wohl technisch nicht mehr ganz auf der Höhe. Das fängt schon beim Sound an (wenn man das Gepiepse "Sound" nennen kann). Bei einem Spiel würde ich doch ganz gerne selber entscheiden, wie laut der Sound ist. Das ist bei der Jagd nach Dr. Gara leider nicht möglich, weil der gesamte Sound sich über den PC-internen Piepser abspielt, was auf die Dauer (also nach spätestens 5 Minuten) furchtbar auf die Nerven geht. Martin Volck, Bonn

Erst einmal ein großes Lob, Eure Zeitschrift ist wirklich super! Aber nun meine Kritik zur Ausgabe 7/93. Es kann doch wohl nicht sein, daß eine Zeitschrift eine solche Diskette veröffentlicht, die sonst die besten Spiele kritisiert. Bei alten Sierra-Spielen bemängelt Ihr, daß das Spiel noch einmal gestartet werden muß, wenn man einen Fehler macht. Aber was ist denn das auf Eurer Diskette? Das Spiel ist auf einem schnellen Computer völlig langsam (bei der Grafik müßte es auf einem 286er flüssig laufen). Es gibt keinen Sound über Soundkarte (bei dem Gedudel über den PC-Piepser wird man verrückt), und bei einem Fehler kann man nochmal von vorne anfangen. Daß bei dem Preis der *POWER PLAY* eine Diskette beigelegt wurde, ist schon toll, aber eine Freude macht Ihr den PC-Besitzern (mir und auch anderen *POWER PLAY*-Lesern) nicht. Da wäre es besser, den Preis für

diese Ausgaben zu erhöhen, und ein einigermaßen gutes Programm auf das Cover zu kleben. Für so eine anspruchsvolle Zeitung ist so ein Spiel eine Blamage. Michael Novak

ob Ihr dieses Schmuckstück auch für CD32 und CD 1200 zusammenbasteln könnt. Jeder Amiga-Fan mit CD-Laufwerk wird es Euch danken. Rolf Sowa, Warendorf

Schillerscheibe

Seit ein paar Ausgabe bietet Ihr für ein paar Mark eine CD mit Demos und sonstigem Schnickschnack an. Da die Schillerscheibe für PC und Mac ist, frage ich Euch,

Leider ist dies nicht vorgesehen, da der Aufwand einfach zu groß wäre. Das CD32 und das A-1200-CD-ROM sind in Deutschland leider nicht sehr verbreitet, was die Sache zusätzlich erschwert und finanziell unattraktiv macht. *kn*

Außerirdisch

Zum Leserbrief von Bernhard Dörries ("Ufo-Logisch) in *POWER PLAY* 7/94 kann ich nur sagen: Recht hat er! Allerdings gehört nicht nur Microproses Machwerk "Ufo" geächtet, sondern, um nur ein paar Beispiele zu nennen, ebenfalls Spiele wie "Space Quest I-V (Herabwürdigung und Verunglimpfung des Berufsstandes Müllmann), "Sam & Max" (Unterstellung gewalttätigen und brutalen Verhaltens von Hasen) etc. Um die Sache auf den Punkt zu bringen: Ich finde es gut, wenn Ihr versucht, auch solchen Briefen wie dem von Herrn Dörries ernsthaft zu begegnen. Ich will Herrn Dörries auch gar nichts unterstellen, vielleicht war sein Brief ja eine ausgezeichnete Parodie auf den Ufo-Wahn. Allerdings möchte und muß ich einfach abschließend anmerken:

Tatsächlich sind die Außerirdischen mitten unter uns. Denn wer in einer Zeit wie dieser, in der es allein hier in Deutschland mit Rechtsradikalismus, Arbeitslosigkeit etc. mehr als genug dringende Probleme gibt, keine anderen Sorgen hat, als die gesellschaftliche Stellung der Außerirdischen, lebt nicht auf der Erde, sondern hinter dem Mond.

Sebastian Selke, Wusterhausen

"... Es ist immer wieder traurig, feststellen zu müssen, daß manche Leute nicht zwischen Realität und Science-Fiction unterscheiden können." Die aufgestellten Behauptungen sind so absurd, daß man nur noch den Kopf schütteln kann über die Einfalt seiner Mitmenschen. Besonders ärgerlich finde ich als Wissenschaftler auch Behauptungen der Art, daß neue Entdeckungen und Erfindungen (Tarnkappenbomber, etc.) bei den Außerirdischen 'geklaut' oder 'abgeguckt' worden sein sollen. All diese Erfindungen sind das Ergebnis jahrelanger und sehr harter Arbeit irdischer Wissenschaftler! Dummerweise geht die NASA nicht entschieden genug gegen solchen Unsinn vor, wohl auch deshalb, weil man in den USA manchmal leichter Gelder für die Untersuchung von Aliens bekommt, als für sinnvolle Forschungstätigkeiten. Für Volkers ebenso lustige wie entschiedene Antwort möchte ich mich bedanken, er spricht mir da wirklich aus dem Herzen, natürlich auch für die hervorragend geschriebene Originalkritik zu diesem tollen Spiel, mit der Ihr voll ins Schwarze getroffen habt.

Sollte Bernhard Dörries oder sonst irgendjemand aber tatsächlich Kontakt zu Außerirdischen haben oder herstellen können, so möchte ich ihn und seine E.T.s ganz herzlich einladen, mich im Max-Planck-Institut für extraterristische Physik in Garching bei München zu besuchen. (Kein Scherz, das heißt wirlich so! Hat aber nichts mit ALF & Co. zu tun, sondern betreibt Forschung mit Satelliten im Weltraum – daher der Name). Bis dahin aber werde ich mir erlauben, weiterhin nicht an Außerirdische zu glauben, und U.F.O. zu spielen, weil das Spiel einfach Klasse ist. Jens-Uwe Bußer, Neufam

PC/IBM

1942 - PACIFIC AIR WAR - DT. HANDBUCH 3,5"	89.90
1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 -	49.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT.	54.90
ARCHON ULTRA 3.5"	64.90
ARMORED FIST 3,5" *	95.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS, JIMMY WH. SNOOKER, SENSIBLE SOCCER, ZOOL	79.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85.90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69.90
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL DATA DISK S. KOMPL. DT. JE	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL II 3,5"	89.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	**54.90**
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5"*	75.90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99.90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	54.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F./SILENT SERVICE 2 3,5"	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG 3,5"	54.90
CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION - 3,5"	44.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
CREATIVITAETSZENTRUM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64.90
DARK LEGIONS – SSI – *	85.90
DARK SUN – SHATTERED LANDS – KOMPL. DT.	85.90
DAY OF TENTACLE –M.MANSION 2– KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONSGATE	79.90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	85.90
DELTA – V – 3,5"	75.90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85.90
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64.90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65.90
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59.90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 ZUSAMMEN	**59.90**
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59.90
ELDER SCROLS – ARENA – 3,5"	85.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 3,5"	64.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
F 1 – DOMARK – DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	89.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90
FANTASY EMPIRE -SSI- 3,5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FIFA INTERN. SOCCER DT. HANDBUCH 3.5"	69.90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	59.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANSISCO 3,5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59.90
GABRIEL KNIGHT -SIERRA- VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"	64.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5" *	**89.90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49.90
HARPOON 2 3,5"	**75.90**
HATTRICK - BL MANAGER - KOMPL. DEUTSCH *	89.90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	79.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUG 3,5"	59.90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	35.90
INHERIT THE EARTH - QUEST FOR THE ORBS - INNOCCENT DT. ANL. VGA 3,5"	75.90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	**85.90**
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5"	**69.90**
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	**54.90**
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	85.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	69.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" KOMPL. DT.	59.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	69.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	39.90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	99.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	49.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	45.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	49.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 3,5"	79.90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5" *	75,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85.90
MASTER OF ORION -MICROPROSE- 3,5" ENGL.	85.90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	89.90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89.90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5"	89.90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	59.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT VGA 3,5"	79.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT.ANL. VGA 3.5"	89.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
OVERLORD 3,5"	39.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	**75.90**
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	89.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	45.90
PETER PAN KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	64.90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	69.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	44.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	65.90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	85.90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	69.90
POWERHITS BATTLETECH	69.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	54.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	69.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	89.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	45.90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3.5"	39.90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	69.90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	85.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	69.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"VGA	69.90
RALLY 3,5"	79.90
RAVENLOFT – SSI – 3,5"	65.90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	85.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**65.90**
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	79.90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5"	85.90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	59.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	69.90
SABRE TEAM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	89.90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64.90
SILVERBALL -FLIPPER- DT. ANL. 3,5"	85.90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	59.90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	89.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	39.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	65.90
SKAT '92 KOMPL. DT.	85.90
	65.90

PC/IBM

SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85.90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA.	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85.90
SUBWAR 2050 -MICROPROSE- KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89.90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5" *	85.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
THEME PARK - BULLFROG - KOMPL. DT. 3,5"	73.90
TIE FIGHTER ENGL. VERSION 3,5"	85.90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F.-TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	95.90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85.90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69.90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 -TANKS- 3,5"	**75.90**
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69.90
WING COMMANDER-ARMADA DT. HANDBUCH 3,5" *	79.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
WORLD CUP CHALLENGE -WINDOWS- DT. ANL. 3,5"	**59.90**
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT.	89.90

PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT INCL. VIDEO DT. VERS. 5,25"	19.90
ACES OVER EUROPE DT. VERSION 3,5"	49.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	**34.90**
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24.90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5"	29.90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19.90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
BATTLEISLE I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34.90
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH 3,5"	44.90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35.90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19.90
CHESSMASTER 4000 TURBO – WINDOWS – 3,5"	29.90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
CYBERRACE 3,5"	29.90
DOGFIGHT –MICROPROSE– DT. HANDBUCH 3,5"	39.90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	24.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24.90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34.90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	19.90
ETERNAM 5,25"	24.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
FALCON 3.0 DT, HANDBUCH 3,5"	**34.90**
FLASHBACK VGA 3,5"	34.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	24.90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39.90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL -DYNAMICS- 3,5"	24.90
GOAL - DINO DINIS - KICK OFF 3,5"	29.90
GOLF -DAVID LEADBETTERS- MICR. VGA 5,25"	19.90
GUNBOAT - ACCOLADE- NUR 5,25"	29.90
HARDBALL 3	29.90
HARPOON 1.21	34.90
HARRIER JUMP JET DT. HANDBUCH 3,5 *	29.90
HEIMDALL VGA 5,25"	19.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	19.90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	15.90
HUMANS VGA NUR 3,5"	19.90
IMMORTAL 3,5"	19.90
INCREDIBLE MACHIE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
INCREDIBLE TOONS DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ISHAR -LEGEND OF THE FORTRESS- DT. ANL. 3,5"	29.90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34.90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	19.90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	44.90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19.90
LEGACY –MICROPROSE– KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39.90**
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANL. VGA 5,25"	29.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29.90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
LIFE & DEATH 2 -THE BRAIN- 3,5" VGA	19.90
MANH SAN FRANCISCO	**29.90**
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	24.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49.90
OBITUS 3,5" -PSYGNOSIS-	29.90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39.90**
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34.90
PREHISTORIC II 3,5"	24.90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19.90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL.. 3,5"	39.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ROCKETEER -DYSNEY SOFTWARE- VGA 5,25"	29.90
ROGER RABITT INCL. INCL. SOUNDSOURCE 5,25"	19.90
SARGON V CHESS	29.90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39.90
SHADOW CASTER DT. HANDBUCH 3,5"	39.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM CITY 3,5"	**24.90**
SIM EARTH -MAXIS- 3,5"	39.90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANLEITUNG	29.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34.90
SPELCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	19.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	**29.90**
SUMMER CHALLENGE – THE GAMES – 3,5"	29.90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TEST DRIVE 3 3,5"	**29.90**
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	15.90
THEIR FINEST HOUR -BATTLE OF BRITAIN- 3,5"	29.90
TRACON – AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM –	29.90
TV SPORTS BASEBALL	19.90
ULTIMA 8 –PAGAN– KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39.90**
ULTIMA 8 SPEECH PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	**24.90**
UTOPIA 3,5"	19.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19.90
WAR IN THE GULF 5,25"	19.90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29.90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
WIZKID VGA 3,5"	19.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29.90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24.90
YSERBIUS - SHADOW OF - 3,5"	19.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39.90

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
ACES OF THE PACIFIC	**85.90**
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	**89.90**
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	89.90
APOGEECOMPANION -SHAREWARE GAMES-	**35.90**
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75.90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	**39.90**
BATTLEHAWKS 1942	**39.90**
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLEISLE II SCENERY -ERBE DES TITAN- K.D.*	54.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BETRAYAL AT KRONDOR	59.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNING STEEL II	75.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	899.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2	44.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	**85.90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
CONSPIRACY KOMPL DT.	89.90
CRITICAL PATH SVGA	49.90
CRUISE FOR A CORPS	29.90
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS – SSI – *	79.90
DARK SEED KOMPL. DEUTSCH	**79.90**
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT	89.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	39.90
DOOM UTILITIES (350 NEUE LEVELS)	**44.90**
DRAGONS LAIR	**89.90**
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV -VOLLVERSION-	**65.90**
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EPIC PINBALL SHAREWARE	**9.95**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	**139.90**
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F 15 STRIKE EAGLE II	**29.90**
F 15 STRIKE EAGLE 3	59.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F 19 STEALTH FIGHTER	29.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDBUCH *	89.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
FOTOSHOW: CHINA/ALASKA/NEUSEELAND JEWEILS	**44.90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	44.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DEUTSCH -SHAREWARE-	**29.90**
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLIIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
HELLCAB	99.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HORDE	119.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	**39.90**
INHERIT THE EARTH -QUEST FOR THE ORB-	**79.90**
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	49.90
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	**29.90**
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JUTLAND – THA NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH	**59.90**
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	**89.90**
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DEUTSCH	109.90
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY I	29.90
LEISURE SUIT LARRY 6	85.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65.90
LINKS GOLF DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
M 1 TANK PLATOON	29.90
MAD DOG MCREE II	**89.90**
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MEGA RACE	49.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	**39.90**
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST –- WINDOWS – SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST – SIERRA/DYNAMIX – DT. HANDBUCH	89.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH *	89.90
PATRIOT	**44.90**
PEGASUS 4.0 -SHAREWARE-	49.90
PHOTO CD: AUSTRALIA/IRLAND/AEGAYPTEN JEWEILS	**24.90**
PINBALL: DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
PIRATES!	29.90
POLICE QUEST I	29.90
POLICE QUEST 4	**89.90**
PRIVATEER INCL. SPEECHPACK DT. HANDBUCH	99.90
PROJECT TODESPLADDE	29.90
QUANTUM GATE	49.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAPTOR –VOLLVERSION–	**59.90**
RAVENLOFT – SSI –	89.90

IBM/PC CD-ROM

REBEL ASSAULT SVGA	**54.90**
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79.90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	**75.90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	59.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – DT. ANLEITUNG	89.90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	39.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – KOMPL DT.	119.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SIM CITY	89.90
SPACE QUEST I	29.90
SPACE QUEST COLLECTION 1–5	**85.90**
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90
STARCONTROL 1 & 2 *	39.90
STARLORD KOMPL DEUTSCH	89.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH *	99.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TENNIS CUP II	29.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	49.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	39.90
THE HIDDEN BELOW	**79.90**
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	**39.90**
THEME PARK KOMPL. DT.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH	29.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	99.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION	79.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
UNDER A KILLING MOON *	114.90
VIRTUAL VALERIE II	75.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	29.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG *	**89.90**
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	65.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

3,5" HD „SONY" FORMATED 10ER	14.90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	14.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	199.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	339.90
MAUSMATTE	6.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	339.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	199.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	109.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

AMIGA

1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY	54.90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	69.90
BATMAN RETURNS DT. ANLEITUNG	39.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG	39.90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39.90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEATH OR GLORY KOMPL DEUTSCH 1 MB	89.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT	59.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	59.90
F 1 –DOMARK– DT. HANDBUCH	**59.90**
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90

Amiga

GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DEUTSCH *	79.90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
K 240 -UTOPIA II- DT. ANLEITUNG	55.90
KICK OFF 3 ! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	49.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINHI DT. ANLEITUNG	49.90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	**44.90**
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**75.90**
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	**79.90**
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
VALHALLA	**59.90**
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29.90
WORLD CUP COMPILATION INCL. GOAL/ –STRIKER/SENS. SOCCER/CHAMP. MANAGER	**59.90**
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	54.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90

Preishits Amiga

A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	29.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	19.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT	29.90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	**29.90**
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA N STIX 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	35.90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19.90
DARKMERE DT. ANLEITUNG 1 MB	**29.90**
DOGFIGHT –MICROPROSE– DT. HANDBUCH 1 MB	**39.90**
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 1 MB	19.90
DREAM TEAM COMPILATION ICL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2 DT. ANL.	29.90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	34.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 117 A NIGHTHAWK DT. HANDBUCH 1 MB	**39.90**
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	9.90
GENESIA	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	**29.90**
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HARD NOVA	19.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	19.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	19.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JIMMI WHITE SNOOKER	**34.90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	19.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	19.90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM– LUCASFILM –	29.90

Preishits Amiga

LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANHUNTER NEW YORK	29.90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	**29.90**
MIDWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1 MB	19.90
MIG 29 SUPERFULCRUM	34.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL BEAST 2/ KILLING GAME SHOW/AWESOME	**29.90**
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**39.90**
PICTIONARY	29.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB	**29.90**
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 – SIERRA –- DT. ANL.	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	19.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	29.90
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	19.90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA –- DT. ANL.	39.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	9.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT – MAXIS – 1MB	34.90
SIM CITY	**24.90**
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
SPACE CRUSADE 1 MB	19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29.90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	**34.90**
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SYNDICATE 1 MB	**29.90**
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
THE PLAGUE DT. ANL.	9.90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	**29.90**
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
UTOPIA 1 MB	19.90
VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	29.90
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	**29.90**
WING COMMANDER 1 MB	29.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG	**29.90**
WOLFCHILD	19.90
WONDERDOG	24.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	34.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

3,5" HD „SONY" FORMATED 10ER PACK	14.90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	14.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90

Amiga 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY	54.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CIVILIZATION DT. ANLEITUNG	69.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69.90
JURASSIC PARK	54.90
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	**54.90**
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT	79.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH *	69.90

Amiga CD 32

ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.	49.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT.	54.90
FIRE AND ICE DT. ANLEITUNG	49.90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59.90
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	**59.90**
LEMMINGS	54.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL.	29.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG	59.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29.90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	59.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

MULTIMEDIA Soft

Computerspiele

Neu ❄ Neu ❄ Neu

Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland *(per Modem oder Netzwerk)* in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig.

Neu ❄ Neu ❄ Neu

Virtuality Cafe

in ERFURT, Magdeburger Allee 145
42-24 Uhr geöffnet (0172-7174380)

Info ⋈ Info ⋈ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielebibliothek und/oder ONLINE-CAFE!
Fordern Sie *schriftlich* Ihr persönliches Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER,
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Franchise"

MULTIMEDIA Soft finden Sie in:

01259 DRESDEN
Pirnaer Landstr.239 Tel. 0351-2230201

NEU! NEU! NEU! **in 08525 PLAUEN**
August Bebel Str. 58 Tel. 03741-523559

09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56 Tel. 0172-3683086

12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164

NEU! NEU! **15234 FRANKFURT/ODER**
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-528032

22769 HAMBURG
Stresemannstr. 167 Tel. 040-8515661

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

NEU! NEU! NEU!
41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152

44866 BOCHUM
Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

NEU!NEU!NEU! **in 50825 KÖLN**
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel. 0241 33199

NEU! NEU! NEU!
52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21

52349 DÜREN *BATTLETECHZENTRUM*
Kölnstraße 51 Tel. 02421-189368

NEU! NEU! NEU! ab AUGUST 94
ONLINE-CAFE in **52349 DÜREN**
Josef Schregel Str. 50

NEU!NEU!NEU! **in 96052 BAMBERG**
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT *LADEN + VERSAND*
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

Okay Soft
Inh. Herbert Wirnhofer
AM GRABEN 2 92557 WEIDING
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405

		PC	AMIGA
1942 Pacific Air War	*DA*	*85.90*	
Ambermoon	DV		66.90
Anstoß World Cup Ed.	DV	51.90	51.90
Apocalypse	DA		45.90
Aufschwung Ost	DV	65.90	59.90
Battle Isle II	DV	79.90	79.90
Beneath Steel Sky	DA	66.90	57.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	75.90	69.90
Cannon Fodder	DA	59.90	50.90
Carriers at War 2	*74.90*		
Dark Sun (Shat. Land)	*DV*	*80.90*	
Der Clou	DV	76.90	63.90
Die Siedler	DV	78.90	77.90
Elfmania			51.90
Elite II - CD-Rom	DA	64.90	51.90
F-14 Fleet Defender	DA	89.90	
FIFA Soccer	*DV*	*68.90*	
Genesia	DA	74.90	58.90
Gunship 2000 - CD32	DA	88.90	61.90
Hand of Fate	DV	65.90	
Hanse De Luxe	*DV*	*42.90*	*42.90*
Indy Car Racing		49.90	
Kick off 3	*DV*	*57.90*	*49.90*
Kings Quest 6 - A1200	DV		59.90
Kolumbus	DV	75.90	63.90
Larry 6		67.90	
Magic of Endoria	DV	75.90	
Mega Race - CD-Rom	*DV*	*66.90*	
Micro Machines	DA		51.90
Mr. Nuts	DV		46.90
Outpost CD-Rom	*DA*	*79.90*	
Pacific Strike	DA	78.90	
Pinball Fantasies	DA	59.90	57.90
Pizza Connection	DV	76.90	74.90
Privateer	*DA*	*81.90*	
Sam + Max - CD-Rom	DA	80.90	
Sim City 2000	DV	82.90	
Software Manager	DV	73.90	71.90
Syndicate	DV	77.90	60.90
Star Treck 2	DV	79.90	
Themepark CD-Rom	*DV*	*79.90*	
Tie Fighter	*DA*	*79.90*	
Tornado	DA	73.90	57.90
UFO	DA	89.90	63.90
Xanth		*65.90*	
World Cup USA 94	DV	57.90	57.90

kostenlose Komplettliste anfordern (Systemangabe), incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Soundblaster 2.0 Value Edition	125.-
Soundblaster Pro Basic	159.-
Soundblaster 16 Value Edition	229.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	349.-
Creativ CD-Rom Upgrade	439.-
ORCHID Game Wave 32	259.-
ORCHID Sound Wave 32 plus	485.-
ORCHID Double Speed 3110	369.-
Mitsumi Double Speed FX001 D	289.-
GRAVIS Joystick pro	75.-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Stammkunden o. Vorauskasse DM 5.20 **24-48 Std. Versand**
Nachnahme DM 8.20
Ausland, Vorauskasse DM 13.- *Komplettpreis* DM **6.50**

Deutscher Sportbund

Leben mit Sport ist...



... etwas Neues kennenlernen

Amiga-PC-Konverter

Seit ein paar Jahren besitze ich einen Amiga 500 und habe in dieser Zeit einige Spiele gesammelt. Nun ist das Gerät defekt und die Reparatur lohnt sich nicht. Um meine Spiele weiter spielen zu können, wollte ich mir nun einen Amiga 1200 zulegen, bekomme im Fachhandel aber widersprüchliche Auskünfte darüber, ob die alten Spiele auf dem A 1200 laufen oder nicht. Jetzt hat mir ein Freund erzählt, es gäbe ein Programm, um Amiga-Spiele auf dem PC (IBM-kompatibel) spielen zu können. Das wäre mir sogar noch lieber, ich würde mir dann gleich einen PC kaufen. Leider wußte mein Freund nicht, wo es das Programm gibt. Norbert Hallbauer, Lehre

Vor einigen Zeiten war schon mal ein Amiga-Emulator als Shareware im Umlauf. Die Sache hatte jedoch einen großen Haken: 98% der Amiga-Software lief nicht in der Amiga-Emulation. Einen neuen und absolut kompatiblen Konverter gibt es unseres Wissens nach nicht. *kn*

Ich ärgere mich!

Warum kündigt Ihr fett ("eines ist jedenfalls schon SICHER") einen Test von Dungeonmaster an, und im Heft ist dann nicht mal ein Hinweis zu finden, warum es keinen Test gibt? Muß man Eure Hefte jedesmal vor dem Kauf durchblättern, um festzustellen, welche Versprechungen Ihr wieder nicht eingelöst habt? So geht das nicht weiter! Arno Wagner, Karlsruhe

Es würde sich bestimmt lohnen, vor dem Kauf der *POWER PLAY* einen kurzen Blick ins Inhaltsverzeichnis zu werfen, ob der von Dir sehnsüchtig erwartete Bericht/Test wirklich im Heft erscheint. Beim Schreiben der Vorschau gehen wir schon davon aus, daß die von uns angekündigten Spiele/Artikel wirklich in der nächsten Ausgabe stehen werden und müssen uns dabei natürlich auch auf die Ankündigungen der verschiedenen Softwarefirmen verlassen. Aber die Vergangenheit hat's immer wieder gezeigt: Viele Faktoren – die Programmierer: "Wir werden nicht rechtzeitig fertig!" – die Post: "Wir haben kein Päckchen für die *POWER PLAY*!" – die Deadline: "Schau mal, jetzt ist das Spiel doch noch da ... acht Tage nach Redaktionsschluß!" – lassen die 'Trefferquote' der Vorankündigung auf teilweise unter 50% schrumpfen. Wenn es Dich tröstet: Das ärgert nicht nur Euch, sondern auch uns genauso heftig. Dafür findet Du in dieser Ausgabe schonmal einen Test über *Dungeon Master 2*. *mh*

Stimmungsmache

Ich lese die *POWER PLAY* eigentlich sehr gerne, da sie informativ auch außerhalb der Spieleszene berichtet. Ich habe mich auch damit abgefunden, daß Ihr keine Spiele mehr für Ataris testet, obwohl es immer noch welche gibt, auch spezielle Falcon-Titel, wie z.B. Tornado. Aber wenn ich so einen Schwachsinn lesen muß, wie: "Nachdem Atari im lezten Monat seine Tore in Deutschland schloß, erwischte es nun eine andere renommierte Computerfirma (Commodore)", werde ich schon wütend. Diese Gegenüberstellung ist nicht gerechtfertigt: Atari hat in Deutschland nicht geschlossen, weil sie Konkurs angemeldet haben, sondern weil Atari die Zeichen der Zeit erkannt hat, und nun von Holland aus europaweit handelt. Darüber habt Ihr auch in der Ausgabe 6/94 richtig geschrieben, allerdings unter der Überschrift "Atari macht dicht", was reine Meinungsmache ist, man hört richtig die Schadenfreude. Wie wär's zur Entschädigung mit einem Bericht über den Jaguar und vorhandene Spiele? In Amerika ist er nämlich ein Riesenhit mit 80 000 verkauften Einheiten im Monat. Ich bitte also, in Zukunft sachlicher zu berichten. Jörn Mohr, Berlin

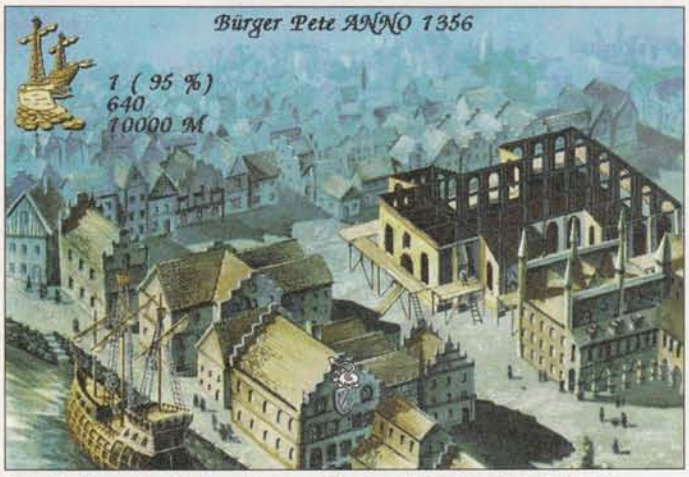
Von Schadenfreude kann nicht die Rede sein ... immerhin ist Michael wohl der letzte Redakteur im Hause, der – neben einigen anderen Rechnern – noch einen Mega-ST auf dem heimischen Schreibtisch stehen hat und hin und wieder ein Spielchen auf der Atari-Maschine wagt. Tatsache ist aber, das es Atari Deutschland finanziell bei weitem nicht mehr so gut ging wie zu seinen besten Zeiten. Ob der Schritt, das Europageschäft jetzt von der niederländischen Zentrale aus zu steuern, Erfolg hat, wird die Zukunft zeigen. *mh*

Händlers Alptraum

Hanse



Wir lagen vor Nowgorod und hatten die Pest an Bord. Fehlt nur noch Störtebekers Klaus...



Das Zentrum des Hanseatischen Bundes: Pionierzeit in Lübeck



Mit Verlaub: Dieses Spiel hat die Dynamik einer Familienpackung Valium. Auch für den hartgesottensten Handelssimulator ist hier die Schmerzgrenze eindeutig überschritten. Selbst die im Vergleich zu seinem Vorgänger verbesserte Grafik entschädigt da nicht, da das Spiel ansonsten identisch ist. Man klickert sich durch ein gutes Dutzend Bildchen und es ist immer das Gleiche: Salz kaufen, andere Waren aus anderen Städten bunkern bzw. verkaufen und am Schiff reparieren. Ab und zu darf man mal mit seinen Koggen ein wenig herumballern, aber das war's. Man hat keine Möglichkeit, die Qualität seiner Flotte zu erhöhen, z. B. durch den Bau einer verbesserten Takelage oder die Entwicklung eines neuen Rumpfes. Auch finanziell gibt es keine Ausreißer. So läßt kein Pelzmangel die Preise in Lübeck zumindest kurzfristig in die Höhe schießen. Ärgerlich ist auch, daß man in acht Städten insgesamt nur fünf Waren kaufen kann, wohlgemerkt in jeder Stadt nur eine! Da ist kein Feilschen und kein Wuchern, ab und zu geht nur einmal die Ladung über Bord. Auch ein Diagramm mit der Preisentwicklung der letzten Jahre sucht man in dem Zusammenhang vergebens. Außerdem hat die Ereignismeldung am Ende des Jahres zuviel Gewicht. So wird aus der Beinahe-Simulation eher ein langweiliges Glücksspiel.

Eigentlich fängt alles ganz harmlos im Jahre 1356 an. Ihr beginnt mit einer Kogge, 200 "Last" Salz, 10000 Mark und 90 Anteilen am eigenen Unternehmen. Dann versucht Ihr via Maus, in anderen Städten Handelskontore und Lagerhäuser zu errichten. Dies sollte übrigens mit der nötigen Vorsicht gemacht werden, da Ihr immer genug Geld übrigbehalten solltet, um weitere Geschäfte zu tätigen. Erfahrungsgemäß lohnen sich solche Transaktionen erst dann, wenn Ihr eine reiche Frau geheiratet hat. Nehmt einmal an, Ihr habt Niederlassungen in Riga, Malmö, Bergen und Visby. Mit einer Kogge allein ist da nicht viel auszurichten. Also laßt Ihr in der Werft ein oder zwei weitere Schiffe bauen. Achtet in jedem Fall darauf, daß Ihr noch genug Geld habt, die Koggen mit Salz zu beladen und auf die Reise zu schicken. Denn ansonsten sitzt Ihr im Hafen fest, der Handel ist mangels Masse gestorben, und Ihr verbringt die nächste Zeit so lange darbend im Schuldturm, bis Euer Konto wieder ausgeglichen ist. Schließlich ist das Geschäftsjahr abgeschlossen und es erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm à la "Du hast einen Freund ausgelöst, zum Dank schenkt er Dir eine Kogge". Auf die Art und Weise könnt Ihr auch auf eine größere Summe hoffen, die Euch wieder aus dem Keller bzw. Turm holt.

Wenn also Euer hanseatisches Imperium wächst und gedeiht, dann könnt Ihr einmal daran denken, vielleicht eine neue Niederlassung einzurichten, frische Lagerhallen zu bauen, Euch zu bewaffnen (manchmal werden Eure Kontore nämlich auch angegriffen) oder auch nur den Bau weiterer Seevehikel in Auftrag zu geben. Schließlich könnt Ihr auch einige Koggen zur Kaperflotte abkommandieren. Das ist besonders dann, wenn die eigenen Schiffe dominieren, eine relativ lukrative Sache. Aber Vorsicht! Einmal kapern, immer kapern. Die Schiffe könnt Ihr nicht wieder abziehen!

Interessant wird die ganze Sache auch, wenn Ihr zu mehreren Spielern Handel betreibt. Dann gibt es zusätzlich die Option "Händel anzetteln", will sagen, Ihr könnt Eure Mitspieler überfallen und berauben.

Nun ist Euer Handelsunternehmen hoffentlich kräftig gediehen und der Nachwuchs, der sich schon kurz nach der Heirat eingestellt hat, kommt langsam ins geschäftsfähige Alter. Also gebt Ihr ihm ein gut ausgerüstetes Schiff und schickt ihn auf eine Expedition. Mit ein wenig Glück wird eine Stadt erobert, die dann Euren Namen tragen kann und schwups, schon habt Ihr ein Handelskontor mehr. Als Erbe kommt der junge Mann (oder das junge Fräulein) dann aber leider nicht mehr in Frage, weil er (oder sie) schließlich die überseeischen Geschäfte leiten muß. *ps*



Reichtum macht erotisch: Hier seht Ihr, wie sehr!



Das Salz der Erde: Lagerhaltung Anno 1357...

MS-DOS

Hersteller: Ascon
Testmuster: Selling Points
Besonderheiten: Deutscher Text
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 8,5 MByte
Prozessor: 386DX
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 55 %
Sound: 35 %

36 %

Biff Bang Pow

Banshee



Busse und Bahnen: Grüne Welle der Vernunft – doch manchmal ist das Fahrrad gesünder

Die Erde in einem Paralleluniversum des Jahres 1999. Den Zweiten Weltkrieg als Mutter der Erfindung hat es nicht gegeben, und so ist die Luftfahrt nie über das Stadium der Propellermaschine hinausgekommen.

Doch die Erde hat dennoch keine Ruhe gefunden. Blardax Maldrear, Diktator der Republik Styx, versucht natürlich, die Welt zu erobern. In einem Zeitraum von 5 Jahren entwickeln seine Ingenieure atombetriebene Höllenmaschinen und genmutierte Geschöpfe. Nur einer stellt sich gegen Blardax' Bestrebungen, und das ist Sven Svardenssvart, Sohn eines Erfinders, der von Blardax hingemeuchelt wurde, weil er sich weigerte, das Farbfernsehen zu erfinden. Doch Sven ist mindestens genauso talentiert wie sein Vater und entwickelt ein Flugzeug, mit dem er gegen den skrupellosen Diktator zu Felde zieht: die *Banshee*.

So weit die Vorgeschichte zum neusten Shoot'em Up von Core Design. Ihr fliegt zwei verschiedene Flugzeugtypen, wobei Euch der weltraumfeste Sublight Banshee erst im sechsten und letzten Level zur Verfügung steht. In den ersten fünf vertikal scrollenden Spielstufen müßt Ihr mit einer Propeller-Banshee vorliebnehmen.

Von den verschiedenen Schwierigkeitsgraden ist der einfachste nur zum Üben gut, denn er wird Euch nicht besonders weit bringen: Nach dem zweiten Level ist dann nämlich Schluß, und in die High-score-Liste dürft Ihr Euch auch nicht eintragen. Nur im höheren Schwierigkeitsgrad kann jede Spielstufe durchflogen werden – wenn Ihr nicht vorher alle Bildschirmleben verliert. Im ersten Level schießt Ihr Euch erst einmal auf kleinere Flugzeuge ein, um dann schließlich Helikoptern den Garaus zu machen, die mit biestigen, kleinen Lenkraketen um sich feuern. Nachdem Ihr zwei fette Bomber zerlegt und drei U-Boote auf den Meeresgrund geschickt habt, erreicht Ihr festes Land. Schließlich wartet nach einigen Scharmützeln der erste Endgegner auf Euch: ein bizarrer Eisenbahnkran, der heftig die Keule schwingt. Schlußlevel sechs ist dagegen etwas für Spezialisten. Nachdem man sich durch einen Asteroidengürtel laviert hat, einen riesigen Panzer in die nächste Galaxie bombte und einen Multi-Tentakelmutanten zerpixelte, wartet auf der Veenix-Basis ein monströser Roboter. Solltet Ihr das Glück haben, auch ihn zu zerballern, könnt Ihr immer noch nicht durchatmen. Das Ding baut sich schneller zusammen als Ihr 'Banzai' sagen könnt. Und nicht nur das. Gleichzeitig wird



Knecht Ruprecht packt die Keule aus: Der erste Endgegner!

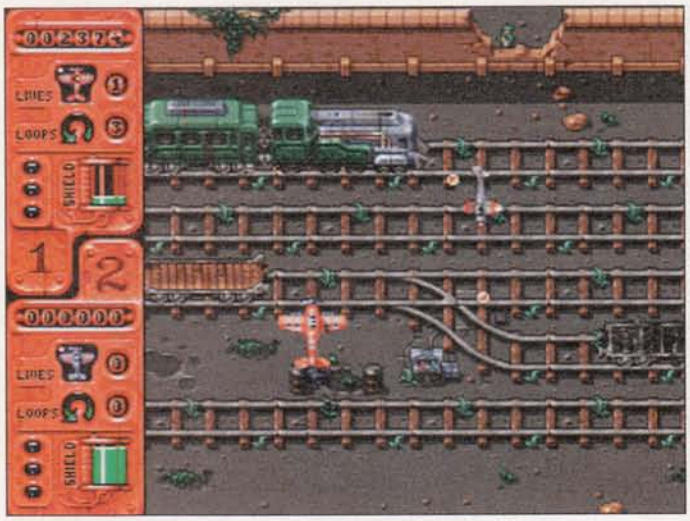


Gut

Auch wenn man die ganze Geschichte drumherum getrost vergessen kann: Banshee ist eines der besseren Shoot'em-Up-Spiele der letzten Zeit. Die Grafik ist stellenweise so detailreich und witzig, daß man am liebsten anhalten und das ganze Gewusel aus der Nähe betrachten möchte. Hauptdarsteller in diesem Spiel sind nämlich nicht unbedingt die Maschinen (obwohl man vorrangig diese schrottreif schießen muß), sondern die kleinen Männchen, die mal als Soldaten im Schlamm ausrutschen, kleine Kinderwagen durch ein heißumtobtes Schlachtfeld schieben oder plötzlich als Gangster in einer schwarzen Limousine kräftig mitmischen. Und wer das Makabre liebt, der sollte mal auf einen LKW schießen, bevor die Soldaten ausgestiegen sind. Für die beginnt nämlich eine ganz heiße Party.



Ich hatt' einen Kameraden...: Die Infanterie ist machtlos...



Bahnhofsmission: Der Zug steht unserem Sieg im Weg



Elegant schwirre ich in einem gewagten Looping über das waffenstarrende Dickschiff. Meine Gatling-Guns zerreißen die bleigeschwängerte Luft, während mir Wingman Schwindt, den tosenden Gefechtslärm mit seiner voluminösen Stimme übertönend, zu verstehen gibt, daß das nächste Extraleben für ihn reserviert sei. Obwohl wir im Zweispielermodus quasi mit doppelter Waffengewalt zugange sind und im Optionsmenü vorsorglich auf "easy" geswitcht haben, bleibt es ein knallhartes Geschäft, die knarzigen Tiefdecker auch nur über den ersten Level zu bringen. Banshee ist nicht mehr und nicht weniger als ein solider Amiga-Vertikal-Shooter, gerade richtig zum anspruchslosen Zeitvertreib. Das unverwechselbare, etwas klobige Grafikgewand des Chaos Engine-Künstlers paßt ausgezeichnet zum etwas betagt erscheinenden Rüstungsarsenal des fiktiven Kriegsszenarios. Mit einer etwas an den Haaren herbeigezogenen Hintergrundstory nimmt man dem optisch stark an den zweiten Weltkrieg angelehnten Geschehen die historische Brisanz, mit der ein 1942 noch zu kämpfen hatte.

Gut

die Selbstzerstörungssequenz der Basis eingeleitet, und das heißt, Ihr habt ganze sechzig Sekunden Zeit, den Roboter noch einmal zu atomisieren und dann wie ein geölter Blitz die Szenerie zu verlassen. Game Over.

Nach erfolgreicher Eliminierung spezieller Feinde, kommen Euch ab und zu besonders markierte Chips entgegengeflogen. Diese Collectibles kann man durch Beschuß zum rotieren bringen, wobei sich ihr Wert entsprechend verändert. So sammelt mit der Zeit Extrasprit, mehr Firepower, Speed-Ups, Schutzschilde und Spezialwaffen (Seitenschuß, Smart Bombs, zielsuchende Raketen), die das Leben in der Luft erheblich erleichtern. *ps*



Zu Lande, zu Wasser oder in der Luft: Richtig geflogen ist unsere Banshee allen anderen überlegen...



Aller Anfang ist schwer: Der Speed-up-Chip kommt da gerade wie gerufen...



Die erste harte Nuß: Einer von drei Bombern in den letzten Zügen...



...wobei es doch immer wieder erstaunlich ist, was so alles brennen kann!



Hagel und Granaten: Ein Flugzeugträger macht uns die Hölle heiß...

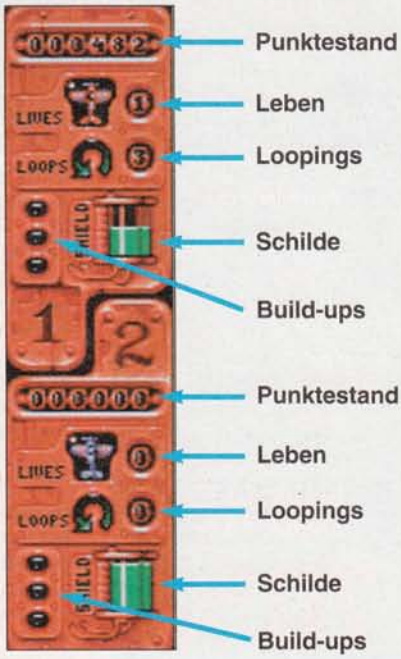


Jagd auf Roter Oktober: Ohne genügend Schilde kaum zu knacken...

Loopings machen für die Zeit des Überschlags unverwundbar, blockieren aber auch die eigenen Waffen

Smart Bombs zerstören alle Ziele im Bildausschnitt

Collectibles:
- Double-Shot
- Triple-Shot
- 45° Shot
- Sideshot
- Missiles
- Homing Missiles
- Bombs
- Smart Bombs
- Speed up
- Loop
- Extra-Leben
- Punkte
- Build ups



AMIGA

Hersteller:
Core Design

Testmuster:
Core Design

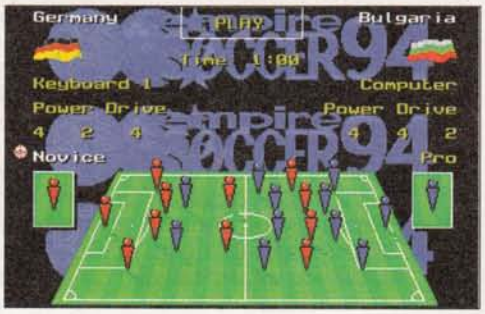
Besonderheiten:
Zweier-Spielmodus

Zirka-Preis:
100 DM

Festplatte: 3,5 MByte
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick
Joypad

Grafik: 80%
Sound: 59%

79%



Klug aufgestellt und flott gewonnen: Neben der Aufstellung wählt Ihr auch die Spezial-Attacken

Romario GTI

Empire Soccer '94

Das ging aber flott: Bereits drei Wochen nach der Veröffentlichung der MS-DOS-Variante dürfen nun auch Amiga-Kicker den Fußballstiefel in *Empire Soccer '94* schwingen. Inhaltlich hat sich an Graftgolds nettem Action-Fußball kaum etwas getan. Lediglich die Abzahl der Special-Moves wurde von sechs auf acht aufgestockt. Ansonsten laufen wieder 22 Mann dem Lederrund hinterher und versuchen, das Ei ins gegnerische Tor zu bugsieren. Neben den





Sehr schön, aber viel zu schnell: Graftgolds Amiga-Variante

bereits erwähnten Spezialattacken (Supersprint, Banana-Schuß & Co.) gibt's leider wieder die an sich recht flotte Vogelsperspektive und schöne große Sprites. Keine Spielfeldeinblendung fördert die Übersichtlichkeit und so jagen wir unsere Mannen recht ziellos über den Platz und eventuelle Steilpässe ins Nirvana. Auf dem PC konnte *Empire Soccer '94* trotz dieser Mängel überzeugen, denn ein flottes Scrolling und hübsche Grafiken bringen genug Spaß. In der Amiga-Variante hat's Graftgold jedoch übertrieben. Selbst auf unserem Uralt-Kick 1.2-500er spurteten die Sprites so schnell über den Monitor, daß gerade mal ein Kondensstreifen gesichtet wurde. Spielt Ihr nicht gerade gegen einen Kumpel, wird so die Computer-WM schon im ersten Spiel überaus unfair, denn so schnell wie die gegnerischen Spieler passen, läuft nicht mal Romario. Alles in allem ist die Amiga-Variante von Graftgolds *Empire Soccer '94* sehr hübsch und auch soundtechnisch gelungen, dank der fehlenden Übersicht und des Geschwindigkeitspatzers aber nur von Profis einigermaßen bezähmbar. High-Speed-Freaks, denen selbst *Sensible Soccer* zu lahm ist, müssen sowieso zugreifen. *kn*

AMIGA

Hersteller: Empire/Graftgold
Testmuster: Empire
Besonderheiten: Bis zu acht Spieler
Zirka-Preis: 80 DM

Festplatte: –
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick

Grafik: 63 %
Sound: 44 %

70 %

Locker vom Soccer

FIFA Soccer



Abschaltbar: Wer steht denn da im Abseits?

Bereits auf Segas Mega Drive und dem Super Nintendo gehörte Electronic Arts' Bolzerei ohne Zweifel zu den schönsten Genrevertretern, ohne jedoch einen gehobenen Grad an Realitätsnähe zu offenbaren. Daß verdammt viel Spaß in den Modulen steckt, kann dabei wohl niemand abstreiten. Jetzt dürfen endlich PC-Besitzer losbolzen.

Im Vergleich zur Mega-Drive-Variante (*POWER PLAY 12/93*) wurde kaum etwas ver-





Wieder dabei: der Trick mit dem Abstoß und dem dummen Torwart

ändert. Bevor Ihr loslegt, entscheidet Ihr Euch entweder fürs Freundschaftsspiel, für die zünftige Liga oder entwickelt Weltmeisterallüren. Wie gewohnt, darf an den Regeln gebastelt werden: Ob Spieldauer oder Abseitsregelung – erlaubt ist, was gefällt. Sind ein paar Kumpels zur Hand, dürfen sie mitspielen. Im Stadion schaut Ihr von schräg oben auf den isometrisch dargestellten Rasen. Je nach Knopfdruck wird gepaßt, geschossen, eingegrätscht oder per Fallrückzieher, Flugkopfball und Hackentrick artistisch beeindruckt. Abgespeichert wird bei Bedarf ebenfalls.

In Sachen Fun-Faktor ist *FIFA Soccer* sicher der Hit, Realitätsanbeter werden hingegen Schwierigkeiten mit dem grafisch und akustisch opulenten Soccer haben. Dank der fehlenden Überischt sind taktische Spielzüge nicht immer möglich und gute Dribblings verdanken der etwas schwammigen Steuerung ihre Seltenheit. Auch die kleinen Fehlerchen (z.B. der berühmte "Abstoßklau") wurden nicht entfernt. Der Vierspielermodus hat die Konvertierung leider nicht überlebt. Trotz allem ist *FIFASoccer* der bislang beste Vertreter der diesjährigen Soccer-Flut – es macht einen Heidenspaß, sieht höllisch gut aus und setzt mit dem Gravis Gamepad zum absoluten Höhenflug an. *kn*

MS-DOS

Hersteller: Electronic Arts
Testmuster: Electronic Arts
Besonderheiten: Zweispielermodus
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster/Pro, Ultrasound, Gen. MIDI
Festplatte: 7 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Joystick/Pad, Tastatur

Grafik: 82 %
Sound: 77 %

81 %

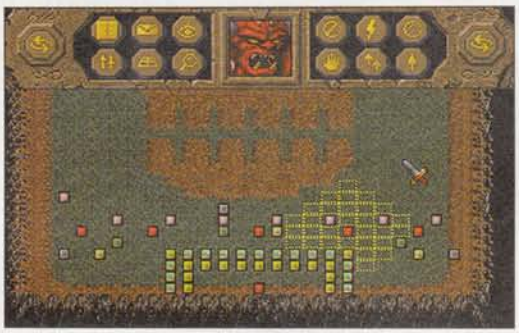
Die Mutter aller Schlachten

Dark Legions



Ein schöner Rücken kann auch entzücken

In einer entrückten Phantasiewelt treten die Dark Legions gegeneinander an, um über die Verteilung der absoluten Macht zu entscheiden. Zwei zerbrechliche Sphären (Orbs) sind die Symbole dieser vernichtenden Kräfte, und wer beide in seinem Besitz vereint, wird der neue Herrscher der dunklen Dimension. Kombattanten-Armeen der unterschiedlichsten Rassen und Kampfklassen treten gegeneinander an, um den Orbholder der Gegenseite ausfindig zu machen und das kostbare Artefakt an sich zu reißen.



Die Auswahl der Charaktere für Eure Armee ist von äußerster Wichtigkeit und kann von vorne herein über Sieg oder Niederlage entscheiden. 16 verschiedene Wesen mit signifikanten Stärken und Schwächen auf den unterschiedlichsten Gebieten stehen zur Auswahl. Daneben könnt Ihr mit dem auf Eurem Konto verbuchten Startkapital bis zu sieben Sorten von Fallen erwerben, die mit taktischem Geschick auf dem Spielfeld verteilt werden. Obendrein stehen Magierringe zum Verkauf, die je nach Eigenschaft die Charakterwerte der Kämpfer zum Positiven hin variieren können. Nun geht es ans Plazieren Eurer Recken im Spielfeld. Dies geschieht entweder auf der stilisierten Übersichtskarte oder dem in alle Richtungen scrollenden Kampfarealausschnitt in der Sicht von schräg oben. Unterhalb einer horizontalen Linie, die das Schlachtfeld mittig unterteilt, dürft Ihr nun Eure Gefolgsleute setzen. Ein gut beschützter Charakter wird zu Eurem Orbholder erkoren. Oberhalb der Linie und im Moment noch für Euch unsichtbar, lauern die Vasallen des feindlichen Orbholders. Rundenweise arbeitet Ihr Euch in Richtung des Gegners vor, bis die Widersacher in Euer Blickfeld kommen. Falls Euer Späher ein Magier war, könnt Ihr nun mit einem sicheren Distanzangriff den wehrlosen Feind unschädlich machen. Reine Nahkämpfer müssen direkt auf das Feld des Gegners gezogen werden, bevor der Computer auf einen speziellen Kampfbildschirm aus der Vogelperspektive umschaltet. Konntet Ihr bis hierhin mit bedächtigen Mausklicks und in aller Muße Eure taktischen Fähigkeiten beweisen, so ist hier heiße Joystick-Action Trumpf. Nachdem der Sieger des Zweikampfes feststeht, findet Ihr Euch im Taktikmodus wieder. Mit dem Dahinscheiden des Orbholders ist die Schlacht dann endgültig für eine Seite entschieden. Die Gefechte der dunklen Legionen lassen sich entweder alleine, gegen einen Freund oder auch per Modem bestreiten. *fh*



Oben: Die Übersichtskarte hilft bei der taktischen Ordnung. Unten: Der Dämon bringt das Wasserelement im Kampfmodus zum Kochen



Das Grid-System zeigt den Bewegungsrahmen der Figuren an



SSIs Dark Legions könnte auch problemlos als *Archon Ultra* für Schachmuffel durchgehen. Hier wird allerdings nicht auf den statischen Feldern des regelintensiven Spieleklassikers gezogen, sondern durch Bewegungseinheiten und Geländegegebenheiten bedingt vorgerückt. Der Spielverlauf ist dabei relativ abwechslungsreich, Denkphasen auf der Strategie-Landschaft geben sich mit flotten Action-Sequenzen auf dem Schlachtfeld die Hand. Sehr positiv fällt die durchweg logische und grafisch dennoch gewitzte Gestaltung der Spielmenüs auf. Die auch in den taktischen Zügen durchweg animierten Spielfiguren vermögen anfangs noch Eure Blicke auf sich zu ziehen, mit der Zeit nervt jedoch die Trägheit, mit der sich beispielsweise ein Troll von Punkt A nach B quält. Zwischen den Zügen gibt es auch für Besitzer schnellerer Rechner unschöne Momente des Wartens. Diese können zwar durch eine Komplettinstallation der CD auf die Platte geringfügig verkürzt werden, doch Ungeduldige seien gewarnt: Dieser Vorgang nimmt günstigenfalls (DX2-66) 40 Minuten für sich in Anspruch und frißt ganze 40 MByte der Festplatte. Schade, daß mit fortschreitendem Spielverlauf keinerlei Steigerungen, wie z.B. neue Charaktere, auftauchen. Mit ein paar Raffinessen mehr hätte *Dark Legions* das Zeug zum Strategiehammer gehabt.

Geht so

MS-DOS

Hersteller: SSI
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: Modemfähigkeit
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster; Pro Audio; Wave Blaster
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick; Maus

Grafik: 64%
Sound: 68%

60%

Der große Bluff

Outpost



Kampfroboter beschützen Eure Raumstation vor Übergriffen der Rebellen



Nach Fertigstellung der Seed Factory setzt Ihr die ersten Gebäude um den Mittelpunkt Eures florierenden Außenpostens

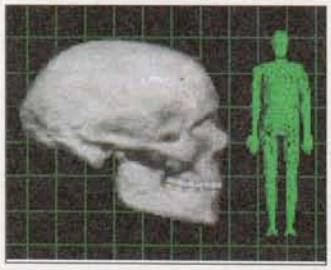
Mit *Outpost* beschreitet die Adventure-Schmiede Sierra ungewohntes Terrain. Genremäßig wagt man sich in eine neue Domäne vor, die vorher fast ausschließlich den Simulations-Spezialisten von Maxis vorenthalten war. Für die wissenschaftliche Grundlage der dramatischen Story mußte ein großer Name herhalten: Bruce Balfour, ehemaliger NASA-Wissenschaftler, stand Pate bei der Entwicklung der Geschichte, die mit der Evakuierung einiger hundert Menschen von der Erde beginnt. Dem blauen Planeten steht die Zerstörung durch "Vulcan's Hammer", einem gewaltigen Meteor, bevor. Ihr müßt als Kommandant des geretteten Völkchens ein neuen Wohnraum im Weltall finden, um die menschliche Rasse vor der totalen Auslöschung zu bewahren.

Vor dem Start ins Ungewisse trefft Ihr im engen Laderaum des Raumschiffs schwerwiegende Entscheidungen: Nur eine begrenzte Anzahl an überlebenswichtigen Dingen findet im Rumpf des letzten Hoffnungsankers Platz. Vier Sonden werden zu Erkundungsflügen in von Euch erkorene Sonnensysteme ausgesandt. Nach der Auswertung der übermittelten wissenschaftlichen Daten legt Ihr das endgültige Reiseziel fest. Habt Ihr den Planeten erreicht, werden vier potentielle Landeplätze genauer unter die Lupe genommen. Unter Beachtung der gescanten Rohstoffvorkommen setzt Ihr Euren Lander auf das zunächst noch sehr unfreundlich wirkende Gelände Eurer Wahl. Hilfsroboter schaffen die ersten Ansätze für den neuen Lebensraum der noch im Orbit wartenden Kolonisten. Minenroboter werden sogleich auf Bodenschatzsuche geschickt, Robobagger heben die ersten Schächte in den unwettersicheren Untergrund aus (bis zu vier unterirdische Stockwerke sind möglich), während Planierraupen das unwirtliche Terrain für die ersten Baustellen ebnen. Eine auf Mausklick jederzeit verfügbare "künstliche Intelligenz" gibt Euch wichtige Ratschläge und Informationen für Euer Gedeihen. Sind die ersten Hürden genommen, werden die neuen Weltbürger schnell anspruchsvoll: Sie verlangen nach Hospitalen, Polizeistationen, Universitäten, Rotlichtbezirken und sogar Warenhäusern, die Eure Siedler mit neckischen Luxusgütern bei Laune halten sollen. Denn werden Eure Leutchen erstmal unzufrieden, kann das fatale Folgen haben: Sie könnten dann möglicherweise zur Rebellenkolonie überlaufen, die schon seit der Landung ganz in Eurer Nähe vor sich hinwirtschaftet. Zudem lassen widrige Umwelteinflüsse, Katastrophen, Kriege und Epidemien das langfristige Spielziel schier unerreichbar erscheinen: Der Aufbau eines eigenen Raum-

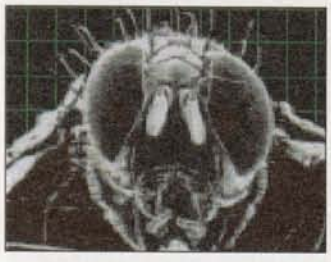


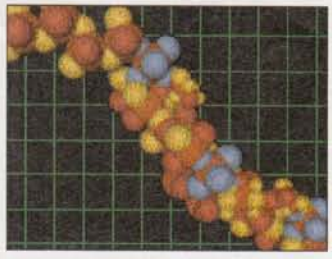
Geht so

Mit Outpost hat sich Sierra einen echten Rohrkrepierer ins (Spiele)-Nest gelegt. Nach all dem Brimborium, den man im Vorfeld um diese Simulation gemacht hat, erwartete der Fan eigentlich ein "Spiel des Jahres". Und was geschah? Sierra brachte *Outpost*, aus was für Gründen auch immer (manche munkeln, daß die Geschäftsführung von Sierra das Spiel noch unbedingt in diesem Geschäftsquartal auf den Markt bringen wollte), eigentlich ein Jahr zu früh auf den Markt. Denn wer schon so ein Read-Me-File (unbedingt lesen!) in seinem Programm hat, der muß sich den Vorwurf gefallen lassen, aus seiner Kundschaft billige Beta-Tester zu machen: Es gibt keine angekündigte Monorail-Bahn, keine Straßen, keinen Handel und keine künstlichen Intelligenzen. Zudem ist das Handbuch eine einzige Frechheit. Haben es die Schreiber doch tatsächlich geschafft, auf möglichst großem Raum möglichst wenig Informationen unterzubringen. Ganz vitale Hinweise, wo z.B. was gebaut werden muß oder kann, um bestimmte Entwicklungen in Gang zu setzen, gibt es ganz einfach nicht. Der Kolonistenchef hat also entweder die Wahl, gefrustet aufzugeben, weil wichtige Funktionen nicht oder nur unzureichend dokumentiert sind, oder er versucht, durch mühseliges Ausprobieren seine Kolonie am Leben zu erhalten. Hätte Sierra die Änderungen offen zugegeben und nicht verschämt versteckt und das Handbuch so gestaltet, daß es den Namen verdient – *Outpost* würde eine bessere Wertung verdienen. So schädigte Sierra nur seinen Ruf und kassiert jetzt die Quittung.





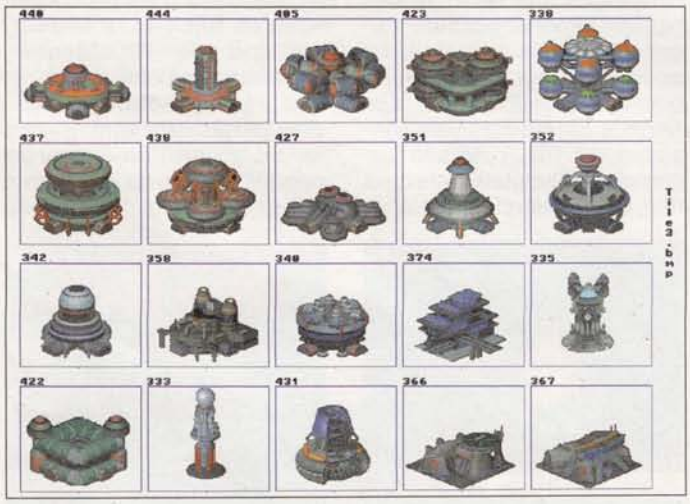




Jugend forscht: Seuchenbewältigung und Gen-Manipulation in Eurem Space-Labor

Erste Hilfe!

Da sich das Handbuch über wichtige Informationen beharrlich ausschweigt, liefern wir Euch hier ein paar Tips, die den Einstieg erleichtern sollen. Bei der Auswahl der Sternensysteme kommen nur solche in Frage, die einen Überlebensfaktor von 0,0057 bieten. Bei der Beladung Eures Raumschiffes solltet Ihr auf alle Fälle jeweils einen von den angebotenen Satelliten sowie zwei Solarenergieempfänger, genügend Nahrungsmittel und Lebenserhaltungssysteme einpacken. Wählt ein Landungsgebiet, das relativ eben ist – da Ihr am Anfang nur einen Dozer dabei habt, ist die Geschwindigkeit, mit der dieser die Umgebung planiert, lebenswichtig. Setzt die Seed Factory in der Nähe einer oder mehrerer potentieller Minen ab. Als erstes laßt Ihr den Dozer die Umgebung um die Fabrik planieren, buddelt mit dem Digger einen Schacht und grabt mit dem Miner nach Bodenschätzen – je tiefer Ihr schürft, desto höher der Erzausstoß. Achtung: Der Digger sollte dorthin gesetzt werden, wo ein Verbindungstunnel der Seed Factory aufhört. Wenn Ihr neue Gebäude bauen könnt, solltet Ihr mit einem CHAP, einem Agridome, einer Energieversorgung, einer Müllverwertungsanlage und einem Robotcommand-Center anfangen. Habt Ihr im All einen Kommunikationssatelliten abgesetzt, benötigt Ihr keine Kommunikations Towers mehr. Um neue Roboter zu bauen, klickt Ihr auf die erste Fabrik (wird bei der Seed Factory mitgeliefert) und sucht Euch einen Typ (am besten einen Dozer) aus – achtet darauf, nach ein paar Runden die Produktion zu stoppen, sonst werden zuviele wertvolle Rohstoffe verbraten. Jedes Command-Center kann 10 Roboter kontrollieren. Zudem benötigt Ihr noch ein Warenhaus und Storage-Tanks, um Mineralien zu lagern. Holt die Kolonisten und die Fracht erst bei Runde 20 aus dem All. Verbindet unbedingt jedes Gebäude mit einem Tunnel. Der Digger kann auch horizontal graben – aber nur, wenn Ihr diesen im Untergrund einsetzt. Apropos Untergrund: Dort solltet Ihr als erstes vier bis fünf Wohnblocks, ein Labor und eine Fabrik bauen. Bis Runde 150 dürfet Ihr mit einer solchen Konstellation keine Probleme mehr haben. Baut immer nur ein Gebäude auf einmal – sonst fehlen Euch Arbeitskräfte und Rohstoffe!



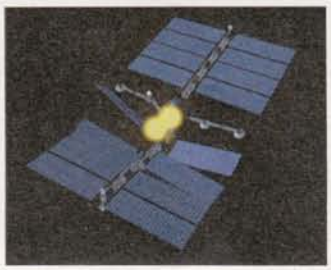
Einige der Gebäude, die Ihr in *Outpost* konstruieren könnt





Geht so

Monatelang wurde uns mit Ankündigungen vom komplexesten Simulations-Spiel aller Zeiten der Mund wässrig gemacht, das "fertige" Ergebnis stellt uns nun vor traurige Tatsachen: Outpost wird wohl eher zur komplexbeladensten Hype des Jahres avancieren. Sierra hat einiges gutzumachen: Durch seitenlange Preview-Versprechungen in der Fachpresse wurde dem Käufer ein Bild vermittelt, das so nicht aufrecht erhalten werden kann. Gravierende Versäumnisse im Spieldesign und bei der Gestaltung des deutschen Handbuchs, lassen uns das Fehlen einiger grundlegender, angekündigter Spielfeatures noch weniger verzeihen. Zu allem Graus versucht der Hersteller aus der Not noch eine Tugend zu machen. Frei nach dem Motto: "Andere Hersteller liefern ihre Spiele komplett ab, während unser Outpost noch wachsen kann", will man das halbgare Produkt mit Zusatzdisketten Stück für Stück in den ursprünglich geplanten Zustand bringen. Falls diese "Nachgeburt" die registrierten Käufer wenigstens kostenlos erreicht, wollen wir über die Misere den Mantel des Schweigens breiten. Ansonsten kann man zurecht von der Enttäuschung des Jahres sprechen.







Links: Vor Naturkatastrophen wie Meteorenhagel, Blitzschlag und Vulkanausbruch kann Euch nur der Wettersatellit warnen. Oben: Stimmt die Energieversorgung nicht, segnen die Einrichtungen das Zeitliche



fahrtprogrammes, um auf weiteren Planeten den Fortbestand der Menschheit zu sichern.

Die Spieloberfläche mit dem isometrischen Plangitter in 3D erinnert stark an das Referenzprogramm *Sim City 2000*. Rundenweise trefft Ihr Eure Entscheidungen, um dann auf Anklicken eines Planeten-Icons mit den Auswirkungen Eurer Aktionen konfrontiert zu werden. Nahezu fotorealistische Hi-Res-Animationen beeindrucken nicht nur im ausführlichen Intro, sie untermalen auch Ereignisse von entscheidender Bedeutung während des Spieles. *fh/ps*

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller:
Sierra

Testmuster:
Sierra

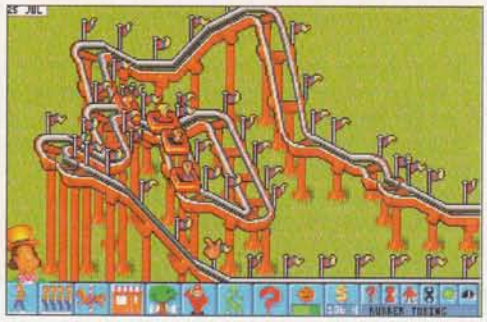
Besonderheiten:
Läuft ausschließlich unter Windows

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: Super VGA
Sound: Windows-kompatible Soundkarten
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 70%
Sound: 63%

55%



Kurvenreiche Attraktion: Die Achterbahn ist der große Besuchermagnet

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Die große Sause

Theme Park

Im Wettbewerb mit 40 computergesteuerten Konkurrenten müßt Ihr auf einem räumlich vorgegebenen Areal einen Freizeitpark mit allen Schikanen errichten. Neben der Konstruktion verschiedenster "Rides", gilt es, Einrichtungen wie Verpflegungsbuden, Souvenirläden und WCs so geschickt zu setzen, daß das finanzielle Gleichgewicht des Parks gewahrt und die Besuchergunst gesichert wird. Angeheuertes Personal sorgt für die Instandhaltung der Rides, Säuberung der Wege und Unterhaltung und Sicherheit der Besucher. Per Gedankenblasen über den Köpfen geben die Besucher genaue Auskunft über ihre Bedürfnisse. Der niedliche Rummelplatz-Baukasten entpuppt sich schnell als knallharte Wirtschaftssimulation, wenn es daran geht, Lohnverhandlungen mit Mitarbeitern zu führen, Verpflegungsnachschub für Lagergebäude zu beschaffen und Preise für Stände, Attraktionen und Eintritts-Tickets festzulegen. Der ganze Geschäftsmann in Euch ist gefragt, wenn wohlkalkuliert Salzmenge auf den Fritten, Fettgehalt der Burger, Koffeinmenge im Kaffee und Wasseranteil im Bier bestimmt werden sollen. Bei Buden mit Gewinnmöglichkeiten liegt es in Eurem Ermessen, wie hoch Ihr die Wahrscheinlichkeit und den Wert eines Gewinnes festlegt. Seid Ihr aus dem Gröbsten heraus, sollten Gewinne in Personalschulung, technische Verbesserungen und Vergrößerung der Anreisebusse investiert werden. Die ganz Aufgeweckten unter Euch können parallel den Theme-Park-Markt der ganzen Welt im Auge behalten und Aktienanteile zu günstigen Zeitpunkten erwerben oder verkaufen. Trotz des verführerischen (und verfälschenden) Knuddelaspektes werden nur knallharte "Wirtschafts-Simulanten" alle Aspekte auskosten können. Die von Bullfrog-Mastermind Peter Molyneux versprochene Netztauglichkeit fehlt leider auch in der CD-Version. Einziger Bonus des Silberlings: Zu einigen Rides könnt Ihr Euch Filmclips mit abgelegten Grafiken anschauen. *fh*



Beweist eine geschickte Hand bei den Lohnverhandlungen

MS-DOS

Hersteller: Bullfrog
Testmuster: Electronic Arts
Besonderheiten: Rides können "abgefahren" werden
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: alle gängigen Karten
Festplatte: 2 MByte
Prozessor: 386 DX
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 86 %
Sound: 87 %

92 %

Sterntaler

Star Control

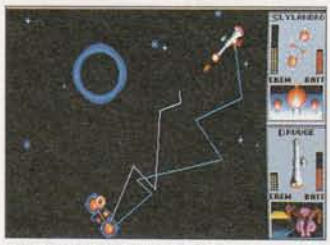
CD-Compendium



Hübsch: So lassen wir uns den Weltraum gefallen

Paul Reiches und Fred Fords *Star Control*-Doppel gehört zu den Space-Exploration-Spielen, die jeder Hobbyastronaut im Regal stehen haben muß. Die beiden Teile konnten schon vor zwei bzw. drei Jahren die *POWER PLAY*-Tester überzeugen und wissen auch als CD-ROM Version wieder zu gefallen. Trotzdem bleibt uns der Sinn des ganzen Unterfangens verborgen, sieht man einmal davon ab, daß Accolade, in Ermangelung neuer Produkte, den Fundus aufarbeitet. Für Utopisten mit CD-ROM und begrenztem Festplattenplatz ist das CD-Compendium sicher eine Alternative, wer dagegen schon die Diskettenversionen gespielt hat, kann die CD-Sammlung ohne schlechtes Gewissen ins All schießen. Auf typische Kinkerlitzchen wie neuen Vorspann, zusätzliche Grafiken oder aufgebohrten Soundtrack hat man nämlich verzichtet – hier gibt's die ursprünglichen Programme und sonst nichts.Wer schon CD-ROM-Versionen verkaufen will, sollte etwas mehr bieten. Während der erste Teil noch besonders viel Augenmerk auf den actionbetonten Raumschiffkampf gelegt hat, gab's in *Star Control 2* zusätzlich eine saftige Hintergrundgeschichte, inklusive 18 Alienrassen und über 500 Sternen-Systemen zu erkunden. In einem Bonus-Actionspiel kann man zusätzlich zum Raumkampf gegen den Computer oder einen Freund via Modem antreten. *vw*





Feuer frei! Versagt die Diplomatie, dann sprechen die Laser und Photonentorpedos

MS-DOS

Hersteller: Accolade
Testmuster: Accolade
Besonderheiten: Direkt von CD-ROM spielbar
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 62 %
Sound: 60 %

77 %



"I hope it's good red vine" – Sherlock und Watson interessieren sich für die Fässer

Lost in Laser

Sherlock Holmes

Bereits vor zwei Jahren erforschte Englands berühmtester Detektiv den Mord an einer jungen Schauspielerin. *The Lost Files of Sherlock Holmes* von Electronic Arts kassierte viel Kritikerlob – jetzt liegt das Whodunit-Adventure in der neuen "CD-ROM-Edition" vor. Neu ist nur das Speichermedium, geändert hat sich nichts. Keine zusätzliche Sprachausgabe, keine Videofilmchen, keine Render-Animationen – auf der CD findet Ihr neben der deutschsprachigen Version lediglich noch *Sherlock Holmes* in englischer und spanischer Sprache.



Wie heißt die Hauptstadt von Großbritannien?

Immer noch steuert Ihr Holmes mit der Maus über eine Iconleiste im unteren Bildschirmdrittel durch das viktorianische London und studiert die akribischen Notizen von Doktor Watson, der Euch bei Fuß folgt. Relevante Schauplätze könnt Ihr auf dem London-Stadtplan anklicken und nach einer kurzen Fahrt mit der Pferdekutsche aufsuchen. Das Befragen von Zeugen und die Verhörung von Verdächtigen gehört ebenso zu Holmes' Aufgaben wie die Erforschung dunkler Gassen und die Suche nach Indizien.

"Es wird Zeit fürs CD-ROM!" Mit diesem markigen Anspruch kommentierte Michael Hengst im POWER PLAY-Spiele-Sonderheft 4 die damals rekordverdächtige 30 MB-Festplattenblockade von *Sherlock Holmes*. Zwei Jahre später dreht sich die ersehnte Krimi-CD, aber die Freude über die Platzersparnis ist gering. Warum gönnt Electronic Arts dem Detektiv keine Sprachausgabe? LucasArts oder Sierra sind bei ihren CD-ROM-Spielen spendabler. Ein immer noch gutes, aber leicht staubiges Spiel wird unter dem Laser-Deckmäntelchen zum vollen Preis erneut angeboten. The same procedure as last year. *js*

MS-DOS

Hersteller: Electronic Arts
Testmuster: Galaxy
Besonderheiten: Deutsche, englische und spanische Version auf einer CD
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: unter 1 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Tastatur, Maus, Joystick optional

Grafik: 73%
Sound: 70%

83%

Frischzellenkur

Leisure Suit Larry 6



Wehe, wenn sie losgelassen: Im tiefen Tal der Superhexen...

Eigentlich hatte Larry es ja schon längst verdient, seine Objekte der Begierde in hochauflösender SVGA-Grafik bewundern zu dürfen – und um ehrlich zu sein: wir auch.

Sierra hat sich jetzt endlich berappelt und eine CD herausgebracht, auf der nicht nur die Diskettenversion, sondern auch das Hires-Spiel vorhanden ist.

Rein rätselmäßig hat sich an *Larry 6* natürlich überhaupt nichts geändert. Ihr versucht immer noch, Gammie von ihrer Zellulitis zu befreien, fallt unter Ledermiezen oder müßt Euch mit Frauen herumschlagen, deren Gelüste mehr jen- als diesseitig sind. Auch die Rätsel haben sich natürlich nicht geändert, nur die Detailhaftigkeit läßt läßt jetzt einige Einzelheiten in einem ganz neuen Licht erscheinen. So erfährt die Zellulitis-Absaugmaschine eine neuartige Betonung ihrer weiblichen Formen. Und wo wir gerade dabei sind: Die weiblichen Wesen in diesem Adventure gewinnen schon ein wenig an hochauflösendem Sexappeal – der wahre Jakob ist das aber natürlich immer noch nicht. Aber dafür steht Ihr dem Ganzen jetzt nicht mehr so wortlos gegenüber. Denn mittlerweile hat Larry Laffer (wie auch alle anderen Figuren) seine Sprache gefunden und erwidert, bzw. kommentiert das ganze Geschehen mit einem schüchternen Stimmchen, das normalerweise bei allen teilnehmenden Frauen einen Mutterkomplex auslösen müßte.

Sierra hat in diesem Fall die CD-Version eines Spieles auf den Markt gebracht, die ausnahmsweise keine Mogelpackung ist. Nur schade, daß dies erst so spät geschieht.

Denn eigentlich sollte ja die Diskettenversion schon in SVGA gewesen sein. *ps*



Learning by doing: Im Kampf gegen Zellulitis werden schwere Geschütze aufgefahren!

MS-DOS

Hersteller: Sierra
Testmuster: Sierra
Besonderheiten: Sprachausgabe, läuft auch unter Windows
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: SVGA, VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 7 MByte
Prozessor: 386er oder höher
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 76%
Sound: 77%

67%

Ohne Moos nichts los!

Mit Theme Park präsentiert Bullfrog seinen ersten Geniestreich der neuen Designer Series. Entwerfen Sie nach Ihren Vorstellungen den genialsten Vergnügungspark der Welt. Investieren Sie Ihr Anfangskapital zu Beginn mit großer Sorgfalt in kleinere Attraktionen, in Forschungsprojekte und an der Börse, bevor Sie die erste große Achterbahn mit allem Drum und Dran konstruieren. Achten Sie auf die Feinheiten, denn schon die falsche Menge Salz auf den Pommes oder zu lange Wartezeiten können Ihren 40 Mitstreitern einen entscheidenen Vorteil verschaffen. Treffen Sie die richtigen Personalentscheidungen und führen Sie faire Lohnverhandlungen, um Streiks zu verhindern.

Nur zufriedene Besucher sind der Garant für Ihren Erfolg. Halten Sie Ihre Gäste mit kulinarischen Angeboten und verblüffenden Aktionen bei Laune. Dann werden sie sich wohlfühlen und Ihre Traumwelt weiterempfehlen.

Das Bullfrog–Team wünscht Ihnen viel Vergnügen!



GEWINNEN SIE EINEN VON 100 BULLFROG-PREISEN!

Bitte senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die unten aufgeführte Adresse und Sie nehmen an der Verlosung teil.

Name: ..... **Alter:** .....

Adresse: .....

Computer: 386 ❑ 486 ❑ Andere: ..... **CD-ROM:** Ja ❑ Nein ❑

Bitte gewünschten Preis ankreuzen:

Preis: Theme Park-T-Shirt ❑ Syndicate-Spiel ❑ Theme Park-Spiel ❑

An: Electronic Arts GmbH, "Theme Park", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Einsendeschluß: 30. September '94 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BULLFROG™
PRODUCTIONS LTD

theme PARK™

DESIGNER SERIES™ BY BULLFROG™





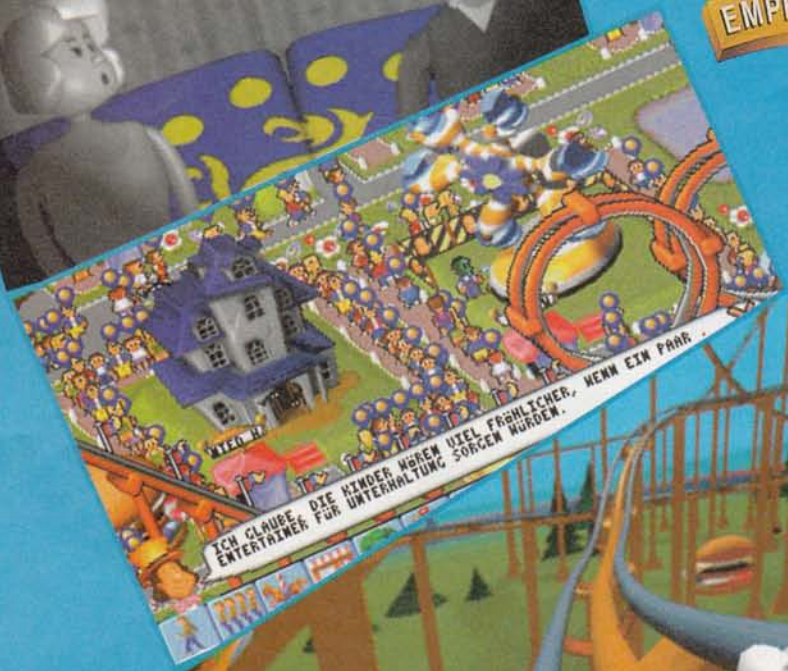
"Der Preis für die originellste Spielidee des Monats geht an Peter Molyneux von Bullfrog, der mit seinem genialen Theme Park beweist, daß man auch ohne Digital-Firlefanz ein spannendes und witziges Computerspiel abliefern kann."

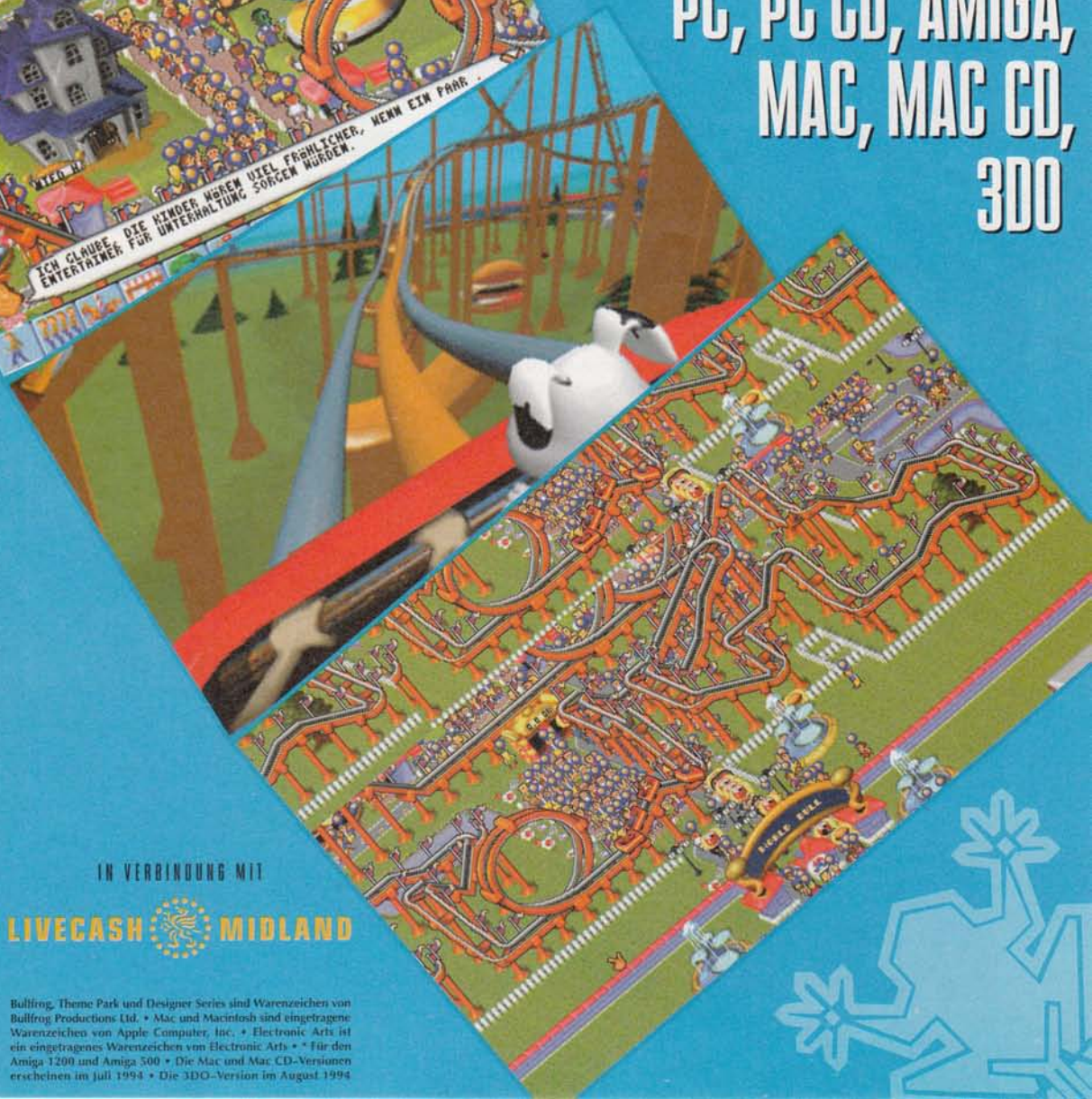
POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

92%

Powerplay 7/94







Erhältlich für

PC, PC CD, AMIGA*, MAC, MAC CD, 3DO

VERTRIEB DURCH

ELECTRONIC ARTS®

IN VERBINDUNG MIT

LIVECASH MIDLAND

EA DIRECT für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an EA Direkt: Tel: 05241/24307, Fax 05241/24244.

Bullfrog, Theme Park und Designer Series sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Mac und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts • * Für den Amiga 1200 und Amiga 500 • Die Mac und Mac CD-Versionen erscheinen im Juli 1994 • Die 3DO-Version im August 1994

Der Kommissar geht um

Inspektor Zebok



Eine Leiche im Abteil: Kein schöner Zug von der Bahn. War es Roswitha, die Maniküre?



Eine Münchner Neureichen-Familie erwartet einen Notar aus Übersee, der ihnen die frohe Botschaft über ein millionenschweres Erbe verkünden soll. Doch im Münchner Hauptbahnhof wird der "Heilsverkünder" von einem Schaffner in seinem Abteil tot aufgefunden. Obwohl noch nichts darauf hinzudeuten scheint, ist sich der herbeigerufene Inspektor Zebok sicher, daß es sich um einen Mord handeln muß. "Herzinfarkt" stellt der skurrile Notarzt lapidar fest. Beginnend mit der Befragung der Erben ermittelt sich Zebok durch die Münchner Schickeria und deren exotische Urlaubsorte.

Für den interaktiven Film wurden über 40 Darsteller auf insgesamt drei Stunden Video-Film abgelichtet. Video-Sequenzen und Stop-Scenes, an denen Ihr ins Geschehen eingreifen könnt, wechseln einander ab. Eure Handlungsfreiheit beschränkt sich dabei auf die Befragung von Personen, das Untersuchen einiger Gegenstände und das Wechseln des Ortes. Mittels eines Icons am unteren Bildschirmrand könnt Ihr zu jeder Zeit alle am Fall beteiligten Personen befragen. In kurzen Video-Clips stellen sich die Beteiligten vor, einige warten sogar mit "sachdienlichen Hinweisen" auf. Sechs dieser bunt zusammengewürfelten Leutchen nehmen dabei eine ganz besondere Rolle ein: Ihre Paßbilder könnt Ihr an die Pinwand rechts des Aktionsfeldes heften, von wo sie Euch durch Anklicken beim Lösen des Falls behilflich sein können. Diese Mitarbeiter Eures Teams übernehmen beispielsweise solche Aufgaben wie das Beschatten von verdächtigen Personen oder die Spurensicherung am Tatort.

Untersucht Ihr ein Beweisstück zum richtigen Zeitpunkt, oder befragt Ihr eine Person im richtigen Moment, bekommt Ihr lösungsentscheidende Hinweise, von denen Ihr bis zum Spielende 12 Stück gesammelt haben müßt. Versäumt Ihr den rechten Augenblick, müßt Ihr die betreffende Szene erneut laden. Im schlimmsten Fall verrennt Ihr Euch in einer ausweglosen Sackgasse. Häufiges Sichern des Spielstandes wird dadurch zum lästigen Muß. *fh*



Ein klassisches Whodunnit – nur nicht ganz so spannend...



na ja

Die Deutschen machen mobil! Und wenn, dann gleich richtig! So gedacht beim bhv-Verlag, der mit Inspektor Zebok immerhin das erste CD-Spiel auf drei ROMs präsentiert. In der Spielbeschreibung der Packung jagen sich die Superlative, doch eines ließ man außer Acht: Spaß macht das Ganze allenfalls durch die unfreiwillig eingebrachte Komik. Man versucht hier auf Biegen und Brechen witzig zu sein, doch der Lachmuskel ist heimtückisch: Gelacht wird an ganz anderen Stellen, als es uns der Hauruckhumor aus Korschenbroich vorschreiben will. Der Vorabendprogramm-gerechte Stoff, aus dem der gähnend langweilige Mordfall gestrickt ist, könnte allenfalls für eine der letzten Folgen von "Derrick" herhalten. Für logische Kombiniernüsse ist hier kein Platz; ziellos wie Kollege Harry in seinem BMW, wechseln wir die Schauplätze und befragen die sinnlosesten Leute in der Hoffnung auf den nächsten Bildschirm. In einer Zeit, in der gehaltlose Digi-Filmchen keinen mehr vom Hocker reißen (und schon gar nicht mehr auf dem Hocker halten!), wollen wir wieder stimmige Rätsel, dichte Storys und starke Charaktere. Wenigstens die blecherne Filmdosenverpackung macht sich gut im Regal!



Inspektor Zebok: Sympathisch, nicht?



Wenn der Postmann zweimal klingelt...

MS-DOS

Hersteller:
Silly Wood/bhv Verlag

Testmuster:
bhv Verlag

Besonderheiten:
läuft ausschließlich unter Windows, nur auf CD-ROM

Zirka-Preis:
140 DM

Grafik: SVGA
Sound: Windows-kompatible Soundkarten
Festplatte: 18 MByte
Prozessor: 386 DX
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 72 %
Sound: 78 %

39 %

Doomdreist

The Hidden Below



Skarabäus im Visier: Am linken Bildschirmrand werden alle bisher gefundenen Waffen aufgelistet



Schwimm Dich frei: Im Kraulstil durch die Sewers

Als mäßig beschäftigter Privatdetektiv freut Ihr Euch über den Auftrag, einem Fall von Werksspionage nachzugehen. Die beschuldigte Firma hat ihren Sitz mitten in der Wüste und so macht Ihr Euch auf, um die Beweislage vor Ort zu erkunden. Ihr gelangt an den Maschendrahtzaun eines gigantischen Fabrikgeländes. Hiermit nimmt Euer Alptraum seinen Anfang. Im Erdgeschoß beginnend, müßt Ihr Euch Stockwerk um Stockwerk vorkämpfen, um schließlich den Alien-Generator zu finden und zu zerstören.

Zunächst nur mit einem Messer bewaffnet, durchstreift Ihr die texture-belegten Wände eines 3-D-Labyrinths. Für schnelle Computer wird ein Modus mit höherer Grafikauflösung angeboten, wie in *Ultima Underworld* könnt Ihr nach oben und unten schauen und Schrägen erklimmen. Extrem enge Gänge mit niedriger Decke könnt Ihr nur kriechend hinter Euch lassen. Wenn Ihr Euch in einen "Camera-Terminal" einloggt, wird an anderer Stelle eine Kamera aktiviert, mit deren Hilfe Ihr Euch an bisher unbesuchten Orten umsehen könnt. Beim Volk der zu vernichtenden Insektoiden herrscht eine strenge Hackordnung: Schwer bewaffnete Kriegsdrohnen und heimtückische Wächter, die bei Sichtkontakt den ganzen Bau nach vielbeiniger Hilfe zusammenschreien, befehlen über die niederrangigen Arbeiter. Neben den intelligenten Käfern machen Würmer, hundeähnliche Aliens und Giftspinnen einige der insgesamt über dreißig Gegner aus.

Von der grobschlächtigen Axt über die unterschiedlichsten Schußwaffen bis hin zum flächendeckenden Flammenwerfer und durchschlagkräftigen Handgranaten, reicht die martialische Palette Eures Waffenarsenals. In unbeleuchteten Räumen solltet Ihr das Nachtsichtgerät benutzen, ein zuschaltbares Infrarot-Display entlarvt vorübergehend unsichtbare Gegner. Ein weiteres nützliches Extra ist die in den Aktionsbildschirm integrierte Automap, die Euch in einem kleinen Gesamtkartenausschnitt neben Eurer eigenen Position auch den Aufenthaltsort von Feinden anzeigt. Zu einer besseren Übersicht dürft Ihr auch auf eine Full-Screen-Automap umschalten.

Das Problem der Indizierung will man umgehen, indem das Spiel in einer unblutigen Version in den Handel kommt. Die verschärfte "Gore-Version", aus der auch unsere Fotos stammen, wird es gegen Altersnachweis direkt bei "Soft Enterprises" geben. Nur bei entsprechender Nachfrage will man neben der CD-ROM auch eine Diskettenversion veröffentlichen. *fh*



Der Flammenwerfer ist die beste flächendeckende Waffe



Die für deutsche Verhältnisse recht außergewöhnliche Programmierleistung verblaßt im harten Vergleich zu id´s Konkurrenzkiller. Dabei machen sich vor allem Einbußen im Geschwindigkeitsbereich negativ bemerkbar. Schon im niedrigen Auflösungsmodus geht mein 486 DX/2-66 bei Feindkontakt spürbar in die Knie. Einige Waffen des üppigen Arsenals behindern durch extreme Nachladezeiten (Schußwaffen) und Zeitlupenattacken (Hiebwaffen). Handgranaten lassen sich taktisch nicht realistisch einsetzen. Während die Texturen der Gangsysteme fast durchweg einen sehr guten und abwechslungsreichen Eindruck machen, tränt das Auge beim Anblick der tumben Gegnerschar: Skurrile Skarabäus Käfer brüllen beim Abgang aus voller Lunge, drollige Mutanten-Hunde und mit Lendenschurzen behangene Alien-Muskelprotze würden wir aus Mitleid gerne am Leben lassen. Eine unsaubere Kollisionsabfrage macht ein präzises Zielen hinfällig, der versprochene Taktikanteil entfällt, da wir die unterschiedlichen Käfersorten im Halbdunkel vor sich hinzuckelnden Pixelgewirr sowieso nicht ausmachen können. Im Kampfgetümmel wird das zielsuchende Fadenkreuz zum unverzichtbaren Extra: ein nettes Feature. Löblich sind auch das übersichtliche Automapping und die hilfreichen Nachtsichtgeräte. Mit furchterregenderen Gegnern, einem Plus an Geschwindigkeit und einem etwas gewitzteren Leveldesign hätte man The Hidden Below und das große Vorbild problemlos in einem Atemzug nennen können. Der günstige Preis jedoch ist beiden gemein.

Geht so

MS-DOS

Hersteller:
Soft Enterprises/Kingsoft

Testmuster:
Soft Enterprises

Besonderheiten:
Hi-Res-Modus, nur auf CD erhältlich

Zirka-Preis:
75 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster, Adlib, Roland
Festplatte: läuft von CD
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 59%
Sound: 67%

62%

Alle Trümpfe in Ihrer Hand



So einfach geht's!

- Empfehlen Sie einen neuen Leser für Power Play, die Nr. 1 – das meistgelesene Computerspiele- und Multimedia-Magazin...
- ...und schon bald erhalten Sie Ihre Wunschprämie
- ...und der neue Abonnent erhält pünktlich und regelmäßig Power Play für nur DM 5,90 pro Heft (statt DM 6,50 Einzelheftpreis) druckfrisch frei Haus

Die Trumpfkarte zur Prämie



Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, 74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Trumpfkarte

Ja, ich will die Prämie Nr. 1 die Citizen-Armband-Uhr ❑
oder Nr. 2 das neue PC-Spiel „Sim City 2000" ❑
Für meine Empfehlung senden Sie die angekreuzte Prämie an:

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ Ort

Ich bin der neue Abonnent, schicken Sie mir ab sofort Power Play zum günstigen Jahrespreis von DM 70,80, ich spare 10%. Nach Ablauf des 1. Jahres kann ich jederzeit kündigen. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland.

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ Ort LWL 894

1. Unterschrift 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, 74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrecht durch meine 2. Unterschrift.

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwort
Postkarte

Power Play
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Ab die Post und Ihre Prämie abrufen!

POWER PLAY

Prämie 1

Citizen Armband-Uhr



POWER PLAY

Prämie 2

Sim City 2000
Das Super PC-Spiel



- Mit 10 neuen spannenden Szenarien
- Die Nr. 1 unter den Simulations-Computer-Spielen

Wenn Sie eine dieser Super-Prämien haben wollen,
aber die Karte schon weg ist,
dann schreiben Sie einfach an Power Play,
Abonnement-Service, 74168 Neckarsulm
oder faxen Sie an 07132/95 92 44.



Rentnerband: Die gesamte Enterprise-Besatzung spricht zu Euch

NCC-CD

Star Trek

25th Anniversary

Trekkies sind zur Zeit gut versorgt: *The Next Generation* und *Deep Space Nine* beamen sich fast täglich in die TV-Apparate. Wer Gene Roddenberrys Weltraumsaga lieber interaktiv erlebt, kann zum neuen Star-Trek-Plastikspielzeug greifen oder seinen MS-DOS-Bordcomputer mit Interplays Adventure-Interpretationen beglücken. Nach *Judgment Rites* bringt Interplay das Erstlingswerk *25th Anniversary* wieder auf den Markt – als "Enhanced"-Version auf CD-ROM. Das ist an sich nichts Besonderes, jedes bessere Softwarehaus betreibt zur Zeit Spiele-Recycling und brennt die Oldies auf die Silberscheibe. Doch die Jungs von Interplay wissen, was sie den Trekkies schuldig sind: Sie ließen William "Kirk" Shatner, Leonard "Spock" Nimoy, DeForest "Pille" Kelley, James "Scotty" Doohan, George "Sulu" Takei, Walter "Chekov" Koenig und Nichelle "Uhura" Nichols höchstpersönlich das Adventure vertonen. Mit der Maus klickt Ihr Euch durch Icon-Symbole, steuert Captain Kirk und seine Crew durch Abenteuer im Sierra-Stil und einige Raumkämpfe à la *Wing Commander* und erfreut Euch über die englische Sprachausgabe. Die Festakte zum 25jährigen Enterprise-Jubiläum sind schon Geschichte, doch jetzt dürfen Trekkies wieder jubeln: Die Synchronisation mit den Originalstimmen markiert den Höhepunkt der Star-Trek-Softwarehistorie. Wenn Spock mit arrogantem Tonfall sein Wissen kundtut, und James T. Kirk seine Kommandos erteilt, sitzt der Star-Trek-Fan ergriffen vor dem Monitor und kann die Tränen nicht unterdrücken. Interplay pustet den Staub von der guten, alten Enterprise und ließ die Helden vom Pixel-Jungbrunnen trinken – da verzeiht man, daß die Adventure-Episoden zu kurz geraten sind und die 3-D-Raumkämpfe technisch immer noch hinter *Wing Commander* hinterherhinken. *Star Trek* auf CD-ROM ist für Trekkies so unverzichtbar wie der Tricorder für die Enterprise-Besatzung. *js*



Talking Heads: Videotext-Untertitel auf Seite 150

MS-DOS

Hersteller: Interplay
Testmuster: Interplay
Besonderheiten: Stimmen der Original-Darsteller
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: VGA, EGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster/Pro, PAS/16, Roland
Festplatte: 9 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Tastatur; Maus

Grafik: 70 %
Sound: 85 %

81 %

Im Weltall nichts Neues

Privateer



Das Ende vom Lied: Ein Pirat zerpflückt uns

Um es gleich vorweg zu sagen: Es ist das alte Spiel, im wahrsten Sinne des Wortes. Compilations dieser Art überraschen in den seltensten Fällen positiv. Denn zu oft werden die alten Spiele mit vielleicht einem neuen Intro, ein paar popeligen Zusatzgrafiken oder vielleicht auch nur ein paar unnützen Geräuschen aufgemotzt, aber dennoch bleiben es die alten Krunken. Wer sich also seinerzeit *Privateer* plus *Speechpack* und danach die Mission *Righteous Fire* auf Diskette zugelegt hat, kann sein Portemonnaie ruhigen Gewissens geschlossen halten. Wem dies aber damals zuviel gewesen ist, der darf hier natürlich zuschlagen, denn wenn aus drei eins gemacht wird, dann ist das nach Adam Riese immer ein wenig preiswerter.

Auch auf der CD-Version von *Privateer* wird man in der Bar von New Detroit von einem Herrn Sandoval angesprochen, auch hier bekommt man als Anzahlung ein Artefakt, hinter dem die ganze Galaxis her ist, weil es der Schlüssel zu einer Superwaffe ist, gegen die kein Kraut wächst. Also fliegt man, schießt man und verbringt seine Zeit in Bars, um neue Aufträge zu erhalten. Und es gibt ein Bonbon extra wie beispielsweise ein neuer netter Vorspann oder ein paar neue Waffen (außer denen der *Righteous Fire*-Missionen).

Ärgerlich ist auch, daß beim CD-ROM die Daten im Vergleich zur Diskettenversion um einiges langsamer in den Speicher geschaufelt werden. Will man zum Beispiel einem Piraten mit einer Rakete den Rest geben, dann friert das Bild für gut zwei Sekunden fest, bevor der Gejagte seine Sprache wiederfindet ("Damned, you're rippin' me apart!").

Der einzige Grund, der die Existenz dieser Version rechtfertigt, ist der Preis im Vergleich zu den Einzelkits und der gesparte Festplattenplatz. Ansonsten fällt das Spiel unter die leidige Rubrik "Aufgewärmtes". *ps*



Gefahr erkannt, Gefahr gebannt: Gute Sensoren sind die halbe Miete

MS-DOS

Hersteller: Origin
Testmuster: Electronic Arts
Besonderheiten: Keine
Zirka-Preis: 140 DM

Grafik: VGA
Sound: General Midi, Soundblaster, Adlib
Festplatte: 1 MByte
Prozessor: 386 DX
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur; Maus

Grafik: 78 %
Sound: 83 %

82 %



Take That: Bodenziele fliegen fröhlich in die Luft und Feindscharen zu Boden – das kann nur *Raptor* sein

Amiga-Feeling

Raptor

Der PC hat ein neues Vorzeigespiel. *Raptor* reißt die Kluft zwischen Amiga- und PC-Fans noch tiefer ein, denn jetzt haben Commodores Jünger einen Grund, wirklich neidisch zu sein: Nie zuvor hat es auf unseren bierernsten Rechenknechten so schön geschettert und geknallt, selten vorher durften wir in vertikalen Ballerorgien einem so butterweichen Scrolling frönen. Die Rede ist von Apogees neuem Geniestreich, der getreu der gewohnten Firmenpolitik zunächst einmal in der Shareware-Version Verbreitung finden soll, bevor einem bei erfolgter Registrierung die restlichen zwei Welten zugänglich gemacht werden. Die uns vorliegende Vollversion gibt es nun auch auf CD, ein fragliches Unterfangen, wenn man bedenkt, daß das Spiel kaum mehr als 10 MByte des Silberlings beansprucht. Eigentlich fast schon irrwitzig, da Ihr sowieso alle Dateien auf Eure Festplatte schaufeln müßt. Obendrein gibt es keinerlei Neuerungen im Vergleich zur Diskettenversion, was auch nur logisch ist, da der Shareware-Spezialist CDV das Spiel auf Scheibe gebannt hat.

Bevor Ihr mit Maus, Joystick oder Tastatur Weltraumpolizei spielen dürft, benennt Ihr Euren Piloten, wählt einen von vier Schwierigkeitsgraden und Euren Einsatzort. Sammelt Ihr in den Kämpfen durch die Zerstörung von Feindschiffen und -gebäuden genügend Kohle an, könnt Ihr Euren modernen Fighter zwischen den Leveln mit allerlei Waffenextras und Energieschilden aufrüsten. Findet Ihr bei aller Bildschirmhektik noch genügend Zeit, die über die Level verteilten Bonusbehälter aufzuschießen, winken Euch begehrte Waffen und Extras quasi umsonst.

Der für PCs ungewohnt rasante Ballerspaß tröstet sogar über den einzigen Wermutstropfen hinweg: Die an sich exzellenten Level unterscheiden sich im Aufbau bis auf eine ansteigende Feindquote kaum voneinander. *fh*



Poinnggg... die Bodenstation geht in Flammen auf

MS-DOS

Hersteller: Apogee
Testmuster: CDV
Besonderheiten: Erste Welt als Shareware erhältlich
Zirka-Preis: 70 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster/Pro

Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Grafik: 68 %
Sound: 78 %

71 %

Sandig

Dark Sun

Shattered Lands



Hau drauf: Kämpfe laufen rundenweise ab

Ganz schön heiß wird's unserem Rollenspiel-Quartett auf dem Fantasy-Planeten Athas. Dort wandert man nicht etwa durch die typischen Wälder und Auen, sondern schleppt sich durch glühende Wüsten und ausgetrocknete Flußläufe. Auslöser dieser wasserlosen Angelegenheit ist eine mysteriöse Priesterkaste, die sich auch bald als unser Hauptfeind zu erkennen gibt. Da wir uns von niemandem knechten lassen, sprengen wir kurzerhand die Ketten und zetteln einen Aufstand der letzten freien Bürger Athas an. Auch das *Dark Sun*-Szenario ist aus dem Klassiker AD&D hervorgegangen, deshalb werden Computerrollenspieler wohl kaum Probleme mit den Regeln haben. Anders als sonst bei SSI üblich, werden wir nicht mit drei unterschiedlichen Spielperspektiven beglückt, sondern sehen unser ganzes Abenteuer aus einer leicht schrägen Vogelperspektive. Für gewöhnlich ist unsere Party als Sammel-Icon unterwegs, kommt es zum strategischen Rundenkampf, wird die Party aufgesplittet. Ihr dürft die Wüstenkämpen entweder selber in dei Schlacht führen oder die Automatik des Strategiecomputers anwerfen

Die komplett ins deutsche übersetzten Dialoge werden über ein Multiple-choice-Menü aufgerufen. Auf etwaige Sprachausgabe müssen CD-ROM-Freaks verzichten. Auch sonst kann man leider keine Verbesserungen zur Diskettenversion feststellen, sieht man einmal davon ab, daß man *Dark Sun* komplett von der CD spielen kann und so knapp 15 MByte Platz auf der Festplatte spart. *vw*



Verlaufen nicht möglich, dank Automapping



Ultima läßt grüßen: Athas aus der Vogelperspektive

MS-DOS

Hersteller: SSI
Testmuster: Softgold
Besonderheiten: Deutsche Texte
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: –
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 62 %
Sound: 75 %

72 %

STAR WARS

VOR LANGER ZEIT, IN EINER FERNEN GALAXIS...

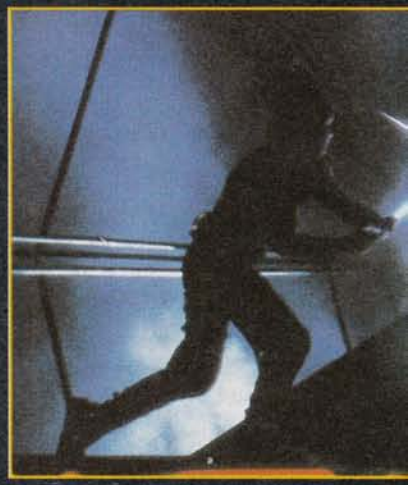
Nach X-Wing und Rebel Assault starten jetzt die imperialen TIE Fighter durch. Grund genug, Euch über Fan-Aktivitäten, Memorabilia und alle Star Wars-Spiele zu informieren.

Der Krieg der Sterne geht weiter. Das *Star Wars*-Universum steckt in einer Boom-Phase, ein Ende ist nicht abzusehen. Mittlerweile erreichen das Fanfieber und die Masse an Merchandising-Artikeln fast schon Star Trek-Niveau. Laufend kommen neue Romane, Bücher, Spiele, Spielzeug und sonstige Denkwürdigkeiten wie R2D2-Sparbüchsen und Yoda-Bronzeskulpturen auf den Markt. Das Kuriose daran: Die Premiere von *Star Wars* liegt bereits 17 Jahre zurück und seit "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" 1983 gab es außer zwei Ewok-Dramen, der Disneyland-Attraktion "Star Tours" und der Cartoon-Serie "Star Wars Droids" mit R2-D2 und C-3PO keine Filmwerke. Doch die Fan-Bewegung vergrößerte sich wie eine Schneelawine auf Hoth und die Industrie reagierte. West End Games entwickelte ein Rollenspiel, welches bisher unbekannte Geschehnisse und technische Daten enthüllte – mit dem offiziellen Segen von Lucasfilm. Auch an Spielkinder wurde gedacht: Die *Star Wars*-Plastikmodellbausätze wurden von MPC und Screamin neu aufgelegt, die Masken aus den Don Post-Studios sind nach wie vor beliebt und dank diverser Bend-Ems-Gummifiguren freunden sich bereits Krabbelkinder mit Darth Vader an. Wer jetzt mit gierigem Blick dem Konsumrausch verfällt und sein Geld zählt, kann sich an den Sci-Fi-Spezialversand *Andere Welten* in Hamburg (Tel. 040/44 31 18) wenden. Einige ausgesuchte Produkte führt auch der Fan-Shop des ESWFC (siehe unten) und natürlich der *POWER PLAY*-Shop.









Copyright: CBS Fox Ltd.





Der Zahn der Zeit

1991 geschah, was sich alle Fans wünschten: *Star Wars* wurde fortgesetzt. Zunächst nicht als Film, sondern als Roman. Der renommierte Science-fiction-Autor Timothy Zahn wurde beauftragt, die Begebenheiten um Luke Skywalker & Co. nach *Return of the Jedi* zu beschreiben – Han Solo und Leia bekommen Jedi-Zwillinge, Luke wird von einer Vertrauten des Imperators verfolgt und der imperiale Grand Admiral Thrawn macht der Allianz weiter Schwierigkeiten. Seine "Heir to the Empire"-Romantrilogie (erscheint in Deutsch bei Goldmann) ist unter Fans allerdings umstritten. Zahn zeichnet sich nicht gerade durch Fachkenntnis aus und sein Schreibstil ist phasenweise wirr. Trotzdem sind die Romane spannend und ein Muß für alle Skywalker-Sympathisanten. Mittlerweile sind auch weitere Romane erschienen, wie zum Beispiel die "Jedi Academy"-Trilogie von Kevin Anderson und "The Courtship of Princess Leia" von Dave Wolverton (deutsche Ausgaben erscheinen bei VGS). Außerdem veröffentlicht der Hamburger Carlsen Verlag die bekannten Dark Horse Comics als Sammelausgaben unter den Titeln "Das dunkle Imperium" und "Das Geheimnis der Jedi-Ritter".



Boba Fett legt an: Im Auftrag von Jabba jagt Kopfgeldjäger Fett unseren Kumpel Han Solo



Darth Vader wie wir ihn kennen und lieben: Mürrisch, schlecht gelaunt und immer fies



Film oder nicht Film?

Literatur gibt es genug, aber was sich *Star Wars*-Fans wirklich wünschen, ist ein neuer Film. "Hab Geduld" sagte bereits Yoda zu Luke Skywalker – alle Fans müssen sich noch bis 1997 gedulden. Zum zwanzigsten *Star Wars*-Jubiläum will George Lucas eine neue Trilogie starten, die dann in einjährigen Abständen in die Kinos kommt. *Krieg der Sterne*, *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* sind bekannterweise die Episoden 4 bis 6 der Saga. George Lucas produziert nun die Episoden 1 bis 3, die zeitlich vor der Ära des Imperiums liegen: Die neue Trilogie spielt zu der Zeit der Alten Republik und der Clone-Kriege. Vielleicht gibt es ein Wiedersehen mit einem jungen "General" Obi-Wan Kenobi und Lukes Vater Anakin Skywalker.



The next Generation: Zahn-Romantrilogie im Überblick

Sammlerwahn

Briefmarken, Zigarrenbinden, Computerspiele – Sammelleidenschaft hat viele Menschen befallen und Science-fiction-Fanatiker sind eine bevorzugte Risikogruppe. Denn was ist schöner als ein handsignierter Transistor von C-3PO oder ein Stück gefrorenes Carbonit mit Fingerabdrücken von Han Solo? Hardcore-Sammler horten alles – vom Artoodetoo-Schaumbad bis zur imperialen Keksdose. Leider wurden vergleichsweise wenig der "alten" Fan-Artikel nach Deutschland gebeamt – wer im Sammler-Standardwerk "Tomart's Price Guide to Worldwide Star Wars Collectibles" von Stephen Sansweet und T. N. Tumbusch blättert, kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus.

Aktionsspielzeug

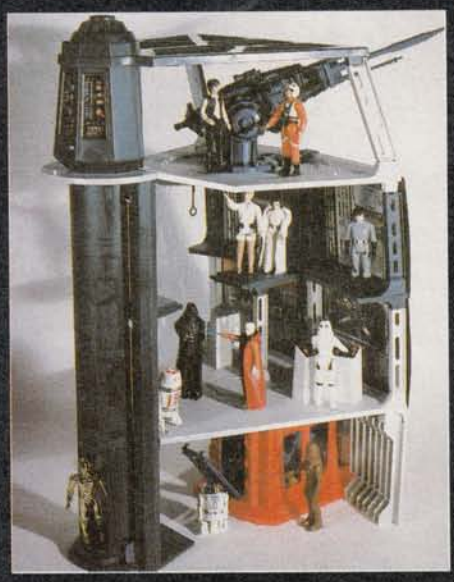
Angesichts der unüberschaubaren Auswahl an Lizenzprodukten konzentrieren sich viele Liebhaber auf bestimmte Bereiche. Sehr geschätzt ist das *Star Wars*-Aktionsspielzeug von Kenner/Parker und Palitoy, welches bis 1985 produziert



Toys-R-Us: Spielzeugsammlung der Redaktion

STAR WARS

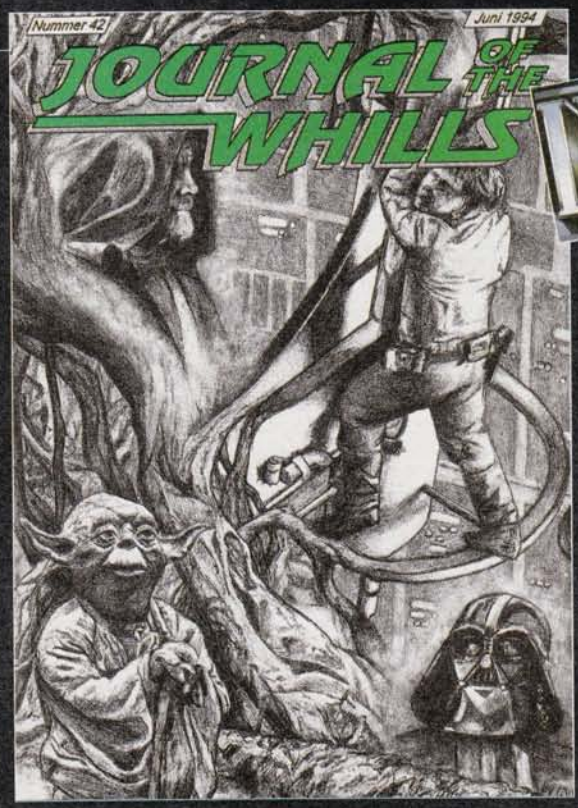
wurde: Zum einen ist das Spielzeug größtenteils in Deutschland angeboten worden, zum anderen sind die Modelle und Aktionsfiguren sehr schöne und detaillierte Umsetzungen der Filmvorbilder. Genrefremde Leser sollten jetzt nicht den Kopf schütteln und zu ihren Briefmarken zurückkehren – in den wenigsten Sammelbereichen gab es vergleichbare Wertsteigerungen. Preisanstiege von 400 Prozent und mehr innerhalb weniger Jahre sind keine Seltenheit, allerdings nur im einwandfreien Zustand, denn ohne Karton und Zubehör schmelzen die Preise schneller als Hoth-Eis unter Laserbeschuß. Auf Flohmärkten findet man ab





Unbezahlbare Raritäten: Creature Cantina Action Playset und Death Star Space Station Playset

und an ein *Star Wars*-Produkt, doch meistens ist der Zustand mit Lukes Landspeeder nach einer Jawa-Plünderung vergleichbar: Details und Zubehör fehlen, alles ist verstaubt und ohne Verpackung. Spezielle Sci-Fi-Sammlerbörsen (siehe auch unten) und der direkte Handel von Fan zu Fan versprechen mehr Erfolg. Man kann sich auch im einschlägigen Fachhandel eindecken – zu galaktisch hohen Preisen.



Journal of the Whills: Das Clubmagazin des ESWFC erscheint vierteljährlich

Fan-Allianzen

Vor langer Zeit, in einer fernen Galaxis schlossen sich Einzelkämpfer, Völker, Rassen und ganze Planeten zur Rebellenallianz zusammen, um die Schreckensherrschaft des Imperators zu beenden. Wir Erdlinge sind für einen Beitritt leider zur falschen Zeit in der falschen Galaxis geboren, können uns aber zwei anderen Allianzen anschließen: Der *European Star Wars / Lucasfilm Fan-Club* (ESWFC) in Augsburg ist die richtige Adresse für Jedi-Ritter, Gewürzschmuggler und Kopfgeldjäger. Für einen Mitgliedsbeitrag von DM 40,00 pro Jahr erhaltet Ihr den obligatorischen Club-Ausweis und vier Ausgaben



Hände hoch: Mitglieder des ESWFC in standesgemäßer Kleidung. Endlich wissen wir, wie Boba Fett ohne Helm aussieht.



LUCASFILM FAN CLUB

des "Journal of the Whills" – 100 Seiten Insider- und Szeneinformationen rund um den Krieg der Sterne. Wer lieber für das nächste Computerspiel spart und umsonst Mitglied werden möchte, sollte eine Postkarte an den ESWFC senden – exklusiv für Power Play-Leser verlost die Fan-Allianz fünf einjährige Freimitgliedschaften. Außerdem gibt es noch die offiziell von Lucasfilm gesteuerte Fan-Verbindung, den *Lucasfilm Fan-Club* in Colorado, USA. Für zirka 20 Dollar pro Jahr bekommt Ihr das vierteljährlich erscheinende "Official Lucasfilm Magazine" mit den neusten Nachrichten über Lucasfilm-Produkte und vielen Merchandising-Angeboten. Für nähere Informationen könnt Ihr Euch an diese Adressen wenden:

ESWFC
Stichwort: POWER PLAY-Verlosung
Postfach 11 04 07, 86029 Augsburg
Einsendeschluß ist der 01.10.1994
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

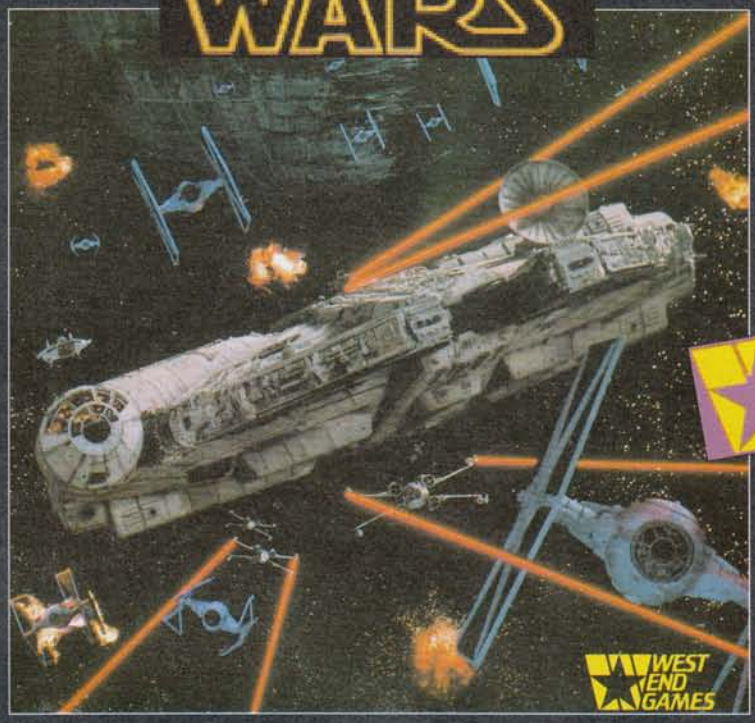
The Lucasfilm Fan Club
P. O. Box 111000
Aurora, Colorado 80042, USA

Jedi-Con 94

Vom 1.10. bis zum 3.10.1994 findet in Köln die *Force over Europe Jedi Convention 94* statt. Wenn Kongreß hält, was die Ankündigungen versprechen, wird die *Jedi Convention* gleich nach dem Jahrestag der Todesstern-Zerstörung der wichtigste Termin für *Star Wars*-Freunde. Im Dorint Kongreß-Hotel lüftet Darth Vader-Darsteller David Prowse die Maske, Lucasfilm-Modellbauer Don Bies plaudert aus dem Nähkästchen und Sammelweltmeister Steve Sansweet berichtet über Raritäten. Insiderinformationen aus erster Hand verspricht die Anwesenheit von Gary Kurtz, dem Produzenten der ersten beiden *Star Wars*-Filme. Außerdem lassen ein Kostümwettbewerb, verschiedene Ausstellungen und der Sammlermarkt das Herz in der Rebellenbrust höher schlagen. Das Ganze ist allerdings nicht billig – um den Convention-Beitrag von DM 190,– aufzubringen, müssen sich insolvente Nachwuchs-Boba-Fetts erst noch einige Kopfgelder verdienen oder sich auf die Sammlerbörse am 3.10. von 10 bis 16 Uhr beschränken – hier ist der Eintritt frei. Für weitere Informationen könnt Ihr Euch an die des ESWFC wenden (DM 2,00 Rückporto beifügen).

Star Wars Interaktiv

Einmal selbst im X-Wing durchs All schießen, Prinzessin Leia einen Kuß geben oder Chewbacca kraulen – diese Träume kennt jeder *Star Wars*-Fan. Bis zur Wiedergeburt als Raumkämpfer oder bis zur Entwicklung einer erfüllenden Virtual-Reality-Maschine wird noch einige Zeit vergehen, doch bis dahin werden wir mit einer Reihe von Spielen vertröstet.



Eines der vielen Module für das Star Wars-Rollenspiel von West End Games

Prolog

Das Rollenspiel

Ende 1987, zum zehnjährigen *Star Wars*-Jubiläum, produzierte der renommierte Rollenspiel-Verlag West End Games ein Rollenspiel rund um den Krieg der Sterne. In *Star Wars: The Roleplaying Game* können die Spieler unter anderem in den Charakter eines Ewok, eines Kopfgeldjägers oder eines gescheiterten Jedi-Ritters schlüpfen, während der "Game Master" sie in fantasievolle Abenteuer verwickelt. West End Games stellte auch die Versorgung mit vorgefertigten Abenteuermodulen sicher, von denen bis heute über 20 erschienen sind (siehe Tabelle). Mittlerweile gibt es die "2nd Edition" des Rollenspiels sogar komplett in deutscher Sprache.

Rollenspiele sind nicht jedermanns Geschmack, aber *Star Wars*-Fans nutzen das Rollenspiel und insbesondere die ausführlichen Sourcebooks als Informationsquelle. Die angegebenen Daten und Fakten sind teilweise interessanter als eine Jedi-Lehrstunde bei Yoda:

Ihr erfahrt viele interessante Details und Hintergrundgeschichten über Raumschiffe, Charaktere und Planeten. Wer wissen will, wie schnell ein "Stock Weight Freighter" ist oder wieviel Mann Besatzung auf einem Star Destroyer dienen, kommt an den Büchern von West End Games nicht vorbei. In die gleiche Kerbe schlagen die "Technical Journals" des Starlog-Verlags, von denen bisher ein Band über den Planeten Tatooine erschienen ist. Mit vielen seltenen Fotos, Konstruktionszeichnung des Lichtsäbels und Grundriß der Cantina ein unverzichtbares Heft für Freunde von Lukes Heimatplaneten. Der zweite Band über die "Imperial Forces" erscheint demnächst.



Der Jedi-Faktor: Wieviel "Macht" steckt im Spiel: Je mehr Yodas, desto besser



Der Spaß-Faktor: Hier zeigen die X-Wing-Symbole an, wieviel Spaß ein Programm macht

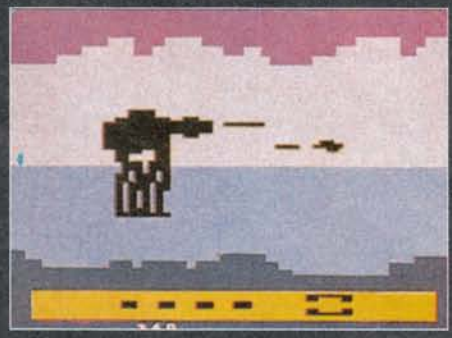
Episode 1

Atari VCS – Eine neue Hoffnung

Dank des bekannten Modulproduzenten Parker Bros. (*Q*Bert*, *Popeye*) verlor *Star Wars* 1982 die Videospiel-Jungfräulichkeit. Das war der Beginn eines imposanten Video- und Computerspiel-Lebenslaufs, der allerdings auch den ein oder anderen Karriereknick erlebte. Wir bewerten bei den Spielen den Spielspaß (dargestellt durch einen schnittigen X-Wing-Fighter) und die *Star Wars*-Atmosphäre (dargestellt durch Jedi-Meister Yoda).

The Empire Strikes Back

Das erste *Star Wars*-Videospiel basiert auf der eisigen Schlacht von Hoth: Die Snowspeeder der Rebellen wehren sich scheinbar aussichtslos gegen die imperialen AT-AT-Walker. Der Spieler düst mit seinem Pixel-Snowspeeder nach *Defender*-Manier über eine sauber horizontal scrollende Schneelandschaft und plaziert seine Lasersalven an verwundbaren Stellen der gigantischen Stahl-Vierbeiner – erreichen die Walker den rechten Bildschirmrand, wird der Hauptreaktor zerstört und die Rebellen sind außer Gefecht. *The Empire Strikes Back* ist ein Meilenstein der *Star Wars*-Videospielgeschichte. Bei vielen VCS-Besitzern rangierte das Cartridge in der Beliebtheitsskala weit oben. Notabene: Hippie-Programmierer Jeff Minter erschuf später eine Heimcomputer-Persiflage mit Riesenkamelen (*Attack of the Mutant Camels*).



Name	The Empire Strikes Back
System	Atari VCS
Hersteller	Parker
Erschienen	1982



Jedi Arena

Damit sich die teure Star Wars-Lizenz amortisiert, brachte Parker kurz vor dem Filmstart des finalen Teils der Trilogie das Modul *Jedi Arena* für das Atari VCS auf den abebbenden Videospielmarkt. Darth Vader und Luke Skywalker liefern sich stark abstrahierte Lichtschwertduelle um den Titel "Jedi-Meister" in einer ovalen Kampfarena. Der Spieler betrachtet die



Vater-Sohn-Fehde aus der Vogelperspektive und darf die Atari-Paddles zur Steuerung verwenden. Die schwebende Trainingskugel (wir erinnern uns an Lukes erste Lichtschwertübungen an Bord des Millenium Falcon) stiftet zusätzlich Verwirrung. Technisch unspektakulär gelöst, spielerisch schwach, *Star Wars*-Atmosphäre keimt nicht auf.

Name	Star Wars: Jedi Arena
System	Atari VCS
Hersteller	Parker
Erschienen	1983

JEDI 

SPASS 

Death Star Battle

Rechtzeitig zum Filmstart von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* durften sich VCS-Besitzer in die Cockpitkanzel des Millenium Falcon setzen und in der Rolle von Lando Calrissian den Angriff auf den zweiten Todesstern einleiten. TIE Fighter und TIE Interceptors machen Euch im ersten Level das Raumfahrerleben schwer – da hilft nur ein beherzter Schuß mit der Falken-Bordkanone.

Nach dem Sprung durch den Hyperraum fliegt Ihr dann zum Hauptreaktor und zerstört den künstlichen Planeten des Schreckens. *Return of the Jedi: Death Star Battle* ist nach damaligen Maßstäben ein imposantes Actionspiel mit attraktiver Grafik. Ein Muß für videospielende Sammler.

Name	Return of the Jedi: Death Star Battle
System	Atari VCS
Hersteller	Parker
Erschienen	1983

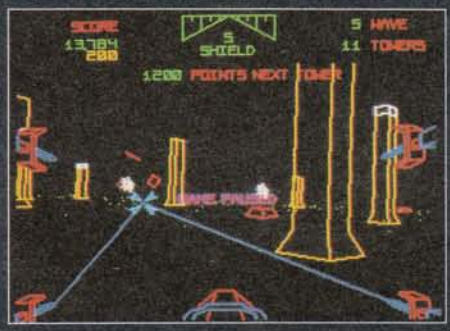
JEDI 

SPASS 

Episode 2

Die Heimcomputer schlagen zurück

Das englische Softwarehaus Domark schnappte sich 1987 einen dicken Lizenzhappen: Die Umsetzung vieler Spielautomaten von Tengen/Atari. Die neue 16-Bit-Computergeneration Amiga und Atari ST bot die nötige Rechenkraft, um auch Ataris erfolgreiche *Star Wars*-Spielautomaten mit Vektorgrafik adäquat auf heimische Bildschirme zu bringen.



Jürgen Friedrichs brillante Adaption des Star Wars-Automaten (Atari ST)

Star Wars

Die Umsetzung des Vektorgrafik-Spielautomaten *Star Wars* (siehe Kasten) erschien 1987 für alle gängigen Heimcomputer. Die 8-Bit-Lieblinge Commodore 64, Schneider CPC und Sinclair Spectrum waren mit der Berechnung der Vektorgrafik kaum schneller als eine Tatooine-Wüstenraupe und verwandelten das rasante Automatenvorbild in eine Strichlinien-Slideshow.

Hitzköpfige X-Wing-Jungpiloten mit einem Atari ST oder Amiga als Bordcomputer kamen hingegen auf ihre Kosten: Programmierer Jürgen Friedrich, später auch für die Umsetzungen von Tengens *Hard Drivin'* verantwortlich, machte die Automaten nahezu überflüssig – die Vektorgrafik war rasend schnell, das *Star Wars*-Fluggefühl für damalige Verhältnisse atemberaubend.

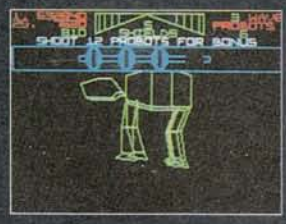
Name	Star Wars
System	Amiga, ST, C64, CPC, Spectrum
Hersteller	Domark
Erschienen	1987

JEDI 

SPASS 

The Empire Strikes Back

Für *The Empire Strikes Back* beauftragte Domark Software das englische Programmierteam Vektor Grafix. Aber das Ergebnis konnte nicht halten, was ihr Name versprach: Die Vektorgrafik war langweiliger als die Sandwüsten auf Tatooine und der Spielspaß versank im Sumpf von Dagobah. Film- und automatengemäß steuert Ihr in Level 1 und 2 einen Snowspeeder über den Eisplaneten Hoth und beharkt Euch mit imperialen Probe Droids und AT-ATs. Danach klemmt Ihr Euch neben Chewbacca in das Cockpit des Millennium Falcon und umfliegt einen monotonen Vektor-Asteroidenschwarm. Letzeres ist eine spielerische Bruchlandung: reaktionsschnelle Ausweichmanöver sind kaum möglich, man muß Han Solos Raumschiff lediglich in die obere linke Ecke lenken und der Macht vertrauen.



AT-AT-Attacke: The Empire Strikes Back (Sinclair Spectrum)

Name	The Empire Strikes Back
System	Amiga, ST, C64, CPC, Spectrum
Hersteller	Domark
Erschienen	1986

JEDI 

SPASS 

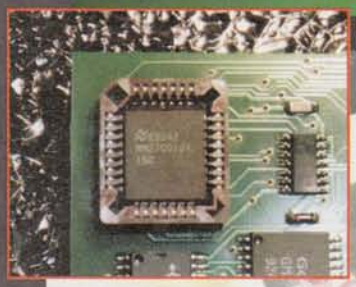
Return of the Jedi

Im finalen Teil der Domark-Trilogie reibt sich der Spieler zunächst die Augen: Keine Vektoren, sondern farbenfrohe Bitmap-Grafik leuchtet auf dem Monitor. Ähnlich wie beim Arcade-Klassiker *Zaxxon* scrollt das isometrisch dargestellte Spielszenario von rechts oben nach links unten. Auf Endor besteigt Ihr abwechselnd ein schnelles Speederbike und einen tapsigen Scout Walker und wehrt Euch gegen imperiale Biker-Rowdies und rollende Baumstämme. Danach durchfliegt Ihr im Millenium Falcon den Schacht des neuen Todessterns, um den Hauptreaktor zu sprengen. Schnelle TIEs und die enge Architektur lassen das Pilotenglück nur kurz aufblitzen. Wäre das Scrolling nicht derart ruckelig, könnte *Return of the Jedi* Spaß machen.



Ewoks à la Zaxxon: Return of the Jedi

ACTION REPLAY™ ... GIBT IHREN PC MEGA-POWER!







JETZT MIT V. 2.0 BETRIEBSSYSTEM

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION
386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.

DM 199,00
ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER
ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION
DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

MONITOR-OPTION
ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTER-SPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

FREEZER DOS COMMANDS
DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

VIRUS-CHECKER
SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

EINFACHE INSTALLIERUNG
EINSTECKEN, FERTIG!!

SCREEN GRABBER
DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

FREEZER-FUNKTION
EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE
ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEZER"-MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENEN SPEICHER, DADURCH BENUTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER !!

HACKER FUNKTIONEN
"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VOR-DEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.



ACTION REPLAY ist zukunfts-orientiert und mittels ein von uns durchzuführenden Update einfach auf den neuesten Stand zu bringen.

PC PLAYER AUSGABE 6/'94:
"Auf diese Hardware haben Sie gewartet !"

Ältere Versionen von PC Action Replay werden für DM 40,00 zzgl. Versandkosten auf Version 2.0 umgerüstet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay an uns ein.

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

BESTELL-HOTLINE
02822-68545
FAX: 02822-68547

DATA Flash

Schriftliche Bestellungen:
DATAFLASH GmbH
Wassenbergstr. 34
46446 Emmerich

AUSLAND NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

STAR WARS

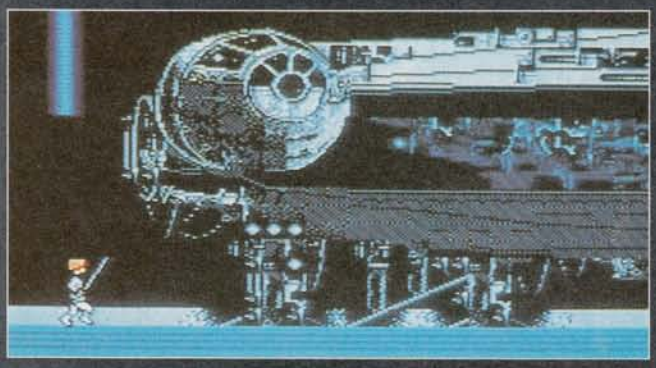
Name	Return of the Jedi
System	Amiga, ST, C64, CPC, Spectrum
Hersteller	Domark
Erschienen	1987

JEDI
SPASS

Episode 3

Die Rückkehr der Videospiele

Das 8-Bit-Videospielsystem NES bescherte Nintendo in Amerika und Japan galaktische Verkaufszahlen und der Modulhandel florierte. Grund genug, für Lucafilm in Zusammenarbeit mit JVC ein *Star Wars*-Videospiel zu entwickeln.



Luke im Hangar des Todessterns: Star Wars (NES)

Star Wars

Der 8-Bit-Prozessor des Nintendo Entertainment Systems wurde 1991 von Lucasfilm strapaziert: In *Star Wars* steuert Ihr Lukes Landspeeder aus der Vogelperspektive durch den Wüstensand von Tatooine, ballert Euch als Han Solo durch die Cantina und springt mit der Prinzessin durch den Müllschacht des Todessterns. Das NES-Modul hält sich erfreulich eng an die Filmvorlage; kein Videospieler mit Hang zur Thematik sollte sich dieses Meisterwerk entgehen lassen, zudem die Konsole und viele Module zur Zeit zu Schleuderpreisen gehandelt werden.

Die Umsetzung für Nintendos Handheld ist weitgehend mit dem NES-Vorbild identisch, allerdings aufgrund des beschränkten Bildschirmausschnitts und der düsteren Darstellung nur für Jedi-Ritter mit hellseherischen Fähigkeiten geeignet.

Name	Star Wars
System	NES (Game Boy, Master Syst.)
Hersteller	JVC/Lucasfilm Games
Erschienen	1991
Preis	120 Mark

JEDI
SPASS

The Empire Strikes Back



Taun-Taun taut auf: The Empire Strikes Back (NES)

Der Spieler, alias Luke, reitet sein Taun-Taun durch die Hoth'schen Eishöhlen und erlegt Wampas mit seinem Lichtsäbel, stoppt an Bord eines Snowspeeder den imperialen Walker-Angriff und trainiert auf Dagobah seine Jedi-Fähigkeiten. *The Empire Strikes Back* weiß sowohl grafisch als auch spielerisch zu gefallen, angesichts des brillanten Vorgängers waren die Erwartungen aber zu hoch.

Außerdem kam der imperiale Gegenschlag zu spät: Die Veröffentlichung von *The Empire Strikes Back* wurde vom Siegeszug des Super NES überschattet, der große Verkaufserfolg blieb aus. Aus diesem Grund verschwanden die Pläne für ein NES-*Return of the Jedi* in der Todesstern-Müllpresse und LucasArts forcierte die Arbeit an den 16-Bit-Titeln.

Name	The Empire Strikes Back
System	NES (Game Boy)
Hersteller	JVC/Lucasfilm Games
Erschienen	1992
Preis	120 Mark

JEDI
SPASS

Super Star Wars

Die Programmierer von Sculptured Software kitzelten das Super Nintendo voll aus: farbenfrohe Grafik, schnelle 3-D-Sequenzen und ein Soundtrack in CD-Qualität machen *Super Star Wars* zu



Flug zum Entlüftungsschacht: Super Star Wars (SNES)

einem der erfolgreichsten, aber auch schwersten Module für das Super NES. Filmgemäß steuert Ihr Luke über den Wüstensand von Tatooine und durch den Raupentransporter der Jawa. Später könnt Ihr Eure Spielfigur wechseln und Euch so zum Beispiel als Chewbacca durch die Mos Eisley Cantina prügeln oder mit Han Solos Blaster die Wachen im Inhaftierungsblock grillen. Diese Jump & Run-Level wurden von hitzigen 3-D-Gefechten unterbrochen: Im Landspeeder düst Ihr über den heißen Wüstensand, im X-Wing über den Todesstern und zum Showdown durch den Graben zum Entlüftungsschacht.

Name	Super Star Wars
System	SNES
Hersteller	JVC/LucasArts
Erschienen	1993
Preis	150 Mark

JEDI
SPASS

Super Empire Strikes Back

Der hammerharte Schwierigkeitsgrad, der *Super Star Wars*-Spieler zur Verzweiflung trieb, verlor beim Nachfolger durch ein Paßwort-System etwas von seinem Schrecken. Das Spielprinzip blieb hingegen gleich: Erwartungsgemäß korrespondieren die Jump & Run- und 3-D-Sequenzen, auch wenn das ganze thematisch an



Vader unser: Lukes Ausflug nach Cloud City in Super Empire (SNES)

Filmriß – Die vergessenen Spiele

1988 verwöhnte Arcade-Pionier Namco (*Pac Man*) exklusiv japanische Videospieler mit einer Adaption für die Nintendo Famicom/NES-Konsole. In *Star Wars* steuerte der Spieler einen schwarzhaarigen Luke samt Lichtsäbel durch eine horizontal scrollende Landschaft und konnte danach in den Millenium Falcon umsteigen und TIEs in Raumschrott verwandeln. Das Action-Adventure mit Baller-Intermezzi machte Spaß, war nur nie offiziell in Deutschland erhältlich.

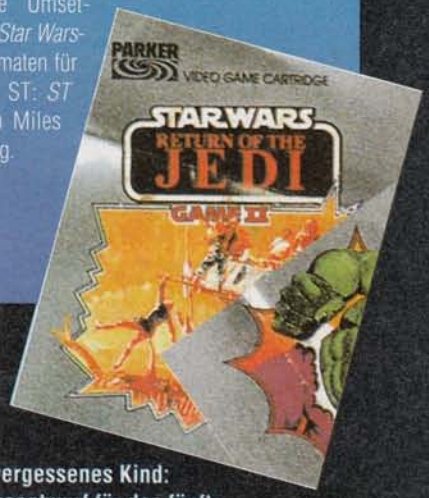
1984 erschien ein geheimnisvolles VCS-Cartridge von Parker: *Star Wars: The Arcade Game* war die Umsetzung des Spielautomaten und wird auf dem Sammlermarkt für zirka 1.000 US-Dollar gehandelt. Ein weiteres Parker-Videospiel fiel dem Zusammenbruch des Videospielmarktes 1985 zum Opfer. Das geplante zweite Modul zu *Return of the Jedi* (Arbeitstitel: Ewok Adventure) von Parker ist auf halbem Weg in unsere Galaxis dem Rotstift zum Opfer gefallen. Allerdings gab es eine Reihe von Spielen, die sich ohne Lucasfilm-Lizenz der *Star Wars*-Thematik bedienten: Besitzer der Mattel Intellivision Konsole konnten schon 1982 in *Star Strike* einen Todesstern-ähnlichen Graben entlangfliegen und das Vectrex-Vektorspiel *Starhawk* bot ebenfalls ein vergleichbares Szenario. Später ermöglichte System 3/Realtime Software dreidimensionale Ausflüge nach *Star Wars*-Art auf dem Sinclair Spectrum. Außerdem erschien etwa ein Jahr vor Domarks lizenzierter Adaption eine inoffizielle Umsetzung des *Star Wars*-Spielautomaten für den Atari ST: *ST Wars* von Miles Computing.



Der inoffizielle Flug durch den Graben: Star Strike für das Mattel Intellevision (1982)



Star Wars auf japanisch: Namcos Interpretation erschien nicht in Europa und USA



Gottes vergessenes Kind: Packungsentwurf für das fünfte Krieg-der-Sterne-Videospiel

"Das Imperium schlägt zurück" angepaßt wurde: Luke reitet auf seinem Taun-Taun über die Eiswüste und wird von Probe Droids angegriffen. Danach durchquert Han Solo die evakuierte Rebellenbasis und weicht an Bord des Millenium Falcon in einer 3-D-Sequenz Asteroiden aus, während Luke auf Dagobah eine Schlammkur absolviert, bis ihn seine Vision nach Bespin treibt. Im Anflug auf Cloud City ballert der Spieler mit seinem X-Wing einige Twin Pod Cloud-Cars vom Himmel des Gasplaneten und stellt sich Darth Vader zum Lichtsäbel-Duell.

Deutscher Sportbund

Laufend was erleben...



Leichtathletik – im Verein am schönsten.

Wer laufend etwas Schönes erleben will, ist bei der Leichtathletik genau an der richtigen Adresse. Leichtathletik heißt Laufen, Springen, Werfen in vielen Formen. Das Faltblatt „Leichtathletik zum Kennenlernen" und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten" gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.



Deutscher Sportbund — Deutscher Leichtathletik-Verband

SPORT-BILLY © DSB/SB

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

Panasonic 3DO e	1199.-
3DO Game Gun	99.-
Burning Soldier j	219.-
Dr.Houser j	219.-
Gridders	109.-
Pharao´s Seal j	219.-
Who shot J.Rock	129.-
Wing Commander	109.-

3DO
Alone i.t.Dark 99.-
Road Rash 139.-
Shockwave 119.-

Gamewave 32	299.-
Soundwave 32	449.-
SoundblasterAWE32	629.-
Soundblaster 16	229.-
Gravis Gamepad	59.-
Gravis Joystick pro	89.-
Flight Stick Pro	159.-
Thrustm.Formula 1	349.-

IBM
Outpost CD 99.-
Theme Park CD 89.-
Siedler 89.-

Action Replay	149.-
Anstoss WC Edit.	59.-
Battle Isle 2 CD	89.-
Hanse d.Expedit.	59.-
Harpoon 2	99.-
Hattrick Bund.Ma.	89.-
Indy Car Tracks	59.-
Pacific Air War	99.-
Pacific Strike	99.-
Raptor CD	49.-
Sim City 2000	99.-
Ultima 8 CD	119.-

IBM
FIFA Soccer 89.-
Rebel Assault 69.-
Tiefighter 99.-
W.C.Armada 99.-

NEO GEO	
Fighters History	379.-
Super Sidekicks 2	379.-
Tophunter	379.-
World Heroes Jet	379.-

DIVERSE

Jaguar Konsole e	599.-
Voraussichtlich:	
Brutal Sp Football	129.-
Club Drive	129.-
Red Line Racer	129.-

Spiele & Zubehör
AMIGA/SNES
SMD + CD/LYNX

U.V.A.M.
MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!

089 7605151
089 7470689

STAR WARS

Name	Super The Empire Strikes Back
System	SNES
Hersteller	JVC/LucasArts
Erschienen	1993
Preis	150 Mark
JEDI	
SPASS	

Episode 4

Die Macht der PCs

Mit *SWOTL*, *Monkey Island* und *Indiana Jones* gehört LucasArts zur Elite der Spielelieferanten für MS-DOS-PCs. Aber erst 1993 wagte ein Spiel mit *Star Wars*-Thematik den Intel-Jungfernflug.



Incoms auf Intel: X-Wing von Lawrence Holland und Ed Kilham (MS-DOS)

X-Wing

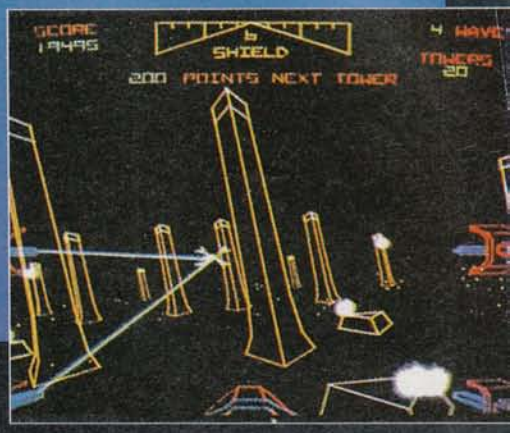
Lawrence Holland, der simulationserprobte Autor von *Secret Weapons of the Luftwaffe* und *Robosport*-Erfinder Edward Kilham schlossen 1992 eine Allianz, um das ultimative *Star Wars*-Spiel zu programmieren: Die Raumkampf- und Flugsimulation *X-Wing*. Nachwuchspiloten werden von Admiral Ackbar (er spricht Deutsch) mit ihren verzwickten Aufträgen vertraut gemacht und dürfen im X-Wing, A-Wing oder Y-Wing imperiale TIEs, Raumfrachter und Star Destroyer attackieren, bis sie im letzten Level den Angriff auf den Todesstern nachfliegen. Wer neue Missionen braucht oder gerne B-Wing fliegt, kann diverse Upgrade-Pakete installieren. Leider ist die Polygongrafik auf vielen PCs zu langsam, um rasantes *Star Wars*-Gefühl aufkommen zu lassen, und einige "historische" Ungereimtheiten und ein hoher Schwierigkeitsgrad trüben den Flug des Kreuzflüglers.

Mächtig – Die Arcade-Maschinen



"Gold Leader, this is red five, I'm going in" klang es 1983 aus vielen Spielhallen – *Star Wars* von Atari Games erfreut sich aufgrund schneller 3-D-Vektorgrafik, einer authentischen Soundkulisse und Originalsprachausgabe großer Beliebtheit bei passionierten Videospielern und *Star Wars*-Fans. Endlich konnte man in einen X-Wing einsteigen und den Todesstern zerstören – auch wenn das Vektordrama im Vergleich zum heutigen *Rebel Assault* keinen Jawa mehr aus seinem Raupentransporter lockt. Kurze Zeit später schickte Atari Games den Nachfolger zur Münzschluckmission in die Spielhallen: *The Empire Strikes Back* nutzte ebenfalls die Vektorgrafiktechnik und ließ die Spieler aus dem Cockpit des Millenium Falcon und eines Snowspeeders blicken. Der dritte Streich kam ohne Strich: Für den Ritt auf dem Speederbike und den Flug des Falken in *Return of the Jedi* (1984) entschied sich Atari Games für die Verwendung konventioneller Bitmap-Grafik.

Münzgrab(en): Ataris Star Wars-Automaten waren der Renner in jeder Spielhalle



Viva Vektor: Der Spieler erlebt Lukes Flug über den Todesstern

Name	X-Wing
System	PC
Hersteller	LucasArts
Erschienen	1993
Preis	130 Mark
JEDI	
SPASS	

Rebel Assault

Vincent Lee machte Anfang dieses Jahres das Rebellenglück perfekt: Sein CD-ROM-Meisterstück *Rebel Assault* forcierte den Verkauf von CD-Laufwerken und ist das erfolgreichste CD-Spiel. Als Rookie startet Ihr Eure Karriere als Pilot der Allianz: Trainingsflüge im Skyhopper auf Tatooine, Kampfeinsätze im Snowspeeder, direkte Laserduelle mit Sturmtruppen auf Hoth und der Angriff auf den Todesstern – 13 mitreißende Level wurden in die CD gebrannt. Die Grafik ist schneller als ein TIE Interceptor, schöner als Vaders blankgeputzer Helm und abwechslungsreicher als Prinessin Leias Frisuren. Sprachausgabe und Soundtrack kommen direkt von CD – *Rebel Assault* ist das beste *Star Wars*-Spiel in dieser Galaxis. Wer sich dieses Spiel nicht kauft, wird in den Schlund des großen Sarlacc geworfen.



Fly me to the moon: Rebel Assault dreht auf (MS-DOS CD)

Name	Rebel Assault
System	PC CD-ROM (Mega CD, CD-I)
Hersteller	LucasArts
Erschienen	1994
Preis	130 Mark
JEDI	
SPASS	

Epilog

Coming soon to a galaxy near you

Aufgrund des großen Erfolges von *Rebel Assault* bastelt das LucasArts-Team um Vince Lee zur Zeit am imperialen CD-ROM-Gegenstück: Wechselt die



Schwarz wie die Nacht: Darth Vader-Modellbausatz von Screamin

Seiten und holt in *Imperial Assault* die Rebellenflieger vom Himmel. Apropos Seitenwechsel: In dieser Ausgabe testen wir auch den *X-Wing*-Nachfolger *TIE Fighter*. Außerdem in der LucasArts-Pipeline: Ein 3D-Spektakel mit dem Namen *Dark Force*. In Amerika erscheint im Herbst diesen Jahres der 3. Teil der Videospiel-Trilogie *Super Return of the Jedi* von JVC und LucasArts für das Super NES. Sculptured Software sorgt wieder für farbenfrohe Grafik und Action satt. Freuen wir uns auf eine Jump & Run-Rundreise durch Jabbas Palast, den Waldmond Endor und den Todesstern. 3-D-Sequenzen auf dem Speeder Bike und im Millenium Falcon werden an Bord des 16-MBit-Moduls sein. Gerüchten zufolge arbeitet sogar eine Firma, die sonst nur Profi-Flugsimulatoren für die US Air Force und Luftfahrtgesellschaften produziert, zusammen mit Lucasfilm an einem ultimativen X-Wing-Simulator – Computer- und Videospieler blicken auf jeden Fall in eine rosige *Star Wars*-Zukunft. **May the Force be with you.** *js*

RPG-ABC

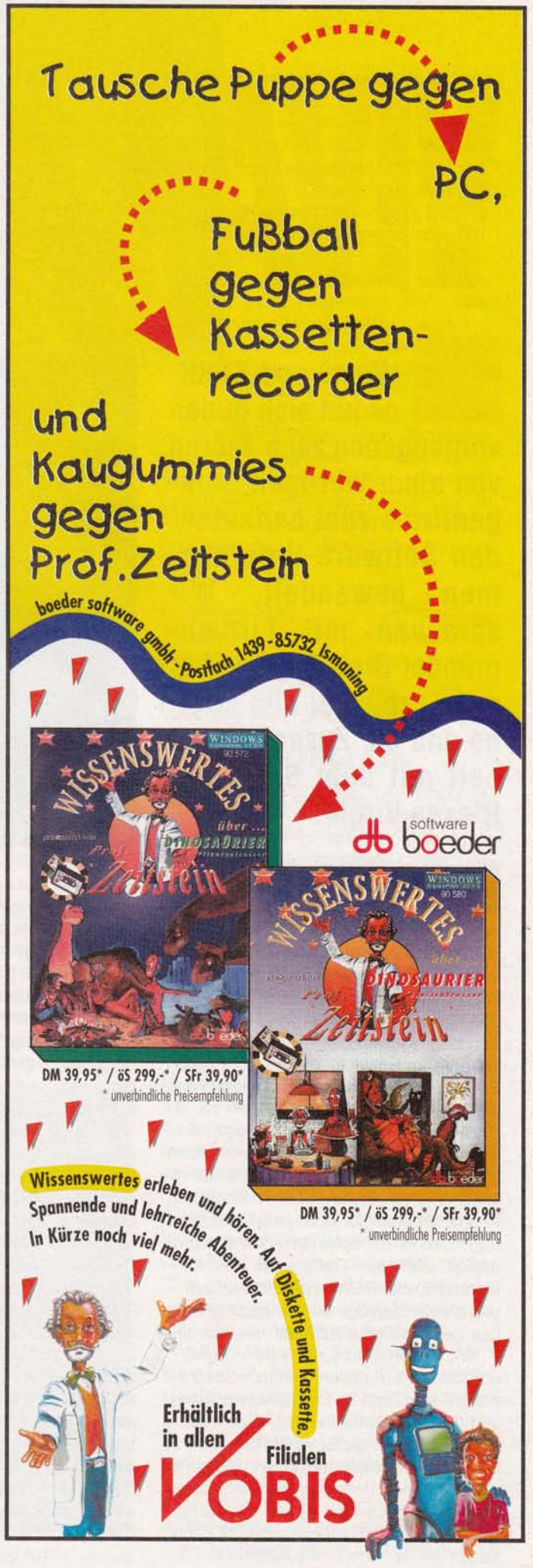
Hier findet Ihr alles rund um das *Star Wars*-Rollenspiel von West End Games. Außerdem gibt es noch diverse Zinnfigurensets mit Imperialen, Rebellen, Kopfgeldjägern etc. und weitere Ergänzungen, wie zum Beispiel das "Gamemaster Handbook" oder die "Miniature Rules".

Regelbücher
Star Wars 2nd Edition
Star Wars 2nd Edition, deutsch

Sourcebooks
Imperial Sourcebook
Rebel Sourcebook
Dark Empire Sourcebook
Movie Triology Sourcebook
Dark Force Rising
Heir to the Empire
The Last Command

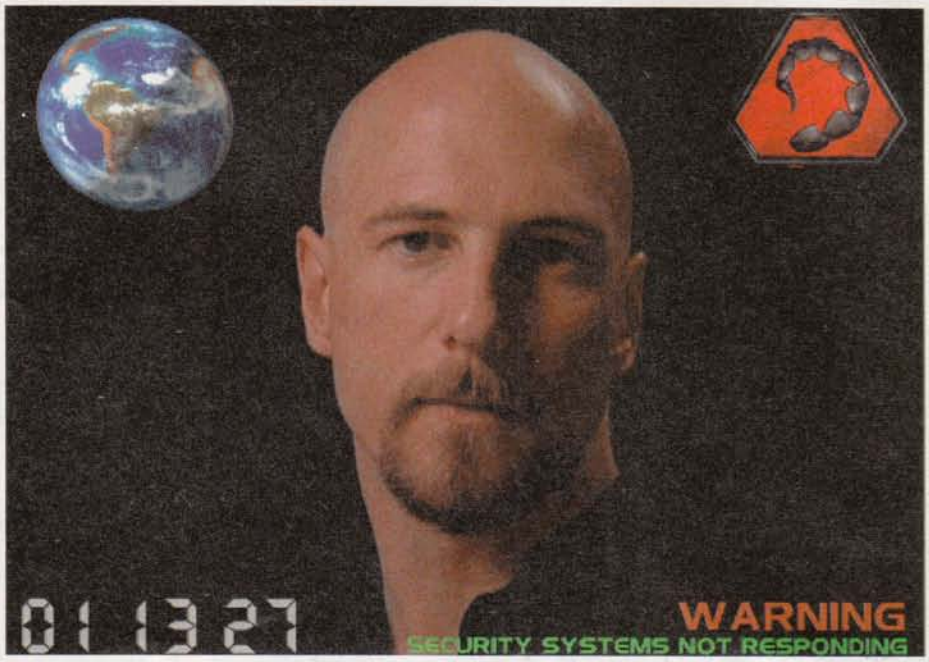
Galaxy Guides
The Empire Strikes Back
Return of the Jedi
Aliens
Bounty Hunters
Fragments from the Rim
Mos Eisley
Scouts
Tramp Freighters

Abenteuer-Module
Abduction of Crying Dawn
Battle for the Golden Sun
Black Ice
Crisis on Cloud City
Death in the Undercity
Domain of Evil
Game Chambers of Questal
Isis Coordinates
Jedis Honor
Mission to Lianna
Otherspace
Otherspace II
Riders of the Maelstrom
Scavenger Hunt
Scoundrets Luck
Starfall
Strike Force: Shantipole
Supernova
Tatooine Manhunt
Twin Stars of Kira



VIVA LAS VEGAS

Westwood Studios hat sich in den vergangenen zehn Jahren von einer winzigen Garagenfirma zum bedeutenden Software-Unternehmen gewandelt. Wir sprachen mit Firmengründer Brett Sperry über neue Projekte, alte Erfolge und die Zusammenarbeit mit dem Software-Riesen Virgin.



Die Wüste ist nicht das einzige, was in Las Vegas heiß ist – und nicht nur in den Casinos rollen die Würfel: Ausgerechnet in der amerikanischen Zockerhauptstadt gründeten 1985 Brett Sperry und Louis Castle eine Firma in der leerstehenden Garage des Papas. Nicht unbedingt ein standesgemäßer Anfang für einen bekannten Entwickler (und jetzt auch Publisher). Fast ein Jahrzehnt später kann die kleine Firma auf die stolze Zahl von 30 Produkten zurückblicken, die auf neun unterschiedlichen Plattformen vertrieben werden. Der ehemalige Zweimannbetrieb beschäftigt mittlerweile über 70 Angestellte und hat in seiner noch jungen Karriere als Publisher vier Spiele in Eigenregie produziert. Drei neue Titel werden den Spielemarkt Ende '94/Anfang '95 erobern – und die Klimaanlage im "Hauptquartier" in Las Vegas brummt zufrieden vor sich hin.

"Wir waren sehr jung, sehr ehrgeizig und wild entschlossen, unseren Spaß zu haben" sagt Brett Sperry, Geschäftsführer und Gründungsmitglied von "Westwood". "Wir wollten unsere Geistesblitze sofort in neue Spielkonzepte umsetzen und sie in verschiedenen Versionen herausbringen. Damals haben wir uns verzweifelt gewünscht, über die technischen Möglichkeiten zu verfügen, die heute mit CD-ROM und "Silicon-Graphics"-Rechnern Wirklichkeit geworden sind."

1985 mußten sich Brett und Louis allerdings noch mit dem Apple II, Commodore 64 und Atari ST bescheiden. Eigene Programme und Umsetzungen für so klingende Namen wie "Walt Disney Software", "SSI", "Tengen" und "Electronic Arts" brachten "Westwood" einen guten Ruf in der Branche ein. Die Titel "Eye of The Beholder 1 + 2", "Dragon Strike" und "Battletech" festigten diesen Ruf und spornte die Firma zu immer ehrgeizigeren Projekten an.

1991 schloß "Westwood" sich "Virgin Games" an und wurde zu "Westwood Studios" – ein unabhängiger Entwickler und Publisher. Auf ihren ersten Solotitel, "Legend of Kyrandia", folgte im Dezember '92 das nicht minder erfolgreiche "Dune II" und schließlich, im August '93 "Lands of Lore: The Throne of Chaos". Jetzt, mit gleich drei neuen Titeln, die 1994/95 erscheinen werden, kann "Westwood" endlich selbst die Lorbeeren ernten, die bis vor kurzem noch andere stellvertretend für sie nach Hause trugen.

In unserem Interview verrät Brett Sperry einiges über die neuen Spiele, die Trennung von "SSI" und die neuen Beziehungen zu "Virgin Games".

Ich wünschte, ich wär beim Sicherheitsdienst: Wenigstens unser digitales Ebenbild hat's geschafft

PP: Warum habt Ihr Euch eigentlich selbständig gemacht – nach den großen Erfolgen, die Ihr mit anderen Publishern feiern konntet?

Brett: Es erschien uns einfach sinnvoll, die Zukunft von "Westwood" selbst in die Hand zu nehmen. Wir hatten eigene Ideen und konkrete Vorstellungen, wo die Entwicklung hinführen sollte – aber es ist schwer, den Kurs zu bestimmen, wenn jemand anders am Ruder sitzt.

PP: Was hatte "Virgin" Euch anzubieten, was andere nicht hatten?

Brett: "Virgin" konnte uns zu diesem Zeitpunkt etwas Einzigartiges bieten: eine wirklich internationale Perspektive. Wir waren uns zwar im klaren darüber, daß "Planet Westwood" nur ein winziger Teil vom "Virgin Universe" sein würde, aber die Möglichkeit, irgendwann die "Galaxien" zu wechseln, reizte uns gewaltig. Außerdem konnten wir so die kreative Kontrolle über unsere Produkte behalten – das gab den Ausschlag für den Deal.

PP: Warum habt Ihr Euch nach den sagenhaften Erfolgen der "Eye of the Beholder"-Serie von "SSI" getrennt?

Brett: "Getrennt" kann man das eigentlich nicht nennen. Als "Westwood Associates" waren wir unabhängige Entwickler. "Eye of the Beholder" war eigentlich nicht als Serie geplant. Daß wir einen zweiten Teil herausbringen konnten, war schon ein Glücksfall und daß sich die ganze Sache als Trilogie entwickelte, machte uns natürlich alle glücklich. Aber beim dritten Teil waren wir schon "Westwood Studios", eine Tochterfirma von "Virgin Games" und damit direkte Konkurrenten von "SSI".

Was allerdings nicht heißen soll, daß wir prinzipiell mit keinem anderen Publisher mehr arbeiten dürfen...

PP: Was hat Euch dann davon abgehalten, mit "SSI" weiterzuarbeiten?

Brett: "Eye of the Beholder" hat Spaß gemacht und war gut für unsere Firma, aber selbst unsere Programmierer und Entwickler ermüden irgendwann.

Wir waren nicht so eng an die Lizenz gebunden, weil die Spielregeln, die auf dem Papier existierten, nicht auf den Computer zu übertragen waren. Nachdem wir gesehen hatten, was wir alles mit dem "Eye of the Beholder"-Setting plus einem ausgereiften Spielsystem wie "AD & D" anstellen konnten, war es Zeit für eine Weiterentwicklung.

PP: Was ist Deine Meinung zu "Eye of the Beholder 3"?

Brett: Ich würde sagen, daß es ein netter Abschluß für eine Trilogie war. Es gibt ein paar Details, die ich wirklich gern mag, z.B. die "All Attack-Option", aber insgesamt war es nicht das Spiel, das ich mir erträumt hatte. "Lands of Lore" hat genau die neuen, knackigfrischen Ideen, die ich mir eigentlich für "Beholder 3" gewünscht hätte.

PP: Wie haben die Spieler auf die Neuerungen in "Lands of Lore" reagiert?

Brett: Mit Überraschung, glaube ich. Nachdem "Kyrandia" und "Dune 2" erschienen waren, dachten die Leute, die "Westwood" nicht kannten, daß wir ein solches Produkt nicht herausbringen könnten. Diejenigen, denen unser Name ein Begriff war, erwarteten wohl eher einen weiteren "Beholder"-Teil – und das war es ja nun nicht gerade. "Lands of Lore" hat positive und auch negative Reaktionen hervorgerufen. Manche Spieler waren einfach enttäuscht, weil sie die üblichen Statistiken im "AD & D"-Stil erwartet hatten – was wir aber auf keinen Fall wollten. Wenn man den Briefen und den E-Mail-Messages glauben darf, war der Löwenanteil des Rollenspielpublikums aber recht angenehm überrascht, und wir haben mit dem Spiel auch eine Menge Spieler erreicht, die bisher mit Rollenspielen nichts am Hut hatten und die "Lands of Lore" als eine Art Einführung in dieses Genre ansahen.

PP: Wie geht es mit der "Lands of Lore"-Serie weiter?

Brett: Für das Entwicklerteam hat das Eintauchen der Spieler in das "Herz" dieser Welt mit ihren Legenden und all dem, was RPG in einer Fantasy-Umgebung ausmacht, oberste Priorität. Alles, was sich in der Zwischenzeit auf dem Markt an Plattformen, neuen Techniken und Möglichkeiten auftut, werden wir natürlich nutzen. Wir werden all das einsetzen, was das Spiel noch aufregender und spannender macht – und wenn das heißt: gerenderte Grafik und eine neue 3D-Engine,



wird sich "Lands of Lore" in genau diese Richtung bewegen. Aber auf lange Sicht gesehen weiß natürlich niemand, was passieren wird. Wer weiß, vielleicht kommt "Westwood" auch mit anderen Rollenspielen heraus – alles ist möglich.

PP: "Lands of Lore" ist eine Kreuzung zwischen Rollenspiel und Adventure; so eine Art "Rollenspiel Light". Habt Ihr das ganz bewußt geplant, um Euch von dem üblichen "Hack'n Slay" in anderen Rollenspielen abzugrenzen?

Brett: Wenn wir ein neues Spiel planen – egal, was für eins – lassen wir es sich in einem gewissen Rahmen selber designen; wir lassen die Dinge laufen. Das heißt in diesem konkreten Fall: Okay, wir haben die Vorgabe "soll ein Adventure in mittelalterlicher Umgebung werden". Dann überlegen wir, was in einer solchen Umgebung wohl am meisten Spaß machen würde. Die Kämpfe sind nur eine Facette des Ganzen, also haben wir versucht, dem Spieler noch andere Erfahrungen zu bieten: das Interagieren mit anderen Personen oder das Erkunden der Umgebung zum Beispiel. Erst das macht die spielerische Erfahrung komplett.

PP: Ich erinnere mich an das erste Mal, als ich "Lands of Lore" gespielt habe. Ich habe den "Zauberschwarm" benutzt und war ganz begeistert von der Detailtreue, die Ihr für die Bienen aufgewendet habt. Ist das eine Art Markenzeichen für "Westwood"?

Brett: Das ist einer der Ticks unseres Entwicklerstabs, speziell unserer Designer: Selbst wenn sie eigentlich mit einem ganz anderen Projekt beschäftigt sind, können sie es nicht lassen, ihre Kommentare über ein neues Spiel abzugeben. Das ist natürlich unbezahlbar, weil sie einen völlig unverbrauchten, neuen Blick auf die Geschehnisse auf dem Bildschirm haben und sich ganz von ihrem ersten Eindruck leiten lassen können. Genau das ergibt dann die kleinen Details, über die sich eigentlich jeder Spieler freut. Natürlich spielt auch ein gewisses Konkurrenzdenken unter unseren Designern eine Rolle, so nach dem Motto: "Ist ja ein hübscher Schwarm – aber wenn ICH ihn designed hätte, hätte ich das und das noch untergebracht ..." Natürlich bleibt dem gekränkten verantwortlichen Designer dann nichts anderes übrig, als genau diese Idee aufzunehmen. Manchmal nervt das ein bißchen, aber es ist nur zum Vorteil des Spielers.

PP: In allen Euren Spielen, inklusive "Lands of Lore", setzt Ihr auf Kämpfe in Echtzeit. Glaubst Du das dies einem strategischen Kampfsystem überlegen ist?

Brett: Klar. Es sind die kleinen Dinge: Spannung, Energie, Adrenalin, Entscheidungen in Sekundenbruchteilen, die Befriedigung, die man aus dem schnellen Reagieren, aus dem Einsatz von Hirn und Reflexen zieht, die den Echtzeitkampf wirklich aufregend machen. Schach ist ein tolles Spiel und Go sogar mein persönlicher Favorit – aber Rundenkämpfe werden in den allermeisten Fällen den technischen Kapazitäten des Computers und der Kreativität der Designer nicht gerecht. Das Tolle an "Lands of Lore" ist ja gerade, daß man direkt und ungefiltert mit seiner Umgebung konfrontiert wird und dementsprechend reagieren muß.

PP: Werdet Ihr in Euren neuen Spielen auch den ganzen Bildschirm nutzen?

Brett: Ja, sicher. In "Kyrandia 3", "Command & Conquer" und "Lands of Lore 2" werden wir "interface controls" nur noch da einsetzen, wo es wirklich nicht anders geht, also z.B. zum Aufrufen des Inventorys oder wenn man speichern will. Der

Spieler soll weiterhin Zugang zu diesen Menüs haben, aber in den neueren Spielen werden sie nicht mehr stören.

PP: Wieviel Zeit investiert Ihr in das Interface eines Spiels?

Brett: Das Interface verändert sich bis in die Testphase hinein, aber eigentlich nur geringfügig. Im großen und ganzen wissen wir schon bei der Planung eines Spiels, wie das Interface aussehen soll. Bei "Lands of Lore" zum Beispiel war es von Anfang an klar, daß wir ein großes Fenster mit animierten Gesichtern haben wollten, das den ganzen Bildschirm dominiert. Was sich verändert, sind die Kleinigkeiten, die es dem Spieler so angenehm wie möglich machen sollen. Probleme wie "wo bringe ich das Inventory unter", "wie blättere ich die Charakterseiten auf", selbst die Farbe dieser Seiten – alles das wächst mit dem Spiel und ist meist erst fertig, kurz bevor es in die Läden kommt. Das Prinzip scheint sich bei unseren letzten Spielen bewährt zu haben.

PP: "Lands of Lore" und auch das jetzt erscheinende "Kyrandia 3" sind interaktive Stories. Wie habt Ihr die Welt von "Kyrandia" verändert, damit das möglich wird?

Brett: Wir haben versucht, eine ausgewogene Mischung zwischen Rätselelementen und Geschichtenerzählen zusammenzustellen. Am Anfang liegt der Schwerpunkt natürlich eher auf der Geschichte; darauf, dem Spieler ein wirklich spannendes und schönes Abenteuer zu präsentieren. Die Rätsel ergeben sich dann im Verlauf der Handlung fast wie von selbst.

PP: Wieso ist der Erzbösewicht Malcolm eigentlich ausgerechnet ein Narr?

Brett: Er ist zwar ein Narr, aber auch der "klassische Schurke", bei dem hinter jedem Lächeln der kalte Stahl aufblitzt. Und natürlich darf man nicht vergessen, daß er Hofnarr am Hofe Kyrandias war...

PP: Was wird Malcolm in "Kyrandia 3" für ein Süppchen kochen?

Brett: Das ist Cocos (Rick Gush) Ding. Ich kann nur sagen, daß ich bei der Zusammenfassung der Geschichte sehr lachen mußte. Ich habe sie ihm zurückgegeben und gesagt: "Mach es genau so – das ist das Witzigste, was ich je gelesen habe. Laß bloß nichts von dem weg, wenn du die Story für das Spiel umsetzt." Cocos etwas verschrobener Humor hat "Kyrandia" 1 und 2 zu dem gemacht, was es ist. Diese Tradition wird sich im dritten Teil fortsetzen.

PP: Aber Ihr spinnt die Geschichte von Kyrandia weiter, oder?

Brett: Der Spieler übernimmt diesmal die Rolle des "Bösen", also die von Malcolm. Viel von dem Spielwitz entsteht dadurch, daß der Spieler – gegen die Neigung von Malcolm, Übeltaten zu begehen – Gutes tun muß. Der Grund, warum ausgerechnet Malcolm der Held ist: Kyrandia ist wieder in Schwierigkeiten. Und da die Probleme nicht Malcolms Schuld sind, denkt er sich: "Wenn schon jemand Kyrandia zerstört, dann wenigstens ich!" Das ist seine Motivation – er muß Kyrandia retten, wenn er es eigenhändig zerstören will. Oder er muß es zumindest so drehen, daß er seinen Anteil an den Schwierigkeiten hat. "Kyrandia 3" spielt sich genauso abenteuerlich und ist ebenso schrullig wie seine Vorgänger, aber diesmal haben wir uns vor allen Dingen darauf konzentriert, wie diese Welt aussieht und sich anfühlt. Der Spieler sieht alles aus Malcolms Perspektive – und das macht natürlich einen gewaltigen Unterschied.

PP: Was gibt es an neuen Spielen, was ist z.B. mit "Command and Conquer"?

Brett: "Command und Conquer" hat mit Netzwerken, Video-TV-Computern und Kampf zu tun, mit Informationstechnologie also. Diese Technologie wird als eine Art "field commander" lebendig. Das ganze Spiel ist eine Mischung aus "Syndicate" und "UFO", mit Video und einer Menge cooler 3-D-Grafik.

PP: Gibt es da eine Verbindung zwischen "Command and Conquer" und "Dune"? Das neue Spiel wird ja oft als "Dune 3" bezeichnet ...

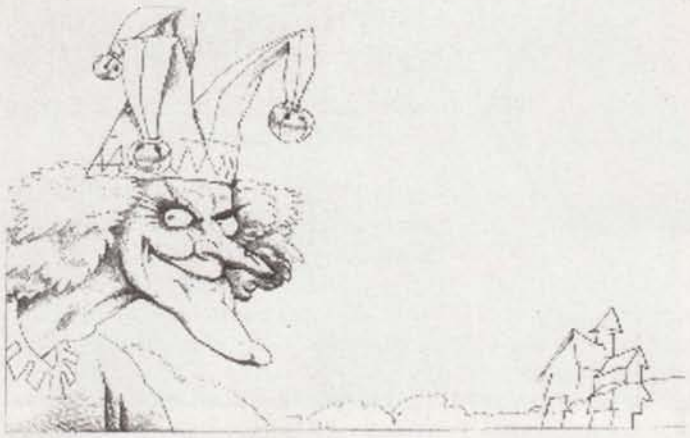
Brett: "Command and Conquer" war für eine kurze Zeit der Arbeitstitel für die Engine, die wir in "Dune 2" benutzt haben. Wir hatten immer vor, diese Engine mit all ihren Möglichkeiten wie z.B. der Echtzeit, den strategischen Elementen und dem Kampfaufbau, in neuen Spielen einzusetzen, dabei aber nicht unbedingt die gleiche Story in ein neues Produkt hinüberzutragen. Das Potential dahinter ist ja enorm. Allerdings wurde dann das Design aufgegeben, entwickelte sich weiter und schließlich sind wir bei einer Mischung aus der Jetztzeit und 1997 angelangt. "Command and Conquer" ist ein perfekter Titel für das Spiel – er ist einfach, prägnant und faßt zusammen, um was es in diesem Spiel geht. Die amerikanische Presse hat das Spiel "Dune 3" genannt, weil natürlich immer die Tendenz besteht, etwas Neues, Unbekanntes zu bestehenden Vorbildern in Relation zu setzen. In "Command and Conquer" findet man viele der guten Seiten von "Dune" wieder – aber auch ganz neue Dinge. Es ist die natürliche Fortsetzung von "Dune 2" – und es arbeitet auch der gleiche Designerstab daran.

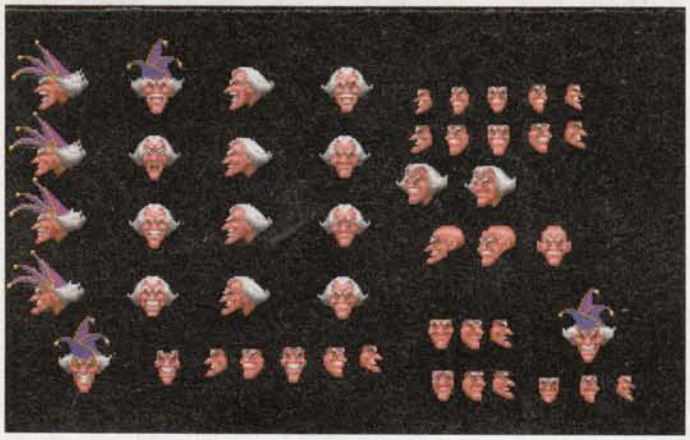
PP: Also doch eine Pseudo-Fortsetzung von "Dune"?

Brett: Weniger die Fortsetzung als vielmehr die Antwort auf "Dune 2". Wir haben uns dafür entschieden, "Command and Conquer" nicht im "Dune-Universum" spielen zu lassen, sondern in einem anderen, aufregenden Setting der nahen Zukunft, das auch die Engine am besten ausnutzt. Das gab uns neue Möglichkeiten: Neue Szenarien, und natürlich auch eine neue Umgebung – irgendwann fällt einem zu dem Thema "Sand" nämlich nichts mehr ein ... "Dune 2" war ja unser erster Versuch, ein Strategiespiel in Echtzeit zu entwerfen. Seitdem haben wir viel an unserem Design und spielerischen Details gearbeitet und haben uns den Kopf zerbrochen, wie man dieses und jenes noch verbessern könnte. Außerdem haben wir jede Menge intelligenter, fachlich kompetenter Kommentare von unseren Fans bekommen, die wir auch noch mit verarbeiten konnten. Interessanterweise haben wir zu "Dune II" mehr Post bekommen als zu allen vier vorherigen Spielen insgesamt. Da kommen eine Menge Spielstunden zusammen und weisen auf Probleme hin, für die wir dann maßgeschneiderte Lösungen finden können.

PP: An ein Setting in so naher Zukunft wie bei "Command and Conquer" trauen sich nur die wenigsten Firmen heran. Hattet Ihr Schwierigkeiten mit dem Design?

Brett: Wir haben Erfahrung mit den verschiedensten Settings. Ich glaube, die meisten Firmen scheuen einfach das Risiko einer Darstellung der so nahen Zukunft, weil sie die schwierigste aller darzustellenden Realitäten ist. Historische und Jetztzeit-Szenarien sind dagegen relativ simpel zu bewerkstelligen. Für die historischen Sachen braucht man nicht viel mehr als ein paar schlaue Bücher und Fotos oder Gemälde aus der entsprechenden Zeit. Science-fiction- und Fantasy-Welten zu erschaffen, ist auch nicht besonders schwer. Man muß sich ja gar nicht auf komplexe Zusammenhänge wie das Funktionieren des Gesellschaftssystems, Regeln der Zivilisation, der Kriegsführung oder der technischen Entwicklung einlassen. Man schafft einfach etwas Ähnliches – und wenn es nicht hinhaut, kann man immer noch sagen: "Hey, schließlich ist es Fantasy, oder?" Nicht, daß Fantasy ein reines Zuckerschlecken wäre: Bei der Arbeit an "Lands of Lore" haben wir gemerkt, daß es ganz schön anstrengend sein kann,







Vom ersten künstlerischen Entwurf bis zum fertigen *Legend of Kyrandia*-Helden: Bösewicht Malcolm macht in den verschiedensten Entwicklungsstufen und Altersklassen eine gute Figur



Viele Spezial-Effekte und komplett in deutsch

Fantasy vom Feinsten

Enträtseln Sie das Geheimnis um die alte Webergilde!
Jetzt auf Diskette von LucasArts:
das außergewöhnliche Abenteuer voller Magie und Rätsel



LOOM - das außergewöhnliche Fantasy-Abenteuer
Lange nach dem zweiten dunklen Zeitalter, als Drachen noch durch den Nachthimmel flogen, begann die Ära der Großen Gilden. Schäfer, Priester, Schmiede... Alle darauf aus, die Kontrolle über dunkle Mächte zu erlangen. Aber es gab auch die Weber. Jahrhundertelange Übung gab ihnen die Kraft, mit Magie das Gewebe der Realität zu verändern. Doch jetzt hat eine unbekannte Macht die Weber verschwinden lassen. Nur ein junger Weber bleibt zurück, das Geheimnis zu lösen. Hilf Bobbin seine Gilde zu retten. Viele neuartige Geräusche, unbeschreibliche Landschaften und Spezialeffekte erwarten Dich.

Die PC-SPIELE-DISC 5 gibt es ab 10.08.94 im Zeitschriftenhandel.

Managen Sie den verrücktesten Fernsehsender der Welt! Holen Sie sich die Super-Simulation vom Spiele-Profi Rainbow Arts. "Mad TV" gibt es ab sofort im Handel. (Für Windows und MS-DOS)



In Zusammenarbeit mit
PC Windows



wenn eine solche Welt wirklich stimmig sein soll. Man hat zwar die Freiheit, alles zu erschaffen, was einem so einfällt – aber von diesen Einfällen braucht man dann haufenweise... Bei "Command and Conquer" haben wir uns für die nahe Zukunft entschieden, weil wir moderne Kampfszenen wollten, wie ein großer Teil unseres Publikums auch. Zu weit in die Zukunft wollten wir nicht gehen, weil das für diesen Zweck zu "fremd", zu steril gewesen wäre. Das gesamte Konzept eines nervenzerfetzenden, richtig spannenden Spiels, bei dem einem der sprichwörtliche Schweiß auf der Stirn steht, würde nicht in einer Welt funktionieren, zu der man keinen emotionalen Bezug hat. Die nahe Zukunft, mit allen Details, von denen man schon heute weiß, daß sie theoretisch machbar sind, ist viel besser geeignet, den Spieler gefühlsmäßig anzusprechen und ihn das Spiel wirklich "durchleben" zu lassen. Für die Atmosphäre, die wir in "Command and Conquer" haben wollten, die ganze Spannung und Realitätsnähe, war dieses Setting also die einzig richtige Wahl.

PP: Habt Ihr für dieses Spiel wirklich die militärischen Kapazitäten der einzelnen Staaten recherchiert?

Brett: Aber natürlich – und mehr als das. Wir haben auch wissenschaftliche, wirtschaftliche, strategische, soziologische, geographische und psychologische Fakten aufbereitet – und sie mit einer Prise Theologie plus einem guten Schuß Geschichte vermischt.

PP: Wenn Du heute die Weltherrschaft übernehmen könntest – was wäre Deine erste "Amtshandlung"?

Brett: Genau das ist der Geisteszustand, in den sich unsere Designer in der Entwicklungsphase des Spiels versetzt haben! Um das herauszufinden, spielt Ihr am besten "Command and Conquer". Wenn Ihr mit Eurer Einschätzung richtig liegt, könnt Ihr das Spiel sogar gewinnen...

PP: Kann man sich die Seite aussuchen, auf der man spielen will?

Brett: Ja, kann man. In "Command and Conquer" gibt es zwei Seiten: die "Global Defense Initiative", das sind die "Guten" – und als ihren Widerpart die "Brotherhood of Nod".

PP: Da das Spiel viel mit den neuen Informationstechnologien zu tun hat – plant Ihr eine Multiplayer-Version für Modem?

Brett: Das ist genau das, was Hunderte von Leuten wissen wollten, die uns geschrieben haben. Wir arbeiten hart daran – aber für die Erstveröffentlichung von "Command and Conquer" ist eine Multiplayer-Version noch nicht sehr wahrscheinlich. Ich glaube eher, daß wir diese Option als Zusatz etwas später herausbringen werden. Es gibt bisher nur wenige Echtzeitspiele, die diese Option haben, und die sind meistens auch noch voller technischer Handicaps. Wir haben vorher noch nie ein Spiel herausgebracht, bei dem wir so viele Probleme zu überwinden hatten! Aber, wie gesagt, wir arbeiten daran.

PP: Wie sieht es mit grafischen Verbesserungen an der "alten" Engine aus?

Brett: "Command and Conquer" wird das visuell intensivste Spiel sein, das derzeit auf dem Markt ist. Nicht nur wegen der "art production", auf die wir natürlich sowieso stolz sind, sondern auch durch den Einsatz von full motion-Videos und gerenderten Filmen, die sich alle nahtlos zusammenfügen. Das transportiert die Idee, die hinter dem Spiel steht: Auf dem Bildschirm wird man mit etwas konfrontiert, was in nicht allzuferner Zukunft Realität sein könnte. Feindliche Lager bedienen sich der Informationstechnologie, um strategische Schlachten auszuführen und die Weltherrschaft zu erringen.

PP: Der Soundtrack zu "Command and Conquer" wird sich von dem bisher Gewohnten unterscheiden, um es mal milde auszudrücken. Wie wird sich das in der fertigen Version anhören?

Brett: Die Musik in "Command and Conquer" sollte sich so weit wie möglich von der "typischen" computerisierten Musik, die immer leicht als solche zu durchschauen ist, unterscheiden. Das hat unseren Komponisten die Chance gegeben, einmal so richtig "auf die Sahne zu hauen" – und es scheint, als hätten sie ausgiebig Gebrauch davon gemacht. Manche Musikstücke sind Techno, andere House oder Rap. Die Jungs haben sich wirklich selbst übertroffen und wir überlegen schon, ob wir eine Extra-Audio-CD herausbringen sollen.

PP: Was hat es mit dem "Häuser-in-die-Luft-sprengen" in dem Spiel auf sich?

Brett: Die Welt in "Command and Conquer" ist ein heilloses Chaos – nichts und niemand ist sicher. Man lebt gefährlich, wenn man sich darauf einläßt...

PP: Welches Spiel hat Dich im letzten Jahr besonders beeindruckt?

Brett: "UFO", "Doom" und "11th Hour". Und natürlich die Spiele, die hier im Haus entwickelt worden sind ...

PP: Wieviele Leute arbeiten bei Euch durchschnittlich an einem Projekt?

Brett: Als wir noch die "Winzfirma" "Westwood Associates" waren, weniger als 20 Leute – und jeder war eigentlich an allen Arbeitsschritten beteiligt. Das heißt: Unsere Designer mußten ein wenig mit programmieren helfen, die Programmierer haben einen Teil der Story geschrieben und so weiter.

PP: Welches von Euren eigenen Produkten ist derzeit Dein Favorit?

Brett: Ganz klar: "Command and Conquer".

PP: Wenn die technischen Möglichkeiten kein Hinderungsgrund wären: Welche Spiele würdet Ihr dann designen?

Brett: Immer, wenn wir konkret darangehen, ein Spiel zu designen, sage ich meinem Team: "Stürzt Euch drauf; denkt Euch alle nur möglichen Erfahrungen, die man in so einer Umgebung machen könnte. Laßt Eurer kreativen Energie freien Lauf!" Es wäre ein böser Fehler, das wertvolle künstlerische Potential von vornherein durch technische Erwägungen abzuwürgen. Daher ist es auch gar nicht schlecht, wenn ein Designer keinen blassen Schimmer von Technik hat – dann kann ihn dieses Wissen nämlich nicht behindern. Wenn dann das Konzept fertig ist und vor brillanten Einfällen nur so strotzt, übergeben wir es an die "Abteilung Technik". Die darf sich dann den Kopf darüber zerbrechen, was sie retten kann und was nicht. Diese Methode tut beiden Bereichen gut und das Ergebnis ist für alle Seiten befriedigend.

PP: Was ist Euch am wichtigsten, wenn Ihr an einem Spiel arbeitet?

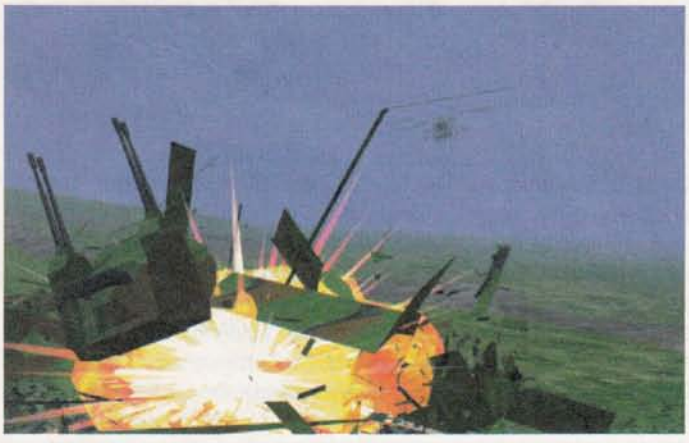
Brett: Bestimmt nicht die "cutting edge technology", "realistische Grafik" oder sonst etwas von dem, was uns die Marketingfuzzis immer vorbeten. Worum es geht, ist ganz simpel: Nicht um irgendwelche Trend-Technologien die gerade "in" sind, sondern um das atemberaubendste Abenteuer, das man auf dem PC erleben kann – Unterhaltung und nochmal Unterhaltung. Schließlich sitzen wir in Las Vegas, oder?

Brenda Garno/vw





***Command & Conquer*: Auf die logische Weiterentwicklung der vielversprechenden *Dune 2*-Engine müssen Computergeneräle leider noch bis zum Februar nächsten Jahres warten**





Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständige freier Mitarbeiter: Henrik Fisch (hf), Sönke Steffen (js)
USA Korrespondentin: Brenda Garno
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Michael Bowering, Andi Deggendorfer, Schari Eghbali, Alex Langemann
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer,
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: LucasArts
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
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
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 70,80
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenburg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

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 Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

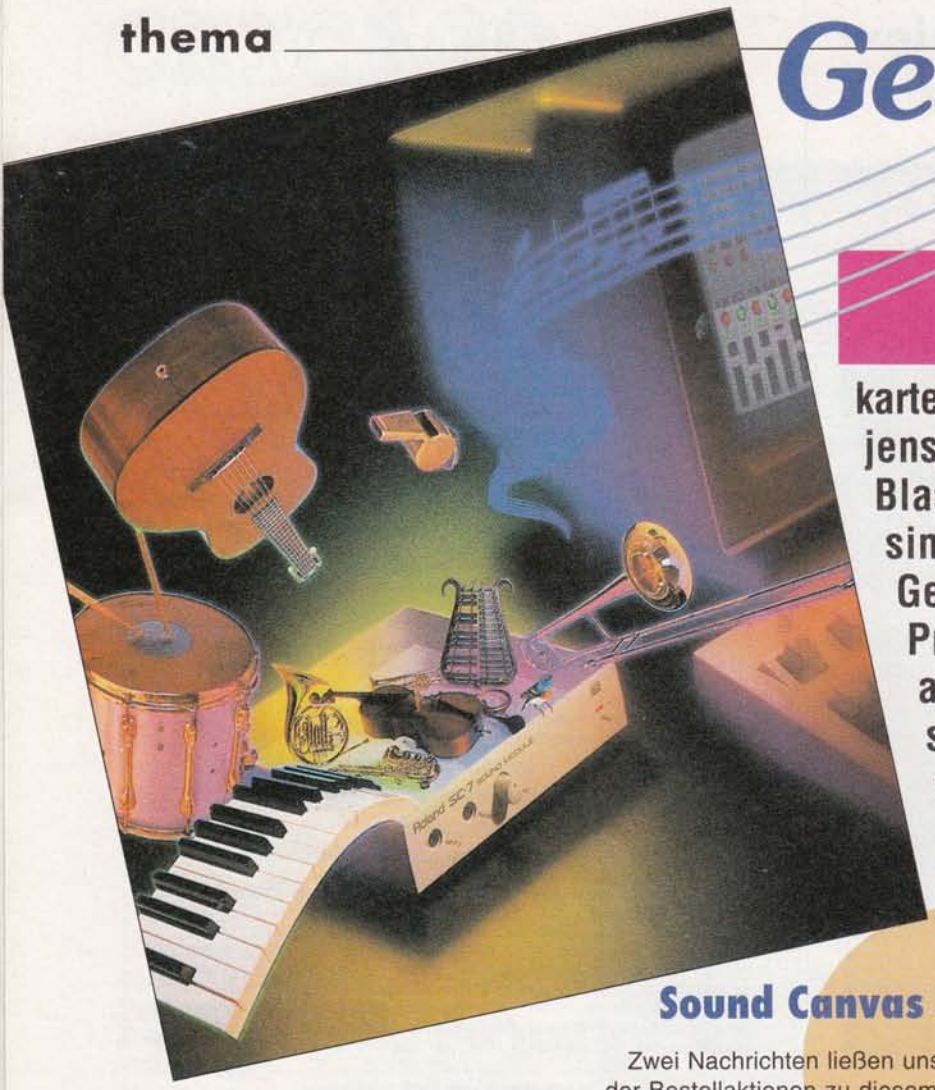
© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.),Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E

ivw

General Midi



Langsam, aber sicher werden die PC-Soundkarten erwachsen; das Zeitalter jenseits von Adlib und Sound Blaster bricht an. Gemeint sind Soundkarten nach dem General-MIDI-Standard, die Präsentationen und vor allem Spiele noch realistischer vertonen. Acht Kandidaten haben wir für diesen Test in die Mangel genommen.

Noch wird eine Musikuntermalung mit General MIDI nicht von jedem Spiel zur Verfügung gestellt. Aber die Tendenz ist ganz klar abzusehen, daß genau das in naher Zukunft der Fall sein wird. Nicht ohne Grund bieten jetzt schon immer mehr Soundkarten-Hersteller General-MIDI-Varianten an.

Wer heute seinen PC auf General-MIDI aufrüsten will, hat die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten: Entweder kauft er sich eine neue Soundkarte mit einem integrierten General-MIDI-Synthesizer, oder er rüstet einen vorhandenen Sound Blaster 16 oder eine der dazu kompatiblen Karten über den auf der Karte vorhandenen Soundmodul-Steckplatz auf. Bei der ersten Möglichkeit läuft man allerdings Gefahr, daß sich die neue Karte nicht mit einer im PC bereits vorhandenen Karte verträgt.

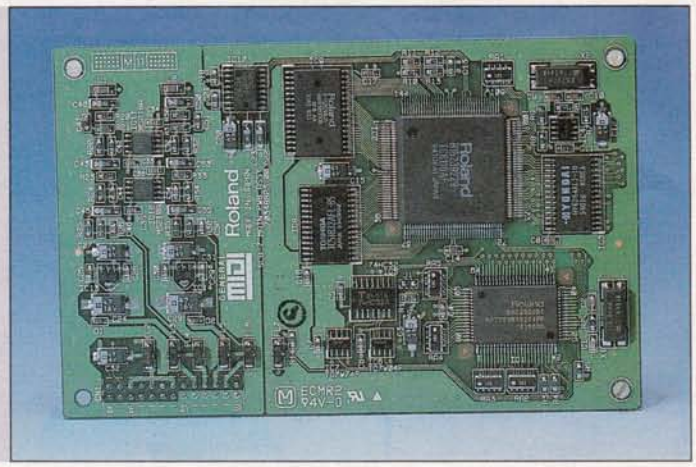
Insgesamt haben wir acht Karten getestet. Vier davon sind Aufsteckboards für Sound Blaster 16 und Konsorten. Die anderen vier sind eigenständige Boards. Sofern die Karten zusätzlich eine Adlib- oder Sound-Blaster-Sound-Erzeugung besaßen, haben wir uns nur soweit darum gekümmert, ob dieses auch funktionierte. Generell ging es uns in diesem Test um die Soundqualität und etwaig auftretende Schwierigkeiten betreffs General-MIDI. Einige der Soundkarten schienen uns aber so interessant, daß wir sie später noch mal separat betrachten werden.

Sound Canvas DB

Zwei Nachrichten ließen uns während der Bestellaktionen zu diesem Test aufschrecken. Zum einen will der Synthesizer-Hersteller Roland ein General-MIDI-Aufsteckboard für Sound-Blaster-16-Karte vorstellen. Zum anderen soll dieses Board von Escom vertrieben werden. Da uns die "SCC-1"-Karte von Roland von jeher und auch erneut in diesem Test begeisterte, war es klar, daß wir unbedingt dieser Karte lauschen mußten. Getestet wurde sie wieder mit einem "Sound Blaster 16 MultiCD". Aufsteckbar ist sie aber auf jede 16er Soundkarte, die einen Wave-Blaster-Anschluß besitzt.

Zusätzlich zur Karte liegen vier Disketten mit Windows-Software im Paket. Zum einen handelt es sich bei "Easy Juke" schlicht um ein Programm, mit dem man MIDI-Stücke in einer Datenbank anlegen und sich wie bei einem CD-Spieler in beliebig wählbarer Reihenfolge anhören kann. "DoReMix" ist dagegen schon interessanter, vor allem für diejenigen, die in Sachen "selbstgestrickte Notenlinien" einsteigen wollen. Mit dem Programm lassen sich per vorkomponierter Phrasen in 38 verschiedenen Musikstilen eigene Kompositionen zusammenstellen. Das Ganze wird grafisch ansprechend gezeigt, so daß man richtig Lust bekommt, in die nicht vorhandenen Tasten zu hauen.

Das Soundset der "Sound Canvas DB" ist eine abgespeckte Variante der SCC-1. Es stehen ein Instrumentenset für die Standard-Klänge und sechs Sound-Varianten für die Schlagzeug-Sets zur Verfügung. Damit entspricht das Set übrigens aufs Haar der ebenfalls von Roland angebotenen Karte "RAP-10", die neben den General-MIDI-Fähigkeiten noch einen Zusatz für Harddisk-Recording besitzt. Für

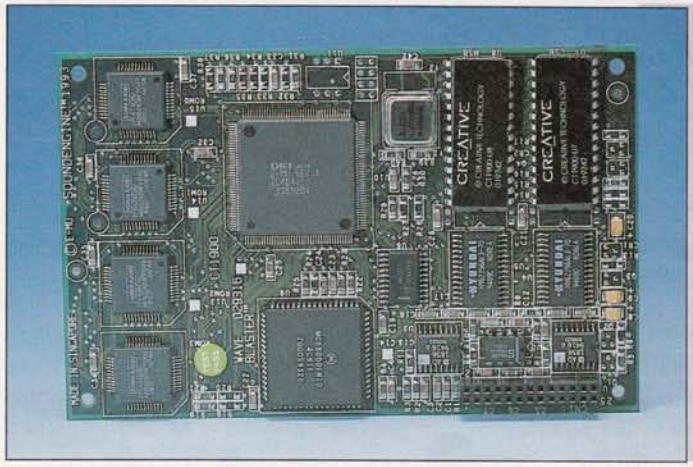


Fischzug bei Escom: Die "Sound Canvas DB" war der Klangsieger dieses Tests, ohne daß sie allzuviel kostet. Leider ist sie nur für Sound-Blaster-Aufrüstwillige von Interesse.

Seargent Sound Blaster

MIDI-Tüftler ist eine recht ausführliche Liste der verarbeiteten MIDI-Kommandos von Interesse.

Die Soundqualität kann man, ganz typisch für Roland, nur als äußerst professionell bezeichnen. Eigentlich macht die Roland-Karte auch nichts anderes als die anderen Karten, nur eben einfach eine ganze Ecke besser. Jeder einzelne Klang ist äußerst sorgfältig aufgenommen und abgestimmt worden. Hinzu kommt eine Effektsektion mit Hall und Chorus, die die Klänge nochmals verfeinert. Während man mit anderen Karten nur Musik hört, scheint man mit dieser Karte eine neue Dimension zu entdecken. Musik, die mit anderen Karten gut klingt, wird mit der "Sound Canvas DB" geradezu sensationell.



Der "Wave Blaster" von Creative Labs biete gute Sounds, die sich aber teilweise "totdrücken". Trotzdem eine gute Karte.

Wave Blaster

Ganz standesgemäß steckte der "Wave Blaster" von Creative Labs auf einem "Sound Blaster 16 MultiCD", ebenfalls von Creative Labs. Besitzer aller Modelle der Sound Blaster 16-Reihe können in den Genuß des Wave Blasters kommen, mit einer Ausnahme: Die sogenannte "Value Edition" (erkennbar an einem runden rotweißen Aufkleber auf der Verpackung) besitzt keinen Wave-Blaster-Anschluß. Für den Test des Wave Blasters hatten wir aus Unwissenheit genau diese Karte mitbestellt. Anschließend war also ein zweiter Anruf bei Creative Labs fällig. Zum Wave Blaster wird Software für DOS und Windows sowie das MIDI-Kompositionsprogramm "Cakewalk Apprentice for Windows" mitgeliefert. Außerdem findet man in der Verpackung ein MIDI-Kabel, das wohl jeder gebrauchen kann, der nicht nur den Wave Blaster betreiben möchte.

Die mitgelieferte Windows-Software läßt sich größtenteils nur verwenden, wenn man auch einen 16er Blaster hat. Unter Windows besteht die Software darauf, den "SB 16"-Treiber zu verwenden, der aus naheliegenden Gründen nicht bei den "Sound Galaxy" oder den "Maestro"-Karten dabeiliegt. Cakewalk läuft dagegen mit allem, was unterm MIDI-Mapper angesprochen werden kann, zur Not also auch mit dem Adlib-Treiber.

Der Wave Blaster besitzt ein Set für die Instrumente und insgesamt 19 verschiedene Sets für unterschiedliche Schlagzeug-Zusammenstellungen. Unter anderem findet man hier digitalisierte Sounds des recht "elektronisch" klingenden Schlagzeugcomputer "TR-808" von Roland. Die verschiedenen Schlagzeugsets sind allerdings wohl nur für Eigenkompositionen von Interesse. Spiele machen sich kaum die Mühe, auf die unterschiedlichen gespeicherten Sounds der GM-Karten einzugehen.

Die Chips auf dem Wave Blaster stammen vom amerikanischen Synthesizer-Hersteller "E-mu Systems", die sich vor allem mit Sampling in professionellen Musikproduktionen einen Namen machten. Genau das Richtige für ein GM-Modul, sollte man also meinen. Die Karte klingt insgesamt auch ganz gut. Trotzdem ist die Lautstärke der verschiedenen Instrumente teilweise nicht einwandfrei ausbalanciert, und öfter hört man beim ganz genauem Lauschen abgebrochene Töne. Leider besitzt die Karte auch keine Soundeffekte wie Hall oder Chorus, die die Klänge noch voller klingen lassen. Insgesamt ist der Wave Blaster aber ein solider Zusatz. Die angesprochenen Mängel sind nicht so gravierend, daß man das Kärtchen vom Wunschzettel streichen müßte.

Power-Play-CD

Wenn alles klappt, haben wir für die kommende Power-Play-CD eine klingende Überraschung. Zu sämtlichen hier vorgestellten Karten werden wir Hörproben auf die CD packen, so daß man sich auch akustisch von den Fähigkeiten der Karten überzeugen kann. Jede Karte wird unter Windows mit drei MIDI-Musikstücken gefüttert. Insgesamt werden auf der CD also mindestens 24 Musikstücke sein.

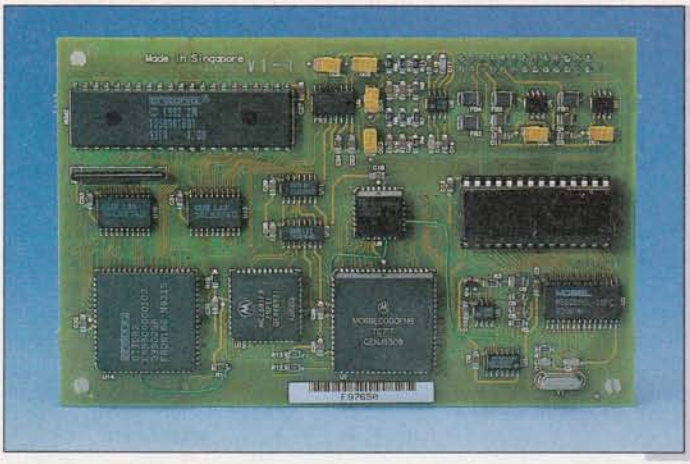
Die Musikstücke wurden übrigens mit der RAP-10-Karte von Roland aufgenommen und mit der zugehörigen Software nachbearbeitet. Die Karte wurde von Roland speziell für das sogenannte "Hard-Disk-Recording" entwickelt. Damit kann man Musik in digitaler Form auf der Festplatte aufnehmen und ohne Qualitätsverluste auf eine CD pressen. Zum Aufnehmen haben wir einen zweiten PC mit der eingebauten Karte und einer entsprechend großen Festplatte abgestellt.

Zusätzlich werden wir auf die CD Hörproben packen, die den Unterschied zwischen dem Adlib- und dem OPL-3-Chip sowie General-MIDI demonstrieren.

Wave Power

Um nicht hinter der Konkurrenz hinterherzuhinken, haben sich die Hersteller der "Sound Galaxy"-Karten ebenfalls einen General-MIDI-Aufsatz einfallen lassen. Das Kärtchen heißt "Wave Power", besitzt die gleichen Maße und Anschlüsse wie die andere hier vorgestellten Aufsteckboards und ist zu diesen auch kompatibel. Unsere Wave-Power-Karte haben wir mit der "Sound Galaxy Pro 16 Extra"-Karte ausprobiert, die der Aztech-Labs-Variante des "Sound Blasters 16 MultiCD" entspricht. Mitgeliefert werden zu dem Platinchen zwei Handbücher und vier Disketten.

Bei der Software handelt es sich zum einen um das MIDI-Kompositions-Programm "Midisoft Studio", zum anderen um eine "Music Library" genannte Software. Beide Programme laufen unter Windows und sind völlig unabhängig von der Wave-Power-Karte oder dem verwendeten Grundboard. Die Karte kann sich also auch jemand kaufen, der nicht unbedingt



Die "Wave Power"-Aufsteckkarte ist die Wave-Blaster-Version von Aztech Labs. Die Sounds sind eine spur weniger gelungen, als beim Wave Blaster.

eine Sound-Galaxy-Karte im PC stecken hat. Wichtig ist im DOS-Betrieb nur eine Software, die MPU-401 verwendet, unter Windows muß ein entsprechender MIDI-Treiber des verwendeten Soundboards eingebunden sein. Besonders angetan hat es uns die Music Library, die eigentlich dafür gedacht ist, Präsentationen effektvoll mit MIDI-Musikstücken zu untermalen. Da wir mit diesen Anwendungen eher weniger zu tun haben, sahen wir die Software als willkommene Sound-Demonstration, denn in der Music Library werden 350 (zum Mitschreiben: "dreihundertfünfzig") MIDI-Musikstücke mitgeliefert.

Obwohl die Soundchips der Wave-Power-Karte von dem recht bekannten Synthesizer-Hersteller Ensoniq stammen, wird im Handbuch kein Wort über zusätzliche Instrumenten- oder Drumsets verloren. Die Karte besitzt also ausschließlich die von General-MIDI zwingend vorgeschriebenen Sounds. Das ist aber nur für eigene musikalische Gehversuche von Interesse, bei denen man möglichst viele unterschiedliche Klänge haben möchte. Spiele verwenden bisher bei General-MIDI keine vom Standard abweichende Soundbelegung. Die gleichen Sound-Chips fanden übrigens auch auf der "media FX"-Karte von Spea Verwendung.

Sehr wohl von Interesse ist aber die Klangqualität der ertönenden Sounds. Grob gesagt verhält sich die Karte genau anders herum, wie die Wave-Blaster-Karte. Bei der Wave Power sind die Lautstärken der verschiedenen Instrumente gut ausbalanciert, so daß in unterschiedlichen Musikpassagen ein Instrument von einem anderen nicht erdrückt wird. Dafür hapert's teilweise an den Klängen selbst. Diese scheinen weniger genau ausgetüftelt worden zu sein als beim Wave Blaster. Insgesamt sind aber auch diese Mängel nicht gravierend, so daß die Wave-Power-Karte immer noch eine solide General-MIDI-Karte ist.

Wave System

Aufmerksamen Lesern der Power Play (wer liest uns schon unaufmerksam) wird in den letzten paar Ausgaben eine Anzeige der Firma Terratec Profimedia aufgefallen sein. Die Firma verkauft Soundkarten, CD-ROM-Laufwerke, MIDI-Keyboards und einiges mehr, was man so als angehender PC-Musiker benötigt. Uns hat hier vor allem das "Wave System" interessiert, bei dem es sich um eine Aufsteckkarte im Stile des Wave Blasters oder der Wave-Power-Karte handelt. Das Kärtchen hat uns nicht als Solovariante, sondern in Form der "Maestro 16"-Karte erreicht. Bei dieser handelt es sich um eine kompatible Karte zum "Sound Blaster 16 MultiCD". Die Digitalisier-Eigenschaften des Sound Blaster 16 sind hier also ebenso zu finden wie ein OPL-3-Chip, ein dreifaches CD-ROM-Interface und eine MPU-401-Schnittstelle. Die Karte sei hier nur kurz erwähnt, schließlich interessieren wir uns mehr für das "Wave System", das es auch separat zu kaufen gibt.

Die beim Meastro 16 mitgelieferte Software ist recht umfangreich und meistens für Windows gedacht. Eine spezielle Software, um MIDI-Stücke zu komponieren oder zu bearbeiten, wird allerdings nicht mitgeliefert. Die Programme beschäftigen sich eher mit dem reinen Abspielen von Musikstücken (Voyetra Jukebox for Windows). Mit der Jukebox kann man sich zum Beispiel wie bei einem CD-Spieler die entsprechenden Stücke zusammenstellen und in beiliebiger Reihenfolge anhören.

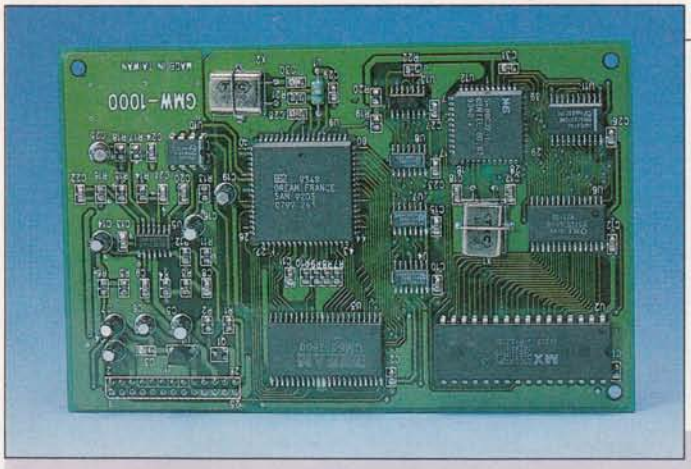
Die gespeicherten Sounds der Karte haben einen äußerst unterschiedlichen Charakter. Teilweise sind die Klänge ähnlich professionell wie bei den Roland-Soundkarten gespeichert (der "Dududu"-Sound ähnelt dem von Roland verblüffend), teilweise klingen die Sounds aber auch nicht viel besser als die Ergebnisse von Standard-Adlib-Programmierversuchen. Leider fehlt auch dieser Karte eine Effektsektion in Form von Hall und Chorus, die den Klängen noch einiges ihrer Schärfe nehmen würden. Alles in allem ist das "Wave System" ein Standard-General-MIDI-Board, das ohne

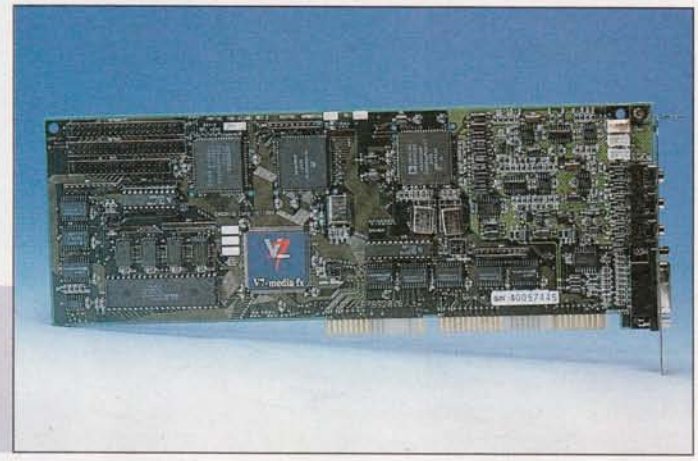
Technische Daten Aufsteckboards

Name	Sound Canvas DB	Wave Blaster	Wave Power	Wave System
Anbieter	Escom Computer AG 64646 Heppenheim	Creative Labs 85774 Unterföhring	KM 73230 Kirchheim u. Teck	Terratec Profimedia 41334 Nettetal
Trägerkarte	Sound Blaster MultiCD	Sound Blaster MultiCD	Sound Galaxy Pro 16 Ext.	Maestro 16
Anbieter	Creative Labs	Creative Labs	KM	Terratec Profimedia
Preise				
Aufsteckboard	300 Mark	280 Mark	280 Mark	250 Mark [1]
Grundkarte	350 Mark	350 Mark	370 Mark	—
Komplett	750 Mark	730 Mark	650 Mark	450 Mark [2]
MIDI-Fähigkeiten				
Instrumentensets	1	1	1	1
Drumsets	6	19	1	1
Soundeffekte				
Hall	ja	nein	nein	nein
Chorus	ja	nein	nein	nein
Zubehör				
Hardware		MIDI-Kabel		Mini-Lautsprecher 2) Audio-Kabel 2) CD-Audio-Kabel 2)
Software	EasyJuke DoReMix	Cakewalk Apprentice Treiber	Midisoft Studio Midisoft Music Library	DOSDat 2) WinDat 2) Voyetra Jukebox 2) Monologue für Win. 2) Monologue für DOS 2) Treiber 2)

1) als Einzelkarte
2) im Lieferumfang der "Maestro 16" enthalten

Die Angaben dieser Tabelle beziehen sich auf die empfohlenen Preise der Hersteller, Marktpreise können teilweise erheblich nach unten abweichen.





Das "Wave System" (oben) ist eine Standard-Aufsteckkarte von Terratec Profimedia. Eine zur SCC-1 kompatible Version gibt es als "Wave System Professionell". Die "media FX" von Spea (rechts) besitzt die gleichen Chips wie die Wave-Power-Karte, hat aber einen Fehler.

Beanstandungen funktioniert und seine Funktion erfüllt.

Kurz vor Redaktionsschluß erfuhren wir von Terratec, daß es auch einen Soundkarten-Aufsatz "Wave System Professionell" gibt. Dieser Aufsatz zeichnet sich durch fast 400 Instrumente, durch eine Effektsektion in Form von Hall und Chorus sowie durch seine Kompatibilität zu der "SCC-1"-Karte von Roland aus. Das Zusatzboard gibt es jetzt schon zu kaufen und kostet rund 500 Mark.

media FX

Die Firma Spea/Video Seven ist einem eigentlich eher von Grafikkarten her ein Begriff (Mirage). Mit der "media FX" hat die Firma seit zirka einem halben Jahr ein General-MIDI-Soundboard auf dem Markt. Ähnlich wie bei der Karte "SoundWave 32 Plus SCSI", hat Spea dem Board einen universellen Prozessor in Form eines 68000er Prozessors mit 8 MHz spendiert (Amiga läßt grüßen). Zum Zeitpunkt des Bootens bekommt dieser Prozessor ein Programm in sein 128 KByte großes RAM geladen, durch das verschiedene Sound-Emulationen ermöglicht werden. Das Board bietet zudem drei CD-ROM-Anschlüsse.

Mit Hilfe dieser ladbaren Programme ist das Board in der Lage, entweder Adlib und Soundblaster oder General-MIDI und Soundblaster zu emulieren. Alle drei Klangerzeugungsmöglichkeiten können nicht gleichzeitig genutzt werden. Bei einem Wechsel der Soundausgabe, wenn man zum Beispiel auf ein anderes Spiel startet, muß ein neues Programm auf das Board geladen werden. Zu diesem Zweck sind von dem Installations-Programm vier Batch-Dateien im Hauptverzeichnis der Festplatte abgelegt worden, mit denen das Board umkonfiguriert wird.

An Klängen bietet die Karte zwei Instrumenten-Sets (General MIDI und MT-32) sowie ein Set für Schlagzeugklänge. Im Handbuch ist zwar erwähnt, daß es für das Schlagzeugset eine Erweiterung um sechs Klänge gibt. Wie diese angesprochen werden, ist aber nicht erklärt. Das Board ist also ganz eindeutig für Spiele und Multimedia-Untermalung und weniger für Hobby-Komponisten gedacht. Die Chips für den General-MIDI-Sounderzeugung stammen von der Firma Ensoniq, die sich im professionellen Musikbereich mit Synthesizern einen Namen machten. Sie sind haarscharf identisch mit denen

Was ist General MIDI?

MIDI hat ursprünglich überhaupt nichts mit Computern, Windows oder gar mit Spielen zu tun. MIDI heißt "Music Instrument Digital Interface" und ist nichts anderes als ein Bussystem zur seriellen Datenübertragung für elektronische Musikinstrumente. Es wurde von Synthesizer-Herstellern entwickelt, um die bis dahin inkompatiblen Geräte miteinader verbinden zu können. Auf der Bühne mußten sich Musiker vorher mit einer Burg aus Keyboards und Synthies umgeben. Das sah zwar cool aus, war aber nicht sehr wartungsfreundlich und schon gar nicht transportabel. Mit Hilfe des MIDI-Busses konnte ein Keyboard mehrere Synthesizer bedienen. Die Synthie-Hersteller begannen die sounderzeugende Hardware in sogenannte "Expander" auszulagern, die keine Tastatur mehr besaßen und deshalb auch wesentlich kleiner als ein kompletter Synthesizer waren.

Die seriellen Daten auf dem MIDI-Bus besagen eigentlich nichts anderes, als daß bei einem Instrument eine Taste gedrückt oder losgelassen wurde, so daß der Sounderzeuger abhängig von der Taste einen Ton erklingen lassen kann. Bis zu 16 Instrumente lassen sich mit Hilfe der MIDI-Daten unterscheiden; man nennt das die 16 MIDI-Kanäle.

Aufgrund der ohnehin schon digitalen Datenübertragung war der Schritt zu einem Computer als steuerndes System für MIDI nur logisch. In der Anfangszeit wurden Computer wie der Apple Macintosh, der Atari ST und auch der Amiga als Sequenzer-Systeme eingesetzt, mit deren Hilfe man Musikstücke per Keyboard einspielen und am Bildschirm dann Spielungenauigkeiten ausgleichen konnte. Der Computer wurde also zu einer Art elektronischem Notenblatt.

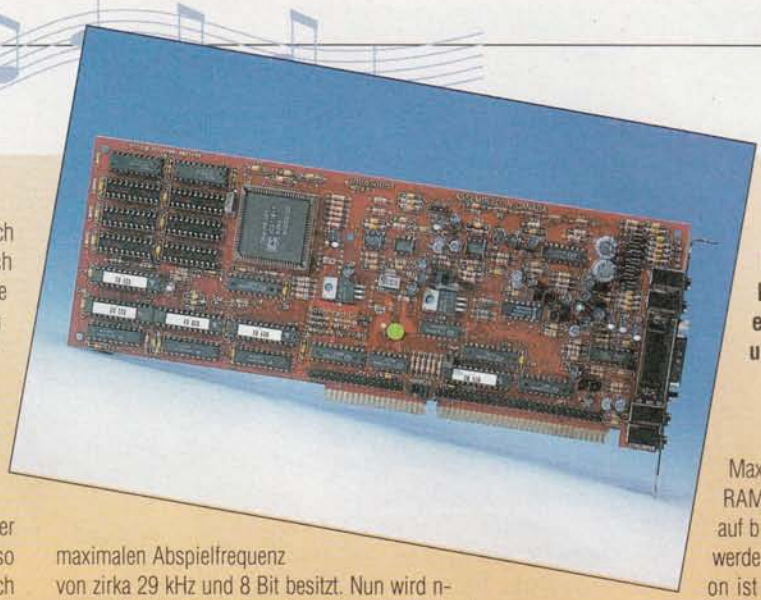
Jeder Synthesizer konnte außerdem programmiert werden. Da man verständlicherweise den Synthie nicht jedesmal neu programmieren wollte, wenn man neue Sounds benötigte, mußten die Sound-Daten irgendwie gespeichert werden. Über den MIDI-Bus konnte man einen angeschlossenen Computer zu diesem Zweck verwenden. Der Computer war dann zusätzlich eine Soundbibliothek.

Die verwendeten Sounddaten waren bei jedem Synthesizer unterschiedlich. Das mußten sie auch sein, denn jeder Synthesizer besaß eine andere Art der Tonerzeugung und mußte deshalb auch eine von anderen Geräten unterschiedliche Anzahl an Parametern speichern können. Diese Daten nennt man unter MIDI "System Exclusive Daten" oder kurz "SysEx"-Daten. Ebenfalls unterschiedlich waren die Sounds der Geräte. Einige konnten besonders gut typische Synthesizer-Klänge erzeugen, waren aber bei Naturklängen überfordert, während es sich bei anderen Geräten genau umgekehrt verhielt.

Genau an diesem Punkt setzt der "General-MIDI"-Standard an. In ihm wird einfach nichts anderes getan, als daß einem definierten Klang eine MIDI-Programmnummer gegeben wird. Mit Hilfe dieser Programmnummern können nun MIDI-Musikstücke komponiert werden, die sich auf Soundkarten, Expandern oder Synthesizern der unterschiedlichsten Hersteller auch so anhören, wie es sich der Komponist gedacht hat. Zum Beispiel ist bei General MIDI das Klavier auf Programm Nummer 1 zu finden. Ein Musikstück mit Klavier-Sounds wird also Programm Nummer 1 verwenden, da bei allen General-MIDI-Systemen dort der Klavierklang zu finden ist. Insgesamt gibt es 128 Instrumente und Sounds sowie ein festgelegtes Schlagzeugset.

Nun legt General-MIDI zwar die Numerierung der Klänge fest, gibt aber nicht vor, wie sich der Klang anzuhören hat. Je nach Qualitätsbewußtsein des Herstellers kann sich ein Orgelklang wie Großmeister Bach persönlich in der Leipziger Thomaskirche anhören oder eben nach eingespeichelter Melodica. Zwischen diesen Extremen ist alles drin. Generell gilt, je besser ein General-MIDI-System klingt, desto teurer ist es auch. Eine erfreuliche Ausnahme davon ist die "SoundCanvas DB".

Gravis Ultrasound



Die "Ultrasound" ist eine interessante Karte, die aber leider von kaum einem Spiel unterstützt wird

Seit einiger Zeit macht eine Soundkarte von sich reden, die weder einen Adlib-Chip besitzt noch kompatibel zum Sound Blaster ist, aber auch keine General-MIDI-Sounderzeugung besitzt. Dennoch ist diese Karte von der Grundidee der Klangsynthese so interessant, daß sie hier vorgestellt werden sollte. Die Rede ist von der "Gravis Ultrasound" und der "Gravis Ultrasound Max".

Die Firma Gravis ist durch Joysticks und Joypads bekanntgeworden (das berühmte Joypad für den PC, das so aussieht, wie das vom Super Nintendo). Viele Erfahrungen konnte die Firma also im Spielebereich sammeln, weshalb wahrscheinlich die Idee für diese Soundkarte geboren wurde. Eigentlich macht die Ultrasoundkarte auch nichts anderes als der Sound Blaster, nämlich das Abspielen von digitalisierten Sounds. Der Sound Blaster hat für Spiele allerdings einen gewaltigen Nachteil: Es steht nur ein einziger Soundkanal für die Digitalklänge zur Verfügung. Das mag für Schußgeräusche und andere Soundeffekte in Spielen langen. Für einen musikalische Untermalung ist das allerdings ungenügend. Um dem abzuhelfen, haben sich manche Soundprogrammierer Routinen geschrieben, mit denen softwaremäßig mehrere Sounds während des Abspielens zusammengerechnet und dadurch mehrere Soundkanäle simuliert werden. Diese Methode hat allerdings den Nachteil, daß sie rechenaufwendig ist. Die dazu benötigte Zeit für die Soundroutine fehlt dem eigentlichen Spiel.

Die Ultrasoundkarte bietet dagegen 16 Stereo-Kanäle gleichzeitig, und das mit einer Abspielqualität von 16 Bit und 44,1 kHz, also CD-Qualität. Die Sounderzeugung ähnelt also eher der des Amiga-Computers, wobei dieser nur 4 Kanäle mit einer maximalen Abspielfrequenz von zirka 29 kHz und 8 Bit besitzt. Nun wird niemand behaupten wollen, daß gerade der Amiga in Sachen Musik benachteiligt ist. Man kann sich also vorstellen, was Spielemusiker an Klangfülle aus der Ultrasoundkarte herauskitzeln könnten.

Obendrein werden die abzuspielenden Sounds in einen auf der Karte vorhandenen und vom PC völlig unabhängigen Speicher geladen. Während des Abspielens wird kein DMA benötigt, was zusätzlich Rechenzeit einspart. Ein DMA blockiert für die Dauer der Datenübertragung von oder zur entsprechenden Karte nämlich den PC-Bus, so daß während der Übertragung die restlichen Komponenten, wie zum Beispiel der Mikroprozessor und die Grafikkarte, Sendepause haben. Einen DMA benutzt zwar auch die Ultrasoundkarte. Allerdings ist dieser nur einmal aktiv, nämlich dann, wenn die Klänge in den Speicher der Karte geladen werden.

Der Klangvielfalt sind bei der Ultrasound-Karte wie beim Soundblaster also keine Grenzen gesetzt. Schließlich spielt sie nur das ab, was sie in ihrem Speicher hat. Hier ist auch der einzige Unterschied zwischen den Karten Ultrasound und Ultrasound Max. Erstere hat 256 KByte RAM auf dem Board, das auf bis zu 1 MByte erweitert werden kann. Die Max-Version ist von vornherein mit 1 MByte ausgerüstet.

Allerdings gibt es bei der Ultrasound-Karte auch einige Nachteile. Wie eingangs erwähnt, ist sie zum Beispiel nicht kompatibel zu Adlib. Diese Kompatibilität wird nur durch einen Treiber erreicht, der im Protected Mode läuft, und dadurch mit keinem Spiel zusammenarbeitet, das diese Betriebsart der PC-Prozessoren nutzt ("Syndicate", ID-Software-Spiele). Außerdem haben diese emulierten Klänge nichts mehr mit den Original-Adlib-Klängen zu tun. Es sollte zwar mal einen echten Adlib-Zusatz geben, den es aber bisher nie tatsächlich zu kaufen gab. Diese kleinen, aber gewichtigen Nachteile haben bisher wohl verhindert, daß sich die Karte nicht verbreitet hat. Wir wissen bisher nur von ID-Software-Spielen und einigen Demo-Programmen, daß diese die Ultrasound-Karte unterstützen. Vermutlich wird sich in Zukunft auch wenig daran ändern, denn für die Programmierung der Karte müssen sich die Soundtüftler nochmals neue Routinen programmieren, und diese Arbeit wird wohl auch in Zukunft kaum ein Programmierteam auf sich nehmen.

des Wave-Power-Aufsteckboards, so daß wir klanglich dieselben Ergebnisse wie bei diesem Board erwarteten. Heraus kam auch genau das gleiche, mit einem feinen, aber wichtigen Unterschied: Im Gegensatz zur Wave-Power-Karte mit verschiedenen Unterbauvarianten rauscht die media-FX-Karte so gut wie überhaupt nicht.

Wir konnten allerdings ein Problem feststellen, auf das wir uns, und auch Spea sich, keinen Reim machen kann: gelegentlich scheinen die Sounds zu "hängen", so als ob die Stimmen nicht mehr abgeschaltet würden. Diesen Effekt konnten wir vor allem bei ID-Softwares bekanntem Action-Knüller beobachten. Unter Windows gab es diese Schwierigkeiten nicht. Auch bei der Wave-Power-Karte, die ja den gleichen Chipsatz besitzt, gab es keine Hänger.

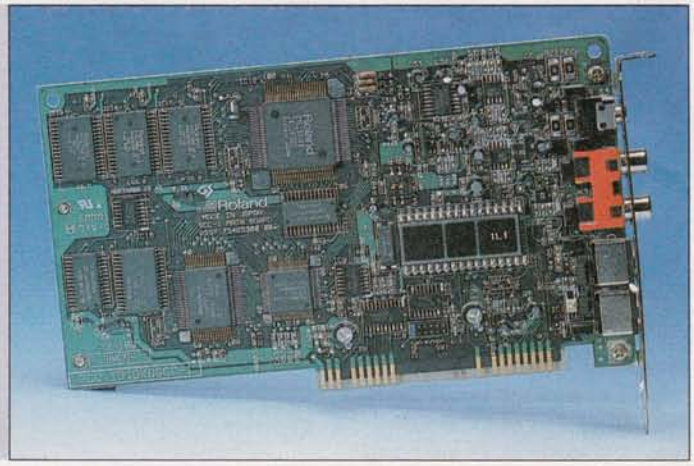
Die Adlib-Emulation konnte dagegen überhaupt nicht überzeugen, denn diese produziert Klänge, die mit dem Original nichts mehr zu tun haben. Die Emulation versucht, die Adlib-Klänge auf möglichst ähnliche General-MIDI-Klänge umzulegen, was überhaupt nicht mehr klingt.

SCC-1

Die SCC-1-Karte von Roland ist die einzige der hier vorgestellten Einsteckkarten, die ausschließlich eine General-MIDI-Tonerzeugung besitzt. Adlib- oder Sound-Blaster-Kompatibilität sucht man bei ihr vergebens. In den meisten Fällen wird man die Karte also zusätzlich zu einem Sound-Blaster betreiben müssen, damit man für die meisten Spiele gerüstet ist. In der Verpackung finden sich neben der PC-Karte noch zwei MIDI-Kabel, ein Stereo-Kabelset, ein Handbuch und zwei Disketten.

An Software liegen der Karte nur ein Demonstrations- und Testprogramm für DOS mit sechs MIDI-Musikstücken bei. Da die Karte ein vollständiges MPU-401-Interface besitzt (schließlich stammt dieses ja von Roland), funktioniert der Standard-MPU-Treiber von Windows klaglos. In Zusammenarbeit mit anderen Karten

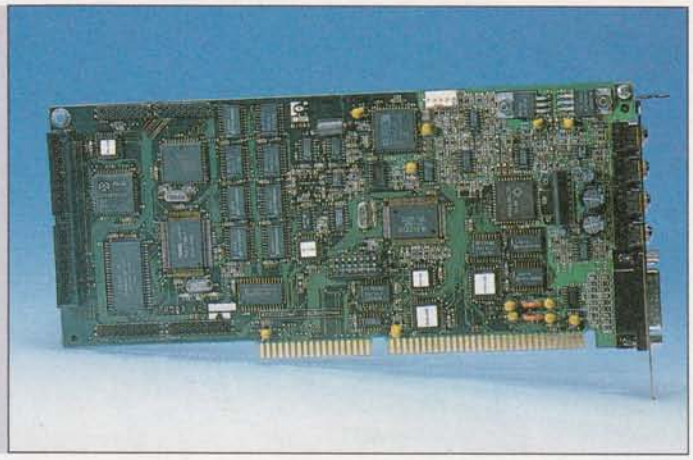
Sound und Preis sind bei der "SCC-1" von Roland gleichermaßen professionell. Die Karte ist auch eher auf Hobbymusiker ausgerichtet, die dafür klangmäßig einiges geboten bekommen.



könnten dann Schwierigkeiten auftauchen, wenn die zweite Soundkarte ebenfalls ein MPU-Interface hat. Bei den meisten 16er Karten ist dieses der Fall, allerdings kann man sowohl bei der Sound-Blastern als auch bei der SCC-1-Karte das Interface auf andere Adressen als die Standard-Adressen jumpern. Mit Blick auf die Unfähigkeit der meisten Spiele, einen anderen MPU-Port als den bei 330h zu erkennen, sollte man die SCC-1-Karte auf diesem belassen.

Daß die Karte von Roland nicht unbedingt für Spiele entwickelt wurde, zeigt das Handbuch, in dem recht ausführlich die MIDI-Fähigkeiten und die Programmier-Möglichkeiten der Karte beschrieben werden. Die Karte besitzt 12 Instrumenten- und neun Schlagzeug-Soundbelegungen, viel Sound also fürs Geld. Sie ist also vor allem auch für die von Interesse, die selber Musik komponieren wollen.

Bei der Soundqualität verhält es sich wie bei der "Sound Canvas DB"-Karte: Die Sounds sind durchweg professionell, und da die Karte Hall- und Chorus-Effekte unterstützt, werden MIDI-Musikstücke zusätzlich aufgepeppt. Allerdings ist uns gerade für Hobby-Musiker noch ein kleiner, aber feiner Unterschied aufgefallen: Die SCC-1-Karte liefert im Vergleich zu den Aufsteckboards und den restlichen Karten so gut wie überhaupt kein Rauschen. Das bedeutet nun nicht, daß sich die anderen Karten wie ein Staubsauger unter Hochlast verhalten. Und außerdem kann man sich im Eifer des Spielegefechts nun wirklich nicht auf die eventuell vorhandenen Nebengeräusche der Musik konzentrieren. Bei Audioaufnahmen ist das jedoch etwas anderes. Und da ist die SCC-1 als Einsteckkarte erste Wahl. Wer ohne hochwertigste Sounds beim Spielen nicht auskommt, sollte sich die SCC-1 mal anhören.



Der "Soundman Wave" von Logitech hat den brandneuen OPL-4-Chip, der aber General-MIDI-mäßig nur Standard-Futter liefert. Ansonsten bietet die Karte volle Adlib-, Sound-Blaster- und MPU-401-Kompatibilität.

SoundMan Wave

Logitechs neue Soundkarte "SoundMan Wave" unterscheidet sich vom Vorgänger "SoundMan 16" durch ein integriertes SCSI-Interface und durch einen OPL-4-Chip von Yamaha. Bei letzterem handelt es sich um eine Weiterentwicklung des OPL-3-Chips (Sound Blaster Pro) und des OPL-2-Chips (Adlib). Seine erweiterten Fähigkeiten befassen sich ausschließlich mit der General-MIDI-Sounderzeugung, wobei die Karte auch über ein MPU-401-Interface verfügt. Sie ist also kein Zusatzboard für Sound Blaster 16 und Konsorten, sondern eine eigenständige Soundkarte.

Die Chips auf der Karte stammen zum Großteil von der Firma Media Vision, so daß es nicht verwundert, daß die Sounderzeugung per Sound Blaster kompatibel zu den Karten dieser Firma ist. Alles was auf einer "Pro Audio Spectrum 16" läuft, funktioniert auch auf dieser Karte.

Der Großteil der mitgelieferten Software ist für Windows gedacht. Darunter befindet sich auch das Kompositionsprogramm "Recording Session". Windows-Treiber werden für das MIDI-Interface zwar mitgeliefert, sind aber nicht unbedingt notwendig, da der Original-Microsoft-MPU-Treiber mit diesem Interface klarkommt. Unter DOS gab es mit den verwendeten Spielen ebenfalls keine Probleme.

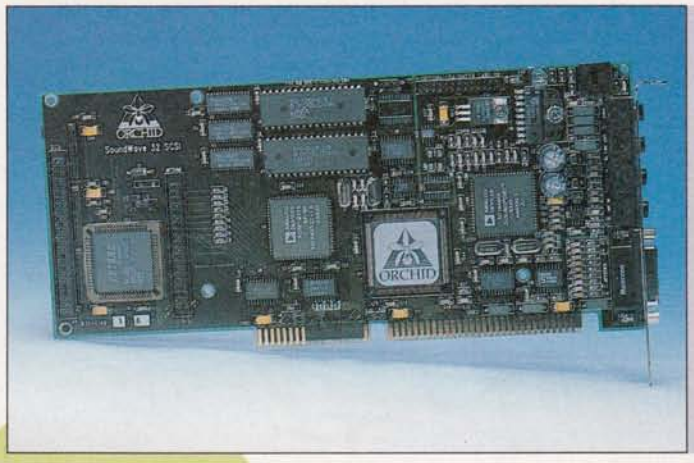
Ganz eindeutig ist diese Karte ausschließlich für den Spiele- oder "Multimedia"-Bereich gedacht, denn die Eigenschaften der General-MIDI-Sounderzeugung werden im Handbuch überhaupt nicht angesprochen. Wir gehen davon aus, daß die Karte tatsächlich nur ein Standard-Instrumenten- und Schlagzeugset besitzt, was für Spieleanwendungen in Ordnung ist.

Die Qualität der Klänge reicht von professionell bis "Spielzeugorgel". Gerade letzteres macht sich nicht sehr gut, wenn ein komplettes Orchester spielt und dann als Hauptstimme ein Quäkton einsetzt. Das fällt allerdings nur dann auf, wenn man andere General-MIDI-Karten zum Vergleich hat. Die Instrumente an sich sind gut aufeinander abgestimmt, so daß keine der Stimmen eine andere erdrückt. Was auch hier ganz deutlich fehlt, ist eine Effektsektion mit Hall und Chorus. Insgesamt ist die SoundMan-Wave-Karte in Ordnung, klanglich aber auch nichts Besonderes.

Technische Daten Komplettkarten

Name	media FX	SCC-1	SoundMan Wave	SoundWave 32 + SCSI
Anbieter	Spea Software AG 82319 Starnberg	Roland 22844 Norderstedt	Logi GmbH 82110 Germering	Orchid Techn. GmbH 40667 Meerbusch
Preis	390 Mark	1130 Mark	540 Mark	590 Mark
MIDI Fähigkeiten				
Instrumentensets	1	12	1	1
Drumsets	1	9	1	1
Soundeffekte				
Hall	nein	ja	nein	nein
Chorus	nein	ja	nein	nein
Weitere Soundfähigkeiten				
Adlib	emuliert	nein	ja	emuliert
Sound Blaster	emuliert	nein	ja	emuliert
MPU-401-Interface	ja	ja	ja	ja
Zubehör				
Hardware				Mini-Lautsprecher Mini-Mikrofon
Software	Voyetra Multimedia Soft. Midisoft Recording Sess. Monologue für Win. Treiber	Demo- und Testsoftware	MCS MusicRack Annotator BeSTspeech ReadOut Icon Hear-It Lite Midisoft Recording Sess. Treiber	Media Rack Personal Effects TalkWorks Audio Rec. QuickVoice Midisoft Recording Sess. Treiber

Die Angaben dieser Tabelle beziehen sich auf die empfohlenen Preise der Hersteller. Marktpreise können teilweise erheblich nach unten abweichen.



Dank universellem DSP eine hochinteressante Karte: die "SoundWave 32 + SCSI" von Orchid. Leider sind die General-MIDI-Klänge ziemlich peinlich.

SoundWave 32 Plus SCS

Aus der Reihe von Orchids Soundkarten (inzwischen gibt es vier Varianten) haben wir uns das Flaggschiff "SoundWave 32 PLus SCSI" herausgesucht. Dieses geschah nicht deshalb, um unseren ohnehin stark ausgeprägten Spieltrieb zu befriedigen, sondern in Hinblick auf die mitgelieferte Software. Mehr als bei anderen Karten ist die Game- und SoundWave-Serie von den Treibern abhängig, was an der Konstruktion der Karte liegt. Orchid hat keine speziellen Chips auf die Karte gepackt, sondern einen universell zu programmierenden "Signalprozessor", der sämtliche Sounderzeugungen bewerkstelligt. Dieser wird beim Booten des PCs mit einer entsprechenden Software geladen und kann daraufhin Adlib-, Sound-Blaster- und General-MIDI-Klänge emulieren. Bei dieser Karte waren die neuesten Treiber dabei, die demnächst den anderen Karten beliegen werden, und die man auch als Update von Orchid beziehen kann. Im Paket der Karte findet man neben dem Soundboard zwei Lautsprecher, ein Mikrofon, drei Disketten und zwei Handbücher.

Aufgrund des Signalsprozessors gibt es auf der Karte keinen Adlib-Chip. Die Erfahrung mit der Karte "media FX" von Spea zeigt, daß ein emulierter Adlib-Chip bei weitem nicht so gut wie das Original klingt. Dementsprechend skeptisch waren wir bei dieser Soundkarte. Allerdings muß der Programmierer der Adlib-Emulation ein Künstler gewesen sein: Alle Adlib-Sounds werden genauso wiedergegeben, wie man sie vom Original her kennt. Das ist auch wichtig, denn in Zukunft werden die Soundtüftler den Adlib-Chip noch mehr ausreizen, so daß Klänge schlechter Emulationen mit dem ursprünglichen Sound des Chips überhaupt nichts mehr zu tun haben.

Natürlich kann die Karte MIDI-Daten über MPU-401 empfangen. Alle Spiele von uns für diesen Test verwendeten Spiele verrichteten ihren Dienst ohne Klagen. Zu Klagen gibt es allerdings etwas an der Qualität der General-MIDI-Sounds. Bei "X-Wing" klingt die berühmte Star-Wars-Titelmusik über General-MIDI tatsächlich schlechter als bei der Adlib-Einstellung. Generell gleicht sich ein Großteil der 128 Sounds sehr stark, so daß gerade bei orchestralen Stücken (wie Star Wars) ziemliches Sound-Gemansche herauskommt. Bei Popmusik fällt das weniger ins Gewicht. Obwohl der Signalprozessor Soundeffekte wie Hall für die Sound-Blaster-Soundausgabe beherrscht, gilt dieses nicht für den General-MIDI-Soundteil. Für ein späteres Update würden wir uns differenziertere Klänge und Soundeffekte wünschen.

Fazit

Bei den Aufsteckboards ist soundmäßig ganz klar das "Sound Canvas DB"-Board der Sieger. Wer eine Soundkarte mit einem Wave-Blaster-Port besitzt und diese mit einem General-MIDI-Modul aufrüsten möchte, kommt an diesem Modul nicht vorbei. Die Aufsätze "Wave Blaster" und "Wave Power" sind ebenfalls beide gute Karten, die aber nicht mit der Soundqualität des Roland-Boards konkurrieren können. Nicht so gut hat uns dagegen die Soundqualität des "Wave System"-Moduls gefallen.

Bei den eigenständigen Boards gibt es in Sachen Soundqualität ebenfalls nur eine Board, und das ist die "SCC-1"-Karte. Die Sounds des Grund-Sets entsprechen denen der "Sound Canvas DB"-Karte, wobei die SCC-1 noch einiges mehr auf dem Kasten hat. Allerdings hat das Ganze auch seinen Preis.

Wer nicht soviel Geld für die SCC-1 ausgeben kann oder will, sollte sich mit der "media FX"-Karte befassen. Sie ist auch dann interessant, wenn bereits eine kleine Sound-Blaster-Karte im System steckt. Den Sound-Blaster-Teil der media FX müßte man dann auf einen anderen Interrupt und einen anderen DMA-Kanal umstellen. Dadurch würde man in Verbindung mit einer anderen Karte auch zu einem vollwertigen Adlib-Sound kommen.

Qualitativ weniger gut sind die Sounds der "SoundMan Wave"-Karte, wobei es sich hier um eine Komplettversion einer Soundkarte, mit integriertem voll funktionsfähigem Adlib- und Sound-Blaster-Teil handelt. Soundmäßig wenig überzeugen konnte auch die ansonsten hochinteressante Karte "SoundWave 32 Plus SCSI". Mit differenzierten Sounds wäre die Karte ansonsten absolut empfehlenswert. *hf*

Sound Blaster AWE 32

Eigentlich hätte in diesem Vergleichstest eine Soundkarte nicht fehlen dürfen: nämlich der brandneu vorgestellte "Sound Blaster AWE 32". Da wir diesen in der Ausgabe 8/94 bereits ausführlich testeten, belassen wir es hier bei einer kurzen Vorstellung.

Beim Sound Blaster AWE 32 handelt es sich um einen Sound Blaster 16 MultiCD, der zusätzlich eine General-MIDI-Tonerzeugung, einen eigenen Speicher und ein QSound-Raumklangsystem besitzt. Außerdem gibt es auf dem Board einen sogenannten AWE-Signalprozessor, mit dem unter anderem Soundeffekte wie Hall und Chorus erzeugt werden.

Leider hat sich Creative Labs bei dem neuen Blaster einen großen Lapsus erlaubt: Der General-MIDI-Synthesizer der Karte wird nicht vom ebenfalls vorhandenen MPU-401-Interface gesteuert. Wenn also irgend ein Spiel oder eine andere Software Daten an MPU-401 schickt, in der Erwartung, dadurch wohlklingende Musik zu erzeugen, passiert auf der AWE-32-Karte zunächst einmal gar nichts. Die MPU-Verbindung zu dem eingebauten Synthesizer wird über einen Treiber hergestellt. Dieser läuft aber zum einen im Protected Mode, so daß keine andere Software, die diese Betriebsart nutzt, mehr funktioniert. Außerdem verschlingt dieser Treiber zusammen mit drei weiteren in der CONFIG.SYS eingebundenen Treiber 80 KByte an DOS-Speicher. Es wird also schon richtig knifflig, Spiele überhaupt noch zum Laufen zu bewegen. Im Falle von "X-Wing" war es uns zum Beispiel unmöglich.

Creative Labs ist sich dieser Probleme bewußt, meint aber, daß sich das Problem in dem Moment in Rauch auflösen wird, wenn Soundprogrammierer den Synthesizer der AWE-32-Karte direkt und ohne Umweg über den MPU-401-Teil ansprechen. Dadurch wird der Protected-Mode-Treiber überflüssig. Das ist natürlich richtig, gilt aber nur für neue Spiele oder für Updates von älteren Spielen. Außerdem prophezeien wir, daß die Soundprogrammierer sich die letzten paar Jahre gerade mal mit Adlib, Sound Blaster und General MIDI rumschlagen mußten, und vermutlich keine große Lust haben werden, ihre Routinen auf den Einzelfall AWE 32 anzupassen.



Nachschlag

In der letzten Ausgabe haben wir einen Vergleichstest von Computersystemen durchgeführt. Sozusagen als "Nachzügler" ist uns ein Gerät der Firma "Escom" ins Haus geflattert, das wir noch einmal ausführlich vorstellen wollen.

Nein, nein, keine Angst. An dieser Stelle werden wir nicht noch einmal den PC-Vergleichstest der letzten Ausgabe wiederkäuen. Tatsache ist, daß uns einerseits das Gerät der Firma Escom für einen ausführlichen Test zu spät erreichte.Wie die in Ausgabe 8/98 vorgestellten Geräte handelt es sich bei dem Escom-Computer natürlich um einen 486er-Rechner. Im Gegensatz zur Konkurrenz verpaßt Escom seinem Computer allerdings einen 486DX2/66-Prozessor, dem zusätzliche 256 KByte RAM an externem Cache zur Verfügung stehen. Das Gerät ist außerdem mit 4 MByte-RAM, einer Festplatte mit einer Kapazität von 408 MByte und einer Trident-VESA-Local-Bus-Grafikkarte ausgerüstet. Außerdem gibt's noch ein 3 1/2-Zoll-Diskettenlaufwerk, einen Farbmonitor und eine Tastatur.

Vorinstalliert waren auf dem Gerät "MS-DOS 6.2" und "Windows für Workgroups 3.11". Außerdem waren die Programme "Norton Desktop", "Norton Antivirus" und "Works für Windows" auf der Festplatte. Eine recht vollständige Ausstattung also, mit der man "ernsthaft" arbeiten kann. Die Freude wurde nur dadurch getrübt, daß weder Installations-Disketten in der Verpackung zu finden waren, noch ein entsprechendes Programm auf der Festplatte vorhanden war, mit dem sich Installations-Disketten anfertigen könnte. Lediglich von Windows for Workgroups waren in einem Unterverzeichnis Installationsdateien vorhanden. Beim Kauf dieses Computers sollte also die erste Amtshandlung ein komplettes Backup der Programme auf der Festplatte sein, so daß weder durch einen Hardwarefehler noch durch eine Fehlbedienung etwas verloren geht. Die einzigen beiden mitgelieferten Disketten befassen sich mit der VESA-Local-Bus-Grafikkarte und dem VESA-Local-Bus-IDE-Festplattencontroller.Der übliche Blick auf's Motherboard offenbarte einen mit einem Kühlblech ausgerüsteten Mikroprozessor (löblich). Das von Escom zumindest für unseren Testcomputer verwendete Motherboard kann mit fast allem bestückt werden, was es an Mikroprozessoren gibt und (hoffentlich) noch geben wird: SX, DX, DX2, Cyrix und der Pentium-Overdrive-Prozessor; jedenfalls theoretisch. Praktisch ist auf dem Board nur der übliche Sockel für die DX-CPUs vorhanden. Da der Pentium-Overdrive-Prozessor mehr Anschlußpins haben wird, bleibt ihm dieses Board verwehrt. Insgesamt kann man das Board auf bis zu 96 MByte RAM aufrüsten, wenn man in alle SIMM-Steckplätze 16-MByte-Typen einsetzt. Eine gemischte Bestückung der SIMM-Steckplätze in allen erdenklichen Varianten ist ebenfalls möglich. Das vorhandene 4-MByte-SIMM wird bei einer Aufrüstung also nicht nutzlos. Für eine Beurteilung der Geschwindigkeit haben wir die gleichen Testmaßstab angelegt, wie bei den Geräten in der Ausgabe 8/94. Insgesamt mußte sich der Computer also drei Grafiktests unterziehen. Auf Grafiktests haben wir uns deshalb konzentriert, da wir den Computer hauptsächlich zum Spielen haben wollen, und da kommt es nun mal auf Grafikleistung, in Verbindung mit dem Mikroprozessor an. Der "3D-Bench" läßt eine 3D-Animation auf dem Bildschirm ablaufen und mißt die Zeit für deren Darstellung. "Sprites" zeichnet, wie der Name sagt, Sprites auf den Bildschirm. Je mehr dargestellt werden können, um so schneller ist der Computer. Bei "Raytracing" wird einen Grafik mit einem Raytracing-Programm berechnet. Hier kommt es nur auf Prozessorleistung an. Bei rechenintensiven Anwendungen wie dem Raytracing rennt der Computer wegen des DX2/66-Prozessor den anderen Systemen davon. Bei der Grafik sieht es dagegen schlechter aus. Er ist nur geringefügig schneller als der Quelle-Computer der letzten Ausgabe und sogar langsamer als die Computer von pc.Spezialist und Vobis. Dieses Verhalten schreiben wir zum einen der im Vergleich langsamen Trident-Grafikkarte zu, die ebenfalls im Quelle-Computer installiert war. Eine schnellere Grafikkarte würde beim Escom-Computer in Sachen Grafikspeed wahre Wunder wirken.

Mit 3100 Mark liegt der Escom-Computer geringfügig über unserer ursprünglichen Preisvorstellung. Dafür hat man ein Tower-Gehäuse, das naturgemäß genügend Platz für Erweiterungen bietet, eine 400er-Festplatte und einen DX2/66-Mikroprozessor. Das Gerät macht einen soliden Eindruck und man kann es sich bedenkenlos kaufen. *.hf*

Technische Daten

Name	Escom PC	Festplatte	
Anbieter	Escom Micro-computer AG	Hersteller	Seagate
		Name	ST 3491A
Preis	3100 Mark	Kapazität	408 MByte
Grundsystem		Monitor	
CPU	486DX2/66	Name	Samsung
Hersteller	Intel		CSU5977L
ZIF-Sockel	nein	Bilddiagonale	35,5 cm
ext. Cache	256 KByte		(14 Zoll)
Local-Bus-Takt	33 MHz	Lochmasken	
RAM	4 MByte	abstand	0,28 mm
max. RAM	96 MByte	Software	
Steckplätze			MS-DOS 6.2
8-Bit ISA	—		Windows f.
16-Bit ISA	4	Work	
VL-Bus	2		VGA-Treiber
Grafikkarte			installiert:
Hersteller	No-Name		Works für
Name	—		Windows 2.0
Chipsatz	TGUI 9400		Norton Desktop
max. Auflösung	1280 x		Norton Antivirus
	1024 Pixel	Testergebnisse	
	in 16 Farben	Name	Escom PC
max. Farbenzahl	65536 Farben	3D-Bench	43,4 fps
	bei 800 x	Sprites	63
	600 Pixel	Raytracing	150 Sekunden

Die Angaben dieser Tabelle beziehen sich auf die getestete Konfiguration. Die Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen MwSt. Aufgrund des rapiden Preisschwankungen in der PC-Technik können die angegebenen Preise von den tatsächlichen abweichen.

HEAD WARE

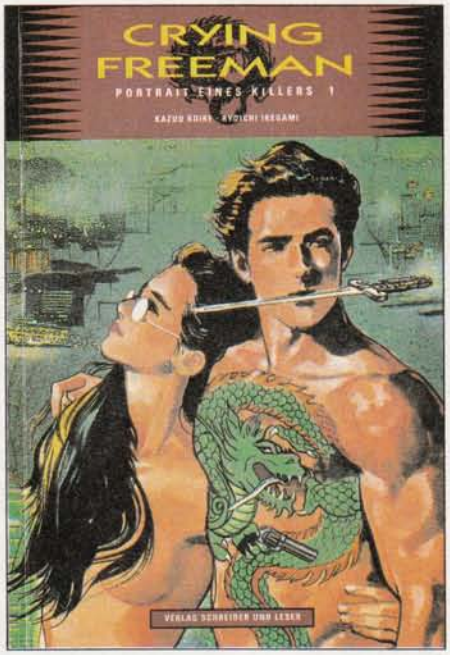
Iain Banks:
Die Wespenfabrik



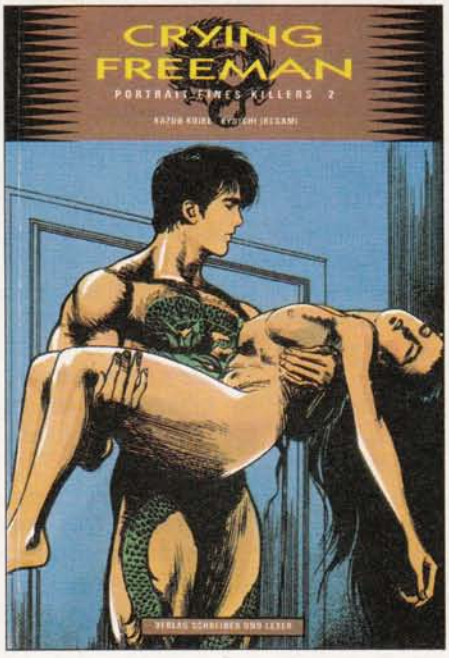
Der junge Francis lebt mit seinem Vater in einem Strandhaus an der Südküste Englands. Die Mutter ist schon früh gestorben, der Vater, ein enttäuschter 68er, ist ein griesgrämiger Kauz geworden und der Bruder verbringt seine Zeit in der Klapsmühle, weil er den unwiderstehlichen Drang hat, Hunde anzuzünden und kleine Kinder mit Würmern zu füttern. Francis selbst, schon in frühester Kindheit vom Haushund entmannt, versucht sich mit Hilfe der Wespenfabrik, einer Art Orakelmaschine, durchs Leben zu kämpfen. Doch dann bricht der irre Bruder aus und macht sich auf den Weg nach Hause... Damals wurde das Buch in die Sciencefiction-Ecke gestellt, und da ist es dann auch untergegangen. Aber auch wenn dieser Titel schon etwas älter ist, sollte man für ihn noch einmal die Lanze brechen. *ps*

Verlag: Heyne Science Fiction
ISBN: 3-453-04492-4
Preis: 9,80 DM

Kazuo Koike/Ryoichi Ikegami
Crying Freeman (Band 1 und 2)



Irgendwie hat man von dieser ganzen Manga-Welle ja schon langsam den Kanal voll. Auch wenn Rossi Schreiber vom Verlag Schreiber und Leser die japanische Zeichenkultur in den höchsten Tönen als echte Alternative zur abendländischen Comic-Kultur anpreisen, so ganz wird sie ihre Klientel mit *Crying Freeman* nicht davon überzeugen können. Die Japaner lesen Heftchen einfach anders. Nichts von dem großartigen Kultur- und Kunstgetue, wie es die deutschen Comic-Verlage zelebrieren; Mangas sind echte Massenware, vollkommen auf den reinen Konsum ausgelegt – schnell gelesen und schnell weggeworfen.



Auch *Crying Freeman* ist da nicht anders. Zeichnerisch lange nicht so brillant wie Otomos *Akira* wird eine äußerst dünne Geschichte erzählt: Yo, ein chinesischer Töpfer, wird von der chinesischen Mafia durch Gehirnwäsche zum perfekten Killer umfrisiert. Eines Tages verliebt sich ein Mädchen, das Zeugin eines seiner Morde ist, in den Beau. Natürlich müßte sie sterben, aber da verliebt sich der Crying Freeman in sie...

Was dem willigen Käufer wahrscheinlich auch ein wenig zögern läßt, ist neben einigen technischen Unzulänglichkeiten wie dem grauenvollen Beschnitt der Preis von 16,80 DM für knappe 120 Schwarzweißseiten. Nichts gegen Schwarzweiß-Comics, aber wer in etwa die Produktionskosten kennt, der wird über diesen Ladenpreis nur lachen. Kaufen wird er das Buch kaum. *ps*

Verlag: Schreiber und Leser
ISBN: 3-929497-03-4
ISBN: 3-929497-04-2
Preis: 16,80 DM

Les Garçon Boucher:
On a mal vielli...



Auch wenn viele sagen, daß französische Musik genauso unmöglich ist wie schwedische Spaghetti, man sollte die *Garçon Boucher* nicht unterschätzen. Sie sind mit Abstand eine der witzigsten Gruppen auf dem sowieso schon ziemlich abgedrehten Label Boucherie Productions. Musikalisch liegen die Metzgersburschen zwischen den *Specials* und den *Honeymoon Killers*, und wer gerne nette

Losgeh-Musik mag, der wird schon nach wenigen Takten mit den Fingern schnippen. In Deutschland ist so eine CD natürlich etwas schwierig zu bekommen, deswegen hier die Adresse des Labels:

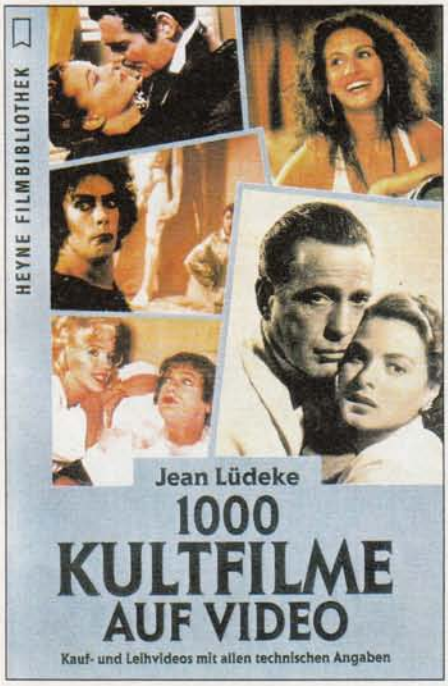
BOUCHERIE PRODUCTIONS
15 bis, rue du Plateau
75019 Paris
Tel.: 44 52 94 15

ps

Label: Boucherie Productions
Bestellnummer: 082012
Preis: ca. 34,– DM

Jean Lüdeke:
1000 Kultfilme auf Video

Eigentlich ist es ja schon merkwürdig, wieviele Filme es gibt, die angeblich kultig sein sollen. Noch merkwürdiger aber ist die Auswahl, die in diesem Buch getroffen wurde. Zwar sind solche Kamellen wie *Marathon Mann* oder *Willow* vertreten, aber die Filme von Jack Arnold (*Das Monster vom Amazonas, Tarantula*) oder *Angriff der Killertomaten* und *Plan 9 from Outer Space* sucht man vergebens. Trotz des ausführlichen Registers und der Bezugsquellen kein besonders gut recherchiertes Nachschlagewerk. *ps*



Verlag: Heyne
ISBN-Nr: 9-783453-078741
Preis: 19,90 DM

Marvel Comics
Beavis und Butthead



Via dem Dino-Verlag des Ehapa/Feest-Redakteurs Georg Tempel versucht der Marvel-Verlag ein weiteres Mal direkt auf dem deutschen Markt vertreten zu sein. Und dieses Mal dürfte es ihnen für die Dauer dieser Reihe gelingen. Mit *Beavis und Butthead* haben sie zwei echte Ikonen unter Vertrag, die Mike Judge vor einigen Jahren für MTV schuf. Eigentlich sind die beiden so, wie man sich die Kids vorstellt, deren einziger Kontakt zu Außenwelt dieser Musiksender ist: Blöd bis an die Grenze zur Debilität, ignorant und im Besitz von einem geradezu unvorstellbar reduzierten Wortschatz. Der Preis ist okay, das Handlettering hat Albenqualität und die Übersetzungen sitzen einigermaßen. This book is cool, dude! *ps*

Verlag: Marvel/Dino
ISBN: –
Preis: 3,90 DM

Neil Gaiman/Dave McKean
Violent Cases



Es sind die Briten, die vor zehn Jahren den amerikanischen Comic revolutionierten. Namen wie Alan Moore, Grant Morrison, Dave Gibbons und eben Neil Gaiman haben in dieser Zeit mehr für den Comic getan, als diverse andere Leute in den ganzen Jahrzehnten davor. Neil Gaiman, dessen *Sandman* bei DCs *Vertigo*-Abteilung gegenwärtig seinen Abschluß findet, veröffentlichte schon 1987 mit Dave McKean diese Geschichte von Al Capones (fiktiven) Orthopäden. Damals bei Escape in Schwarzweiß veröffentlicht, brachte Tundra vor einiger Zeit die Farbversion dieses grafisch genialen Buches auf den Markt. Wer gerne einmal etwas anderes als den franco-belgischen Einheitsbrei lesen möchte, der wird hier wirklich auf seine Kosten kommen. Leider ist der Preis von 39,80 DM nicht besonders kundenfreundlich. *ps*



Grafisch unerreicht: Dave McKean und sein Orthopäde...

Verlag: Feest USA
ISBN-Nr.: 3-928108-50-6
Preis: 39,80 DM

POWER SHOP

Willkommen im *POWER PLAY*-Einkaufsparadies. Ungetrübt von Öffnungszeiten, Wochenenden oder Feiertagen könnt Ihr Euch in unserem POWER SHOP dem Konsumrausch hingeben. Neu: Jetzt mit komplett frischem Sortiment!

Der **POWER SHOP**. Hier stellen wir, extra für Euch, einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen *Star Trek*-Sachen über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz findet Ihr hier eine stattliche Anzahl feiner Sammlerstücke, die von der kritischen Redakteursschar für Gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regal stellen würden, und unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diese Seiten.

Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus, und versuchen die gewünschten Gegenstände zu besorgen, um diese dann im Shop anzubieten. Die gleiche Karte dient auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Briefmarke drauf, und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. **Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.**

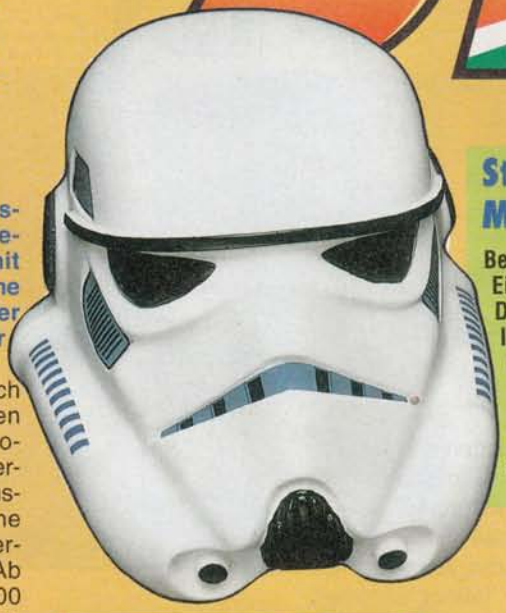
Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 500 Mark liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpauschale. Bei Postern werden nochmal 5 Märker zusätzlich für die extrem stabile Posterversandröhre fällig.

Mit erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu teilweise Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

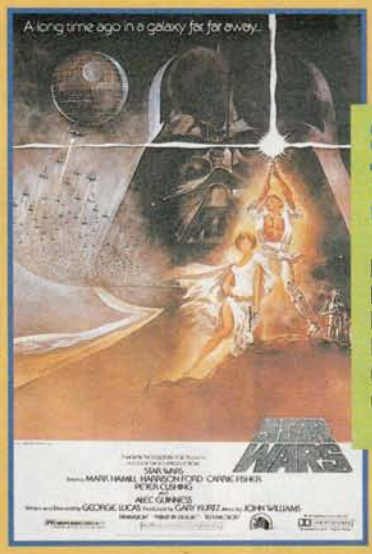
Interact
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15
85591 Vaterstetten

Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere *POWER SHOP*-Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **08106 4189** zu erreichen — es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Stormtrooper Maske

Bestellnummer: SW-03. Einzelpreis 175 Mark. Der Traum für jeden Imperialisten: Der offizielle Stormtrooper-Helm aus robustem Weichplastik in Originalgröße zum aufsetzen.



Star Wars: Titel-Poster "Type A"

Bestellnummer: SW-04. Einzelpreis 16,90 Mark. Das Poster zum Film: Das Poster ist im Stil des original Filmplakates, das 1977 zu sehen war.



Star Trek: TNG-Mega Poster

Bestellnummer: TNG-03. Einzelpreis 49 Mark. Das ultimative Star Trek-Poster für jeden Fan der Serie "The next Generation". Als Motiv dient die Enterprise 1701-D. Das Poster ist 65 Zentimeter breit und 1,85 Meter lang!

POP



Indy Jones — Fate of Atlantic Comicset

Bestellnummer: INDY-02. Preis 120 Mark für das komplette Set. Der absolute Überknaller: Die Indiana Jones — Fate of Atlantis-Comics aus dem Jahre 1991. Wir konnten uns noch 40 Sets dieser begehrten Rarität sichern. Jedes Set besteht aus 4 einzelnen Comic-Heften der bekannten Dark Horse-Reihe. Natürlich sind die Comics in englischer Sprache. Achtung: Dieses Angebot besteht nur für eine Ausgabe. Bitte reserviert Euch Euer Exemplar vor der Bestellung telefonisch. Pro Besteller nur ein Comicset! Denkt dran: Wir haben nur 40 Sets!



Stormtrooper Modellbausatz

Bestellnummer: SW-05. Einzelpreis 185 Mark. Brandneu: Der imperiale Stormtrooper zum selberbauen. Der Bausatz besteht aus hochwertigem Vinyl und ist im Maßstab 1/4 — das fertige Modell ist rund 46 Zentimeter hoch! Die Blasterwaffe ist natürlich mit beim Bausatz dabei.



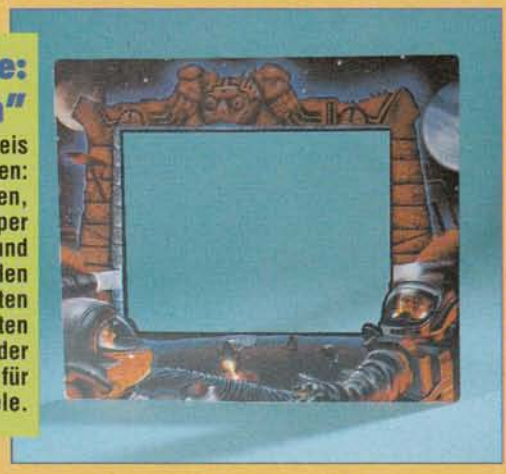
Medium OmniMech Blueprints

Bestellnummer: BT-03. Einzelpreis 39,90 Mark. Für Technikfreaks: Nagelneue Medium Omnimech Blueprints. In dem Set sind die farbigen Blueprints (postergroße Querschnittzeichnungen) von vier verschiedenen Mechs — Black Hawk, Dragonfly, Fenris und Ryoken enthalten. Die Poster sind gefaltet in einer Packung.



Logitech Thermo-Mauspad

Bestellnummer: PP-02. Einzelpreis 30 Mark. Das fulminante Maus-Pad aus dem Hause Logitech. Das Pad ist wärmeempfindlich und verändert je nach Temperatur seine Farbe. Es gibt diese Mauspads noch nicht im Einzelhandel sondern voerst nur im *POWER SHOP*.



Screenie: "Space Monolith"

Bestellnummer: SC-01. Einzelpreis 22,90 Mark. Schöner schauen: Screenies sind bedruckte Rahmen, die mit Leichtigkeit (per Klettverschluß) an 13", 14" und 15"-Monitoren befestigt werden können. Macht aus der grauesten Monitor-Maus einen bunten Blickfang. Unser Motiv ist der "Space Monolith" — passend für rasante Spacespiele.

Die Tage werden wieder kürzer und die Nächte länger – statt sonnenbaden, surfen, radeln und anderen Freiluftaktivitäten, hocken wir uns in den ersten frühen Dämmerstunden wieder vor den Computer, um mit Maus und Joystick Galaxien zu befreien, Monster zu versemmeln und Königreiche zu erobern. Damit Ihr nicht die Katze im Sack kauft, stellen wir Euch in der nächsten *POWER PLAY* einige der heißesten und vielversprechendsten Spielknaller für den Herbst ausführlich vor. Für Heimgenerale bieten wir ein paar besondere Leckerbissen: Freut Euch auf das umwerfend komische und innovative Strategiespiel **Battle Bugs**, das Hardcore-Taktikprogramm **Alien Legacy** und Sid Meiers **Civilization**-Nachfolger **Colonization**.

Daß im Weltall keine Ruhe einkehrt, dafür sorgt die Actionsimulation **Renegade Interceptor**, das **Wing Commander** und **TIE Fighter** den Rang streitig machen soll, und das Rollenspiel **Alien Logic**. Mit im Verbund der Science-fiction-Spiele ist das neue 3-D-Origin-Spektakel **System Shock**. Apropos Origin: Natürlich testen wir – wenn alles klappt – die Doppeldecker-Simulation **Wings of Glory** und unterhalten uns mit **Ultima**-Macher Richard Garriott über künftige Softwareprojekte, Mondroboter und Raumanzüge.

Damit die tollen Programme auch vernünftig auf dem Monitor zu sehen sind, fühlt die *POWER PLAY* knallhart im Hardware-Special wichtigen Grafikkarten auf die Chips.

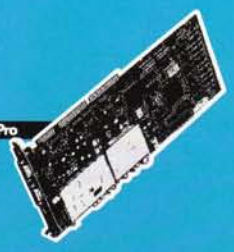
POWER PLAY

◆ 10/94 ◆

erscheint am 14. September

Jetzt gibt's was...

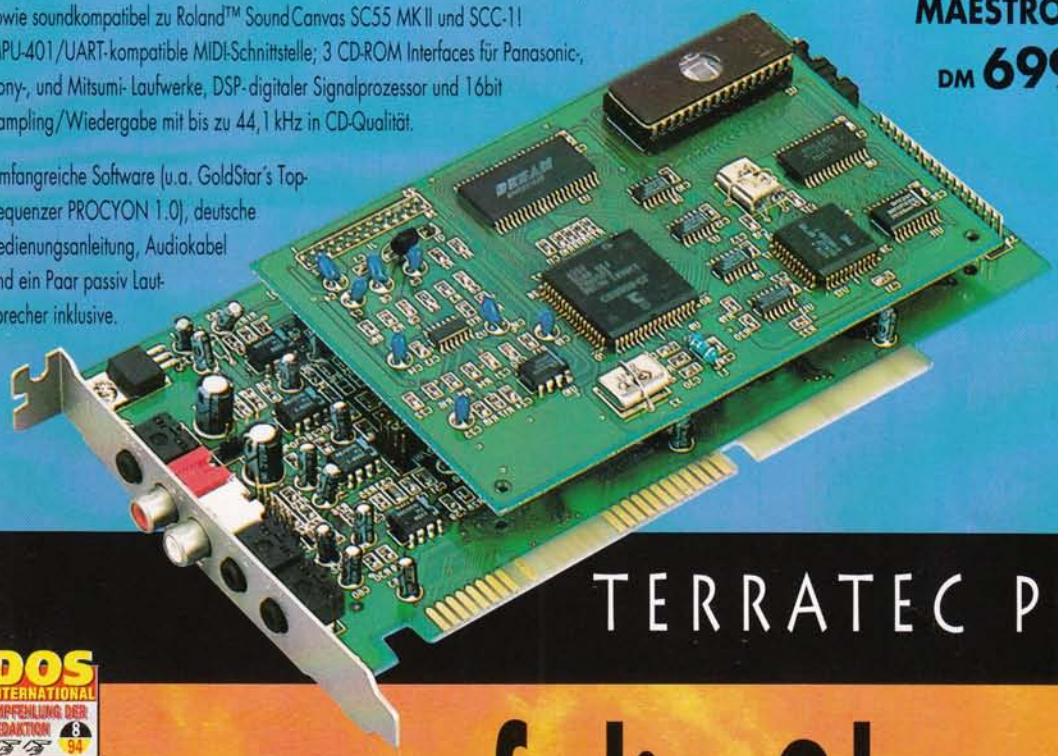

TeleSound System


Video System Pro

Eine echte 16bit Soundkarte mit 4 MB Wavetable und Multieffektprozessor (MFX²), voll kompatibel zu Soundblaster™ PRO/MultiCD und AdLib™, Microsoft® Sound System, General MIDI und General Synthesizer Standard (GM/GS), sowie soundkompatibel zu Roland™ SoundCanvas SC55 MKII und SCC-1! MPU-401/UART-kompatible MIDI-Schnittstelle; 3 CD-ROM Interfaces für Panasonic-, Sony-, und Mitsumi-Laufwerke, DSP-digitaler Signalprozessor und 16bit Sampling/Wiedergabe mit bis zu 44,1 kHz in CD-Qualität.

Sound System MAESTRO 32
DM 699,-

Umfangreiche Software (u.a. GoldStar's Top-Sequenzer PROCYON 1.0), deutsche Bedienungsanleitung, Audiokabel und ein Paar passiv Lautsprecher inklusive.




Sound System Maestro 16


Sound System Gold 16

TERRATEC PROFIMEDIA®

DOS INTERNATIONAL EMPFEHLUNG DER REDAKTION 8/94

„Es ist angenehm, Macken gründlich zu suchen und keine zu finden, weil es keine gibt."

PCPraxis EMPFEHLUNG AUGUST 94

„Die eindeutig druckvollsten und saubersten Klänge hat die Maestro 32 zu bieten."
„(...) läßt die Maestro 32 alle anderen Testteilnehmer hinter sich."

TROPHÉES DE L'INNOVATION
Wave System Professional (Wavetable): Gewinner 1994 / France

... auf die Ohren!


Wave System

Für Spiele und Musik verbindet das 32Mbit (4Mbyte) Wavtable mit 393 realistischen Sounds im ROM edlen Klang mit modernster Technik. Ein eingebauter Multieffektprozessor (MFX²) liefert durch 8 verschiedene Hall- und Echo-Einstellungen die angemessene Akustik für jedes Musikstück und ein mit Chorus gewürzter Sound klingt anschließend doppelt druckvoll.
Nicht zu vergessen auch der integrierte FM-Chip. Ein echter Yamaha OPL3 sorgt hier mit seinen 20 Stimmen für volle Kompatibilität zu allen älteren Spielen bei denen General MIDI noch nicht unterstützt wurde. Beide Tonerzeuger (Wavetable und FM) können über die mitgelieferte Sequenzer-Software auch gleichzeitig angesprochen werden und bilden somit eine professionelle Grundlage für eigene Musikstücke.


MIDI Master


MIDI Smart

Der Kauf eines TERRATEC® Produktes beinhaltet einen umfassenden Service wie Support-HOTLINE, ReActor-Mailbox und Garantieabwicklung

TERRATEC®-Distributoren:

SECOMP
Tel.: 07243/990720
Fax: 07243/990730

Soft Sound
Tel.: 030/8515493
Fax: 030/8594713

PCP GmbH
Tel.: 02162/37491-1
Fax: 02162/37491-3

DER KREATIVE MULTIMEDIA SPASS

TERRATEC® PROFIMEDIA

Wallstraße 9
D-41334 Nettetal
Germany

Die Adresse eines TERRATEC®-Fachhändlers in Ihrer Nähe erfahren Sie durch das TERRATEC®-Team unter der Rufnummer 02157/817914.

TERRATEC®-Fachhändlergruppe:

PC-Management
Tel.: 0521/751553
Fax: 0521/751853

TERRATEC® über BTX: TERRATEC#

Händleranfragen erwünscht!

Abbildungen und technische Daten unter Vorbehalt auf Änderung.


CD-ROM System

Krombacher

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.



Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach · Am Rothaargebirge · Telefon 0 27 32/88 0

EINE PERLE DER NATUR.