100% PC DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

8/95

DM 6,50

öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 9000/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50

MAGNA MEDIA

getestet: Die schnellsten CD-ROM-Laufwerke

.gibt's auch mit CD-ROM für 14,90 DM

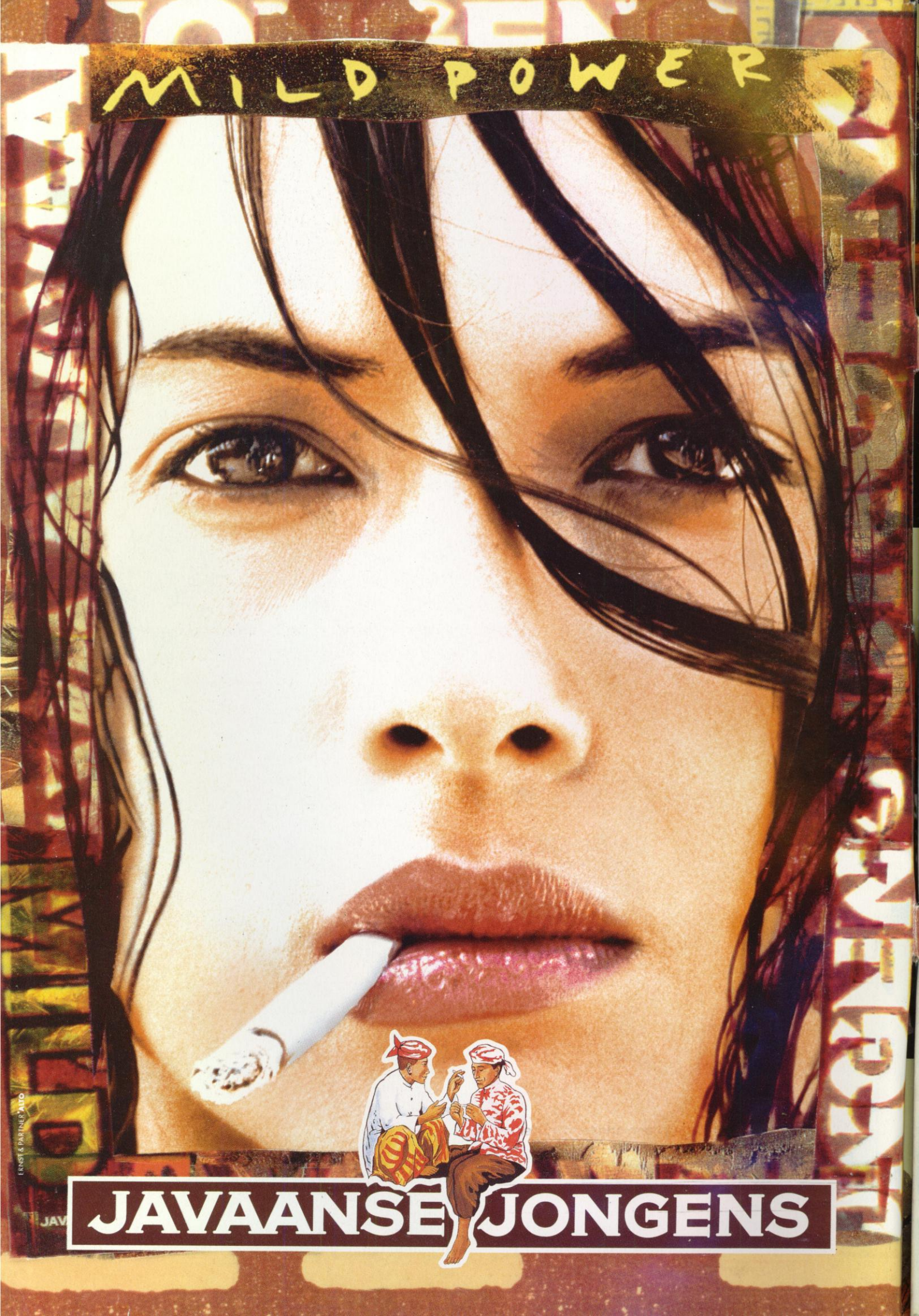


Hi-Octane
Bullfrogs heißer Netzwerkrenner

A-IV Networks
Managersimulation für Profis

Simon the Sorcerer 2
Die Rückkehr des Zauberlehrlings

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT


MILD POWER
JAVAANSE JONGENS

intern

Alles Neu

◆ Aufmerksamen Lesern wird nicht entgangen sein, daß sich neuerdings einiges bewegt – altbekannte Gesichter verschwinden aus Power Play, neue kommen hinzu. Unser Titel soll rundum moderner werden, das aktuelle Erscheinungsbild ist auf dem Weg dorthin allenfalls eine Zwischenstufe. Hinter den Kulissen zerbrechen wir uns derzeit die Köpfe, wo wir alte Zöpfe abschneiden und wie wir noch besseren Service bieten können, ohne dabei liebgewonnene Lesegewohnheiten ohne Hirn und Verstand über Bord zu kippen. Zentrales Thema bei der Neugestaltung der Power Play ist für uns die interaktive Erweiterung des Hefts, die CD. Längst ist sie nicht mehr von den Titeln ernstzunehmender Computerspielmagazine wegzudenken. Doch eine CD-Ausgabe hat auch ihren Preis – und nicht jeder Leser hat das Geld dafür, oder Lust, es für ein Magazin mit CD auszugeben. Oder doch? Daher "mißbrauchen" wir unser Editorial diesmal für eine Blitz-Leserbefragung. Wer uns die Meinung geigt, hilft uns nicht nur aktiv bei der Heftgestaltung, er nimmt auch an einer Verlosung teil: Als Dank für besonders schnelle Reaktion verlosen wir unter den Einsendern ein Quadro-Speed-CD-ROM-Laufwerk (auf Wunsch IDE oder SCSI) sowie zehn aktuelle Spiele freier Wahl. Folgende fünf Fragen interessieren uns ganz besonders:

1. Besitzt Du ein CD-ROM-Laufwerk?

☐ ja ☐ nein ☐ kaufe eins

2. Wie wichtig ist Dir die Power-Play-CD?

☐ sehr wichtig ☐ kommt auf den Inhalt an
☐ unwichtig

3. Welche Themen sind auf der CD am wichtigsten?

☐ Spieledemos ☐ Videoclips aus der Redaktion
☐ Tips & Tricks ☐ andere Themen, nämlich:

_____

_____

_____

3. Was müßte Deiner Meinung nach dringend an der CD verbessert werden?(bitte in Stichworten)

_____

_____

_____

4. Wieviel dürfte eine Power Play mit CD kosten, damit Du sie jeden Monat kaufen würdest?

_____

5. Was müßte Deiner Meinung nach dringend am Heft selbst verbessert werden? (bitte in Stichworten)

_____

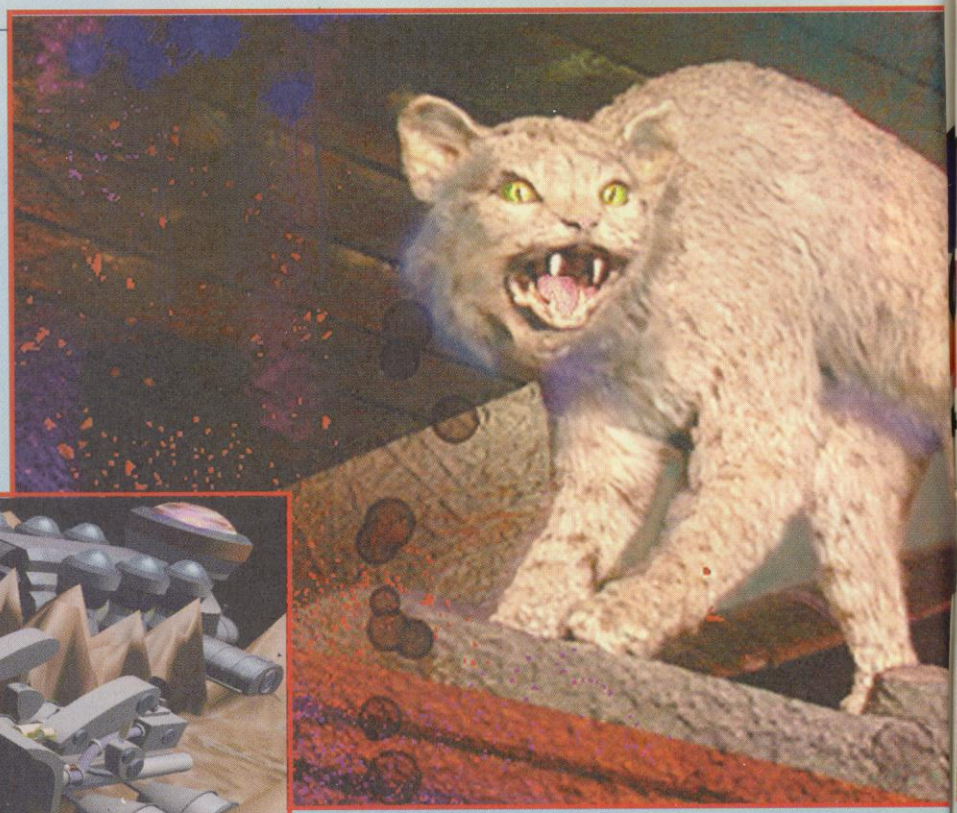
_____

_____

Ob Ihr diese Seite rausreißt, kopiert oder frei auf einem Blatt Papier antwortet, spielt keine Rolle. Bitte schickt oder faxt Eure Antworten bis spätestens **10. August 1995** an folgende Adresse:

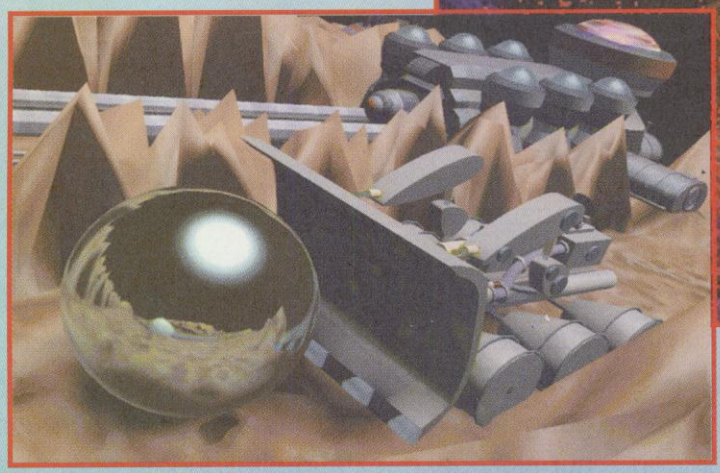
Magna Media Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort "Blitzumfrage"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax 0 89/46 13 50 46

8/95



Wenn das der Kini wüßte: In Sierras "Gabriel Knight 2" spielt Bayernkönig Ludwig einen Werwolf

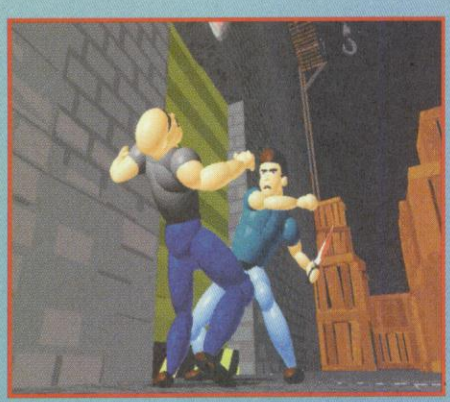
Seite 34





Seite 92

Noch witziger und größer: In "Simon the Sorcerer 2" krachen nicht nur die Lachmuskeln



Seite 38

Kontroverse Action-Oper: Psygnosis "Urban Decay" ist nichts für zarte Gemüter

Aktuell

Kurzmeldungen	8
Magic Carpet 2	18
T.F.X. - Eurofighter 2000	20
Neues von Activision	24
Neues von Mindscape/SSI	30
Auch Sierra bastelt eifrig	34
Rise of the Robots 2	36
Urban Decay	38

Test

Across the Rhine	98
Action Soccer	48
A IV – Networks	106
Classic Pun	45
Dark Universe	42
Der Meister	45
Extractors	44
Flight Unlimited	46
FX-Fighter	108
Hi-Octane	100
High Seas Trader	50
Kaiser Deluxe	50
Lemmings Windows	85
Lunicus	86
Micromachines 2	103
Orion Conspiracy	88
Pumpkinhead's Rache	90
Sim Town	102
Simon the Sorcerer 2	92
The Last Dynasty	104
Unnecessary Roughness '95	87
Virtual Golf	96



8/95



Im Aufwind: Der neue Eurofighter von Digital Image Design bietet High-Tech vom Feinsten

Seite 20

Hardware

CD-ROM Laufwerke	110

Wettbewerb

Nesquik-Wettbewerb	118

Rubriken

Statistik	122
Impressum	99
Inserenten	61
Power-Data	122
Power-Play-Shop	124

POWER SERVICE

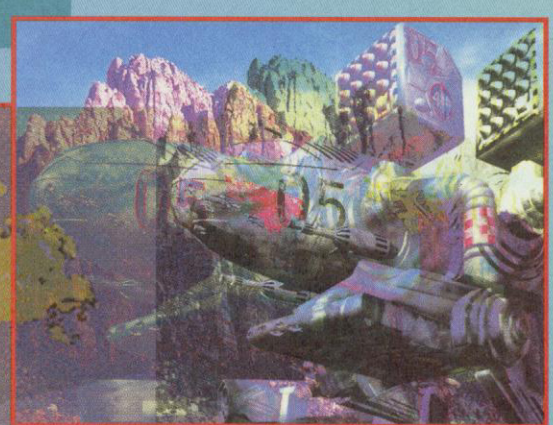
Briefe	82
Doc Düse	74
Kleinanzeigen	80
Hex-Hexereien	70
Powertips	54
Vollgas	*54*
Jagged Alliance	*58*
Flight of Amazone Queen	*59*
Nascar Racing	*63*
Innocent – until caught	*64*
X-COM: Terror from the Deep	*65*



Seite 100

Feurige Überraschung: Strategieprofi Bullfrog bietet Reifenkünstlern ein reinrassiges Rennspiel





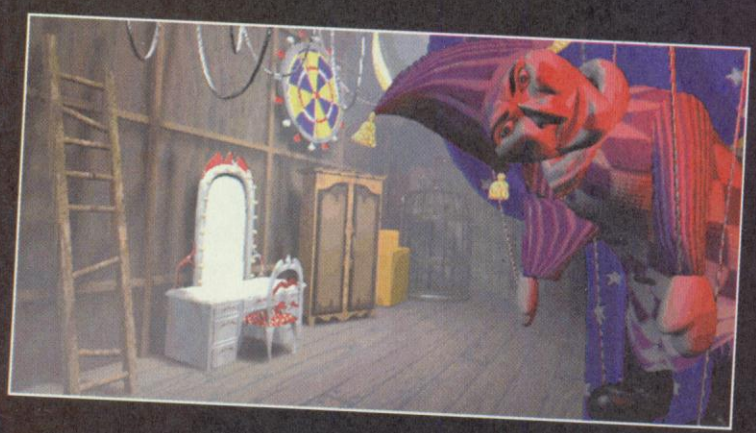
Seite 24

Endlich kurz vor der Fertigstellung: Activisions Mechwarrior 2 macht sich zum heißen Einsatz bereit







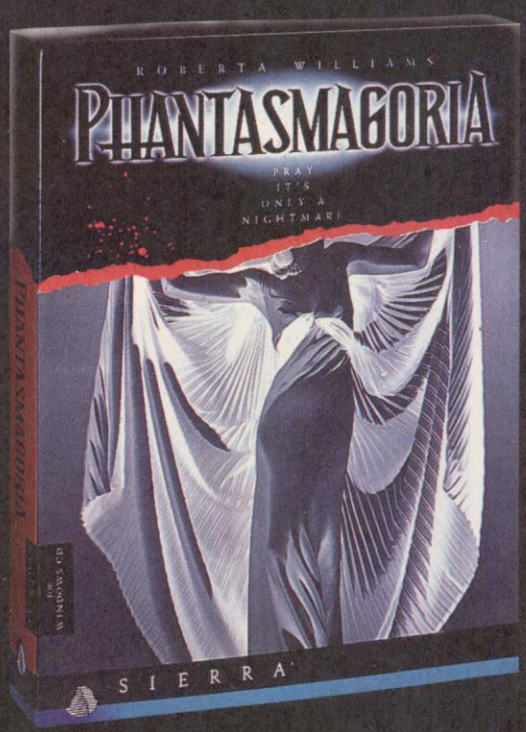


Nervenzerfetzender Horror in spannungsgeladenen Kapiteln, die das Beste des klassischen Horror-Romans und modernen Psychothrillern vereinen - zusammen mit dem Talent der berühmten Adventurespiel-Designerin Roberta Williams und den besten Digitaleffekten, die es je gab. Phantasmagoria zieht Sie derart real in das Geschehen hinein, daß Sie diesen interaktiven Alptraum wie einen eigenen erleben werden.

Es ist hier. Ich kann es fühlen; Eiskalte Finger umschließen meine Kehle. Unheimliche Geräusche zerreißen die Stille, verwirren jeden Gedanken. Vergebens suche ich etwas Schlaf; meine Träume werden von grausamem Terror erstickt. Der Schock des Aufwachens ist die einzige Erlösung! Hier ist irgend etwas sehr, sehr Böses.

PHANTASMAGORIA

BETEN SIE,
DASS ES
NUR EIN
ALPTRAUM IST



Für Multimedia PC auf 6 CD's

SIERRA®

Fordern Sie unseren Sierra-Multimedia-Katalog an:
SIERRA, Robert Bosch Straße 32 • 63303 Dreieich • Fax: (6103) 99 40 35

Im Exclusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

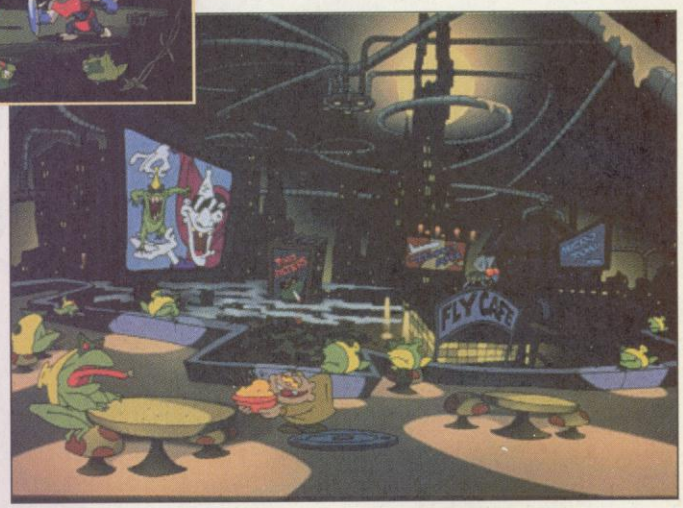
NEWS

Pädagogisch?

Edutainment-Software-Hersteller 7th Level erfreut mit einem Spiel, bei dem die lieben Kleinen garantiert das Falsche lernen: "Battle Beast" ist ein lieb gemachtes Windows-Prügelspiel, in dem witzige Comicmonster aufeinander eindreschen. Völlig witzige Animationen und durchgeknallte Soundeffekte lassen auch gestandene Kampfsportspezialisten aufhorchen. Es müssen ja nicht immer asiatische Tumblinge sein, wenn es um formschönes Knochenbrechen geht. Die Gegner sollen ihren Stil übrigens immer dem des Gegners anpassen und lassen so auch den Allerkleinsten eine faire Chance im harten Überlebenskampf. Per Modem oder Netzwerk dürfen sogar örtlich getrennte Monsterkinder aufeinander eintreten. *vw*



Name: Battle Beast
Hersteller: 7th Level
Erscheinungstermin: Herbst 1995



Oje, der gefährliche Krötenmann spielt "Battle Beast"

POWER PLAY CD 8/95

Hier (endlich!) eine klitzekleine Inhalts-Info, was auf unserer CD diesen Monats alles schlummert (latürnich haben wir wieder einige echte Perlen auf unsere Scheibe gelasert).

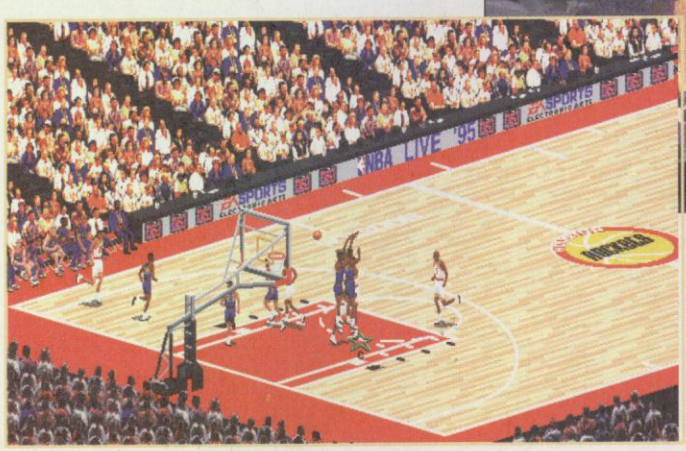
Obwohl noch immer nicht ganz fertig, findet Ihr auf der CD ein erstes spielbares Demo von Roger Wilcos **Space Quest 6**. Hier dürft Ihr in SVGA Toaster-Aliens plätten und Raumhäfen putzen. Adventure-Freunde finden jedoch noch viel mehr. Als nächstes hätten wir etwas für die Trekkies unter Euch: Eine Probepackung **Star Trek: Next Generation**. Spielefreunde dürfen sich schon jetzt die Hände reiben, ist doch die Weltraumflotte neben *Vollgas* eines der angesagtesten Adventures in diesem Jahr . Brandneu ist das **Buried in Time**-Demo. Hier dürft Ihr Presto-Studios aufwendigen Nachfolger zu **Jouneyman's Project** antesten und schon mal ein wenig probelaufen.

Wer eher mit Action-Spielen ins Bett geht, schaut sich Bullfrogsheiße spielbare **High Octane**-Demo an. Asphalt-Junkies werden´s lieben, Netzwerkbesitzer werden gleich an nichts anderes mehr denken.

Freunde des gepflegten Korblegens kommen mit der etwas verspäteten **NBA Live 95**-Demo voll auf ihre Kosten. SVGA-Grafik und Original-NBA-Spieler veranlassen selbst gestandene Korbmacher (?) zu Luftsprüngen.

Für die eher ruhigen Naturen gibt´s etwas Spielbares von Blue Bytes Multiplayer-Abendspaß **Die total verrückte Rallye** und ein Demo vom witzigen **Baldies**.





Von Raum und Zeit zum sportlichen Parkett einer Basketballhalle: Die POWER PLAY CD bietet für jeden Gustus das Richtige

Für genügend (fast) kostenlosen Spielspaß ist also gesorgt. Ach ja, beinahe hätten wir es vergessen: An Videos haben wir zusätzlich Team 17s Sommerkollektion auf die CD gebrannt, die einen ersten Eindruck der kommenden Produkte der Briten vermittelt. *kn*

Laserline

Es ist eine wahre Plastikflut, die in den letzten zwei Jahren über die Leserschaft von Computer- und Multimedia-Magazinen hereingebrach: Mittlerweile ist es fast schon ein Sakrileg, das Cover seines geliebten Titels *nicht* mit einer aufgeklebten CD zu verunstalten, die den Kunden mit allerlei sinnigen und unsinnigen Programmen, Demos, Patches und Digi-Filmchen beglückt. Einen Haken hat die Datenflut aber schon: Kein Magazin kann es sich leisten, die Silberlinge nicht nur formschön, sondern auch bruchfest zu verpacken. In der Regel müssen Papier-



oder Plastiktütchen reichen. Doch das stelllt den armen Leser vor ein ständiges Problem: Sammelhefte konnten einst in Schuber gesteckt werden, doch die nackten CDs so zu archivieren, daß sie mit einem Griff wiedergefunden werden konnten, ist nicht ganz so einfach.

Laserline aus dem kalifornischen Freemont scheint aber auf dem besten Weg zu sein, dieses Problem zumindest formschön zu lösen. Auf einem einseitigen Leporello lassen sich bei der kleinen Ausführung zwölf, bei der großen bis zu 24 CDs befestigen, so daß selbst ein rauher Transport den schillernden Lieblingen nichts anhaben kann. Ähnlich wie bei herkömmlichen CD-Covers werden die Datenträger auf einen Kranz gesteckt, der jedes lose Herumfliegen vermeidet Und sollte sich wider Erwarten doch die eine oder andere Scheibe lösen, ist das kein Drama, schließlich ist die Box so weich, daß kaum Kratzer entstehen können. *ps*

Hersteller: Laserline
Zirka-Preis: 12er Box 10,–, 24er Box 20,–
Zu beziehen über guten EDV-Fachhandel

NTSC-PAL Wandl. 129.-
Joypad 6-Button 39.-
Gex 109.-
Need for Speed 99.-
Return Fire 109.-
Road Rash 99.-
Theme Park 99.-

GALAXY
PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 * 81369 München

3DO
Hell 99.-
Panzer General 109.-
Slam´n Jam 109.-
Space Hulk 119.-
Syndicate 119.-
Wing Command.3 129.-

Soundbl.AWE 449.-
Soundbl.AWE Val. 349.-
Soundbl.16 Val. 189.-
Gravis Phönix 199.-
Gravis Firebird 129.-
Gravis Analog Pro 79.-
Wingman Extreme 99.-

IBM
Gravis Ultras.ACE 199.-
3DO Blaster 599.-
CH Pro Peddals 209.-
CH Flight Stick Pro159.-
Thrustm.Form.T1 309.-
Thrustm.F16 FCS 289.-
Thrustm.Weap.C2 249.-

CD ROM:
Biing kd 99.-
Bio Forge kd 99.-
Civil War d 99.-
Dark Forces kd 99.-
Flight Unlimited kd 99.-
Jagged Alliance 89.-
Jam Pack 129.-
Krypton Egg d 49.-
Magic Carpet Data 39.-
NBA Live d 99.-
NASCAR Tracks d 59.-

IBM
Panzer General d 99.-
Perfect General 2 99.-
Psycho Pinball d 79.-
Sim Tower d 99.-
StarTrek TNG i.M. 119.-
Sup.Streetfight 2 d 89.-
Terminal Velocity 89.-
US Navyfighter kd 99.-
Virtual Pool d 89.-
Volgas d 79.-
Warcraft kd 99.-
X-Com kd 99.-

Im Juli voraussichtlich:
Hattrick kd 99.-
High Octane d 99.-
Star Trek Fin.Unity 99.-

IBM
Im Juli voraussichtlich:
Action Soccer 99.-
Comm.&Conquer 99.-
Dungeonmaster 2 99.-

Computer Exquisit
Bahnhofstr.3
73033 Göppingen
Ladenpreise variieren

Friendly Space Stations
Space Invaders
Marienstr.10
83278 Traunstein
Ladenpreise variieren

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 Anlief.
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Handleranfragen erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim
Tel. 02238-837 75
Fax 02238-83276

PREISLISTE
incl. umfangreicher Hardware kostenlos unter Systemangabe anfordern !

Händleranfragen erwünscht !

Preislistenauszug Anl. CD 3,5

11TH HOUR DA` 89
1942 PACIFIC A W GOLD DA 68
ACES OF THE DEEP DV 84 77
ACROSS THE RHINE DV` 89
ACTION SOCCER DV `68
ALIEN LOGIC-SKYREAL... DA 79
ALL AROUND HOLLYW. DV 49
ALONE IN THE DARK 3 DV 86
APACHE LONGBOW DA` 89
BATTLE RACE DA` 68
BATTLEDROME DA 49
BATTLETOADS DA 62
BAZOOKA SUE DV` 86
BIG RED ADVENTURE DV 68
BIING! DV 80 80
BIOFORGE DV 89
BLACK HAWK DA 68
BLOODNET DA 68 66
BLOODWINGS EV` 86
BOPPIN DA 59
BUNDES. MAN. 3 SUPP DV 55 55
BUREAU 13 DV 86 80
BURIED IN TIME DV` 69
CARIBIAN DESASTER DV 86 80

CENTRAL INTELIGENCE DA 79
CHESSMASTER 4000 T. EV 69
CHARTBREAKER DV` 68
CHAOS CONTROL DA 80
COLONIZ. + CIVILIZ. DA 89
COMMAND & CONQUER DA 89
COMMANDER BLOOD DV 80
CREATURE SHOCK DV 89
CRUSADER - NO REMO.. DV 86
CYBERIA DA 89
CYBEMAGE-DARKL... DV 89
CYCLONES DA 80 80
D! ZONE(900 Lev. BOOM 1+2)EV 39
DAEDALUS ENCOUNTER DA 89
DARK FORCES DV 99
DARK LEGIONS DV 61 61
DARK SUN 2: WAKE OF...DA 80 80
DAS AMT DV 89 89
DAS SCHWARZE AUGE 1 DV 55
DAS SCHWARZE AUGE 2 DV 79 79
DEATH GATE EV` 69
DER BAULÖWE (WIN) DV 86
DER MEISTER DV 64
DER REEDER DV 80
DESCENT DA 79
DISCWORLD DV 86 73
DIE VERRÜCKTE RALLY DV 74
DIE VERRÜ.. + GAMEPAD DV 86

DRAGON LORE-THE LEG.. DV 75
DRUG WARS EV 88
EARTH COMMAND DA` 74
EARTHSIEGE DV 86 86
ELITE 3 DV 79
EPIC PINBALL 1-12 EV 92 92
ERBEN DER ERDE DV 89 80
F-14 FLETTDEF. MISSION DA 52
FIFA INTERN SOCCER DV 69 69
FIFTH FLEET EV` 80
FLASHBACK DA 48
FLIGHT OF THE AMAZON..DV 80 74
FLIGTH UNLIMITED DV 89
FLUGSIMULATOR 5.1 EV 75 75
FRONTIER-FI... (ELITE 3) DV 80 80
FRONTLINES DV 68 68
FULL THROTTLE VOLLGAS DA 86

GUNSHIP 2000 DA 48 48
GREAT NAVAL BATTLE 3 DA 80
HALLOWEEN HARRY 1-4 EV 59
HAMMER OF GODS DA` 80
HATTRICK! DV 86 79
HERRETIC DA` 69 69
HIGH SEAS TRADER DV 68 68

ROLAND CANVAS SCD10 349,-
ROLAND CANVAS SCD15 469,-

HOLLYWOOD PICTURES DV 80 80
HUGO DV` 62
H-OCTANE DV` 86
INCREDIBLE TOONS DA 62
INDY CAR RAC. TRACKS EV 48
INTERN. TENNIS OPEN DV 79 59
IRON ASSAULT DA 80
IRON CROSS EV 80 80
JAGGED ALIANCE DA 86
JAZZ JACKRABBIT DA 79
JOY OF SEX DA` 74
KA-50 HOKUM DA 74
KING'S QUEST 7 DV 86
KINGDOM- THE FAR REACHES DA 86
KYRANDIA 3 DV 80
LEGIONS DA` 80
LEISURE SUIT LARRY 1-6DA 80
LION KING DA 62
LITTLE BIG ADVENTURE DV 89
LORDS OF MIDNIGHT DV` 80
LOST SIGNALS DA` 83
MAABUS EV 86
MACHIAVELLI- THE PRINCE DV` 89
MAGIC CARPET DV 87
MAGIC CARPET DATA DV 59
MARCO POLO DA` 75
MASTER OF MAGIC DV 89 89
MASTER OF ORION+UFO DA 68
MECHWARRIOR 2 DA` 68
MERLIN CHALLENGE DA` 83
METAL MARINES DV 62

DER PREISHAMMER !

POPULOUS 2 + POWERM DA 38
PRIVATEER DA 38
SHADOW CASTER DA 38
SSN-21 SEAWOLF DV 38
STRIKE COMMANDER DA 38
SYNDICATE PLUS DV 38
WING COMMANDER DA 38

NAVY STRIKE DV 89 89
NBA LIVE 95 (BASKETB.) DA 89
NERVES OF STEEL EV 63 63
NETWORK DV` 86 80
NHL HOCKEY '95 DA 79
NOCTROPOLIS DA 89
NOVASTORM DA 89
OLDTIMER 2 DV 86 80
ONE MUST FALL 2097 DV 82 59
ORION CONSPIRACY DV 80
OVERDRIVE DA` 44
PANZER GENERAL DA 74 74
PGA TOUR GOLF 486 DA 89
PHANTASMAGORIA DV `88
PINBALL FANTASIES DEL. DA 75
PINBALL ILLUSIONS DA`, 67 67
PINBALL MANIA DA` 55
PINBALL WIZARD 2000 DA` 68
PRISONER OF ICE DV` 86
PROJECT PARADISE DA` 69
PROTOTYPE DV 80
PSYSCHO PINBALL DV 80 68
QUEST FOR GLORY 4 DV` 80
RAPTOR EV 69 69
RAVENTLOFT 2 DA 80
RED BARON DA 48

REUNION DV 74
RISE OF THE ROBOTS DA 86 79
SCOTTISH OPEN GOLF DA 75 75
SEAL TEAM EV 48
SENSIBLE W. O. SOCCER DV` 67 63
SILENT HUNTER DA` 69
SIM TOWER DA 80 80
SKYREALMS OF JORUNE DA 80 80
SLIPSTREAM 5000 DA 75
STAR CRUSADER DV 86 80
STAR TREK INTERACTIVE EV 99
STAR TREK: THE N. GE. DV` 99
SUPER KARTS DA 88 80
SUPER STARDUST DA 55
SUPER STREET FIGHT. 2 DV 67 67
TANK COMMANDER DV 88
THE INCRED. MACH. 2 DA` 69

4-fach CD-Rom 359,-
TEAC CD 55 mit Controller
4-fach CD-Rom, EIDE

THE LOST EDEN DV 79
THUNDERSCAPE DA` 78
TRANSPORT T. W. ED. DV 43
US NAVY FIGHTERS DV 88
USS TICONDEROGA EV 79
WACKY WHEELS DA 59 69
WAKE O.T.RAVAGER DA 80
WARCRAFT DA 79
WING COMMANDER 3 DV 103
WOODRUFF & THE SNIB... DV 79
X-COM:TERROR FROM.... DV 88
ZORRO EV 68

CD-ROM DRIVE'S
Double Speed - 2fach/EIDE 199
TEAC - 4fach/EIDE, Controller 359
MITSUMI F400 - 4fach/EIDE 325

SOUNDKARTEN
ROLAND SCD-10 349
ROLAND SCD-15 469
SOUND GALAXY 16 Pro/2 199
SOUND GALAXY NOVA 16 EX. 209
SOUND GALAXY WAVERIDER32 249
WAVE POWER 279
SoundBlaster 16 Value 189
SoundBlaster 16 MultiCD 259
SoundBlaster 16ASP MultiCD 319
SoundBlaster AWE32 VALUE 379
SoundBlaster AWE32 ASP 489
ORCHID GameWave 32 plus 279
ORCHID SoundWave 32 pro 339
ORCHID SoundWave 32Pro/SCSI 439
ORCHID Upgrade Sound-Rom 89
ORCHID WaveBooster 2 199
ORCHID WaveBooster 4 269
ORCHID WaveBooster 4x 359
SPEA Media FX 279
miroSOUND PCM1 pro 299
TERRATEC GOLD 16 195
TERRATEC MAESTRO 16 S.E. 345
TERRATEC MAESTRO 32 Wave 575

MOTHERBOARD + CPU
486DX2-66 AMD VESA 425
256 KB Cache, Vesa Local + ISA
486DX-80 AMD VESA 439
256KB Cache, Vesa Local + ISA
486DX4-100 AMD VESA 549
256 KB Cache, Vesa Local + ISA
PENTIUM 75 + BOARD PCI/VLB 899
PENTIUM 90 + BOARD PCI/VLB 1079
PENTIUM 100 + BOARD PCI/VLB 1285
PENTIUM 120 + BOARD PCI/VLB 1889
Weitere Hardware auf Anfrage!

Schnellversand möglich! Versandkosten incl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,– DM. Lieferung Ausland erfragen. Einige Spiele (·) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telefonischer Absprache möglich ! PP08/95

Neue Kurse – Neues Glück?



Gepflegte Rennspiele sind so selten wie eine Ananasplantage in Alaska. Deswegen sollte man eigentlich selbst über jede Daten-CD freuen, die den Weg in des Händlers Regal findet. Wer alle original "Nascar Racing" Strecken in- und auswendig kennt - nicht weiter schwer bei den vielen Ovalkursen - darf sich jetzt neues Rundenfutter mittels Daten CD-ROM reinziehen. Wir können den Nachschub aber nur echten Überzeugungstätern empfehlen, denn wieder gehts größtenteils immer nur im Kreis herum. Von den sieben angebotenen Neustrecken folgt nur eine Bahn nicht der bewährten Ovalform, sondern bietet tatsächlich auch Kurven, die mal in die andere Richtung weisen. Entweder hat sich die Programmier-Crew einen kleinen Aprilscherz geleistet, oder hier wird einfach nur abgezockt. Fazit: So überflüssig, wie ein Kolbenfresser in Super-VG. *vw*

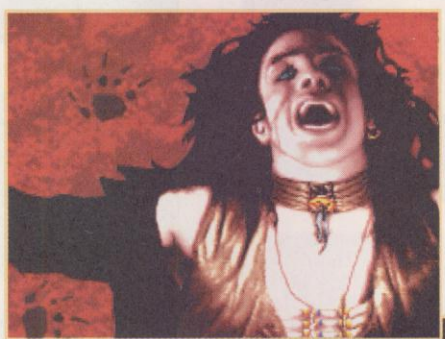
Name: Nascar – Track Pack
Hersteller: Papyrus/Virgin
Zirka-Preis: 60 Mark



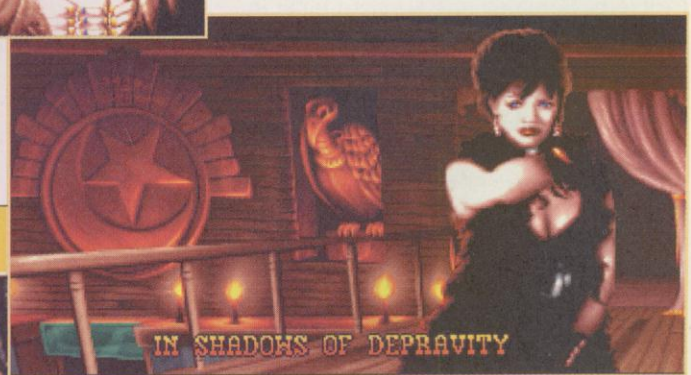
Immer an der Wand lang: "Nascar Track Pack" bietet wenig Neues fürs Geld.

Der Horrorwestern

Im Wildwest-Städtchen Silverload geschehen seltsame Dinge: Durchreisende berichten von Einwohnern, die nur mit Mühe ihr Doppelleben verheimlichen können. Ein uralter Indianerfluch machte sie zu Werwölfen, damit sie fortan an ihrem zu Unrecht erworbenem Reichtum keinen Spaß finden sollten. Das um 1800 gegründete Silverload ruht auf einem Fundament aus Blut und Terror. Mit Gewalt vertrieb man die dort ehemals ansässigen Indianer, um das an Silbervorkommen reiche Land in Besitz zu nehmen. Und da es so schön heißt "Unrecht gut gedeihet nicht", spielt Ihr den Vollstrecker, der den wölfischen Umtrieben ein Ende bereitet. Als Kopfgeldjäger erhaltet ihr in Silverload von Neuankömmlingen den Auftrag erhält, deren plötzlich verschwundene Kinder wieder aufzufinden.



Von den Karpaten in den Wilden Westen: Werwölfe scheint's überall zu geben.



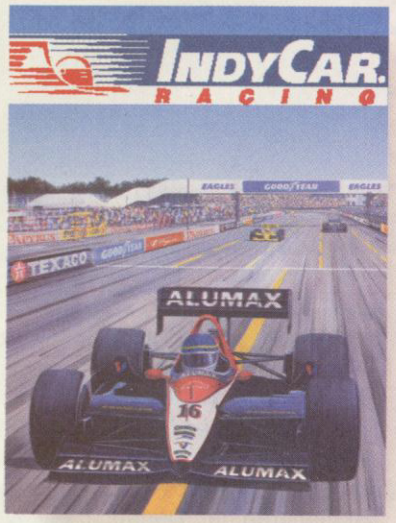
Das im Comic-Grafiknovellen-Stil und in bizarren Farben gehaltene Adventure entführt Euch in eine typische Western-Welt mit einsamen Revolver-Helden, Saloons und Schießereien, angereichert mit einem kräftigen Schuß feinsten, englischen Horrors. Millenium stellt mit diesem Spiel sein neues SIGNOS-Benutzerinterface vor und bedient den deutschen Markt mit einer komplett übersetzten Version. Wie schon das Nahost-Epos *The Scroll* erscheint *Silverload* ebenfalls bei Psygnosis.



Name: Silverload
Hersteller: Millenium/Psygnosis
Erscheinungstermin: Juli 95

DEUTSCHE VERSION UND NUR AUF CD-ROM
AB 10.MAI IM FACHHANDEL

THE WHITE LABEL



24.95* DM

INDY CAR RACING

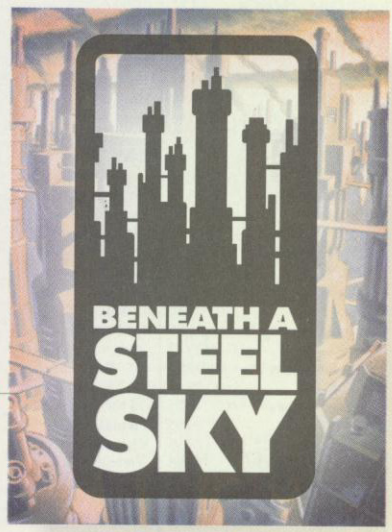
"89% - Für alle Rennsport Fans ist dieses Programm ein Muß!" - Play Time 12/93

THE WHITE LABEL

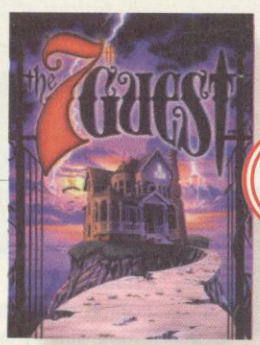
BENEATH A STEEL SKY

"8 von 10 Punkten - Sie können mir glauben, dies ist etwas ganz besonderes!" - PC review April 1994

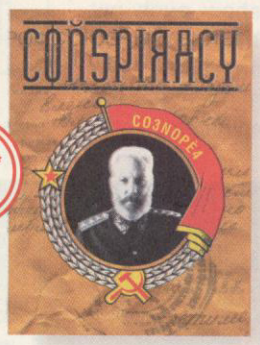
24.95* DM



Schon erhältlich auf WHITE LABEL:

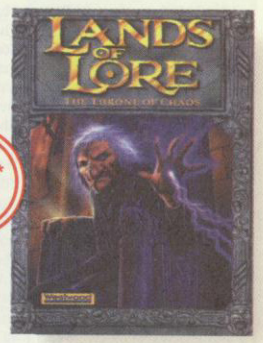


24.95* DM





39.95* DM



avalon vertriebs GmbH

Virgin INTERACTIVE entertainment

Hotline: (0 40) 39 11 13

* Unverbindliche Preisempfehlung

Beneath a Steel Sky: © 1994 Revolution Software • © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. • All rights reserved • Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd • White Label designs by Definition, London. 7th Guest: The 7th Guest and Interactive Drama are trademarks of Virgin Interactive Entertainment Inc. © 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. and Trilobyte Inc. Conspiracy: © 1992 Cryo Interactive Entertainment. Hand Of Fate: Hand of Fate and Kyrandia are trademarks of Westwood Studios Inc. © 1994 Westwood Studios Inc. Lands of Lore: Lands of Lore is a trademark of Westwood Studios Inc. © 1993 Westwood Studios Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited. All Rights reserved. All White Label titles © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Indy Car Racing: IndyCar and the helmet logo are trademarks of The Indianapolis Motor Speedway Corporation, under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. Indianapolis 500®: The Simulation is a trademark of The Indianapolis Motor Speedway Corporation • Indianapolis 500 is a registered trademark of The Indianapolis Motor Speedway Corporation • Papyrus is a trademark of Papyrus Design Group, Inc.
© 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. • All rights reserved • Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd • White Label designs by Definition, London • NOT FOR DISTRIBUTION IN THE USA, CANADA, MEXICO OR JAPAN

Game It!

☎ 07569/92020

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Bioforge	79,95
Civil War/Amerika 1861-65	69,95
Command & Conquer	84,95
Flight unlimited	79,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
Jagged Alliance	69,95
Last Dynasty	74,95
Prisoners of Ice	79,95
Simon the Sorcerer 2	74,95
Star Trek Next Generation	79,95

CD - ROM

A IV Networks	**84,95**	Pirates Gold	39,95
Aces of the Deep	79,95	Prototype	74,95
Aces o.t. Deep Data*	39,95	**Psycho Pinball**	**62,95**
Action Soccer	64,95	**Ravenloft 2**	**69,95**
Alex Dampier Hockey	**59,95**	Rebel Assault	74,95
Alien Breed Tower Ass	59,95	Rise of the Robots	59,95
Asterix*	**64,95**	**Sensible Soccer**	**59,95**
Aufschwung Ost	59,95	**Sim City 2000 Coll**	**84,95**
Battle Bugs	**59,95**	Sim City 2000 Data	39,95
Battle Isle 2	74,95	**Sim Tower**	**69,95**
BI 2 - Erben d. Titan	44,95	**Sim Town**	**74,95**
Büng	64,95	Slipstream 5000	64,95
Bureau 13	69,95	Space Quest I-V	79,95
Chaos Control	89,95	**Space Quest VI**	**74,95**
Colonization	84,95	Sternenschweif	69,95
Crusade*	**79,95**	**Stone Racers**	**69,95**
Cyberrace	**19,95**	Super Karts	79,95
Daedalus Encounter*	**89,95**	Sup. Streetfighter 2	59,95
Dark Forces	84,95	**Tank Commander**	**79,95**
Der Reeder	69,95	**The Blue Planet**	**49,95**
Descent	74,95	Ticonderoga	79,95
Discworld	**74,95**	Total verr. Rally	64,95
Dune 2	39,95	Transport Tycoon	79,95
Dungeon Master 2*	79,95	dto. World Editor	39,95
Earth Siege	79,95	UFO&Mast. oOrion	59,95
Earth Siege Data	44,95	US Navy Fighters	79,95
Elite 3	74,95	**Virtual Pool**	74,95
Fl. Commander 2*	64,95	**Virtuoso**	**39,95**
Fl. o.t. Amazon Qu.	**74,95**	Warcraft	74,95
Gr. Naval Battles 3	74,95	**Warriors**	**64,95**
Hammer o.t. Gods	69,95	**Whales Voyage II**	**79,95**
Hattrick	**74,95**	**Wing Comm. 3**	**94,95**
Hell	69,95	Woodruff	69,95
High Seas Trader	64,95	**IBM 3,5"**	
Höhlenwelt Saga	84,95	Aces of the Deep	69,95
Inordinate Desire	79,95	Büng	69,95
King's Quest VII	79,95	Colonization	76,95
Kingdoms of Germ.	49,95	**Crusade***	**74,95**
Kingd:The far Reaches	79,95	Discworld	69,95
Klik & Play	79,95	Fl. o.t. Amazon	69,95
Kyrandia 3	74,95	**Flugsim. 5.1 dt***	89,95
Lemmings für WIN	**49,95**	**Flugsim. 5.1 e**	69,95
Links 386+ 2Kurse	59,95	**Sceneries für FS 4**	
Little Big Adventure	**84,95**	Europe 1	54,95
Lothar Matthäus	29,95	Mittelgebirge	44,95
Macchiavelli	**84,95**	Nord-/Ostsee, HH	44,95
Magic Carpet	**84,95**	Rheinland/Ruhrg.	44,95
Masters of Magic	**79,95**	Frankfurt/Hessen	44,95
Myst	**74,95**	Berlin, Mitteldeut.	44,95
Nascar Racing	74,95	Süddeutschland	44,95
Nascar Track Pack	**39,95**	Grand Canon	44,95
NBA Live 95	**79,95**	**Harpoon 2 V 2.0**	**69,95**
NHL Hockey	69,95	**dto. Battlesets je**	**44,95**
Oldtimer	49,95	Masters of Magic	79,95
One must fall*	59,95	Rise of the Robots	49,95
Orion Conspiracy*	**79,95**	Sternenschweif	69,95
Panzer General	**67,95**	**Hint Shop**	
Phantasmagoria	**84,95**	zu fast allen Spielen	

Hardware

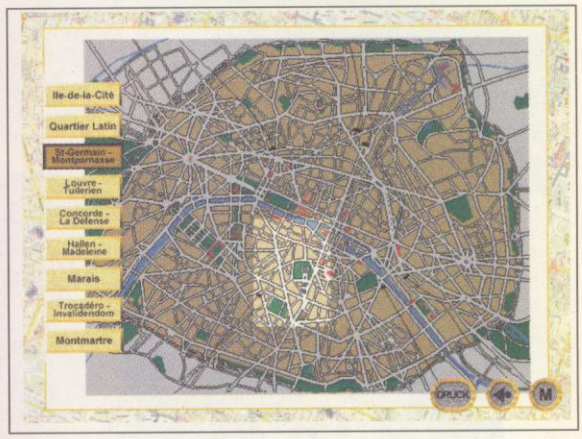
Gravis Gamepad	39,95	CH Pedals Pro	189,95
Gravis Analog	39,95	SB 16 Value	159,95
Gravis Analog Pro	49,95	SB AWE 32 VE	309,95
Gravis Phoenix	199,95	SB 2.0 OEM	49,95
CH Virtual Pilot	149,95	Ultrasound ACE	169,95

Preise Stand 10.6.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung
Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr
Vorkasse/EC-Scheck: DM 6,90, ab DM 250,- frei
Bei Nichtannahme berrechnen wir 25 % des Rechnungsbetrages als Schadensersatz

Game It! ✉ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
☎ 07569/92020 • FAX 92022
e-mail Compuserve 100106,3111

Dumont Holiday

Reiseführer für den PC sind normalerweise so sinnvoll wie ein Fußball für Einbeinige – denn eben dann, wenn der Reisende auf Informationen angewiesen ist, hat er sein Gerät nicht mit dabei (außer er besitzt einen Notebook mit CD-ROM-Laufwerk, oder er druckt die daheim vorbereitete Route auf Papier aus).



Ein weiteres Argument, das zunächst gegen solch ein interaktives Programm spricht, ist die erfahrungsgemäß schlechte Ausstattung. Die Routengestaltung war bisher in der Regel unbefriedigend, wichtige Adressen mit Öffnungszeiten, Eintrittspreisen und Telefonnummern fehlten bei den meisten Produkten, Entfernungen zwischen ausgewählten Punkten auf einer detailierten Karte wurden selten angezeigt.

Doch das scheint sich jetzt ein wenig geändert zu haben. Das Konzept des Paris-Führers von Dumont ist darauf ausgelegt, sich schon vor der Reise Appetit zu holen, wobei an Infos nicht gespart wird: Eine Liste mit Hotels und deren Telefon- bzw., Fax-Nummer ist ebenso vorhanden wie ein Fahrplan der Metro (zumindest werden die Linien und ihre Haltestellen angegeben. Eine Karte des Netzes wurde leider nicht beigefügt, was doch eigentlich das kleinere Problem gewesen wäre). Alle wichtigen Informationen können ausgedruckt werden (na bitte) und sind so schön handlich immer griffbereit.

Wer genau wissen möchte, auf welches Abenteuer er sich da einläßt, kann sich zusätzlich zu einer Diashow auch mit einer Reihe kleiner Filmchen vergnügen, die neben einem Ausschnitt aus einer Crazy-Horse-Show auch noch andere nackte Tatsachen zu bieten haben.

Bei allen lieblos zusammengestrickten (und somit auch ziemlich unsinnigen) Produkten dieser Art, bedauert man es sehr schnell, zwischen 70,–DM und 130,–DM auszugeben. Bei *Paris* ist das ein wenig anders, wohl auch, weil Dumont einen Ruf zu verlieren hat. Dennoch: der Weisheit letzter Schluß ist auch hier noch nicht gefunden. Die 650 MByte einer CD kann man immer noch sinnvoller füllen. Ich denke da zum Beispiel an jene geniale Reiseführer vom gleichen Verlag, die allerdings noch ganz altertümlich auf Papier gedruckt sind...

Name:	**Dumont Holiday/Paris**
Hersteller:	**Dumont**
Zirka-Preis:	**80,–**





Fronkreisch, Fronkreisch: Paris ist immer noch eine Reise wert, auch wenn einige Reiseführer standhaft einen anderen Eindruck vermitteln. Nicht so dieses Produkt!

ROMWARE-Competition

One must fall, doch dreißig können gewinnen! ROMWARE verlost zwanzig mal die Robo-Prügelei *One must fall* mit passender (Schläger-)Kappe und zehnmal das "ausgeflippte" *Epic Pinball* mit dazugehörigem T-Shirt für Euren Spieleschrank.

Natürlich handelt es sich bei den Spielen um die Vollversionen dieser auch als Shareware erhältlichen Titel. Dabei ist es ganz einfach, ein Erfolgserlebnis zu haben, denn alles, was Ihr betreiben



müßt, ist ein wenig Gripsgymnastik oder SF-Literatur-Wälzen.

"Wie bezeichnet man einen menschenähnlichen Roboter?"

Kleiner Tip: Der Begriff ist gleichzeitig der Name des bekanntesten Flipper-Tisches aus Epic Pinball

Antworten schickt Ihr an:

MagnaMedia Verlag AG
Stichwort: ROMWARE
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar

Einsendeschluß ist der **16. August 1995**

Natürlich ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MagnaMedia sowie deren Angehörige dürfen wieder einmal nicht teilnehmen, sondern nur den zukünftigen Gewinnern gratulieren. Viel Spaß damit!

DER BESSERE VERSAND!

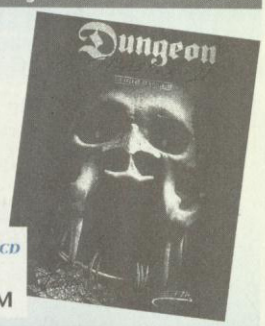
DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH Das Original ©

Artikel	3,5"	CD	Artikel	3,5"	CD	Artikel	3,5"	CD
11th Hour	-	99,95*	F5 5.0 Div. Sceneries	ab 49,95	-	PGA Tour Golf 486	-	99,95
1830 Railroads & Robberbarons	89,95	89,95	F5 5.1	89.95	89,95	Phantasmagoria	-	109,95*
1944-Across the Rhine	-	99,95*	Full Throttle (Vollgas)	-	89,95	Pinball Fantasies Deluxe	-	69,95
Aces of the Deep	99,95	99,95	Gadget	-	89,95	Pinball Illusions	79,95*	79,95*
Aces of the Deep Mission	49,95	-	Goblins 4 (Windows)	-	89,95	Prisoner of Ice	-	89,95*
Alien Logic - Jorune 1	89,95	89,95	Hammer of the Gods	-	89,95	Privateer + Strike Commander	-	99,95
Alone in the Dark 3	-	99,95	Hardball 4	-	89,95	Psycho Pinball	79,95	79,95
Apache-Longbow	-	99,95*	Harvester	-	99,95*	Ravenloft II (Stone Prophet)	-	89,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95	Heart of Darkness	-	i.V.	Rebel Assault	-	ab 59,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95	High Octane	-	99,95*	Renegade	-	89,95
Battlecruiser 3000	89,95*	i.V.	Hollywood Pictures	-	89,95*	Sam & Max	89,95	89,95
Bazooka Sue	89,95*	89,95*	Inferno	-	49,95	Sim City 2000	99,95	109,95
Biing!	89,95	89,95	Iron Assault	-	89,95	Sim Tower	89,95	89,95
Bioforge	-	99,95	Jagged Alliance	-	89,95	Simon the Sorcerer 2	-	i.V.
Blood Bowl	-	89,95	KA-50 Hokum	89,95	-	Slip Stream 5000	79,95	79,95
Bundesliga Manager 3	89,95	-	Kaiser Deluxe	-	69,95	Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Bundesliga M. 3 Supporter	59,95	59,95	Kingdom - the far Reaches	-	99,95	Space Quest 6	-	i.V.
Bureau 13	-	99,95	Kings Quest Deluxe (1-6)	-	89,95	Stalingrad	99,95	99,95
Burning Steel 3	-	89,95	Kings Quest 7 (Windows)	-	99,95	Star Trek - Interactive Guide	-	99,95
Caribbean Disaster	89,95*	89,95*	König der Löwen	79,95	-	Star Trek - Next Generation	-	99,95*
Chaos Control	-	89,95	Kraken	i.V.	99,95	Star Wars Screensaver	69,95	-
Colonization + Civilization	-	119,95	Lands of Lore 2	-	i.V.	Super Karts	-	99,95
Command & Conquer	-	99,95*	Larry Deluxe (1-6)	-	99,95	Stonekeep	-	99,95*
Creature Shock	-	109,95	Last Dynasty	-	i.V.	Striker '95	-	89,95*
Cyberia	-	89,95	Legend of Kyrandia 3	-	89,95	Super Streetfighter II Turbo	79,95	89,95
Cybermage	-	99,95*	Little Big Adventure	-	99,95	System Shock	89,95	89,95
Daedalus Encounter	-	129,95	Lords of the Realm	79,95	79,95	Tank Commander	-	89,95
Damocles	-	89,95*	Lost Eden	-	89,95	Terminal Velocity (Vollversion)	i.V.	i.V.
Dark Forces	-	99,95	L-Zone	-	89,95*	Theme Hospital	-	i.V.
Dark Sun 2	89,95	89,95	Magic Carpet	-	99,95	Theme Park	89,95	89,95
Death Gate	-	89,95	Magic Carpet Data	-	39,95	Ticonderoga	-	99,95
Der Reeder	-	89,95	Marco Polo	-	89,95*	Tie Fighter	109,95	i.V.
Descent	-	ab 69,95	Master of Magic	99,95	99,95	Tie Fighter Data	39,95	-
Die total verrückte Rallye	-	79,95	Mechwarrior 2	89,95*	89,95*	Tower Assault	79,95	79,95
Discworld	79,95	89,95	Menzoberranzan	89,95	89,95	Transport Tycoon	99,95	99,95
Dominus	79,95	89,95	Might & Magic Deluxe (3-5)	-	99,95	Transport Tycoon Editor	39,95	-
DSA 2 - Sternenschweif	89,95	89,95	Might & Magic Heroes	-	99,95*	Ufo + Master of Orion	-	89,95
Dungeonmaster 2	89,95*	-	Monthy Phyton's ...	-	89,95	Under a Killing Moon	-	109,95
Earth Siege	99,95	99,95	Myst	-	99,95	Uratsukidoji	-	59,95
Earth Siege Data	59,95	59,95	Nascar Racing	89,95	89,95	US Navy Fighters	-	99,95
Ecstatica	89,95	89,95	Navy Strike	99,95*	99,95*	Virtual Pool	-	99,95
Elisabeth	-	89,95*	NBA Live	-	99,95	Vollgas (Full Throttle)	-	89,95
Elite 3	89,95	89,95	NHL Hockey 95	-	89,95	Warcraft	89,95	89,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95	Nibelungen	89,95*	99,95*	Werewolf vs. Comanche	-	89,95*
FIFA Soccer	79,95	89,95	Noctropolis (EA)	-	99,95	Wing Commander 1+2 Deluxe	-	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95	Novastorm (Scavenger 4)	-	89,95	Wing Commander 3	-	119,95
Flight Unlimited	-	99,95	Operation Europe	-	89,95	Wings of Glory	-	69,95
Front Page Sports Football'95	-	89,95	Panzer General	89,95	89,95	X-Com (UFO 2)	99,95	99,95
Front Page Sports Baseball'95	89,95	99,95	Perfect General II	-	89,95	X-Wing	99,95	79,95

Die aufgeführten Artikel stellen nur einen kleinen Auszug aus unserem Sortiment dar.



TOP HIT auf CD
Apache Longbow
99,95* DM



TOP HIT auf CD
Dungeon Master II
99,95* DM

Fordern Sie gegen Altersnachweis unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

- Berlins und Hamburgs einzige wahre Dimension für Video und Computergames!
- Über 5000 lieferbare Artikel!
- Berlins größtes Lager!
- Heute bestellt – gestern geliefert!
- Himmlische Preise und göttlicher Service!
- Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen!
- Soundkarten und Joysticks!
- UPS-Versand!

AMERICAN EXPRESS · VISA · EUROCARD · MasterCard

Laden Berlin
Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin
030/694 48 62 (nur Ladentelefon)
100 m vom U-Bhf Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

Laden Hamburg
Osterstraße 50 • 20259 Hamburg
040/490 83 94 (nur Ladentelefon)
300 m vom U-Bhf Osterstraße
Softwaretempel

10–18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:
030 / 694 60 43

Spieleneuheiten am laufenden Band:
030 / 694 60 45

Fax-Line:
030 / 694 42 56

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,– DM mehr, Sicherheits-karton +3,– DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte halbieren sich die Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS!. Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß (12.6.'95) Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

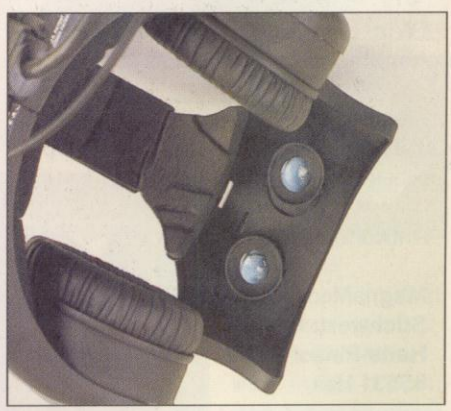
Im Cyberspace mit dem VFX1-HeadGear

Ursprünglich war der Cyberspace-Helm der US-Firma Forte Technologies schon für November 1994 geplant. Doch erst jetzt hat es der VFX1-HeadGear zur Marktreife gebracht. Futuristisch sah er bereits Ende '94 aus, der VFX1-Virtuality-Helm – doch das war's dann auch schon. Die Treibersoftware des Protoypen war seinerzeit eher Alpha als Beta, aus der unfertigen groben Pappschachtel sprangen wirre Kabel, und zur Kontrolle des Helms diente der sogenannte Cyber Puck, ein Freudenklops der abgedrehten Art, übersät mit allerlei Knöpfchen, deren Bedienung wohl auch Aliens mit dreißig Fingern überfordert hätte. Damals war auch nach langwieriger Installation kein einziges Spiel zur Mitarbeit zu überreden, und außer ein paar mickriger Demos blieb der Cyberspace weiterhin der Phantasie des Testers überlassen. Nach einigen Anrufen beim deutschen Exklusiv-Distributor Pearl beeilte man sich denn auch mit der Aussage, daß dies ein Prototyp sei, der ständig weiterentwickelt werde. Monate vergingen. Forte Technologies begann, mit dem amerikanischen Display-Hersteller Kopin zusammenzuarbeiten und erreichte dadurch nach eigenen Angaben eine Verbesserung der Bildqualität um 70 Prozent. Über ein halbes Jahr später lag die überarbeitete Version wieder zum Test vor: Diesmal zeigte bereits die fertige Verpackung des rund 2000 Mark teuren Zusatzgeräts, daß man entschlossen war, den VFX auf den Markt zu bringen. Kabel, Interface-Karte, ein deutsches Handbuch und eine CD mit allerlei Spielen und Anwendungsbeispielen, auch die Installationsdiskette fehlt nicht. Ein federleichter und im Design noch verbesserter Helm mit hochklappbarem Visier kommt zum Vorschein. Im Visier stecken die beiden schwenkbaren Linsen für das VGA-Stereo-Display mit 256 Farben und justierbarem Pupillen-/Fokus-Abstand. Eine Interface-Karte mit VGA-Anschluß steckt schnell in einem freien Slot. Neben einer VGA-Grafikkarte (ISA, PCI, VLB) und einer Stereo-Soundkarte (16 Bit) braucht es keine weiteren Schnittstellen. Das Installationsmenü erlaubt schnelle und unkomplizierte Einstellungen: Display, Tracking, Grafik. Einbau und installation darf man getrost als einfach bezeichnen. Der einstmals irrwitzige CyberPuck hat jetzt nur noch drei programmierbare Buttons und emuliert mit einem ausgeklügelten System die Funktionen von Maus oder Joystick. Er ermöglicht die separate Steuerung des Geschehens bei gleichzeitiger freier Rundumsicht. Bereits mitgelieferte Batchdateien verhelfen Spielen wie *Darker, Descent, Magic Carpet* oder *Flight Unlimited* zum unkomplizierten Start. Die Auflösung des Displays ist überraschend scharf und angenehm. Sogar Schriften lassen sich einwandfrei lesen. Das Tracking reagiert in jeder Richtung in Echtzeit und absolut präzise. Begeisterung macht sich breit. Das integrierte Soundsystem von AKG pustet dem VR-Fan inzwischen das Hirn in Stereo aus der Rübe. Handhabung, Installation, Auflösung, Tracking, Lieferumfang – das Warten hat sich tatsächlich gelohnt! Angesichts der Tatsache, daß der VFX1 zu einem Bruchteil des Preises anderer VR-Systeme ein akzeptabel marktreifes Gerät bietet, dürfte der Forte-Helm rasch einen neuen Standard etablieren, zumal es auf dem deutschen Markt derzeit kaum ein anderes Gerät gibt, das es in Leistungsfähigkeit und Softwareunterstützung mit dem VFX1 aufnehmen könnte. Softwarehersteller wie LucasArts, Origin, Psygnosis, Interplay, Senseß, Autodesk oder Superscape planen das Gerät in neue Projekte ein. Zum Schluß das große Aber: 2000 Mark mögen ein angemessener Preis sein, trotzdem ist das viel Holz für ein Zubehörgerät. *Michael Vondung/hu*



Der VFX1: Formschön, federleicht aber trotzdem zweckmäßig. Rechts das Kontrollgerät, der CyberPuck.





An der Innenseite des Helms deutlich zu erkennen: die beiden Linsen, die korrekt fokussiert, ein Rundum-Bild simulieren.



Mit geschlossenem Visier, den Linsen vor den Augen und den Kopfhörern ermöglicht der VFX-1 vollständige Abschottung von der Außenwelt.

Preis bei Redschluß 1998,- DM,
Bestellungen bei Pearl Agency,
Tel. 07631/360-0

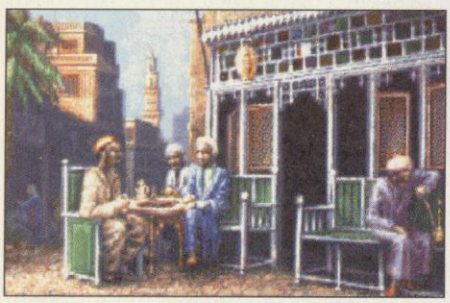
Cthulhu ruft!



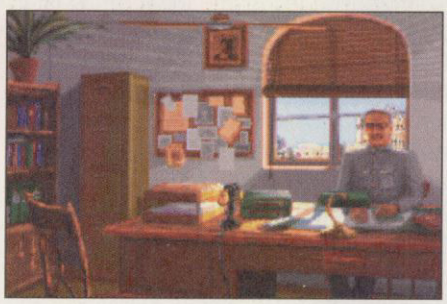
Wen Neugier plagt beim Morgenrot, der ist am Abend mausetot...

Erinnert sich noch jemand an das vor ungefähr zwei Jahren erschienene Adventure "Daughter Of Serpents"? Millenium plant noch für den Juli mit *The Scroll* eine indirekte Fortsetzung des Cthulhu-Stoffes. Wieder reist Ihr ins Alexandria der zwanziger Jahre, um dem geheimnisvollen Kult der Schlangenmenschen auf die Schliche zu kommen. Wie schon im Vorgänger, könnt Ihr den Fall unter verschiedenen Aspekten angehen. Diese richten sich danach, in welcher Rolle Ihr am Handlungsschauplatz auftretet. Wahlweise als Ägyptologe oder Okkultist, versucht Ihr die Spur einer verschwundenen Schriftrolle zu verfolgen. Ein kleiner Ganove hatte das gute Stück in einem verzweigten Tunnelsystem gefunden, neben Hunderten von antiken Schriftrollen aus der legendären Bibliothek von Alexandria.. Unwissend macht er die Rollen auf dem schwarzen Markt zu Kohle. Er ist sich nicht bewußt, daß besagte Rolle, wenn sie bei geeigneter Sternenkonstellation verlesen wird, die Herrschaft der Dunkelheit und den Kult der Schlangenmenschen auf Erden errichtet. Dabei gestaltet sich Eure Suche nicht gerade einfach, da auch die mörderischen Anhänger der geheimen Schlangensekte von der Existenz des Schriftstückes erfahren haben.

Das spannende Grafikadventure, das bei Psygnosis erscheint, spielt an über 70 Schauplätzen und präsentiert sich in komplett deutscher Sprachausgabe. *fh*

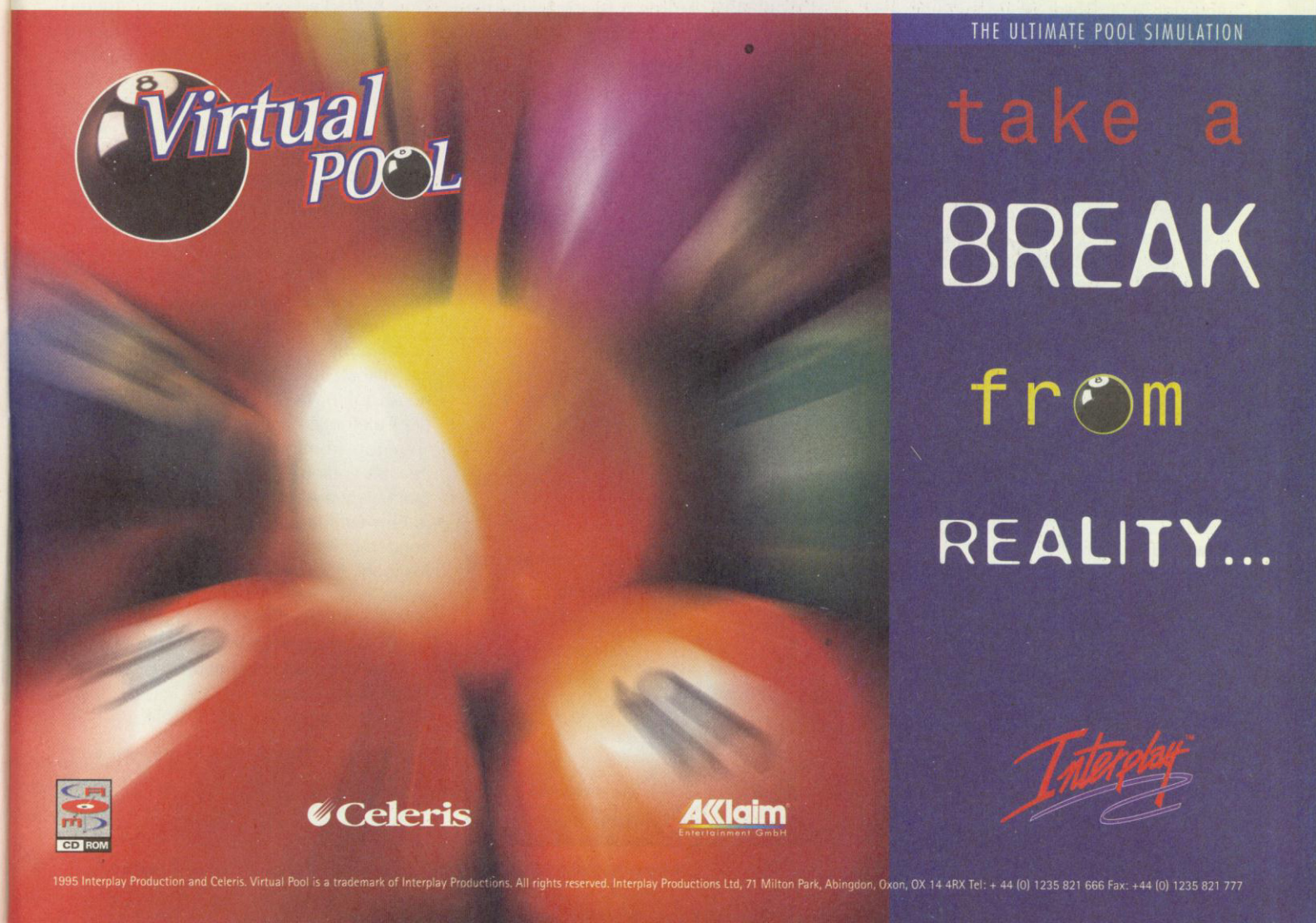


Dolce Vita in Ägypten: Doch das Grauen lauert hinter der nächsten Ecke



Freund oder Feind, das ist hier die Frage. Vertrauenswürdig sieht dieser Herr nicht aus

Name:	**The Scroll**
Hersteller:	**Millenium/Psygnosis**
Erscheinungstermin:	**Juli 95**



Power Play Online

Wir haben unsere Online-Aktivitäten verstärkt und sind für Euch ab sofort in den wichtigsten Online-Diensten (Telekom Online/BTXplus, CompuServe) und im weltweiten Internet aktiv. Außerdem steht Euch eine neue, kostenfreie und leistungsfähige Support-Mailbox zur Verfügung. Für schnelle Sofort-Hilfe habt Ihr Zugriff auf die Tips und Tricks der letzten Jahre via elektronischer Nachricht über unsere E-Mail-Adressen.

Im Online-Dienst **CompuServe** treibt sich die PP schon seit einigen Monaten herum – mit einem eigenen Nachrichten- und Dateibereich im MagnaMedia-Forum. Wer einen Account besitzt, kann hier Fragen direkt an die Redaktion stellen, mit den PP-Redakteuren kontrovers diskutieren, Probleme mit Hard- und Software schildern oder einfach über neue und alte Spiele plauschen. In der Power-Play-Bibliothek stehen aktuelle Lösungen, neue Demos und viele Cheats zum Download. Einmal im Monat gibt's eine Online-Konferenz, in der Ihr live mit dem PP-Team chatten könnt. Wer's probieren will: "go magna" führt Euch ins Verlags-Forum, wo Ihr den PP-Bereich findet. Um CompuServe nutzen zu können, benötigt Ihr einen Account (9,90 Dollar pro Monat und 4,80 Dollar pro Stunde). Nähere Infos verrät Euch der Online-Anbieter kostenfrei unter der Rufnummer 0130-3732.

Wer beim Stichwort BTX an verstaubte Technik und langweilige Angebote denkt, hat **BTX plus** (heißt ab der IFA im September "Telekom Online Plus") noch nicht gesehen! Grafische Menüs statt "fernsehkompatibler Schrift" und ab Herbst flächendeckend schnelle Zugänge (überall 14400bps, in Ballungszentren auch 28800bps). Bei BTX plus gibt's keine horrenden Gebühren, die Stunde kostet durchweg 3,60 Mark – egal, mit welcher Geschwindigkeit Ihr einloggt, ob Ihr Dateien downloaded, Nachrichten lest oder an Konferenzen teilnehmt. Power Play ist in BTX plus ab sofort mit einem Diskussionsforum (*34562144018#) und einem KIT-Informationssystem (*345629437#) vertreten. Im Forum könnt Ihr mit uns diskutieren, Fragen stellen und Probleme wälzen. In unserem KIT-Menü (im BTX-Slang als "Newsreader" bezeichnet) könnt Ihr ausgewählte Testberichte, nützliche Tips & Tricks und interessante Hintergrundinfos abrufen. Dateien gibt es ebenfalls. Um uns in BTX zu treffen, benötigt Ihr einen BTX-Zugang, den Ihr kostenlos bei 1&1 Telekommunikation unter der Rufnummer 0130/808606 anfordern könnt. Weiterhin braucht Ihr die Software "KIT-Dekoder".



Power Play in BTXplus: Auch in Telekoms Online-Dienst haben wir unser Forum aufgeschlagen.

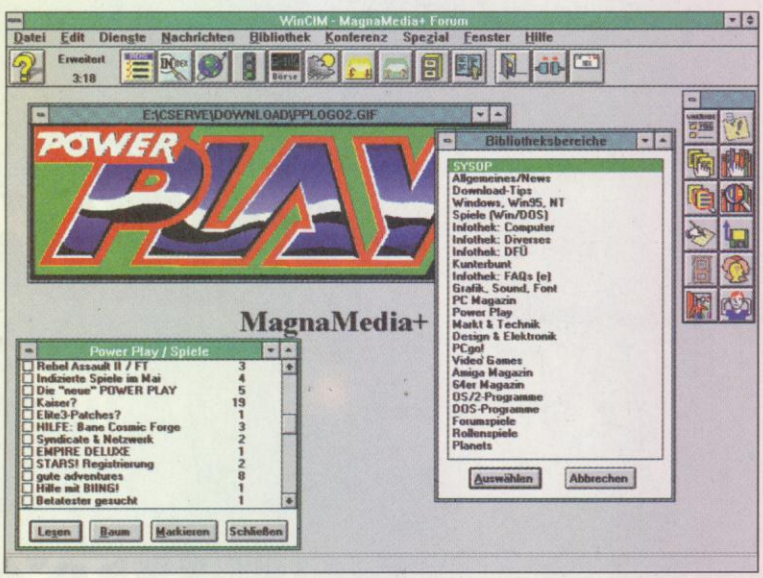
Dieses Windows-Programm könnt Ihr direkt in BTX downloaden: *plus#.

Weiterhin bietet Euch die PP ein Forum in der Mediaplex-Mailbox **Switchboard BBS** mit kostenloser Nutzung – das heißt 40 Minuten pro Tag und unbegrenzter Download-Freiraum im Power Play-Bereich. Wem das nicht reicht, der leistet sich ein "Pay-Level", wodurch die Online-Zeit auf 100 Minuten ansteigt. Als Extra gibt's eine tolle Bonus-CD. Geboten werden Diskussionsforen, in denen Ihr mit der PP-Redaktion in Kontakt treten könnt, interessante Tips und Artikel, sowie einen gepflegten Dateibereich. Hier findet Ihr von aktuellen Spiele-Demos über Cheats, Tips & Tricks bis hin zu Trainern alles, was Spieler interessiert. Die "Switchboard BBS" ist an das **Fido**- und **GamesNet** angeschlossen, wir lesen also auch dort die entsprechenden Areas (Nachrichtenbereiche) mit und stehen für Fragen gerne zur Verfügung. Die Switchboard-BBS ist mit 16 V-34-Leitungen (28800bps) und vier ISDN-Zugängen ausgestattet und bietet echte Power-Leistung! Erreichbar ist die Switchboard-BBS unter den Sammelnummern 06173-935935 (28800bps) und 06173-935920 (ISDN).

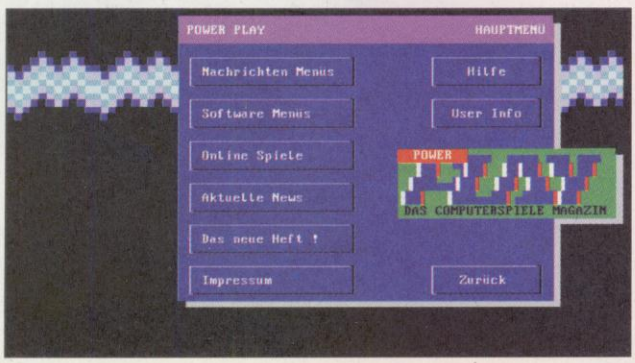
Sicherlich hat jeder dieser Dienste Vor- und Nachteile: Entweder braucht man einen kostenplichtigen Account, findet keinen Knotenpunkt in nächster Nähe (was die Telefonkosten erhöht), oder muß mit weniger komfortablen Terminal-Oberflächen vorlieb nehmen. Durch die relativ umfassende Abdeckung hoffen wir jedoch, jedem Online-Interessenten etwas passendes bieten zu können. Wer über Fido-Net geht, findet z. B. in fast jedem Kuhdorf einen Host, über den er uns erreicht. Online-Guru für alle Dienste ist übrigens unser freier Mitstreiter Michael Vondung, der Mails und Infos täglich geballt an das PP-Team durchschiebt...

So erreicht Ihr uns per E-Mail:

CompuServe: 72662,2045
Internet: 72662.2045@compuserve.com
FidoNet: Power Play @ 2:244/1550.10
Datex-J und BTX plus: 0260299116-9215

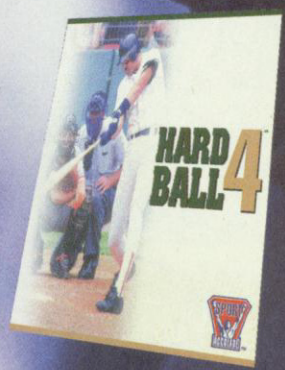


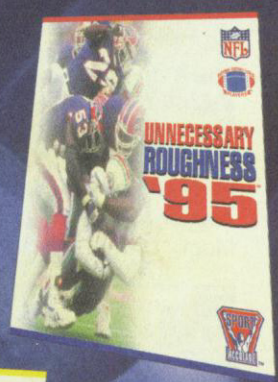
Bewährtes beibehalten: Der Power-Play-Bereich im Magna Media-Forum auf CompuServe wurde neu gestaltet. Noch mehr Power für Spiele-Freaks!

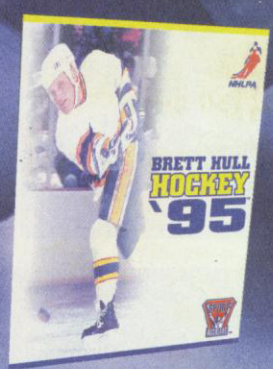


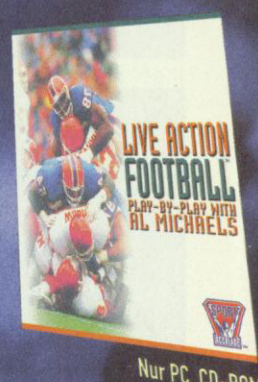
Die Power-Play-Mailbox: Ansprechende Menüs und tolle Online-Angebote warten auf Euch!

SPORT IST MORD!









Nur PC CD-ROM

Zugegeben: American Football, Eishockey und Baseball sind kein Kinderspiel. Doch statt blauer Flecken, Bänderdehnung, Schweiß und Muskelzerrungen genießen Sie zu Hause actiongeladene Spannung, faszinierenden Spaß und amerikanischen Sport der Sonderklasse. Hardball 4, das wirklich perfekte Baseballspiel. Unnecessary Roughness '95, Profi-Football mit über 1400 Stars der amerikanischen Profi-Liga NFL. Brett Hull Hockey '95 mit den Helden der NHLPA. Die äußerst reale Simulation Live Action Football mit digitalen Videosequenzen, die einer Live-Übertragung in nichts nachstehen. Für alle, die gewinnen wollen, gibt es ab sofort die Herausforderung American Sport auf PC CD-ROM und auf PC. Alle Spiele haben ein deutsches Handbuch. READY, STEADY, GO mit den amerikanischen Superspielen!

Hotline: Dienstag und Donnerstag, 15–18 Uhr, 040 / 278 55 306

PC

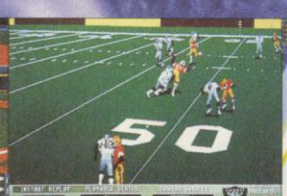
PC CD-ROM

SPORT ACCOLADE™

Brett Hull Hockey '95, Hardball 4, Live Action Football, Unnecessary Roughness '95 and Sport Accolade are trademarks of Accolade Inc. Copyright 1995 Accolade Inc. Under exclusive license to Warner Interactive Entertainment Ltd. A Time Warner Company.



BASEBALL AT IT'S BEST!



PROFI-FOOTBALL HAUTNAH!



HART AN DER BANDE!



WIE EINE LIVE-ÜBERTRAGUNG!

WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Frosch

Zwei neue Spiele aus dem Hause Bullfrog stehen in den nächsten Monaten an: Mit *Magic Carpet 2* versucht Peter Molyneux seinem fliegenden Teppich neue Seiten abzugewinnen, während *Gene Wars* als Krieg der Chimären angekündigt wird.



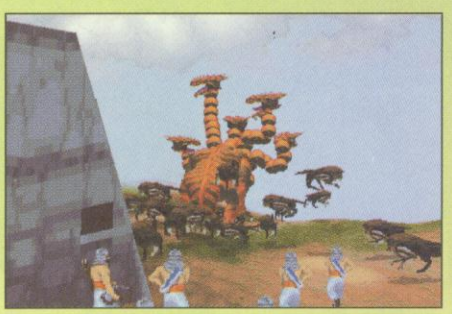
Willkommen in 1001 Nacht: Bullfrogs Programmierer heben ab

Peter Molyneux hat ein Problem, mit dem sich andere Firmen auch gerne herumschlagen würden. Ihm stellt sich nämlich die Frage, wie er Spielehits im zweiten Teil noch übertrumpfen kann. Bei Magic Carpet 2 war es schon von vorneherein klar, daß es mit neuen Gegnern allein nicht getan sein würde. Eine Datendiskette à la Hidden Worlds hätte dann wohl ausgereicht.

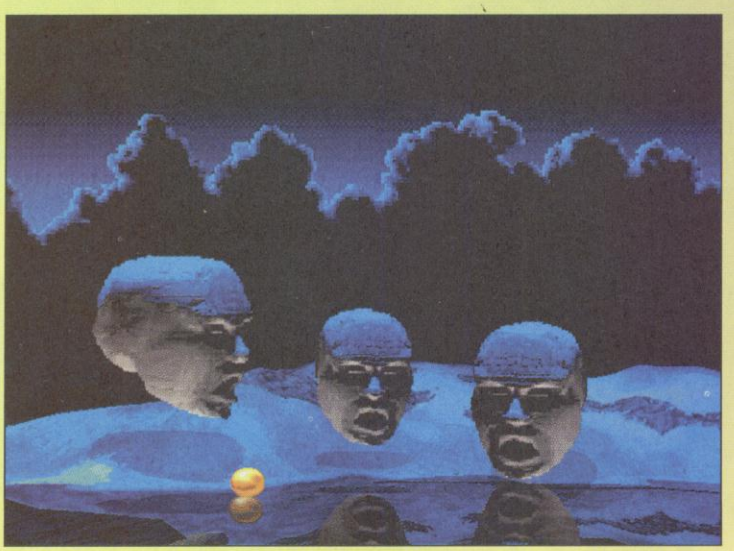
Obwohl die Original-Landschaften weitestgehend unverändert bleiben, baute Bullfrog einige Underground- und Nacht-Levels ein, die gepaart mit einigen neuen Effekten (die Vulkane sehen jetzt bedeutend realistischer aus) zumindest grafisch eine Änderung zum Vorgänger aufweisen. Die wichtigsten Änderung aber wurden im System vorgenommen, mit dem Ihr Eure Zaubersprüche steuert. Von jedem gibt es nämlich mindestens vier Güteklassen. Und erst wenn Ihr häufig (und erfolgreich genug) einen Zauberspruch einsetzt, steigen Eure Fähigkeiten, so daß Ihr nach und nach auch alle anderen Stärken beherrscht.

Gleichzeitig wurden noch acht komplett neue Sprüche entwickelt. Setzt Ihr den Gravity Well (wörtlich: Gravitations-Quelle) ein, werden Mann und Maus wie von einem Schwarzen Loch verschluckt. Außerdem dürft Ihr jetzt Eurem Gegner auch Fallen in Form von falschen Manakugeln stellen: Stürzt sich ein fremder Ali Baba gierig auf die vermeintlich leichte Beute, gibt es eine herzhafte Explosion.

Im alten Magic Carpet gab es eigentlich nur ein Spielziel, und das lautete: So viele Manakugeln sammeln, wie man benötigt, um in den nächsten Level zu kommen. Hier wird es aber bei Magic Carpet 2













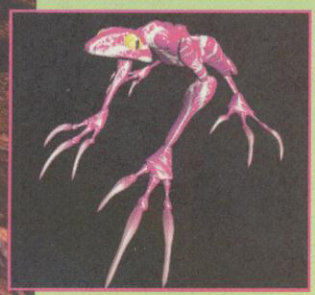


Ob Hydra oder schwebende Steinköpfe: Die neuen Gegner geben dem Action-Strategen so manche Nuß zu knacken.

konzert



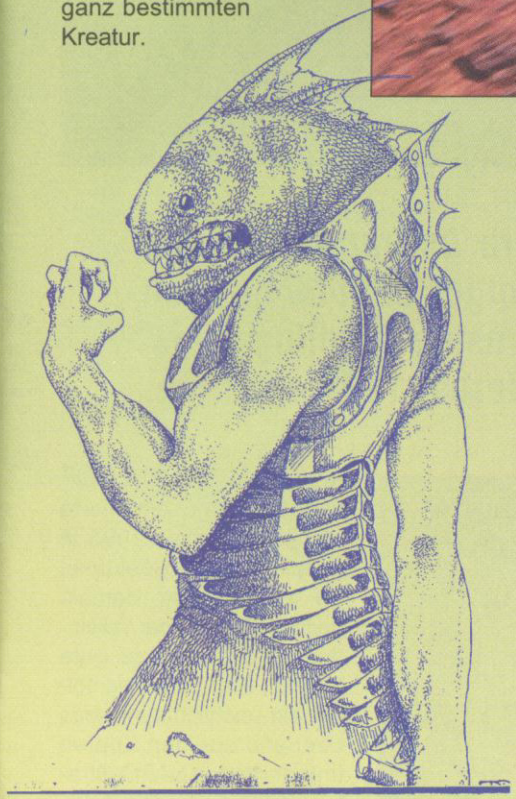


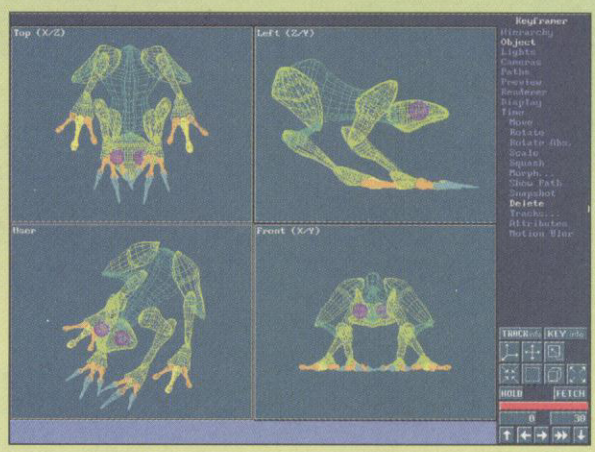




Besuch im 3D-Studio: Ohne Rendern geht auch bei Bullfrog nichts mehr

etwas diffiziler, denn mit dem einfachen Einsammeln von Kraftbällen ist es nicht mehr getan – als Gegengewicht zu den Action-Einlagen des Spiels wurden nun einige Adventure-Elemente eingefügt. So gelangt Ihr erst in den nächsten Level, wenn eine Reihe von Aufgaben zur Zufriedenheit des Programms gelöst werden. Das kann das einfache Aufsammeln von Gegenständen sein, aber auch die Jagd nach einer ganz bestimmten Kreatur.





Lebende Waffen

Kreaturen einer ganz besonderen Art spielen auch bei *Gene Wars* eine bedeutende Rolle. Dabei ist der Untertitel *War without Weapons* nicht ganz so wörtlich zu nehmen.

In ferner Zukunft macht sich ein Grüppchen Weltraumreisender auf den Weg, die entlegensten Winkel unserer Galaxie zu erforschen. Ein bestimmtes Sonnensystem macht einen recht vielversprechenden Eindruck, doch wie das Schicksal so spielt: die vier Rassen dieser Welt machen sich schon seit Jahren die Hölle heiß, weil jede die anderen dominieren will Natürlich sind die Besucher den Kriegsparteien gewaltig überlegen, so daß diese nicht nur entwaffnet, sondern auch dazu verdonnert werden, erst einmal gründlich aufzuräumen.

Zähneknirschend stimmen die Ureinwohner zu – was sollen sie auch schon gegen eine solche Übermacht ausrichten. Doch Not macht bekanntlich erfinderisch, besonders wenn man unter allen Umständen seinen Machtwillen durchsetzen will. Die Frage stellt sich also: Wie schaffe ich Waffen, die aber nicht als solche identifiziert werden können?

Kein Problem. Ihr pfuscht einfach Mutter Natur ins Handwerk und bastelt Euch Eure eigenen kleinen Monster, die Ihr dann dem unliebsamen Nachbarn auf den Hals hetzt. Denn wo keine Waffen sind, kann auch kein Friedensvertrag gebrochen werden, so zumindest der Denkansatz.

So werden aus harmlosen Karnickeln blutrünstige Saurier, aus süßen Wellensittichen fiese Flugechsen. Doch die Nachbarn sind nicht dumm und haben selber schon längst ihr eigenes Gen-Programm gestartet...

Bei den ersten Präsentationen machte *Gene Wars* einen vielversprechenden Eindruck: die Grafik war bestechend, das Spielprinzip erinnert ein wenig an *Populous*, wobei der Vorgang der Genmanipulation wie ein niedliches Baukastenspiel aussah, dem Diggerbasteln in *Alien Logic* nicht unähnlich – nur die Viecher, die man da erschafft, werden von Entwicklungsschritt zu Entwicklungsschritt immer beklemmender. Strategisch hat *Gene Wars* ein echtes Potential.

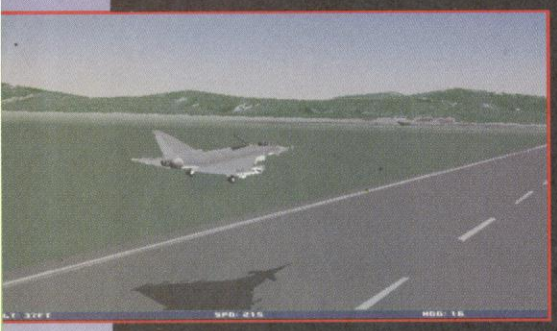
Fazit: Alle Freunde der klassischen Bullfrog-Spiele dürfen jedenfalls schon jetzt gespannt sein. *ps*

Name:	Magic Carpet 2
Hersteller:	Bullfrog
Erscheinungstermin:	August '95

Name:	Gene Wars
Hersteller:	Bullfrog
Erscheinungstermin:	September '95

Work in Progress

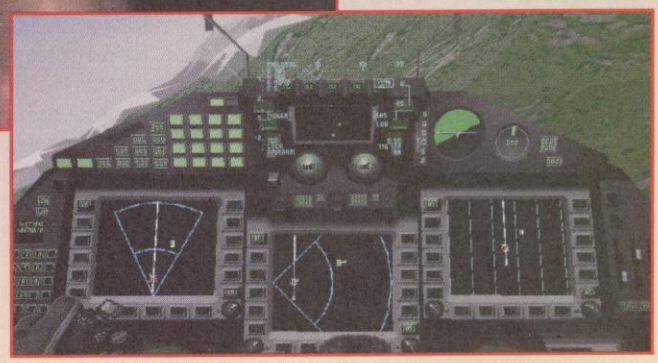
T.F.X.:



D.I.D. startet durch. Nach der Space Opera *Inferno* kehren die britischen Entwickler mit dem *TFX*-Nachfolger *EF2000* auf den blauen Planeten zurück. Der Simulator des modernsten Jagdflugzeugs der Welt wärmt die Triebwerke auf und soll im Herbst 1995 abheben.

In Zeiten allgemeiner Abrüstung und friedlicher Koexistenz ehemaliger Feinde erscheint die Entwicklung einer High-Tech Kampfmaschine wie dem Eurofighter ein wenig kritikwürdig. Das superteure Projekt, das Verteidigungsminister Rühe schlaflose Nächte bereitet, wird jedoch von den europäischen Luftstreitkräften weiterhin vehement eingefordert. Grund hierfür sei die instabile politische Situation in den ehemaligen Ostblockländern. Europa brauche jetzt mehr denn je moderne Waffensysteme, um sich eventuellen Aggressoren aus dem Osten entgegenstellen zu können. Der Ruf nach einem neuen, fortschrittlichen Jäger scheint also trotz Ende des kalten Krieges "absolut verständlich". Um Kosten zu sparen und Synergie-Effekte zu nutzen, einigten sich Deutschland, Großbritannien, Spanien und Italien auf die gemeinsame Produktion des "Multi-Role-Fighters". Digital Image Design simulierte den Jet erstmals 1993 in dem UNO-Spektakel *T.F.X.* Flogt Ihr damals noch im Auftrag der vereinten Nationen für "die gute Sache", liegt dem Nachfolger ein reichlich zynisches Szenario aus den Köpfen unterforderter NATO-Strategen zugrunde: Die Truppen der GUS sind in Norwegen eingefallen, um so einen leichteren Zugang zur Nordsee und zum





Vorsicht bissige Programmierer! Dieser sympatische junge Herr gehört zum EF2000 - Entwicklerteam.

EF2000

The ultimate Fighting-Machine: Der EF2000

Das Projekt "Eurofighter 2000" soll die Verteidigung Europas aus der Luft weit bis ins nächste Jahrtausend sichern. Erste Prototypen des Jets sind bereits in der heißen Erprobungsphase. Glaubt man den Herren von British Aerospace, gibt es zur Zeit keine existierenden oder projektierten Jagdjets, die sich mit dem EF2000 messen könnten. D.I.D. hatte aus verständlichen Gründen keinen Zugriff auf die kompletten Daten des Wunderjets und mußte sich bei einigen Details auf "Educated Guessing" seiner Flugspezialisten verlassen. Das Ergebnis jedoch kommt laut Aussage des Cheftestpiloten des Eurofighters, (mittlerweile ein regelmäßiger Gast in den Büros von D.I.D.) zu 95% an die Wirklichkeit heran.



Technische Daten:
Vmax: Mach 2.0
Triebwerk: Zwei EJ2000 reheated Turbofans
Max Schub: 90 kN (20000 lbst) pro Triebwerk
Spannweite: 10,5 m
Länge: 14,5 m
Höhe: 6,4 m
Tragflächen: 50 m2
Leergewicht: 9750 kg
Max. Waffenzuladung: 6500 kg

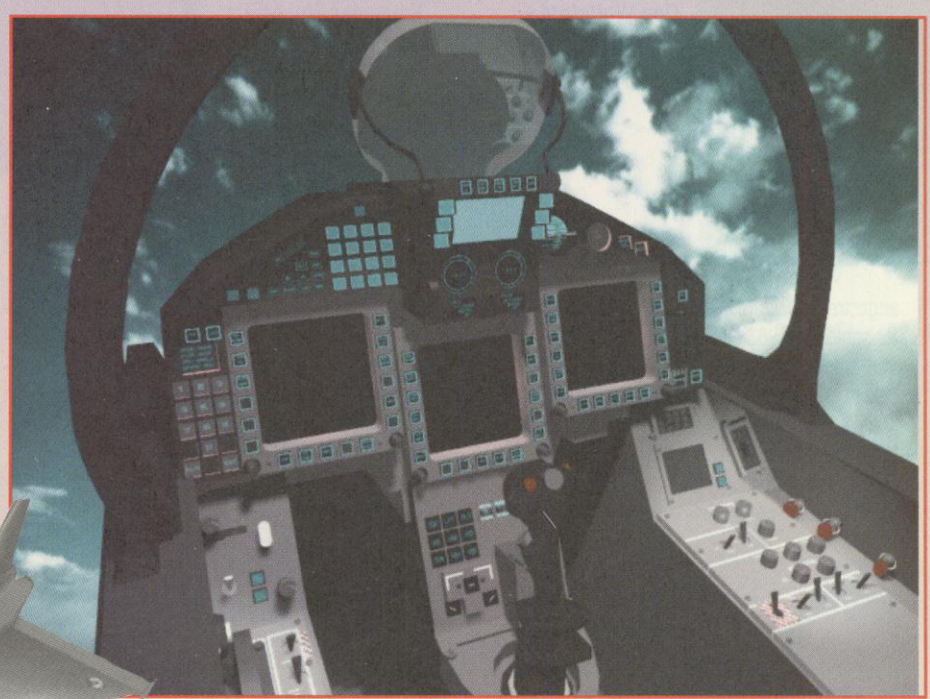


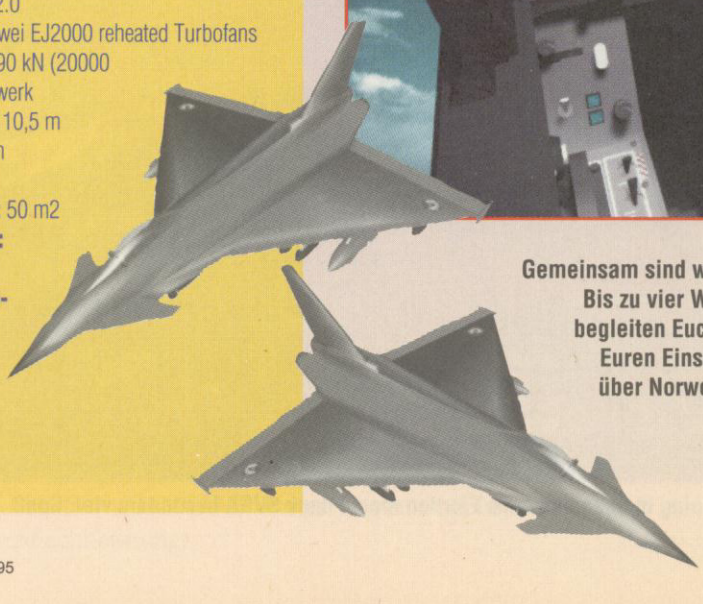
Atlantik zu erhalten. Der Spieler übernimmt in diesem Konflikt die Rolle eines Staffelführers, der als Teil der NATO-Verteidigungs-Initiative Jagd- und Bomber-Missionen fliegt. Im Gegensatz zu Flugsimulationen à la *Strike Commander* seid Ihr diesmal nicht der Mittelpunkt der Spielwelt. Vielmehr arbeitet hinter den Kulissen der Simulation eine hochkomplexe Strategie-Engine, die sämtliche Bewegungen der NATO- und GUS-Truppen in Echtzeit berechnet und so die Raumgewinne und –verluste an jedem Spieltag ermittelt. So ist es z.B. möglich, daß Ihr Mission um Mission perfekt abschließt, der Krieg letztlich jedoch verlorengeht. Die *EF 2000*-Welten erinnern in ihrem Detailreichtum an Spiele wie *Powermonger*: Unabhängig vom Spieler führen unzählige Flugzeuge und Bodentruppen eigenständige Aktionen durch. Durch diese Konzeption könnt Ihr in buchstäblich jeden Konflikt eingreifen, selbst wenn der gar nichts mit Eurem eigentlichen Auftrag zu tun hat.

Neben über 50 verschiedenen Flugzeugen vom AWACS bis zur F22 spendierte



Das russische Gegenstück zum Eurofighter: die SU 35 (oben)

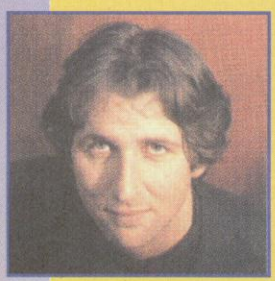




Gemeinsam sind wir stark: Bis zu vier Wingmen begleiten Euch bei Euren Einsätzen über Norwegen.

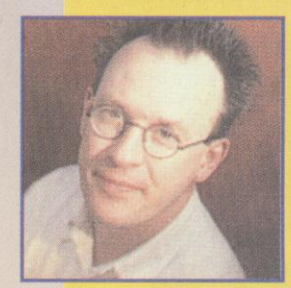


D.I.D.: Mitglieder des Management-Teams



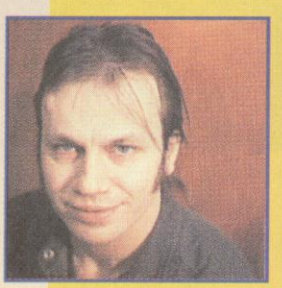
Martin Kenwright – Managing Director und Gründer von D.I.D.

Martin begann in den späten 80er Jahren seine Karriere in der Computerspiele-Industrie als Grafiker und 3D-Designer und arbeitete an Klassikern wie Falcon, Harrier und Spitfire 40. Als Angestellter vermißte er jedoch die nötige kreative Freiheit und beschloß 1989, seine eigene Unternehmung zu gründen. Noch im selben Jahr war es soweit: F-29 Retaliator war das erste, von D.I.D. produzierte Spiel. Ocean, einer der britischen Pioniere auf dem Computerspiele-Markt, wurde von Martin als Publisher gewonnen, eine Beziehung, die noch heute besteht. Wenn er nicht gerade seinen Mitarbeitern auf die Finger schaut, läßt er sich am liebsten in seinem neuen Ferrari 348 Competizione von beinhartem Techno und lustigen Zigaretten die Birne zudröhnen...



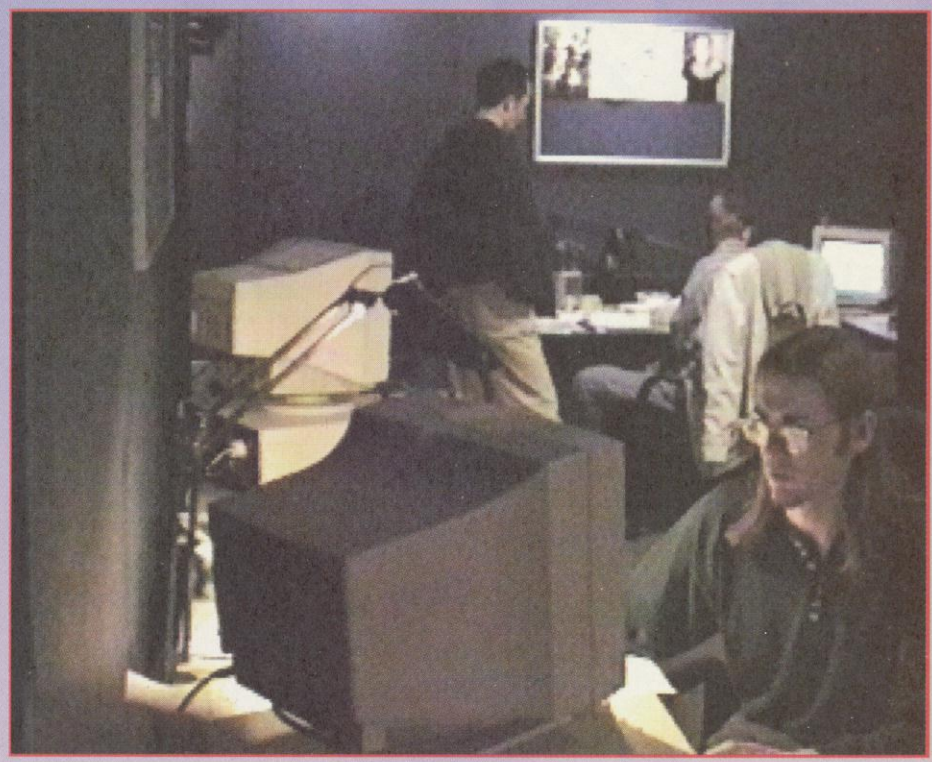
Don Whiteford - Projekt-Manager T.F.X.: EF2000.

Ein kleiner Sehfehler vereitelte Don die angestrebte Traumkarriere als RAF-Kampfpilot. So schloß er 1983 ein Grafikdesign-Studium ab und arbeitete danach als Art Director und Werbetexter für Hewlett Packard und einige europäische Werbeagenturen. Für D.I.D. arbeitete er bereits an TFX und Inferno mit. Mit EF2000 will er jetzt den realistischsten Combat-Flugsimulator aller Zeiten auf die Beine stellen.



Chris Orton - Leiter Research &Development.

Chris arbeitete mit Martin bereits an F-29 Retaliator. Bevor er jedoch 1994 zu D.I.D. kam, entwickelte er die 3D-Engine, die in Overlord und Dawn Patrol zum Einsatz kam. Für EF2000 verfeinert er die D.I.D. eigenen 3D-Routinen aus TFX und Inferno.



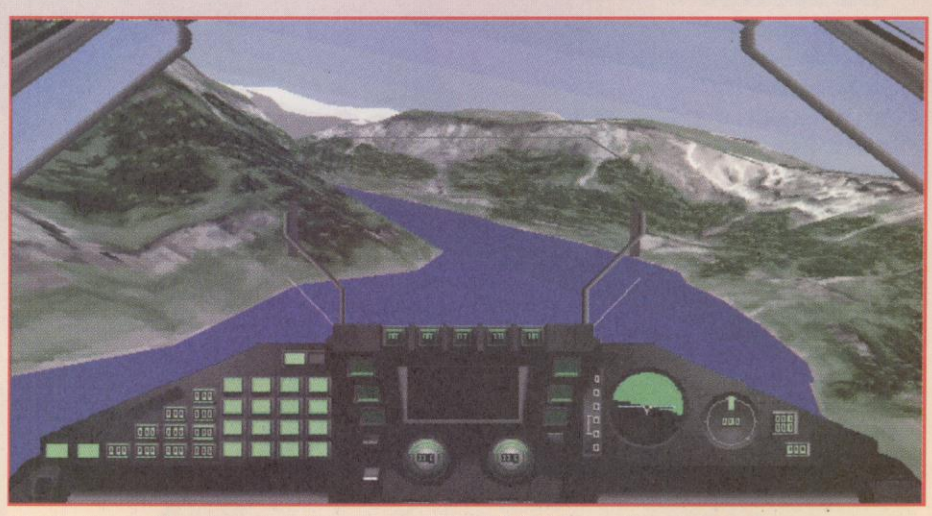
Ideenfabrik : Rund 50 Mitarbeiter werkeln in D.I.D.s neuen Büroräumen an EF2000 (oben)



Informationsoverkill: Eines der drei MFDs des Eurofighters, die bis hin zur Belegung der Funktionstasten der Wirklichkeit entsprechen (rechts)

D.I.D. seiner Vorzeigesimulation diverse Hubschrauber wie den amerikanischen Supercobra und so ziemlich alles an Bodenfahrzeugen, was der internationale Militariamarkt hergibt. Selbst die für Norwegens Wirtschaft lebenswichtigen Ölbohrplattformen vor der Küste wurden nicht vergessen.

Bei der Umsetzung der topographischen Daten Norwegens bediente sich das Entwicklerteam militärischer Fliegerkarten, so daß die Landschaften, die Ihr aus dem Cockpit sehen werdet, der wirklichen Welt weitestgehend entsprechen; intime Kenner Skandinaviens dürfen also ihre Lieblingsfjorde und -gletscher suchen.



Sightseeing in Skandinaviens Fjorden macht dank SVGA besonders viel Spaß

Dank enger Kontakte von D.I.D. zu British Aerospace gelang es, den Fighter aufs Genauste zu simulieren, obwohl die Programmierer auf viele der Originaldaten verzichten mußten. Das Flugverhalten der Simulation wurde von Ingenieuren und EF2000-Testpiloten als "unglaublich realistisch" beschrieben, ein besseres Kompliment können sich die Briten wohl nicht wünschen.

Als zusätzlichen Lekkerbissen wird D.I.D. dem Spiel eine Network-Option gönnen, mit der Ihr mit bis zu sieben gleichgesinnten Hobbypiloten in den Kampf ziehen könnt. Ein 486 DX2 und vier MB RAM müssen mindestens in Eurem PC schlummern, sonst hebt der Eurofighter erst gar nicht ab. Das Spiel präsentiert sich auf schnellen Maschinen komplett in SVGA, Piloten ohne Pentium können allerdings auf die flüssigere VGA-Variante umschalten. *EF2000* wird voraussichtlich zum 1. Oktober 1995 erscheinen, erste Testversionen wurden uns für Anfang August versprochen. *sg*



Feuer frei! Schöne Grüße von Krauss-Maffei

Name:	T.F.X.: EF2000
Hersteller:	Digital Image Design
Geplant für:	CD-ROM, PC
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1995

D.I.D.: Das Unternehmen

Digital Image Design wurde 1989 von Martin Kenwright und Russel Payne gegründet. Das Unternehmen mit Sitz im Nordwesten Englands beschäftigt heute etwa fünfzig Mitarbeiter, die alle über einen wissenschaftlichen oder künstlerischen Hintergrund verfügen. D.I.D.s Produkte werden seit 1990 weltweit von Ocean vertrieben, wobei sich das Unternehmen durch einen ausgeklügelten Partnerschaftsvertrag absolute kreative Freiheit vorbehalten hat. Für die Entwicklung von TFX:EF2000 gelang es den Mannen um Martin Kenwright, namhafte Berater aus den Reihen der Luftfahrtindustrie zu gewinnen, wie z.B. British Aerospace, dem Hersteller des Eurofighter. Außerdem wurden ehemalige und aktive Kampfpiloten in den Entwicklungsprozeß mit einbezogen, um die Simulation so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen. Neben Computerspielen arbeitet das Unternehmen für alle namhaften Luftwaffen der Welt an Flugsimulations-Software (kein Joke); konkrete Projekte darf D.I.D. jedoch nicht bekanntgeben, da die Software in der Regel "Top Secret" ist. Als nächstes Projekt planen die Briten einen Rennsimulator à la *Test Drive*. Hier werden Computerspieler mit Benzin im Blut die Möglichkeit haben, mit dem Lieblingswagen von "Old Bleifuß" Pischetsrieder (seines Zeichens BMW -Vorstand), dem McLaren F1, gegen andere Nobel-Hobel wie den Lambo Diabolo oder den Porsche 911 Turbo zum Duell anzutreten. Das Projekt steckt allerdings in einer so frühen Entwicklungsphase, daß man uns einen Arbeitstitel oder gar ein Erscheinungsdatum nicht verraten konnte/wollte.

FUJITSU ICL



Infotainment-Power bis zur Hirnschmelze.

Offizielle Warnung des Bundesministers für Spaß und fröhliche Medien: Die INDIANA Infotainment PCs von Fujitsu ICL sind stark suchtgefährdend, da sie über deutlich mehr Power verfügen als andere Produkte dieser Gattung. Wir raten deshalb vor INDIANA-Benutzung zu eingehender, individueller Fachberatung.

Zum Beispiel im VOBIS Superstore oder in den Fachabteilungen guter Kaufhäuser und Fachmärkte.

INDIANA Infotainment PCs: von 486DX2/66 MHz bis 100 MHz Pentium, von 420 MB bis zur dicken 1 GB Platte. Aber Vorsicht: Is' cool man...

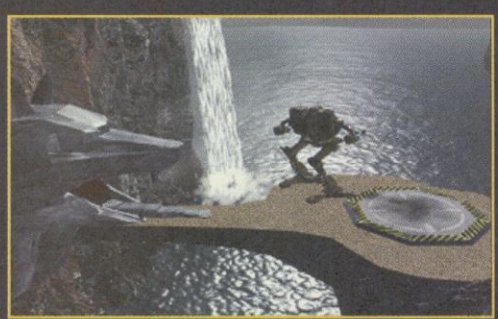


WerbeHaus Raunheim

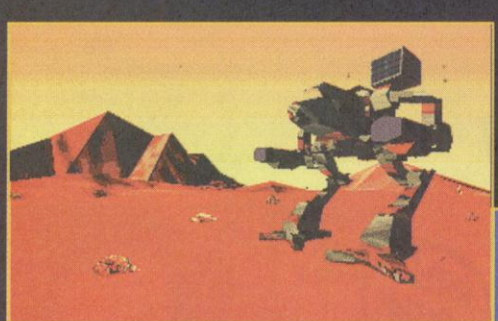
ACTIVISION

Im Zuge des E3-Messebesuchs steckten wir unsere Nasen in das ebenfalls in Los Angeles ansässige Hauptquartier des Medien-giganten Activision, um Euch ausführlicher von dessen jüngsten Projekten zu berichten.





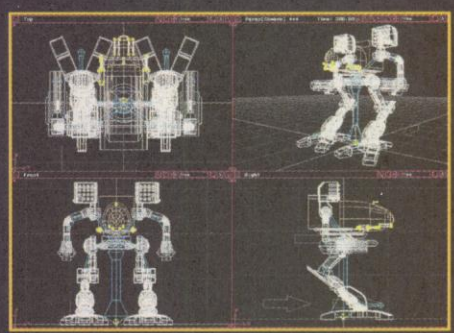


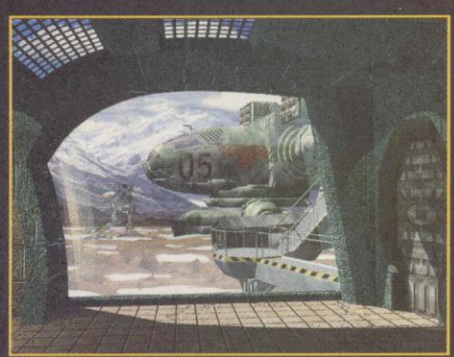




Missionsabhängige Textures verleihen den Schauplätzen und den Mechs ein stimmungsvolles Ambiente, das sich von der simplen Vektorgrafik der FASA-Automaten angenehm unterscheidet

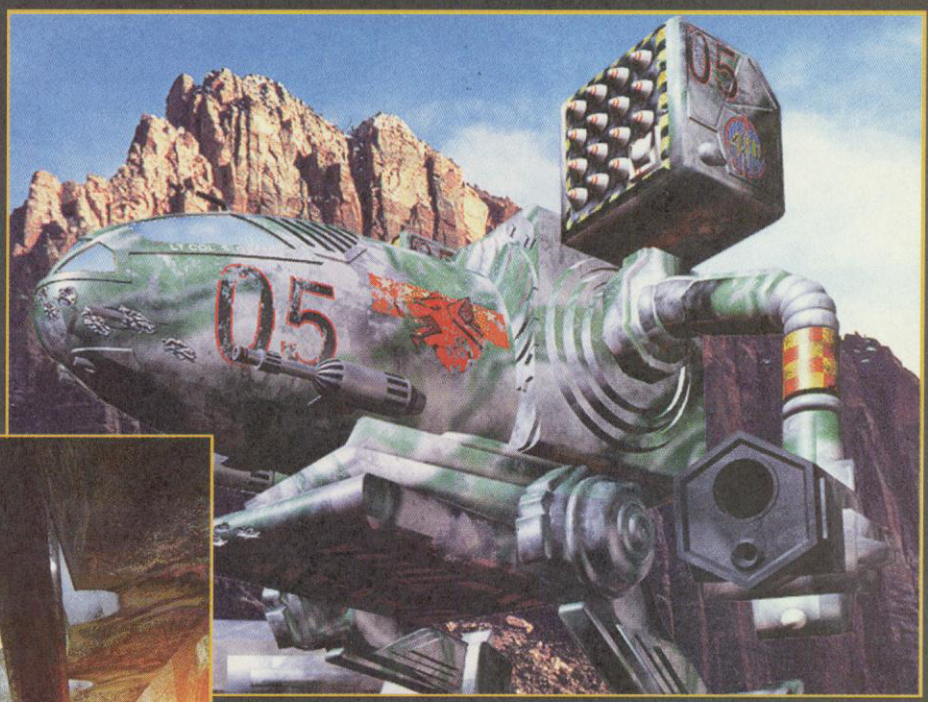
Der Zugang zur oberen Entwicklungsetage von Activision gestaltet sich schwieriger als ein Besuch im Hochsicherheitstrakt von Stammheim: Nachdem eine Empfangsdame penibel genau unsere persönlichen Daten gecheckt und überprüft hatte, geleitete uns ein Mitarbeiter zu einem Lift, der ausschließlich nach Einstecken einer Code-Karte in den oberen Etagen hält. "Hmm, schon ziemlich computerspielig, das Ganze", dachten wir uns und machten uns schon mal auf einen obligatorischen, hinter den Lifts wartenden Wachroboter ED209 gefaßt. Doch Überraschung: Da lungerte lediglich Josh Resnick rum, seines Zeichens Producer von Activisions heißersehnter Simulation *MechWarrior 2*, um uns mit seiner entgegenkommenden Art durch die geheiligten Hallen des 25köpfigen MechWarrior 2-Entwicklungsteams zu geleiten. An Joshs Computer wurde uns dann schlagartig klar, warum der 28jährige so selbstbewußt agiert: Das nun in metallischen Megaschritten auf uns zukommende Mech-Spektakel (Erscheinungstermin siehe Kasten) hat tatsächlich das Zeug, die Robo-Konkurrenz in einen rostigen Blechhaufen zu verwandeln. In zwei Jahren der Schaffensperiode ist offensichtlich viel geschehen. Stimmten die ersten sichtbaren Ergebnisse Anfang letzten Jahres noch skeptisch, erblickte unser staunendes Auge diesmal die technisch ausgereifteste und storymäßig tiefgängigste Mech-Simulation der Computerspielgeschichte. Schon das Intro hinterließ einen überwältigenden Eindruck. Hier waren die Profis von Digital Domain am Werk, die auch schon Streifen wie "True Lies" ihr Special-Effects-Know-how zugute kommen ließen. Die Menüs bestachen in Super VGA und spätestens nach der Introsequenz wurde klar, daß sich die Storyline von *MechWarrior2* peinlich genau an den Vorgaben im

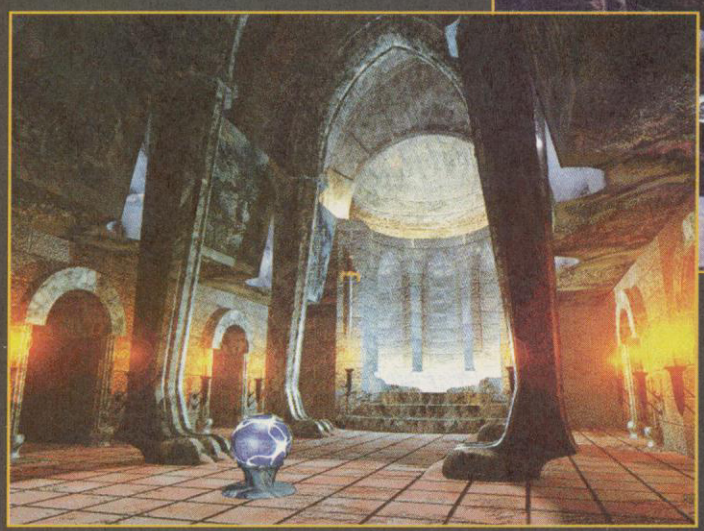




Der per Wireframe erstellten Mechs zeigen sich in den Menüs von ihrer besten Seite

Source-Book der FASA-Corporation orientiert: In der Halle des gewählten Clans (es stehen der Wolf- oder der Jade Falcon-Clan zur Auswahl) erfahrt Ihr Details über die Geschichte Eurer "Familie". Die hat keinen leichten Stand, denn nach einer verheerenden Niederlage der Clans gegen die Streitkräfte der Inner Sphere im Jahre 3058, schieben sich die Clanführer gegenseitig die Schuld für das Versagen zu. Die internen Streitigkeiten nehmen überhand und so findet Ihr Euch inmitten





In der prächtigen Halle Eures Clans könnt Ihr die Geschichte Eurer Organisation in allen Details abfragen

einer tosenden Schlacht um die Vorrangstellung innerhalb der Mechwarrior-Clans wieder. Habt Ihr Euch für eine Karriere-Laufbahn entschieden, gestaltet sich Euer Ziel klar: Ihr müßt es durch gewonnene Ritualkämpfe bis zum Khan (Clanführer) bringen, um dann in einem Endkampf den Khan des gegnerischen Clans zu schla-

COMING SOON

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...

Dungeon Master™ II

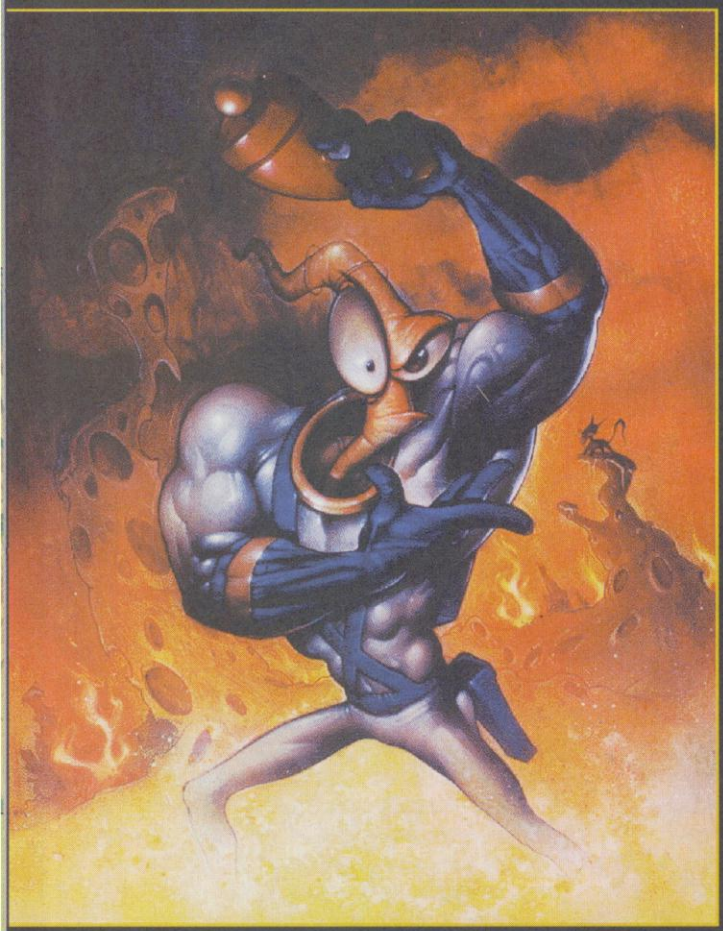


Interplay™

DISTRIBUTED BY
Acclaim® Entertainment GmbH

FTL

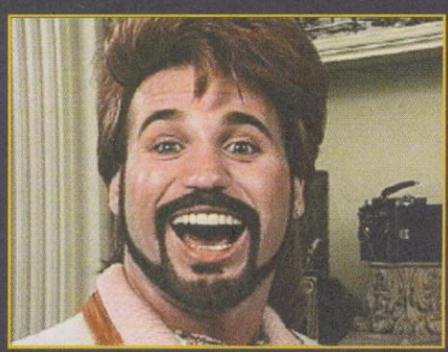
© 1994 Interplay Productions Ltd, and Software Heaven. Dungeon Master is a trademark of Software Heaven, Inc. All rights reserved



Konsolenheld Earthworm Jim wird sich auf dem neuen Betriebssystem Windows ´95 durch die Fenster schlängeln

gen. Dann könnt Ihr den unschätzbaren Ehrentitel des il-Khan, Anführer aller Clans, für Euch beanspruchen. Die "Instant Action"-Option hingegen erlaubt es Euch, direkt ins Kampfgeschehen einzusteigen und unmittelbar vorgefertigte Missionen zu bestreiten. Hier wechseln sich futuristische Stadtsilhouetten mit Eiscanyons, Wüstenlandschaften und normalem Terrain ab. Die Landschaften sind echt 3D, d. h. Bodenerhebungen wurden berücksichtigt, Dreidimensionalität bedeutet hier mehr als nur ein simples Aufsetzen von Objekten auf einen flachen Untergrund. Damit sich die 15 Mechs der Simulation auch realistisch steuern lassen und sich in Bewegungsabläufen physikalisch korrekt verhalten, heuerte Activision einen Pulk an Spezialisten aus den Fachbereichen Ingenieurswesen und Raumschiffkonstruktion an, die einen realistischen Einsatz der physikalischen Konditionen Schwerkraft, Wetter, Größe und Gewicht garantierten. Ein virtuelles 3D-Cockpit reagiert auf Erschütterungen mit eigenständigen Bewegungen unabhängig von der Umgebung. Natürlich können die Ansichten auf die texturegewappneten Polygonkrieger per F-Tasten nach Belieben gewechselt werden. Neben der 640x480-Auflösung kann für schnellere PCs eine höhere Bildschirmauflösung gewählt werden. Neben den für diese Art von Simulationen üblichen Steuergeräten wird die Verwendung eines Headmounted-Displays möglich sein. Voraussichtlich im September wird ein Zusatzpackage der ganz besonderen Art ausgeliefert: Die Add-On-Disk wird *MechWarrior 2* netzwerk- und modemfähig machen. Bis zu acht Spieler können dann gegeneinander oder im Team im Netzwerk antreten. Per Modem werden dann auch die typischen Head-To-Head-Schlachten für zwei Gegner stattfinden können.

Die weitere Activision-Produktpalette widmet sich ganz dem neuen Betriebssystem Windows 95. Man geht sogar so weit, zu behaupten, daß *Mechwarrior 2* das letzte für DOS programmierte Spiel von Activision ist. Derzeitiger Star der Windows-Palette ist *Pitfall: The Majan Adventure*, ein grafisch aktualisiertes Remake des uralten Atari 2600-Klassikers. Nach einer Mega Drive- und Super Nintendo-Version können nun auch PC-Besitzer dem betagten Jump'n'Run in einem zeitgemäßen Gewand frönen.



Cheese! Gesichter wie dieses laufen Euch in "Paparazzi!" unablässig vor die Kamera

Besonders stolz ist man auf die Zusammenarbeit mit Microsoft: Zeitgleich zum Erscheinungsdatum des neuen Betriebssystems soll Pitfall gefeatured werden. Harry Jr., der Sohn des ehemaligen Atari-Helden, hüpft durch 13 neudesignte Level und findet mit etwas Glück und Scharfsinn sogar das versteckt implementierte Original-*Pitfall*. Im Zuge der geplanten Videospiel-Umsetzungen für die Windows-´95-Plattform erwartet die PC-Gemeinde ein ganz besonderer Leckerbissen: *Earthworm Jim*, schon jetzt von vielen als eines der innovativsten und gelungensten







Ein Atari-Klassiker kommt zu neuen Ehren: "Pitfall: The Mayan Adventure" soll zeitgleich mit dem Erscheinen von Windows ´95 in den Läden stehen und gehört zumindest in Amerika zum Lieferumfang

Videospiel-Jump'n'Runs gepriesen, wird in absehbarer Zeit durch die RAM-Bausteine Eurer Rechner wuseln. Auch nach dem Aufkauf der "Wurm-Macher" Shiny Entertainment durch Interplay wird sich nichts an dem mit Activision abgeschlossenen Deal ändern. Da sich Activision nun auch verstärkt bei außenstehenden Developern einkauft, könnt Ihr in Bälde schon die erste Frucht dieser Verträge ernten: *Paparazzi! Tales Of Tinseltown* entstammt der Software-Schmiede Museworthy Inc. und versetzt Euch in die Rolle eines Yellow-Press-Schmierenfotografen, der kopfgeldjägergleich die Reichen und Schönen von Tinseltown gegen ihren Willen ablichten muß. Die mehr oder minder enthüllenden Fotos werden bei der bösen lokalen Presse zu Geld gemacht, was Euch in Sachen Ruhm und Geldbeutel ein gutes Stückchen voranbringt. *fh*

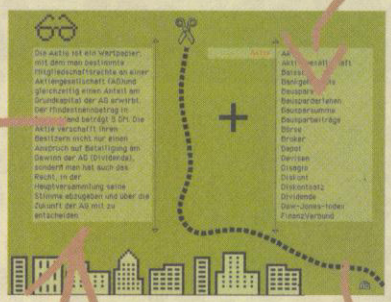
MechWarrior 2	Juli 1995
Pitfall: The Majan Adventure	3. Quartal 1995
Earthworm Jim	1. Quartal 1996
Paparazzi: Tales Of Tinseltown	Juni 1995
Hersteller:	Activision

DIE NEUE FOXBOX IST DA

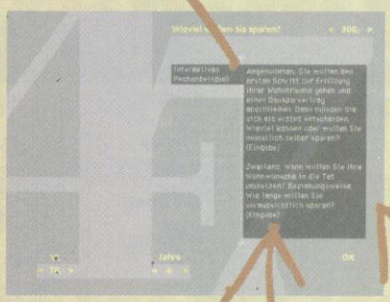
Das ultimative interaktive Trendmagazin von Schwäbisch Hall. Folgen Sie einfach den Pfeilen.



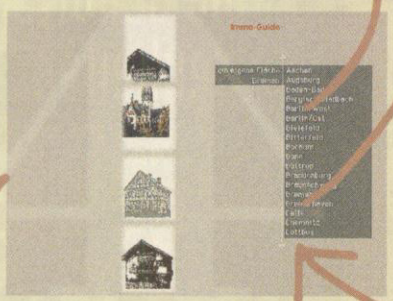
AUTOMATENWELT



FINANZLEXIKON



RECHENBEISPIEL INTERAKTIV



IMMO GUIDE

FOXBOX



INTERNETINFOS



RUGBY



MUSIX



WORKWEAR

Sorry - aber der Weg durch die **FOXBOX** ist eben keine Einbahnstraße. Stattdessen kommen Sie praktisch von jeder Stelle aus überall hin. Fast jedes Thema ist interaktiv mit jedem anderen verbunden. So daß Sie in der neuen **FOXBOX** das Abenteuer absoluter Bewegungsfreiheit genießen können. Die **FOXBOX**. Das interaktive Trendmagazin der Bausparkasse Schwäbisch Hall. Für alle PC's ab 386 mit VESA kompatibler Grafikkarte. Auf zwei Disketten. Mit einer Schutzgebühr von DM 5,- (plus DM 5,- Versandkosten) sind Sie dabei. Wählen Sie einfach 0791/466466 oder fragen Sie in Ihrer Volksbank oder Raiffeisenbank nach der **FOXBOX**.

☎ 0791-466466

Im FinanzVerbund der Volksbanken Raiffeisenbanken

Schwäbisch Hall
Auf diese Steine können Sie bauen

SOFTSALE SHOPS



Kavalleriestr. 8



Bahnhofsplatz 9

CD-ROM

7 th Guest	DA	24,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
10 Entre Interplay	DA	89,90DM*
11 th Hour	DA	89,90DM*
1830	EA	in Vorb.
1942-Pacific Air War	DA	69,90DM
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces Collection	DA	69,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	69,90DM*
Aegis-Guardian of F.	DV	94,90DM
Albion	DV	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM*
Alien Logic	DA	79,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Around Hollywood	DV	44,90DM
Al-Quadim	DV	74,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
Amerika 1861-1865	DV	in Vorb.
Apache Longbow	DA	in Vorb.
Arcade Pool+Overdrive	DA	39,90DM*
Archon Ultra	DV	74,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
Asterix	DV	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Bat 2	DV	49,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	44,90DM
Battle Race	DA	69,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	24,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	69,90DM*
Bioforge	DV	89,90DM
Bioforge-Mousepad		9,90DM
Bloodwings	EA	84,90DM*
Bob Dylan Highway 61	EA	84,90DM
Bundesl. M. 3 Supporter	DV	49,90DM
Buried in Time	DV	in Vorb.
Burning Steel Compilation	DV	64,90DM
-mit Gravis Gamepad		
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Bureau 13	DV	84,90DM
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DA	79,90DM
Chartbreaker	DV	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	EA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del.	DV	64,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Comanche Compilation	DV	74,90DM
- mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Combat Air Patrol	DA	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DV	79,90DM*
Command & Conquer	DV	89,90DM*
Conspiracy	DA	24,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM
Crusader	DV	in Vorb.
Cyberia	DV	89,90DM
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Cyber Judas	DV	in Vorb.
Cyberwar	DV	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Daedalus Encounter	DV	89,90DM*
Damnesia	DA	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DA	74,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	94,90DM
-Bavaria Light	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		4,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
David Bowie-Jump	DA	34,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	99,90DM
Death Gate	DV	in Vorb.
Death Gate	EA	in Vorb.
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	44,90DM
Der Reeder	DV	79,90DM
Descent	DA	79,90DM
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM
-mit Gamepad	DV	84,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Discworld	DV	84,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	64,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
EA Sports Rugby	EA	79,90DM*
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission CD	DV	49,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM
Empire Deluxe	DV	74,90DM
Erben der Erde	DV	84,90DM
Eye of the Beholder Triol.	DV	94,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	79,90DM
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM
Fast Attack	??	in Vorb.
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
-mit Gravis Gamepad	EA	79,90DM
FIFA Soccer '96	DV	in Vorb.
Fighter Wing	DV	64,90DM
Flamingo Tours	DV	69,90DM
Flashback II	??	in Vorb.
Fleet Defender Gold	DA	69,90DM
Flight Commander 2	DV	in Vorb.
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM
Flight Unlimited	DV	89,90DM
Flugsimulator Las Vegas	DA	64,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Freddy Pharkas	DA	44,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontlines	DV	69,90DM
Full Throttle	DV	84,90DM*
Full Throttle	DA	69,90DM*
Future Dimension	DV	64,90DM*
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Great Naval Battles III	DA	79,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	DV	79,90DM
Hand of Fate	DV	39,90DM
Hardball 4	??in	Vorb.
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	84,90DM
Heart of Darkness	DV	in Vorb.
Hell	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Hidden Worlds	DV	39,90DM
Hi-Octane	DV	84,90DM*
High Seas Trader	DV	69,90DM
History Line	DV	89,90DM
Hollywood Pictures	DV	79,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	29,90DM
Inca Collection	DV	69,90DM
Indy Car Racing	DA	24,90DM
Inferno	DV	79,90DM
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Assault	DV	79,90DM
Iron Cross	EA	79,90DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	DV	79,90DM
Jagged Alliance	DA	74,90DM
Jagged Alliance	DV	89,90DM*
Journeyman Project	DA	39,90DM
Joy of Sex	DA	74,90DM*
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
Jutland	DV	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DV	59,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingdom-the Far reaches	DA	69,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick'n'Play	DV	84,90DM
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DV	39,90DM
Lands of Lore 2	DV	in Vorb.
Larry 6	DV	79,90DM
Larry Collection	DA	84,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia 2	DV	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legends	??	in Vorb.
Legions	DA	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry Coll.	DA	84,90DM
Lemmings Windows	DA	49,90DM
Lemmings III	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	64,90DM
-Devils Island	EA	44,90DM
-Prairie Dunes	EA	44,90DM
Litil Divil	EA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DV	79,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84,90DM
Machiavelli-The Prince	DV	89,90DM*
Mad News	DV	84,90DM*
Magic Carpet Plus (mit	DV	84,90DM
Hidden Worlds)		
Magic of Endoria	DV	54,90DM
Maniac Mansion 2	DV	99,90DM
Marco Polo	DA	74,90DM*
Marios Games Gallery	EA	79,90DM
Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Master of Magic	DV	89,90DM
Mega Race	EA	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Monthy Pythons CwoT	EA	79,90DM
Myst	DA	84,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Strike	DV	89,90DM*
NBA Jam Tournament	DA	89,90DM*
NBA Live	DA	89,90DM
NCAA Basketball 2	DA	in Vorb.
Need for Speed	DA	in Vorb.
Networks	DV	84,90DM*
NHL Hockey '95	DA	79,90DM
NHL Hockey '96	DV	in Vorb.
Noctropolis	DV	89,90DM
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Orion Conspiracy	DV	in Vorb.
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Panzer General	DA	74,90DM
Perfect General 2	??	in Vorb.
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM*
Phantasmagoria	DV	89,90DM*
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Picture Perfect Golf	DV	in Vorb.
Pinball Dreams Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Police Quest 4	DV	79,90DM
Populous 2/Powermonger	DA	34,90DM
Powerflight	DA	69,90DM
Power Up !	DA	69,90DM
Primal Rage	??	in Vorb.
Prince Symbol	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Prisoner of Ice	DV	84,90DM*
Privateer	DA	34,90DM
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
Prototype	DV	79,90DM
Psychic Detective	??	in Vorb.
Psycho Pinball	DA	74,90DM
Pyrotechnica	DA	54,90DM
Quest & Fun	DV	69,90DM
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	94,90DM
Ravenloft II	DA	79,90DM*
Rebel Assault	DV	84,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DV	99,90DM
Rebel Assault 2	??	in Vorb.
Red Ghost	DV	in Vorb.
Renegade	DA	79,90DM
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Ring der Nibelungen	DA	74,90DM*
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Robinsons Requiem	DV	79,90DM
Saga of Aces	DA	69,90DM
Sam & Max	DV	99,90DM
Sensible World of Soccer	DA	69,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	34,90DM
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
She Queen	DA	in Vorb.
Sid Meier Collection	DA	64,90DM
Silent Hunter	DA	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim City 2000+URK	DV	in Vorb.
Sim Isle	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Sim Town	EA	in Vorb.
Skins Golf at Bighorn	DA	89,90DM*
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM
Slipstream 5000	DV	69,90DM
Space Ace	??	in Vorb.
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	DV	in Vorb.
Sports Collection	DA	64,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	34,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM
Stardust	DA	49,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	DV	99,90DM
Star Trek Interactive	EA	99,90DM
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Final Unity	DV	99,90DM*
Stonekeep	DA	in Vorb.
Strike Commander	DA	34,90DM
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super Karts	DA	89,90DM
Superstreetfighter 2 T.	DV	69,90DM
Symbol (Prince)	EA	84,90DM
Syndicate Plus	DV	34,90DM
System Shock	DV	84,90DM
T-Mek	??	in Vorb.
Take your best Shot	EA	69,90DM
Tank Commander	DV	89,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Temptation	DV	89,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Last Dynasty	DV	in Vorb.
The Lost Eden	DV	79,90DM
The Scottish Open	DV	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Thunderscape	DA	in Vorb.
Top Gun	DA	in Vorb.
Tornado	DA	39,90DM
Total Distortion	??	in Vorb.
Tower Assault	DA	64,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	69,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO+Master of Orion	DV	69,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	EA	84,90DM
Under a killing Moon	DV	99,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM
-V.T.O.L	??	in Vorb.
USS Ticonderoga	EA	79,90DM*
Vital Light	DA	in Vorb.
Virtual Pool	DV	89,90DM
Vollgas	DV	84,90DM*
Voliigas	DA	69,90DM
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warplanes 2	EA	104,90DM*
Warriors	??	in Vorb.
War unlimited	DV	84,90DM*
Wayne Gretzky's NHLPA	??	in Vorb.
Werewolf vs. Comanche	??	in Vorb.
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM
-Windowsversion	DA	69,90DM*
Wing Commander Del.	EA	79,90DM
Wing Commander II	DA	34,90DM
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	79,90DM
Wolf	DV	74,90DM
Woodruff	DV	79,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World of Lemmings	DA	69,90DM
World Soccer	DV	69,90DM
X-COM	DA	89,90DM
X-Wing Collection	DA	69,90DM
X-Wing Collection	DV	79,90DM*
Z	??	in Vorb.
Zaark & the Night Team	DV	in Vorb.
Zephyr	DV	79,90DM
Zeppelin	DV	84,90DM*
Zombie Dinos	EA	79,90DM*

IBM-PC

1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aces of the Pacific+Data	DA	39,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Olympics	DV	64,90DM
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Quadim	DV	79,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	79,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	84,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
Atari 2600 Action Pack	EA	54,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	in Vorb.
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Award Winners Platinum	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	79,90DM
Blackhawk	DV	69,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	79,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	84,90DM
Civilization	DV	69,90DM*
Civilization Multi-Player	??	in Vorb.
Colonization	DV	89,90DM
Comanche+Data 1 & 2	DV	64,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	79,90DM
-Bavaria Light	DV	in Vorb.
Das Schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
-Audio-CD		24,90DM
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM
Der Meister	DV	64,90DM
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Discworld	DV	79,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dschungelbuch	DA	in Vorb.
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	54,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM
Evasive Action	EA	14,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Behol	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	69,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
F-19 Stealth Fighter	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DA	64,90DM
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight Commander 2	DV	69,90DM
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	in Vorb.
Flugsimulator 5.1	EA	74,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Frontlines	DV	69,90DM
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Harrier Jumpjet	DA	39,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
High Seas Traders	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	74,90DM
Hollywood Pictures	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	79,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Jungle Strike	EA	74,90DM
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	74,90DM
Kasparovs Gambit	DA	79,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM*
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Klik'n'Play	DA	84,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Legions	DA	64,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	74,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Beifry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Devils Island	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Links Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of Power	DA	79,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
Navy Strike	DA	89,90DM*
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Networks	DV	79,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Mania	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Pyrotechnica	DA	49,90DM
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Ravenloft II	??	in Vorb.
Retribution	DA	69,90DM
Return to Zork	DA	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sam & Max	EA	49,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Shadowcaster	DA	29,90DM
Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Sc. 1 WIN	DV	39,90DM*
Sim City 2000 Sc. 1	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Software Manager	DV	29,90DM
Space Hulk	DV	29,90DM
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Stardust	DA	49,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screen Saver	DV	59,90DM
Stone Racers	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM
Superkarts	DA	84,90DM
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	39,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-mit Gravis Analog Pro		
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM
Wolf	DV	69,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
WWF European Ramp.	DA	29,90DM
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM

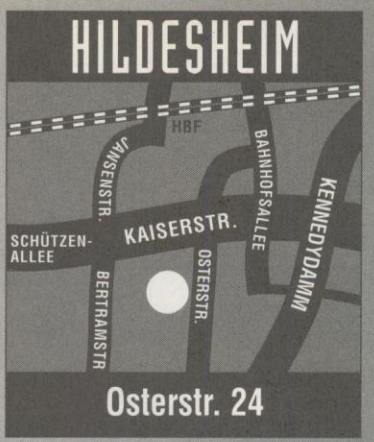




Großer Burstah 50-52



Marktstr. 47



Osterstr. 24



Schlossplatz 19

X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Z	??	in Vorb.
Zeppelin	DV	79,90DM

GRAVIS/ADVANCED GRAVIS PC

Analog	49,90DM
Analog Pro	59,90DM
Gamepad	39,90DM
Eliminator Gamecard	44,90DM
Firebird	119,90DM
Phoenix	209,90DM

CH PRODUCTS

Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pro-Pedals	189,90DM

MÄUSE

SV 708 Rollerball-Mouse	19,90DM
SV 709 Glider	29,90DM
SV 712 PC-Maus	44,90DM
Yakumo-Mouse	19,90DM

KOMPLETTLÖSUNGEN

Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM

..und alle Preise voll im grünen Bereich!»



Goblins 3		13,90DM
Guilty		13,90DM
Hand of Fate		13,90DM
Heimdall		13,90DM
Heimdall 2		13,90DM
Hexx		13,90DM
Inca 2		13,90DM
Indiana Jones 3		13,90DM
Indiana Jones 4		13,90DM
Innocent until caught		13,90DM
Ishar		13,90DM
Ishar 2		13,90DM
Ishar 3		13,90DM
Kings Quest 5		13,90DM
Kings Quest 6		13,90DM
Kings Quest 7		13,90DM
Lands of Lore		13,90DM
Larry 6		13,90DM
Laura Bow 2		13,90DM
Legacy		13,90DM
Legend of Kyrandia		13,90DM
Legend of Kyrandia 2		13,90DM
Legend of Kyrandia 3		13,90DM
Leisure Suit Larry 6		13,90DM
Little Big Adventure		13,90DM
Loom		13,90DM
Lost Eden		13,90DM
Lost in Time 1+2		13,90DM
Lure of Temptress		13,90DM
Menzoberanzan		13,90DM
Might & Magic 3		13,90DM
Might & Magic 4		13,90DM
Might & Magic 5		13,90DM
Monkey Island 1		13,90DM
Monkey Island 2		13,90DM
Myst		13,90DM
Noctropolis		13,90DM
Pagan-Ultima 8		13,90DM
Police Quest 4		13,90DM
Quest for Glory 3		13,90DM
Quest for Glory 4		13,90DM
Ravenloft		13,90DM
Ravenloft 2		13,90DM
Red Hell		13,90DM
Return to Zork		13,90DM
Rex Nebular		13,90DM
Ringworld		13,90DM
Sam & Max		13,90DM
Serpent Isle		13,90DM
Shadow of the Comet		13,90DM
Shadowcaster		13,90DM
Sherlock Holmes		13,90DM
Shining in the Darkness (MD)		13,90DM
Simon the Sorcerer		13,90DM
Space Quest 4		13,90DM
Space Quest 5		13,90DM
Star Trek 1		13,90DM
Star Trek 2		13,90DM
Superhero League of Hoboken		13,90DM
Ultima 7		13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle		13,90DM
Ultima 8-Pagan		13,90DM
Ultima Underworld 2		13,90DM
Under a killing moon		13,90DM
Universe		13,90DM
Veil of Darkness		13,90DM
Vollgas		13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)		13,90DM
Waxworks		13,90DM
Ween		13,90DM
Wizardry 6		13,90DM
Wizardry 7		13,90DM
Woodruff		13,90DM

COMMODORE AMIGA

7th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alienbreed 3	DA	39,90DM
Alien Olympics	DV	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DV	69,90DM
Award Winners Platinum	DV	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM
Bliing	DV	79,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Brutal	DV	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bump'n'Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DA	64,90DM*
Campaign 2	DA	74,90DM
Campaign 2	DA	74,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Colonization	DV	in Vorb.
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cross Check	DV	44,90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Meister	DV	54,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	in Vorb.
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Nordländer	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dragonstone	DA	54,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Eishockey Manager	DV	69,90DM
Elite 2	DV	19,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
F-1 Championship	DA	54,90DM*
F-117 Nighthawk	DA	59,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Flight of Amazon Queen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	39,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
ITS Cricket	DA	49,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kid Pix	DV	29,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of Power	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	29,90DM
Lothar Matthäus	DV	29,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Master Axe	DA	54,90DM*
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Overlord	EA	64,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM*
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Primal Rage	??	in Vorb.
Quarter Pole	DV	64,90DM*
Ran Trainer	DV	74,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM*
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	54,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Software Manager	DV	69,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Speris Legacy	DA	54,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	69,90DM
Street Fighter 2	DA	54,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
The Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Theme Park	DV	54,90DM
Tiny Troops	DA	in Vorb.
Tornado	DA	69,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM
Turrican 3	DA	64,90DM
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Virocop	??	in Vorb.
Wing Commander 1	DV	39,90DM
World Cup Year	DA	64,90DM
Worms	DA	49,90DM*
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeewolf	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

JOYSTICKS QJ AMIGA

SV 118 Junior	9,90DM
SV 121 I Turbo	14,90DM
SV 122 II	14,90DM
SV 123 III Supercharger	19,90DM
SV 124 II Turbo	19,90DM
SV 126 VI Jetfighter	24,90DM
SV 136 Hyperpad	19,90DM

HARDWARE AMIGA

SV 702 Lightwerk	149,90DM
SV 713 AMIGA-Maus	39,90DM
Speed-Maus	29,90DM
Speich. A500 auf 1MB	49,90DM

AMIGA 1200/4000

1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Alienbreed 3 D	DA	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	49,90DM
Biing	DV	84,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM
Brutal	DV	64,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	49,90DM
Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
Das Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Der Clou	DV	64,90DM*
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM
Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Dungeon Master 2	DV	69,90DM*
Erben der Erde	DV	59,90DM
Elite 3	DV	54,90DM*
Fields of Glory	DV	39,90DM
Frontlines	DV	64,90DM*
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
High Seas Trader	DV	69,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM
König der Löwen	DA	54,90DM
Legends	??	in Vorb.
Lemmings 3	DA	54,90DM
Lion King	DA	54,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Marvins Marv. Adventure	DA	19,90DM*
NBA Jam Tournament	DA	79,90DM*
Oldtimer	DV	49,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DA	59,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM
Pussies Galore	DA	49,90DM*
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	59,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
The Chaos Engine II	DA	in Vorb.
TFX	DV	69,90DM
Theme Park	DV	64,90DM
Top Gear 2	DA	49,90DM
UFO	DV	69,90DM
Virocop	??	in Vorb.
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32

Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alienbreed 3 D	DA	54,90DM*
Alien Olympics	DV	49,90DM*
Arcade Pool	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM
Baldie	DV	64,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Bump'n'Burn	DA	49,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bureau 13	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Cyberwar	DA	in Vorb.
Der Clou	DV	69,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM*
Elite 3	DV	54,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Extractors	DA	in Vorb.
Fields of Glory	DV	64,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Formula One GP	DA	in Vorb.
Guardian	EA	54,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Jungle Strike	DA	64,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Legends	??	in Vorb.
Lost Vikings	EA	54,90DM
Mega Race	DA	64,90DM*
Oldtimer	DV	74,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM*
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Player of the Year	??	in Vorb.
Pussies Galore	DA	49,90DM*
Rise of the Robots	DA	64,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	69,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Speedball 2	DA	in Vorb.
Speris Legacy	DA	54,90DM*
Star Crusader	DV	64,90DM*
Subwar 2050	DV	64,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
Syndicate	EA	54,90DM
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DA	64,90DM
Tiny Troops	DA	in Vorb.
Top Gear 2	DA	54,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ufo	DV	64,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
World Cup Golf	DA	54,90DM*
Worms	DA	54,90DM*
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

Hardware CD 32

Honey Bee Gampad	DA	39,90DM

Kein Auslandsversand!
Indizierte Spiele vertreiben wir weder in unseren Shops noch im Versandhandel!

LOGITECH

Wingman Extreme	84,90DM

CD-ROM-LAUFWERK

Mitsumi FX 400 Quad-Speed	299,90DM

SOUNDSYSTEME

SV 719 Aerospace Alpha	39,90DM
SBC 600 Stereo-Speaker	49,90DM
SBC 610 Stereo-Speaker	79,90DM
SBC 620 Stereo-Speaker	89,90DM

ACTION REPLAY

PC Action Replay	159,90DM

JOYSTICKS QJ PC

SV 200 Mission	24,90DM
SV 204 Trackstick	69,90DM
SV 205 Optix	79,90DM
SV 206 Raider	34,90DM
SV 207 Commander	49,90DM
SV 208 Optix Trackstick	99,90DM
SV 209 Gamecard	24,90DM
SV 211 High Speed Card	39,90DM
SV 215 PC Flight Pro	29,90DM
SV 230 PC Propad	29,90DM
SV 231 PC Propad 4	39,90DM

Cruise for a Corpse		13,90DM
Curse of Enchantia		13,90DM
Dark Sun		13,90DM
Dark Sun 2		13,90DM
Das schwarze Auge		24,80DM
Das schwarze Auge 2		24,80DM
Daughter of Serpents		13,90DM
Day of the Tentacle		13,90DM
Death Gate		13,90DM
Der Schatz im Silbersee		13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga		13,90DM
Die Kathedrale		13,90DM
Die Sage von Nietoom		13,90DM
Discwörld		13,90DM
Dragon Lore		13,90DM
Dragonsphere		13,90DM
Dreamweb		13,90DM
Dungeon Master		13,90DM
Ecstatica		13,90DM
Elder Scrolls: Arena		13,90DM
Erben der Erde		13,90DM
Eye of the Beholder		13,90DM
Eye of the Beholder 2		13,90DM
Eye of the Beholder 3		13,90DM
Freddy Pharkas		13,90DM
Full Throttle		13,90DM
Gabriel Knight		13,90DM
Goblins 2		13,90DM

SOFTSALE VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19

Sammelnummer:

Tel.: (05021) 910 416

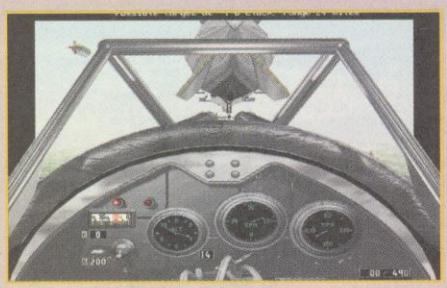
Fax: (05021) 910 403-04

V= deutsche Version **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.*

Versandkosten: *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.*

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.

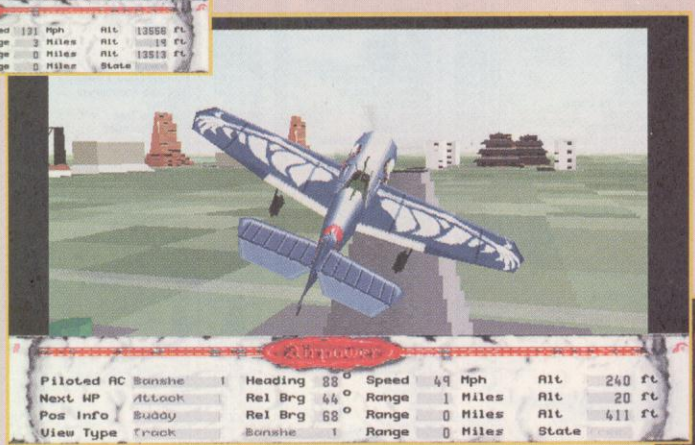
MINDSCAPE



Mindscape dreht auf: Das Anglo-Amerikanische Softwarehaus beglückt uns in den nächsten Monaten mit jeder Menge witziger Programme. Wir haben die interessantesten Spiele schon vorab unter die Lupe genommen ...

Die Jungs von Rowan Software kommen rum: Kaum haben sie den beeindruckenden Flugsimulator "Dawn Patrol" für Empire abgeliefert, basteln sie schon an einem ähnlichen Programm für die Konkurrenz. Anders als im Vorgänger, der die Maschinen des ersten Weltkriegs thematisierte, spielt **Air Power** in einem Parallel-Universum, das technisch etwa auf dem Stand der Weimarer Republik ist. Das Land wird seit Jahrhunderten von einer Adels-Familie mehr schlecht als recht regiert. Als der alte König stirbt und der rechtmäßige Thronfolger unter mysteriösen Umständen umkommt, entbrennt unter den vier anderen Nachkommen ein blutiger Streit um den Thron. Ihr steigt natürlich als eine dieser Parteien in die Handlung ein und kabbelt Euch mit den drei anderen, vom Computer gespielten, Thronanwärtern um die Vorherrschaft. Zusätzlich zum Kampagnenspiel hält das Programm zwölf Einzelmissionen bereit, mit denen der Welteroberer wesentliche Spielmechanismen einüben kann. Richtig zur Sache geht´s dann in der eigentlichen Kampagne. Bevor Ihr den Thron von Karanthia besteigen könnt, müßt Ihr mit Eurer Luftflotte über 100 einzelne Siedlungen in Eure gierigen Hände bringen. Zur Verfügung stehen dabei keine realistischen Maschinen, sondern zehn knallbunte Fantasy-Flugzeuge. Euer Hauptquartier steht nicht etwa auf sicherem Erdboden, sondern schaukelt in einem schicken Zeppelin, von dem Ihr auch Eure Flugzeuge mittels Andockhaken startet und landet. Für jede Siedlung, die Ihr erobern müßt, stellt Euch das Programm eine andere Aufgabe. Unter anderem fliegt Ihr Bodenangriffe, eskortiert Bomberverbände, beharkt Luftpiraten und die Nachbarstaaten oder liefert Euch Duelle mit feindlichen Assen.

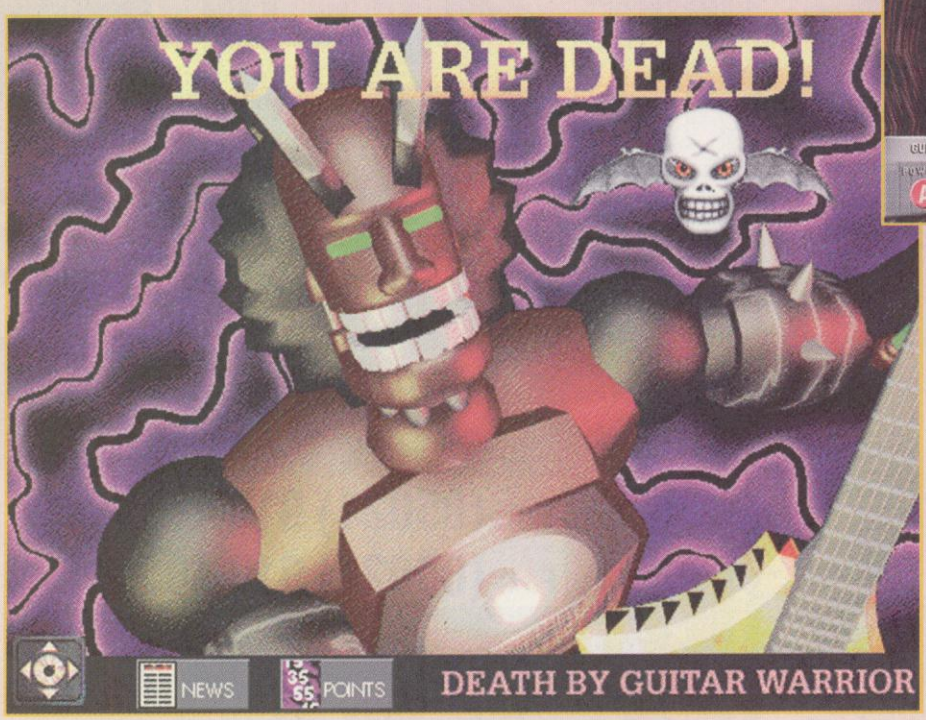




Dicke Zigarren: Das fliegende "Air-Power"-Hauptquartier im Fadenkreuz



"Total Distortion": Im Gitarrenduell mit dem gefährlichen Heavy-Metaller



Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: ALTHOFF#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

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

		3,5	CD
Action Soccer	D		65,90*
Amerika1861-65:Civil War	*D*		*82,90**
Asterix	D		66,90*
Biing !	*D*	*73,90*	*66,90**
Bioforge	D		84,90
Dark Forces	D		89,90
Der Reeder	D		75,90
Descent	H	75,90	74,90
Die total verrückte Rallye	*D*		*72,90*
Discworld	D	69,90	79,90
Earthsiege Exp. Disk	D	48,90	48,90
EA Classics (z.B.WC2, Privateer)		je	32,90
Elite 3 - First Encouters	D	75,90	78,90
Flight Commander 2	*D*	*66,90*	*67,90**
Flight o.t. Amazon Queen	D	72,90	78,90
Flight Unlimited	*D*		*83,90*
Full Throttle - Vollgas	*H*		*66,90*
Fußball Total	D		79,90
Hattrick !	*D*	*76,90*	*78,90*
Jagged Alliance	H		74,90
Master of Magic	D	82,90	83,90
NASCAR Track Pack	D	39,90*	42,90*
NBA Basketball Live 95	H		85,90
Psycho Pinball	H	59,90	69,90
Prisoner of Ice	*D*		*82,90*
Ravenloft 2: Stone Prophet	*H*		*82,90*
Simon the Sorcerer 2	D	78,90*	76,90*
Sim Tower	*H*	*72,90*	*69,90*
Star Trek - Next Generation	D		95,90*
The Lost Eden	*D*		*78,90*
Warcraft: Orcs&Humans	H	77,90	77,90
X-Com: Terror f.t. Deep	D	83,90	84,90
Krypton Egg VV			49,90
Terminal Velocity	VV	72,90*	71,90*
Wrath of Earth	VV		59,90

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englisch H deutsches Handbuch D deutsche Version
Nachnahme: +10,90 (+ 3,– Zahlkarte)
Vorkasse: + 7,90
auf Rechnung: + 7,90 (ab 2. Bestellung)
Annahmeverweigerung bestellter Ware: 15,– DM Unkostenerstattung

EIN HERZ FÜR STRAUCH-DIEBE

Viele Vögel haben unsere heimischen Sträucher zum Fressen gern. Im Gegensatz zu exotischen Ziergewächsen liefern sie ihnen nahrhafte Beute. "Hecken" auch Sie etwas Gutes für Ihren Garten aus. Näheres in der Broschüre "Heimische Sträucher".



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte die Broschüre "Heimische Sträucher" haben. 3,– DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

NABU Naturschutzbund Deutschland

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

PSCT

Hardware Vertrieb Software

- für jeden Bedarf - für Arbeit und Freizeit

- für den Multimedia-Bereich

Preislisten kostenfrei und unverbindlich anfordern bei folgender Adresse!

Sechsämterlandstraße 16 • 95632 Wunsiedel
Telefon 09232-4535 • Telefax 09232-4594

Reinhard Kelterbaum Bergstr. 14 D-88267 Vogt

CompuGame

'PC-Spiele Versand'

Spiele	CD
Comand&ConquerDV*	93,95
Earth Comand DA*	78,95
Flight Unlimited DV	94,95
Hattrik DV	84,95
Perfect General 2*	89,95
Phantasmagoria DV	95,95
Prisoner of Ice DV	89,95
Sim Tower DV	89,95
Star Treck TNG DV	100,95
Virtual Pool DA	95,95
Vollgas DV	83,95

Lösungshefte 19,95

EROTIK CD's	
Amazona Woman	39,95
Biker Babes	55,95
Busties	39,95
Frivole Lust-Stellungen	39,95
Girls on Hot Road	39,95
Ladies Club Poker Night	69,95
Sex Therapy	85,95
Spy Club	99,95
Wages of Love	59,95

! Versand nur gegen Altersnachweis !

Neuheiten
Preisänderung
Sa.und So.
vom Anruf-
beanteorter

Händleranfragen für Erotiksoftware Inn - und Ausland erwünscht !
Fordern Sie unsere komplette Preisliste an
Vers.kosten ab 220.-frei/Vork. 7.-zzgl.Gebühr NN 9.- zzgl.Gebühr
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten * Bei Drucklegung noch nicht Lieferbar !!

Anruf lohnt Tel. Fax. 07529 / 2632 Btx: KELTERBAUM#

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,-* monatlich.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff. Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

Probleme mit Soft- und Hardware??? Jetzt neu.

IWC-Service-Line 0180-5347247

Shop des Monats

50676 Köln. Weyerstraße 55. Tel. 02 21 - 24 07 728



Sarah, S & S-SHOP in Köln, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

Vollgas (Full Throttle)	79,95
Bioforge	89,95
X-Com Terror from the Deep	89,95
Cyberia	49,95
Jungle Strike	49,95
Bloodnet	39,95
Lemmings 1&2	29,95
Innocent until caught	39,95
Wing Commander Armada	39,95
Frontier Elite II	29,95
Flight Pack	29,95
UFO Enemy Unknown	49,95

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Köln.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu
Maurerstraße 92
0241-402608
59755 Arnsberg-Neh.
Lange Wende 30
02932-1094
96047 Bamberg neu
Fleischstraße 5
0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44
030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13
030-7128599
53225 Bonn
Limpericher Str. 22
0228-474115
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
0211-4910187
16225 Eberswalde
Schöpfurter Str. 9
03334-235800
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448
0201-344376
79106 Freiburg
Lehenerstr. 24
0761-287112
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2
0551-46563
58095 Hagen
Volmestraße 66
02331-26774
34131 Kassel
Lange Str. 81
0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18
0431-970046
50670 Köln
Von-Werth-Str. 20-22
0221-121806
50676 Köln neu
Weyerstr. 55
0221-2407728
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7
0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3
0621-101203
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
06821-26797
41460 Neuss
Hamtorstr. 20
02131-278967
37520 Osterode
Markt 14 - 16
05522-73011
24306 Plön
Lübsches Tor
04522-3412
27721 Ritterhude
Riesstr. 47
04292-9876
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18
06821-632163
29525 Uelzen neu
Hutmacher Str. 11
0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23
05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63
05361-37474

SOFT & SOUND SHOPS
Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche neu
Malgartener Str. 22
05461-62644
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10
0531-508231 neu
76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a
07245-7373 neu
76571 Gaggenau neu
Leopoldstraße 1
07225-71405
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25
02452-4817
67655 Kaiserslautern
Alleestraße 4-6
0631-60419 neu
71638 Ludwigsburg
Solitudestraße 3
07141-902242 neu
81475 München neu
Leopoldstraße 126
089-7556778
75177 Pforzheim neu
Scharnhorststr. 12-14
07231-560655
74523 Schwäbisch-Hall
Am Schuppach 1 neu
0791-6706
69469 Weinheim neu
Grundelbachstraße 112a
06201-182088

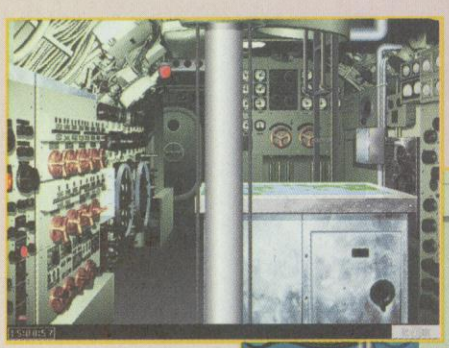
Wir akzeptieren Kreditkarten.

Total Distortion

In die völlig abgedrehte Welt eines Musikproduzenten entführt Euch das Science-fiction Adventure **Total Distortion**. Ausgerüstet mit einem futuristischen Aufnahmestudio mit allen Schikanen, versucht Ihr Euch als Regisseur und Produzent des besten Rock-Videos aller Zeiten. In dem besonders grafisch beeindruckenden Spiel vom Programmierteam Pop Rocket arbeitet Ihr Euch durch zahlreiche "Sub-Games" und Rätselaufgaben, bevor Ihr mit Eurem Werk an die Öffentlichkeit tretet. Rendergrafik und 50 eigens komponierte Rocksongs sorgen für die passende atmosphärische Begleitung.

Silent Hunter

Ein echter Leckerbissen wartet auf die Freunde der Tiefsee. SSI, bekanntlich seit kurzem ein Sub-Label von Mindscape, läßt endlich **Silent Hunter** vom Stapel laufen. Die U-Boot-Simulation machte bei ersten Proberunden in der Redaktion einen hervorragenden Eindruck und ließ den Tauchfreaks das Kielwasser gleich kübelweise im Mund zusammenlaufen. Anders als bei Dynamix´ Submarine-Epos "Aces of the Deep" spielt Ihr diesmal nicht die ewig bösen Krauts, sondern dürft auf Seite der Guten, sprich Amis, in den Zweiten Weltkrieg abtauchen. Ziel der variationsreichen Einsätze ist der Süd-Pazifik mit jeder Menge japanischer Ziel-Tonnage, die ganz heiß auf einen dauerhaften Liegeplatz im kühlen Naß zu sein scheint. Besonders beeindruckend sind Feindfahrten, die Euch in die Nähe von Küstenlinien und Hafenstädten bringen. Hier entfaltet die exzellente Super-VGA-Grafik-Engine ihre ganze Kraft und Herrlichkeit. Wenn etwa ein komplett gerenderter Feindtanker gemächlich in den fernöstlichen Sonnenuntergang dümpelt, beschlägt dem Simulations-Kapitän vor Ehrfurcht glatt das Periskop. Ansonsten dürfen U-Boot-Kapitäne alles erwarten, was auch die "Aces of the Deep"-Konkurrenz bietet – inklusive Kommandozentrale, Kartentisch und Torpedoraum. Nächsten Monat startet die Testfahrt... vw





"Silent Hunter": Kommandobrücke und Periskopsicht unseres U-Boots in Super-VGA

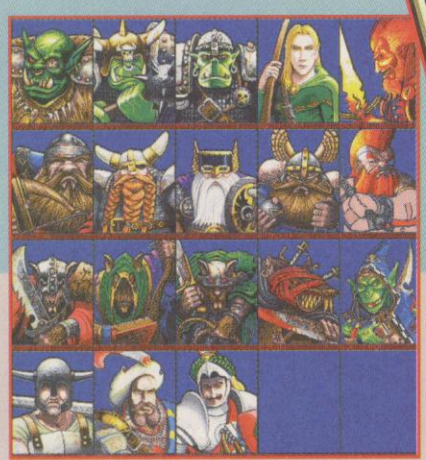
WARHAMMER

Neues von Games Workshops Strategiehammer: Konnten wir Euch im letzten Monat nur erste Rendermonster zeigen, so nimmt das Spiel jetzt handfestere Formen an. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines kleinen Söldnerkommandanten, der mit seiner Truppe in Diensten einer Elfenbruderschaft steht und gegen das Chaos kämpft. Im Laufe der Handlung verbessert die Truppe ihre Fähigkeiten und wird durch deftige Geldspritzen tüchtig aufgemöbelt. Im Angebot sind freischaffende Helden, mächtige Zauberer und ganze Krieger-Bataillone. Alle Landschaften im Spiel bieten jeweils einen ganzen Satz unterschiedlicher Missionen, die der Stratege individuell auswählen kann. Hat man den eigenen Einheiten die ersten Befehle erteilt, marschieren die kleinen Kerls los und tilgen den Feind aus der realistischen 3D-Landschaft. Natürlich besteht jederzeit die Möglichkeit, in die Kampfhandlungen einzugreifen und neue Befehle auszugeben.





Macht Lust auf mehr: Neue Grafiken aus Games Workshops Strategenepos



Name:	Air Power
Erscheinungstermin:	Juli 1995
Name:	Total Distortion
Erscheinungstermin:	September 1995
Name:	Silent Hunter
Erscheinungstermin:	Juli 1995
Name:	Warhammer
Erscheinungstermin:	Herbst 1995

ROGER WILCO™ IST ZURÜCK!







Für Multimedia PC
DOS & Windows

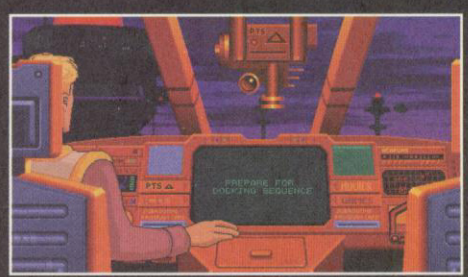
SPACE QUEST® 6

THE SPINAL FRONTIER

Entdecken Sie den Weltraum neu mit Hunderten Ihrer liebsten über-, unter- und außerirdischen Helden aus vergangenen und neuen Zeiten in diesem wildesten, verrücktesten Space Quest aller Zeiten. Kein Science-Fiction-Film, keine Fernsehserie und kein Computerspiel entgeht der unbarmherzigen Parodie der ausgeflippten und völlig durchgeknallten Space-Quest-Erfinder.

Viele Lichtjahre von der Erde entfernt dringt Roger Wilco an Orte vor, die nie ein Spiel zuvor gesehen hat - von den entfernten Ausläufern des ausufernden Planeten Polysorbat LX bis zur atemberaubenden "Reise ins Ich". Roger braucht infolgedessen soviel Nerven, Adrenalin und Rückgrat, wie er nur irgendwie irgendwo auftreiben kann. Und wo ein Wilco ist, da ist auch ein Weg!







Im Exclusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

SIERRA®

Fragen Sie nach unserem Multimedia-Katalog:
SIERRA, Robert Bosch Straße 32
63303 Dreieich
Fax: (06103) 99 40 35



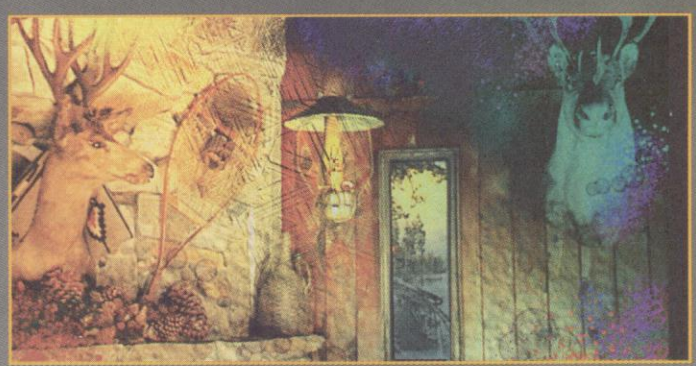
Torins Passage

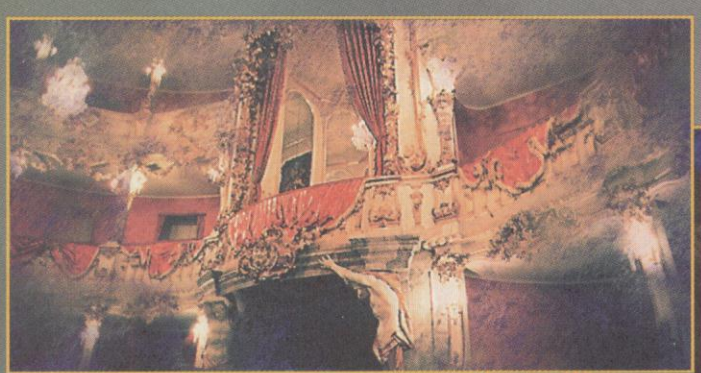
SIERRAS SEQUEL-Sucht

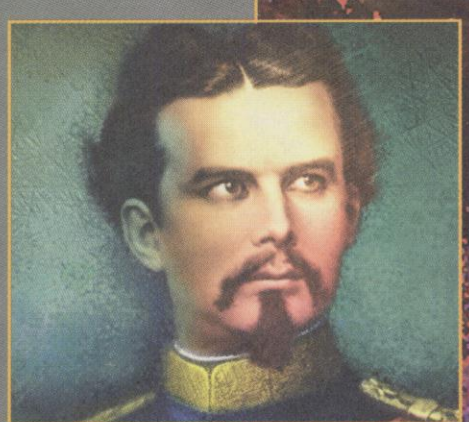
Dies wird ein Sequel-Sommer: Adventure-Spezialist Sierra will mit den angekündigten Titeln einen Fortsetzungsrekord aufstellen. *POWER PLAY* hat sich genauer erkundigt.

Sierra ist mit Fortsetzungen groß geworden und gedenkt auch dieses Jahr kaum etwas anderes zu tun als das, was die Mannen aus den kalifornischen Rockies am besten können: fortsetzen. So schicken sich nun sechs Fortsetzungen an, des Spielers Monitor zu erobern. Als erstes natürlich Roger Wilcos langerwartete Putzmanie *Space Quest 6*, deren Test Ihr defintiv in unserer nächsten Ausgabe findet. Näheres erfahrt Ihr in unserem schon veröffentlichten Preview oder auf der POWER PLAY-CD-ROM zu dieser Ausgabe, auf der Ihr mit Roger schon mal probeputzen dürft.

Als eines der interessantesten Sequels dürfte wohl auch der *Gabriel Knight: Sins of the Father*-Nachfolger *The Beast Within* bezeichnet werden, ein Spiel, wie es besonders bayrische Volksgenossen lie-







The Beast Within: König Ludwig II von Bayern (rechts) ist in Wirklichkeit ein Werewolf



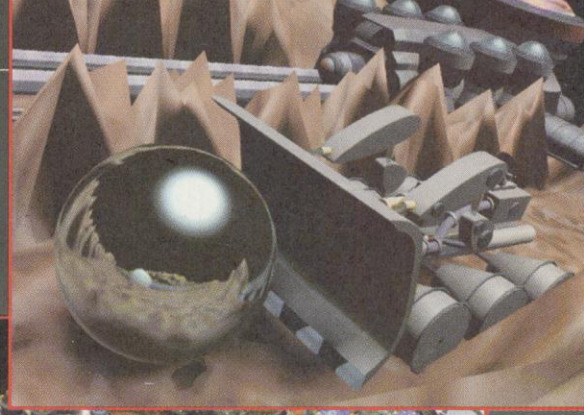
ben werden. In *The Beast Within* dreht sich nämlich alles um Bayernkönig Ludwig II., der, wie sich im Spiel herausstellt, nicht nur durchgeknallt, sondern auch ein waschechter Werwolf war. Gabriel fliegt mit der Werwolf-Jägerin Grace Nakimura ins bierselige München, um dort diversen Morden und Bißwunden auf den Grund zu gehen. So werden diverse Rätsel gelöst, wie z. B. das um den Bayernkönig und die Wagner-Oper. Technisch besteht *The Beast Within* "lediglich" aus eingescannten und nachbearbeiteten Fotos und jeder Menge Videos. Das gute alte Adventure-Feeling soll zwar trotzdem erhalten bleiben, aber ob der Nachfolger dem ersten Gabriel das Wasser reichen kann, erfahren wir erst im Herbst.

Fast genauso interessant dürfte der nächste *Police Quest*-Part namens *SWAT* sein. Hier steigt Ihr nicht mehr in das herkömmliche Detektiv-Abenteuer ein, sondern beginnt Eure Karriere als Mitglied des SWAT, der geheimnisumwobenen Einsatztruppe des LAPD. In diesem "Special Weapons And Tactics"-Kommando habt Ihr Euch hochzudienen und mittels Adventure- und Strategiespiel-Mischung das Leben Unschuldiger zu retten.

Nachfolger Numero drei ist der dynamix'sche Flipper *3D-Ultra Pinball: Outpost Odyssey*, eine Weiterentwicklung des letztjährigen Flipper-Flops. Mit letzterem soll der 3D-Flipper auch nichts mehr gemein haben: Auf fünf Tischen flippert Ihr auf einem Planeten, auf dem Ihr Euch schon über *Outpost* geärgert habt, und freut Euch daneben auf Videosequenzen und Animationen. Sogar eine Online-Video-Hilfe soll integriert werden.

Für unsere Kleinsten hat Dynamix ebenfalls etwas Neues, auch wenn *Torin's Passage* eine der wenigen Sierra-Neuentwicklungen ist, dabei jedoch auf der *Kings Quest 7*-Engine basiert. In dem Spiel von Al "Laffer" Lowe werden die Eltern des 16jährigen Torins von einer Hexe hinweggezaubert und der Teenie macht sich auf, seine Erzeuger wiederzufinden. Wie alle anderen Sierra-Produkte wird auch *Torins Passage* nur für Windows erscheinen.

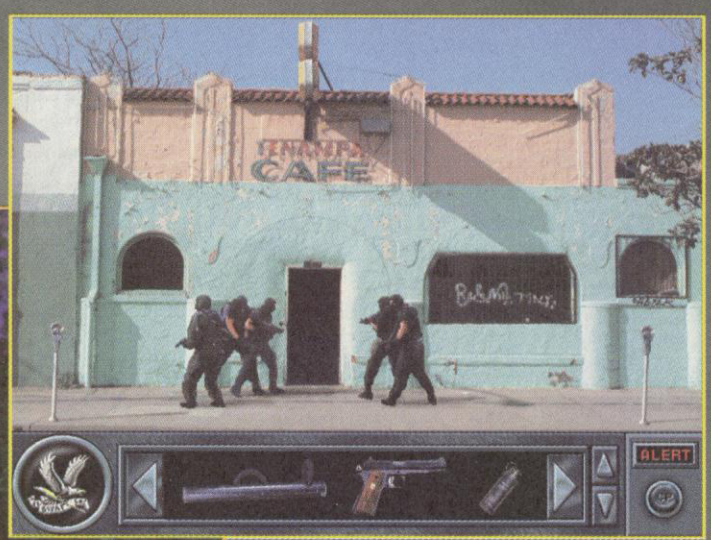
Am interessantesten und geheimnisumwobensten sind jedoch die neuen Dynamix-Produkte, die allerdings erst gegen Weihnachten veröffentlich werden sollen. Als erstes wäre da *Earthsiege 2: Airforce*, der Eartsiege-Nachfolger, der neben besserer Technik nun auch den Kampf als Fighterpilot in luftigen Höhen ermöglicht. Der absolute Killer könnte jedoch *A-10 Tank Killer 2* werden. Im Nachfolger des angestaubten *A-10 Tank Killer* sollen sich neben dem genialen Flugsim auch wunderbare 3D-Sequenzen und Videos finden. Als letztes dürfen sich alle Strategie- und Battletech-Freunde auf Dynamix erstes Hexfeld-Strategiespiel freuen: In *Metaltech: Hercwars* werden ähnlich wie in FASAs Brettstrategieschlacht Hercs auf Hexfeldern verschoben. Erste Bilder lassen einiges erhoffen. Wir warten ab und halten Euch auf dem Laufenden. *kn*

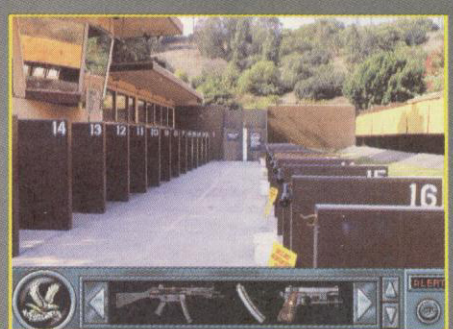


3D Ultra Pinball soll das Flipper-Genre mit Online-Video-Hilfe und Zwischensequenzen revolutionieren.



Rechts erste Bilder von Sierras *Police Quest: SWAT*





Name	Erscheinungstermin
The Beast Within	Oktober 95
Police Quest: SWAT	September 95
Torins Passage	November 95
3D Ultra Pinball	September 95
Earthsiege 2	November 95
A-10 2	Dezember 95
Hercwars	Dezember 95



Rise 2
The Resurrection

Was dem einen sein Street Fighter, ist dem anderen sein Rise of the Robots. Mirage präsentierte uns die zweite Blechbüchsen-Prügelei.

Stählerne Kolosse stehen sich Auge in Auge gegenüber, um sich Sekunden später an die metallenen Weichteile und das elektronische Innenleben zu gehen. Dabei verwenden sie sowohl herkömmliche Faust- und Fußhiebe als auch die neuen Special-Moves, mit denen man den Gegner mit einem Metallschneider zerlegen oder mit einem Flammenschwert seine Platine zum Glühen bringen kann.

Im Gegensatz zum ersten Teil versprechen uns die Macher beim Nachfolger wesentlich komplexere Szenarien und multifunktionelle Roboter. Neben den altbekannten sieben Robotern kommen elf neue Charaktere hinzu, die in ihren Eigenschaften variieren. So gibt es menschliche Samurairoboter oder vermeintlich plumpe Laderoboter, die jedoch ein kleines Raketenarsenal hinter ihrem scheinbar leeren Kopf verbergen. Alle Roboter können angewählt werden, Ihr seid nicht mehr auf nur eine Maschine beschränkt. Wesentlichste Neuerung zum Vorgänger sollen jedoch die Bewegungen sein. Hier gibt es nicht weniger als 30 Grundschläge und acht individuelle Spezialbewegungen.

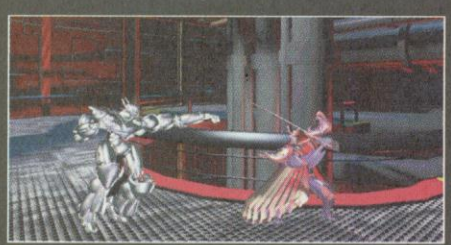
Doch nicht nur das Gameplay wird ein wenig aufgepeppt, vor allem am Drumherum wurde gefeilt. Die 18 Szenarien, in denen gekämpft wird, sind teilweise animiert und dies sogar in Auf- oder Abwärtsbewegung. Die mangelnde Anzahl an Zwischensequenzen wurde enorm aufgestockt. Nicht nur bei jedem Sieg, sondern auch bei jeder Niederlage und auch einfach so zwischendurch wird es kleine Animationen zu sehen geben. Dadurch, daß ein jeder Roboter gegen den anderen kämpfen kann, könnt Ihr über 180 Sequenzen bewundern. Die Musik für das eisenhaltige Spektakel wird erneut Queen-Gitarrist Brian May beisteuern.

Habt Ihr einen Freund gefunden, dem Ihr schon immer mal gerne die stählernen Zähne zeigen wolltet, kann jeder einen Roboter auswählen und es wird um die höchste Punktzahl geschlagen und getreten. Diese kann in einer Highscore-Tabelle der Nachwelt erhalten bleiben. Dabei sorgt das bekannte Handicapsystem für Chancengleichheit unter den Blechschergen.

Mirage wird Rise 2 auf nahezu allen gängigen Systemen und Konsolen veröffentlichen. Obwohl das Spiel schon nahezu fertiggestellt ist, strebt man einen Veröffentlichungstermin im November an. Schließlich soll das metallene Prügelspiel noch intensiv an der Zielgruppe getestet werden, um noch etwaige Bugs zu beseitigen und Anregungen ins Endprodukt einfließen zu lassen.

Neben der Fortsetzung der Roboter-Schlägerei ist eine TV-Serie in Arbeit. Außerdem wird die Story in einem Buch von Penguin veröffentlicht. Ob diese irgendwann einmal in deutschen Haushalten zu entdecken sein werden, entzieht sich momentan dem Wissen der POWER PLAY-Crew. Sobald wir darüber mehr erfahren, könnt Ihr es in unserem Softtalk lesen.

ih







Hier oben drei Szenen, die einen Vorgeschmack auf die Special-Moves geben

Name:	Rise of the Robots 2
Hersteller:	Mirage
Erscheinungstermin:	November '95



VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

Aces of the Deep	V	84,99
Aces Mission Disk	**V**	**49,99**
Across the Rhine	V	89,99*
Aladdin	A	59,99
Alien Legacy	A	67,99
Alien Olympics	A	59,99
Al Quadim	V	79,99
Atari 2600 Action Pack	E	54,99
A-Train Classics (inkl. Construction S.)	V	35,99
Award Winners Comp.	V	18,99
Award Winners Platinum (Civilisation, Elite 2 und Lemmings 1)	**V**	**69,99**
Battle Isle 2	V	79,99
Battle Isle 1 Data 2	V	39,99
Biing!	**V**	**79,99**
Blackhawk	V	69,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick	V	87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Bureau 13	V	79,99
Campaign 2	V	18,99
Campaign 2	V	18,99
Classic Power Compil. (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Combat Classics 2	A	67,99
(F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)		
Combat Classics 3	A	69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)		
Dark Sun 2-Wake of the Ravager	A	79,99
Das schwarze Auge 1 (Schicksalskl.)	V	**44,99**
Das schwarze Auge 2 (Sternen.)	V	79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack	V	35,99
Delphine Classic Collection	A	54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)		
Der Baulöwe (für Windows)	V	87,99
Der Clou	V	**29,99**
Der Patrizier	V	**49,99**
Der Meister (Fußball Manager)	V	**59,99**
Descent	A	79,99
Die Siedler	V	69,99
Dungeon Master 2	V	89,99*
EarthSiege	V	87,99
Earthsiege Miss. Disk	**V**	**49,99**
Elite 3 - First Encountgers	**V**	**79,99**
F - 14 - Fleet Defender Plus	A	69,99
FIFA International Soccer	V	69,99
Fighter Wing	**A**	**59,99**
Flamingo Tours	V	64,99
Flight of Amazon Queen	**V**	**74,99**
Flight Unlimeted	**V**	**79,99**
Formular One Grand Prix	A	35,99
Fritz 3	V	149,99
Flight Simulator 5.1	**E**	**74,99**
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
FS5.0 - Designer	V	59,99
FS5.0 Scenery - Karibik	E	49,99
FS5.0 European Disk 1 (u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)	A	54,99
Fussball Total	V	79,99
Frontlines	V	69,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Harpoon 2 V2.0	E	69,99
Harpoon 2 Battleset Cold War	E	44,99
Harpoon 2 Battleset West Pacific	E	44,99
Hattrick !	**V**	**79,99**
Hollywood Pictures	V	79,99
High Seas Traders	V	69,99
Hugo	V	59,99
Jetfighter 2 Collection	E	44,99
Klik´n Play	V	87,99
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
Legions	A	59,99
386 PRO Zusatzdiskette je	E	44,99
Lords of the Realm	V	69,99
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)	V	99,99
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)	A	79,99
Mechwarrior 2 - The Clans	A	i.Vorb*
Metal Marines	**A**	**59,99**
Navy Strike	V	89,99*
Network, N-TV	V	84,99*
Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil 2	V	47,99
Outpost	V	67,99
Outpost Planet Pack	V	i.Vorb.
Panzer General	A	74,99
Pinball Dreams 2	A	35,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania (Fantasies 2)	**A**	**49,99**
Pinball Special Edition	A	69,99
Pirates Gold	A	35,99
Pizza Connection	V	87,99
Psycho Pinball	**A**	**69,99**
Pyrotechnica	**A**	**49,00**
Rüsselsheim (Detroit)	V	67,99
Sensible Golf	A	59,99*
Sim City 2000	V	87,99
Sim City 2000 Windows	**V**	**84,99**
Sim City 2000 Scenario 1	V	35,99
Sim City 2000 Scenario 1 Windows	V	35,99*
Sim City 2000 URK	V	39,99*
Sim City DeLuxe	A	79,99
Sim Tower	**A**	**74,99**
Sim Tower	V	79,99
Sim Town	V	i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2	V	i.Vorb.
Skyrealms of Jorune - Alien Logic	E	79,99
Stardust	A	49,99
Star Trek 2 Judge. Rites	V	87,99
Star Wars Screen Savers	V	59,99
Super Karts	A	59,99
Super Street Fighter 2 Turbo	V	69,99
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter plus Gravis analog Pro	**V**	**89,99**
Tie Fighter Mission Disk	V	29,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	54,99
Transport Tycoon	V	89,99
Transport Tycoon World Editor	V	35,99
Ultima 7 (Die schwarze Pforte)	V	35,99
Warriors	A	69,99*
Warlords 2	E	79,99
Warlords 2 Scenario Builder	E	69,99
World War 2 - Battles of S. P.	V	74,99
X-COM: Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99

IBM/PC CD-ROM

7th Guests	A	24,99
7th Sword of Mendor	A	69,99*
11th Hour	A	89,99*
1942 Pacific Air War Gold	A	69,99
Aces Collection	A	69,99
Aces of the Deep	V	79,99
Across the Rhine (1944)	V	89,99*
Action Soccer	V	69,99*
Aegis - Guardian of F.	V	94,99
Air Superlority	A	i.Vorb.
After Dark	A	59,99
Alienbreed 3	A	59,99
Alien Legacy	A	69,99
Alien Logic-Skyrealms of Jorune	A	79,99
Alien Olympics	V	59,99
Alone in the Dark 1	V	35,99
Alone in the Dark 2	V	59,99
Alone in the Dark 3	V	87,99
Al Qadim-The Genie´s Curse	V	69,99
American Civil War		i.Vorb.
Apache Longbow	A	i.Vorb.
Arcade Pool / Overdrive	A	35,99*
Armored Fist	V	84,99
Around Hollywood	**V**	**44,99**
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack (Civilisation, Elite 2, Lemmings 1)	E	54,99
Aufschwung Ost	**V**	**69,99**
Award Winners Gold	A	69,99
Award Winners Platinum	A	69,99
Battle Bugs	V	44,99
Battle Isle 2	V	84,99
Battle Isle 2 Scenario CD	V	54,99
Battle Race	A	69,99*
Beneath A Steel Sky	**A**	**24,99**
Biing!	**V**	**69,99**
Bioforge	V	89,99
Bloodwings	E	84,88*
Bob Dylan Highway 61 Interactive	E	87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Bureau 13	V	87,99
Buried in time	V	i.Vorb.
Burning Steel 2	V	79,99
Burning Steel 3 (Great Naval Battles 3)	A	79,99*
Burning Steel Comp.+Gravis Gamepad	V	64,99
Buzz Aldrin´s Race into Space	A	24,99*
Chaos Control	**A**	**79,99**
Civil War	V	79,99*
Classic Flight Simulations (Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)	A	59,99
Colonization	V	89,99
Comanche +Data 1+2+Bonusmission plus Gravis Analog	V	99,99
Command & Conquer (Dune 3)	V	89,99*
Creature Shock	V	89,99
Crusader No Remorse	V	94,99*
Daedalus Encounter	V	89,99*
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Dark Forces	V	99,99
Dark Sun 2	A	79,99
Das Schwarze Auge 1	V	44,99
Das Schwarze Auge 2	V	79,99
Death Gate	E	i.Vorb.
Der Clou	V	79,99
Der Patrizier	V	44,99
Der Reeder	**V**	**79,99**
Descent	A	79,99
Die total verrückte Rally	**V**	**74,99**
- mit Gamepad	**V**	**84,99**
Dime City	V	79,99*
Doppelpaß incl. Kicker Abo	V	49,99
Dune 2	V	39,99
Dungeon Master 2	V	89,99*
EA Sports Rugby	E	79,99*
Earth Command	A	74,99*
Earth Siege	V	87,99
- Mission CD	**V**	**49,99**
Ecstatica	A	87,99
Elite 3 - First Encounter	**V**	**79,99**
F 14 -Fleet Defender Gold	A	69,99
Falcon 3.0	A	35,99
Fantasy Fest	E	59,99
Fighter Wing	**V**	**64,99**
Flamingo Tours	V	69,99
Flight Commander 2	E	79,99
Flight of Amazon Queen	**V**	**79,99**
Flight Unlimited	**V**	**89,99**
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas	**A**	**59,99**
Flugsimulator 5.0 Scen. München	**V**	**54,99**
Formula One Grand Prix	A	35,99
Frontlines	V	69,99
Full Throttle (Vollgas)	**A**	**69,99**
Full Throttle (Vollgas)	V	84,99*
Great Naval Battles 3	**E**	**79,99**
Great Naval Battles 3	A	79,99*
Hammer of Gods	V	79,99
Hattrick	**V**	**79,99**
H - Octane	**V**	**84,99**
Hollywood Pictures	**V**	**79,99**
Indy Car Racing	A	24,99
Inca Collect. (Inca 1 & 2 & Audio CD)	**V**	**69,99**
Incredible Cars	V	49,99*
Incredible Toons	A	59,99*
Innocent 2	A	69,99*
Iron Cross	E	79,99*
Jagged Alliance	**A**	**74,99**
Jagged Alliance	V	89,99*
Jet Strike	E	54,99
Joy of Sex	A	74,99*
Kaiser Deluxe	**V**	**59,99**
Kind of Magic 4	A	39,99
Kingdoms of Germany	V	69,99
King´s Quest 7	V	87,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	79,99
Kiyeko und die Diebe der Nacht	**V**	**69,99**
Klik´n Play	V	87,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Kyrandia 3	V	79,99
Lands of Lore	**V**	**35,99**
Lands of Lore 2	V	i.Vorb.
Last Dynasty	V	i.Vorb.
Legions	A	79,99*
Leisure Suit Larry 6	V	67,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)	A	79,99
Links 386 & Banff Springs und Belfry	A	59,99
Links 386 Data Prairie Dunes	E	49,99
Links 386 Data Devills Island	**E**	**49,99**
Little Big Adventure	V	89,99
Lode Runner-The Legend returns	V	79,99
Lollypop	A	69,99*
Lords of Midnight	V	87,99*
Lords of the Realm	V	69,99
The Lost Eden	**A**	**79,99**
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)	V	99,99
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)	A	79,99



Machiavelli, The Prince	**E**	**89,99***
Mad News	V	69,99*
Mad News Extrablatt	V	35,99*
Magic Carpet Plus (+Hidden Worlds)	**V**	**84,99**
Magic Carpet Data: Hidden Worlds	**V**	**44,99**
Marco Polo	A	74,99*
Master of Magic	V	89,99
Menzoberranzan	A	79,99
Might & Magic Trilogie (Might & Magic 3, 4 und 5)	V	87,99
Monopoly	A	i.Vorb.
Monty Python´s Waste of Time	E	79,99
Myst	A	87,99
NASCAR Racing	A	79,99
Nascar Track Pack	A	44,99*
Navy Strike	A	89,99*
NBA Live 95 (Basketball)	A	89,99
NBA JAM Tournement	A	89,99*
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	A	i.Vorb.
Network, N - TV	V	84,99*
NHL Hockey ´95	A	79,99
Noctropolis	A	89,99
Novastorm	A	79,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2)	V	49,99
Outpost	V	87,99
Orion Conspiracy	V	87,99*
Panzer General	**A**	**64,99**
Perfect General 2	**A**	**79,99**
PGA Tour Golf 486	A	94,99
Phantasmagoria (6 CD´s!)	V	89,99*
Phoenix Fighter	E	87,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	74,99
Pinball Fantasies Deluxe	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Wizard 2000	A	69,99*
Pirates Gold	A	35,99
Police Quest 4	V	79,99
Populous 2/Powermonger Classic	**A**	**34,99**
Power Flight (F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)	A	69,99
Power Up (Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)	A	69,99
Prisoner of Ice	**V**	**84,99**
Privateer Classic	**A**	**34,99**
Project Paradise	A	69,99*
Protostar	A	67,99
Prototype	**A**	**79,99**
PsiMaster	V	89,99*
Psycho Pinball	**A**	**69,99**
Psycho Detective		i.Vorb.
Pyrotechnica	**A**	**54,99**
Quest for Glory 4	V	79,99*
Rally Championship	**A**	**57,99**
Ravenloft 2	**A**	**79,99**
Rebell Assault+Gravis analog Pro	**V**	**99,99**
Renegade-Battle for Jacob´s Star	**A**	**79,99**
Reno 3 - 600 Scenarien für FS5.0	**V**	**29,99**
Ring der Nibelungen	A	74,99*
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Sensible Golf	A	69,99*
Shadowcaster	**A**	**34,99**
Sim City 2000	V	89,99
Sim City 2000 : URK	V	39,99*
Silent Hunter	A	79,99*
Simon the Sorcerer 2		i.Vorb.
Sim Tower	**A**	**74,99**
Sim Tower	V	79,99
Sim Town	V	i.Vorb.
Skyrealms of Jorune-Alien Logics	**A**	**79,99**
Space Quest Anthologie (1-5)	A	79,99
SSN Seawolf Classic	**V**	**34,99**
Star Crusader	V	64,99
Stardust	A	49,99
Star Trek: Next Generation	**V**	**99,99**
Star Trek: Next Generation Special Edition		
Nur solange Vorrat reicht !!!	**E**	**99,99**
Star Trek Technical Manual	E	79,99
Stonekeep	A	87,99*
Strike Commander Classic	**A**	**34,99**
Subwar 2050 (inkl. Data)	V	94,99
Super Karts	A	89,99
Super League of Hoboken	E	69,99*
Superstreetfighter 2 Turbo	**V**	**69,99**
Syndicate Plus Classcic (inkl. Data)	**V**	**34,99**
System Shock (Enhanced CD ROM)	V	39,99
Tank Commander	V	89,99
Task Force 1942	A	35,99
Teddy spielt Verstecken	V	44,99
Teddys großer Tag	V	44,99
Teddys großes Abenteuer	V	44,99
Temptation (Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)	A	89,99
The Incredible Machine 2	A	i.Vorb.*
Theme Park	V	79,99
Thunderscape	A	79,99*
Top Gun : »Fire at will«	V	i.Vorb.
Tornado	A	35,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Transport Tycoon	V	89,99
Tuneland	V	69,99*
UFO - & Master of Orion	V	69,99
Ultima 7 Bundle - Complete (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)	A	94,99
US Navy Fighters	V	89,99
USS Ticonderoga	A	79,99*
Virtual Pool	**A**	**89,99**
Vollgas	V	84,99*
Wacky Wheels	A	54,99
War Unlimeted	V	87,99*
Whizz	A	64,99
Wing Armada Windows	A	69,99*
Wing Commander 2 Classic	A	34,99
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)	A	67,99
Wing Commander 3-Heart of Tiger	V	**84,99**
Wings of Glory - Enhanced	V	**39,99**
Wolf	**V**	**74,99**
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
X - COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	69,99*
Zephyr	V	79,99

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis/Advanced Gravis PC

Analog schwarz	49,99
Analog Pro	59,99
Game Pad	39,99
Eliminator Game-Card	44,99
Firebird	119,99
PHOENIX	**209,99**

Thrustmaster

Flight Control	159,99
Flight Control Pro	279,99
Weapon Control	259,99
Ruder Pedals	279,99
Game Card	69,99
Formular T1 Lenkrad	319,99

Competition Pro

Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Stand.,transp.t anschlußfertig	58,99
Flightstick PRO	159,99
FlightMAX	64,99
Comand Control Gamepad (mit Auto Fire)	35,99
WINGMAN EXTREME	**84,99**

CD ROM Laufwerke

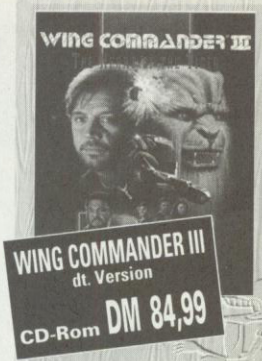
Mitsumi FX 400 Quadro Speed	299,99



Creative Labs Soundkarten

SB 16 Value Edition	184,99
SB 16 Multi CD	249,99
SB 16 Multi CD CSP	299,99
SB 16 SCSI - 2	309,99
SB 16 SCSI - 2 CSP	369,99
SB AWE 32 CSP	479,99
SB AWE 32 Value Edition	359,99
WaveBlaster II	289,99

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.







Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). 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 Spielepreise 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!)
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

Work In Progress

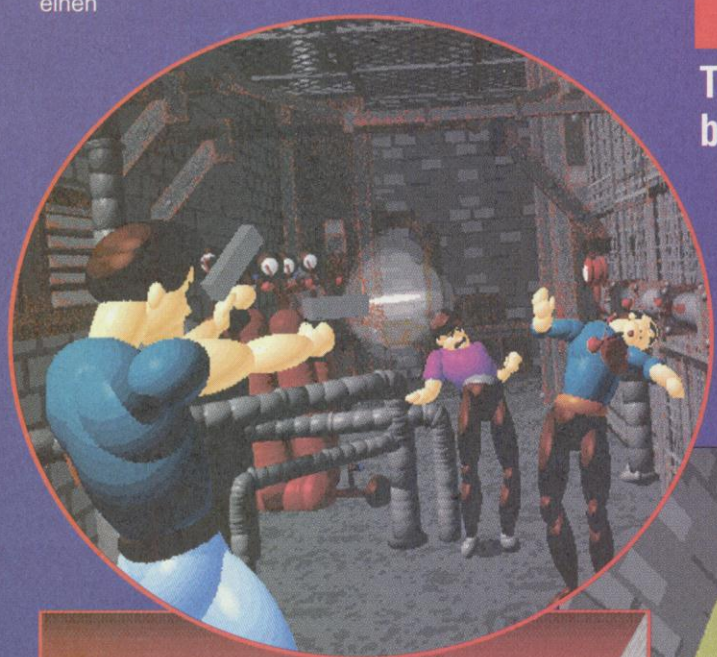
URBAN DECAY

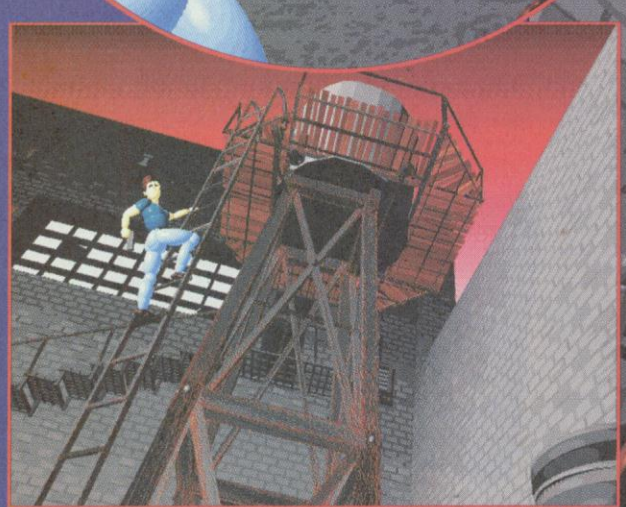
Exclusiv: Andrew Spencer, der heute schon als der Quentin Tarantino der Programmierergilde bezeichnet wird, stellt seine Firmenphilosphie vor, nimmt Stellung zu seinen Programmen vergangener Tage und gewährt Euch einen ersten Einblick in das für 1996 geplante Action-Spektakel.

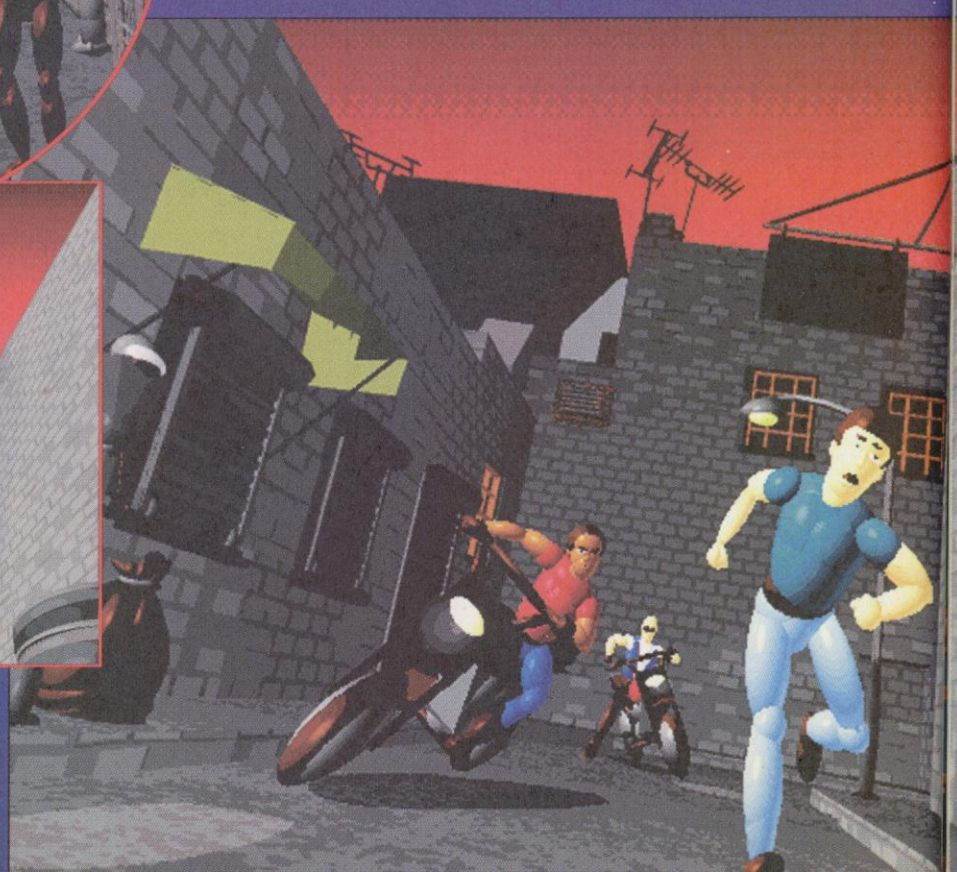
Spätestens seit dem Erscheinen von *Ecstatica* gilt der wortkarge, fast schüchtern wirkende Andrew Spencer als einer der beachtenswertesten Programmierkünstler. Stille Wasser sind tief und so hat Andrew jede Menge Interessantes über vergangene und zukünftige Projekte zu berichten.

Die Philosophie der Spencer Studios

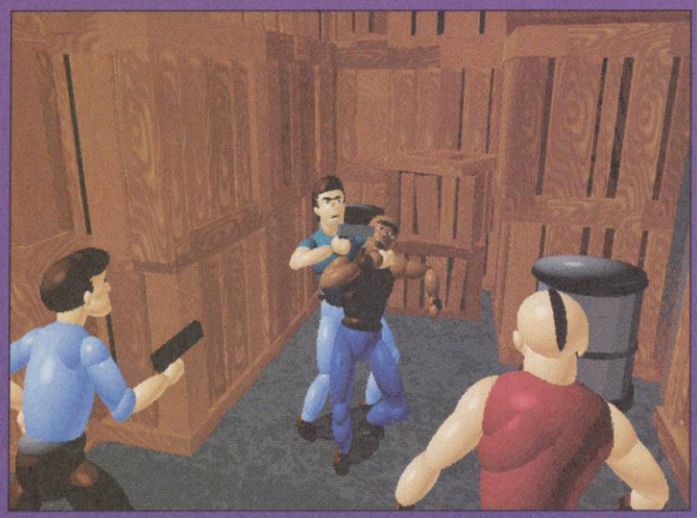
"Wir haben uns zum Ziel gesetzt, möglichst unterhaltsame Spiele zu programmieren. Wir glauben das zu schaffen, indem wir auschließlich Spiele produzieren, die uns auch selbst gefallen. Das Ganze geschieht in der Hoffnung, daß viele andere Leute unseren ausgefallenen Geschmack teilen. So lange wir darauf achten, daß unsere Spiele in jedem Menschen vorhandene Emotionen wecken, wird es uns auch gelingen, die Empfindungen der Leute auf einen

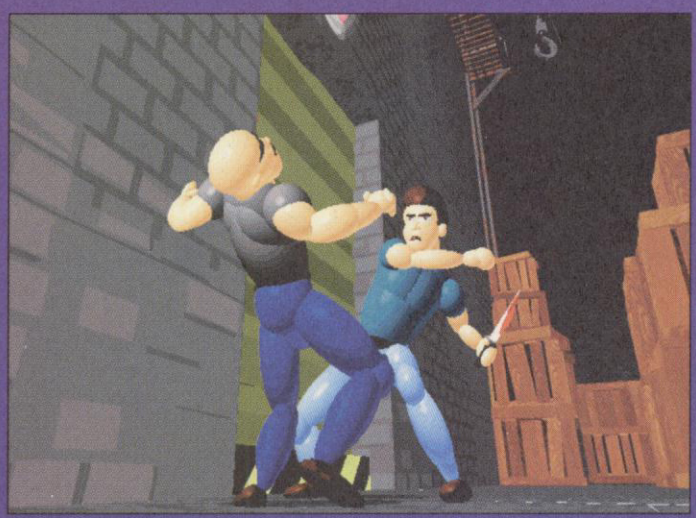






Hinter jeder Ecke lauert das Verbrechen: Euer Held gerät in einen Komplott der Unterwelt und muß sich hin und wieder mit durchschlagenden Argumenten gegen die Bösewichte behaupten





Die Kampfszenen in Urban Decay sind erschreckend realistisch animiert

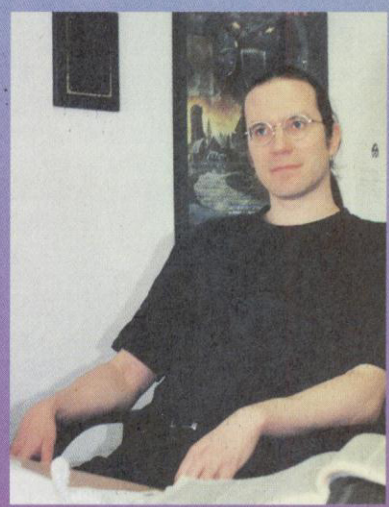
gemeinsamen Nenner zu bringen und so möglichst viele Interessenten für unsere Produkte anzusprechen. Die rein technische Seite des Spiels muß sich dabei dem Zweck unterordnen, diese Kommunikation mit den Emotionen des Spielers zu erreichen. Eine ausgefeilte Technik sollte nicht dazu verwendet werden, den verschwindend geringen Anteil der Spieler anzusprechen, die Programmiertechnik um ihrer selbst willen schätzen, sondern wegen der Effekte, die man mit eben dieser Technik erzielen kann. Kurz gesagt: Wir wollen den Großteil der Spieler ansprechen, der Menschen interessanter findet als Maschinen.

Wir reden von Kunst, wenn es gelingt, menschliche Emotionen mit einem unterhaltenden Medium zu erreichen. Nur Künstlern – nicht Technikern oder Geschäftsleuten – wird es gelingen, wirklich gute Spiele zu erschaffen. Schließlich sind es auch Künstler, die das Gleiche auf dem Film-, Buch- oder Musik-Sektor erreichen. Unsere Studios lassen sich von rein künstlerischen Grundsätzen leiten, wir berücksichtigen jeglichen kreativen Input unserer Mitarbeiter.

Um den Spieler restlos und für ihn fast unmerklich im Spiel versinken zu lassen, bemühen wir uns um ein Höchstmaß an

Andrew Spencer

Programmierer Andrew genoß eine lange und erfolglose Ausbildung. Er wurde aus seinem Mathe-Studium an der Cambridge University unehrenhaft entlassen, versuchte sich daraufhin ein Jahr an Biologie, um schließlich seinen Abschluß in Computerwissenschaften nach dreijährigem Studium zu verhunzen. Er schrieb einige Spiele für den Commodore PET, die zur Veröffentlichung vorgesehen waren, jedoch wegen der Einführung des Commodore VC-20 nie erschienen. Sein nächstes Spiel, *International Soccer* für den C-64, war sein bei weitem erfolgreichstes Spiel vor dem Erscheinen von *Ecstatica*. Für den C-64 programmierte er weiterhin *International Basketball* und *Epyx Street Sports Basketball*. Andrew interessiert sich für Frauen, lustige Zigarretten und Musik...



Eamonn Butler

Chef-Animator Eamonn aus Dublin hielt über sechs Jahre hinweg den Titel des irischen Karate-Meisters inne. Er trat der Irischen Luftwaffe bei, wo er als Flugzeug-Techniker und später als Technischer Zeichner arbeitete. Schließlich verließ er das Militär, um eine Karriere als Zeichentrick-Animateur anzusteuern. Er belegte einen einjährigen Disney-Kurs bei einem College für Animation in Dublin. Danach werkelte er als Animateur bei verschiedenen Spielfilmproduktionen mit, bevor er selbst Dozent für Animation wurde. Nach seinem Mitwirken als Senior Animator bei der deutschen Zeichentrick-Spielfilmproduktion "Felidae" wechselte er in das Computerspiele-Lager. Eamonn interessiert sich unter anderem sehr für Action-Filme, speziell jene von den Regisseuren John Woo, Quentin Tarantino und John McTiernan (Director der "Die Hard"-Filme). Außerdem hat er eine Vorliebe für Waffen.



URBAN DECAY



Realität, vor allem, was die Bewegung der Charaktere angeht. Ähnlich wie bei einem guten Film soll beim Betrachter die Anzweiflung dieser vorgespielten Realität unterdrückt werden. Nur wenn der Spieler den Computer und sein Interface vergißt und in das Spiel "einsteigt', kann man ihn auch emotional erreichen.

Wir müssen jedoch bedenken, daß ein Spiel nach ganz anderen Regeln funktioniert, als ein Film oder ein Buch. Viele Programmierer gehen einen falschen Weg: Sie orientieren ihre Spiele zu nahe an einem filmähnlichen Strickmuster. Die charakteristischen Eigenschaften eines Spiels wie Gameplay und die Qualität der Interaktivität bleiben weiterhin entscheidend. Daran können auch Unmengen an 3D-Renderobjekten oder -Animationen nichts ändern."

Ecstatica

"Ecstatica war das erste Spiel, das die Grafikengine nutzte, die in den fünf Jahren vor seiner Erscheinung entwickelt wurde. Ecstatica konnte man damals in verschiedener Hinsicht als bahnbrechend bezeichenen. Am auffälligsten war die auf Ellipsoiden basierende 3D-Engine, die den Charakteren ein organischeres Aussehen verlieh, als das mit Polygon-Systemen, wie in *Alone In The Dark*, möglich war. Polygone sind ein probates Mittel, wenn es um die Darstellung von Maschinen oder Robotern geht, es fehlt ihnen jedoch das Menschliche.

Die Qualität und Anzahl der Animationen in Echtzeit war damals ebenfalls einmalig. Diese Art der Animation zeigte die Möglichkeit auf, Spiele filmorientiert zu designen, ohne dabei auf gefilmte oder vorgerenderte Zwischensequenzen zurückgreifen zu müssen. Da Ecstatica quasi ein Testobjekt war, um eine neue Art des Spieldesigns zu erschaffen, war es keineswegs fehlerfrei. Bei unserem neuen Spiel haben wir aus den Fehlern gelernt, die wir bei Ecstatica gemacht haben. Urban Decay wird noch leichter spielbar und umfangreicher sein, in einem größeren Spielareal stattfinden, eine weniger lineare Handlung besitzen und eine bessere Grafik bieten."

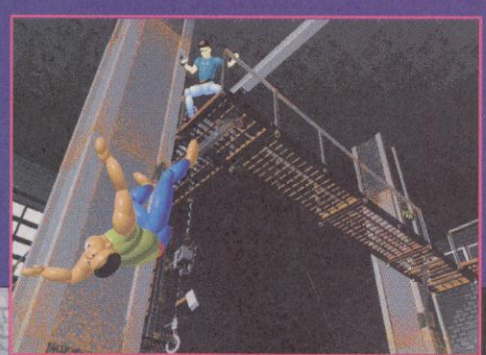
Urban Decay

"Urban Decay ist nicht Ecstatica II! Es handelt sich nicht um eine Fortsetzung im üblichen Sinne. Urban Decay benutzt die gleiche Art von Engine und "Third-Person"-Perspektive, doch da hören die Ähnlichkeiten auch schon auf. Während es sich bei Ecstatica mehr um ein rätselorientiertes Adventure mit gelegentlicher Action handelte, gehört Urban Decay eindeutig zu den Action-Spielen.



Kirsten van Schreven – Hintergrundgestaltung

Kirsten erwarb einen Hochschulabschluß in Kunst an der Chelsea School Of Art in London. danach arbeitete sie als Layout-Artist bei diversen Spielfilmproduktionen mit. Sie lehrte in Layout- und Design-Kursen und war zuletzt Konzept-Designerin bei diversen Spielfilmproduktionen. Ihr Kindheitstraum war es, Gerichtsmedizinerin zu werden.



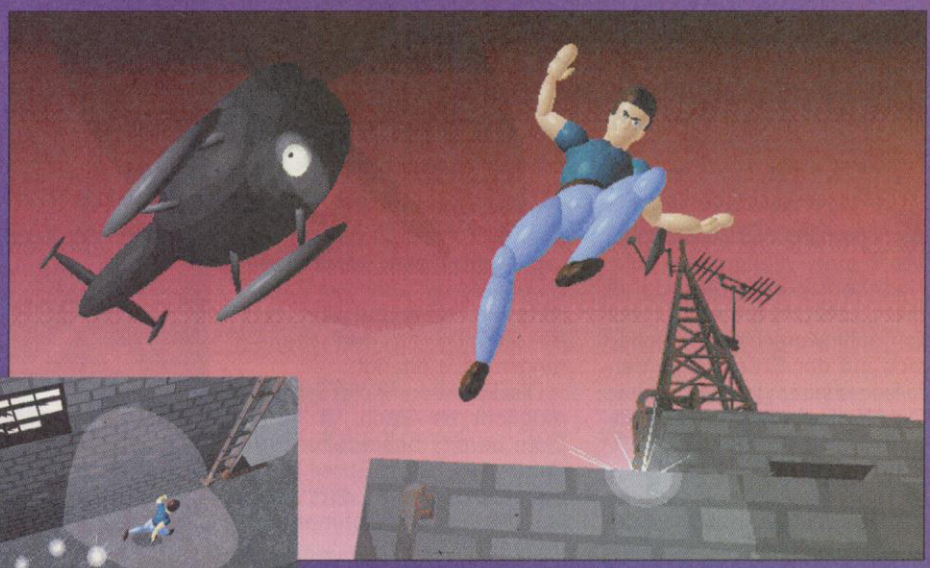
Die Jagd durch den Großstadtdschungel führt von bizarren Häuserschluchten bis in die tiefste Unterwelt



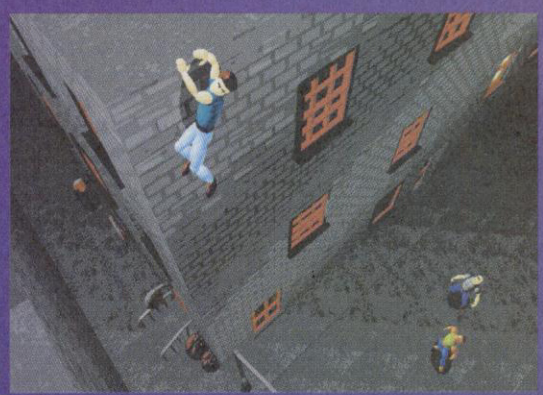
Die Handlung von Urban Decay spielt sich in der Gegenwart in einem der zahlreichen Großstadtghettos ab. In diesem kriminellen Viertel treiben Drogendealer, Zuhälter und Gangster ihr Unwesen. Die Umgebung spiegelt den moralischen und materiellen Verfall wider, der sich durch Gewalt und Menschenverachtung darstellt. In den ärmeren Vierteln vieler unserer heutigen Großstädte, ist das leider die traurige Realität.

Die meisten Leute kennen das Gefühl, das einen beschleicht, wenn man nachts eine einsame Straße hinunterläuft oder aus Versehen in das falsche Viertel einer unbekannten Stadt gerät. Auf diesen Alptraumsituationen des realen Lebens baut die Atmosphäre von Urban Decay auf. Wenn man jetzt noch den verbotenen Reiz und den Nervenkitzel dieser "anderen Seite" hinzufügt, kann man sich vorstellen, welche Stimmung das Spiel verbreiten wird.

Urban Decay wird dem Spieler ein Höchstmaß an Handlungsfreiheit bescheren. In der Stadt gibt es auch ganz normale Leute, die um das pure Überleben kämpfen, sowie Polizisten, die entweder verzweifelt für Ordnung sorgen wollen oder nur darauf aus sind, schnelles Geld zu machen. Wie im wirklichen Leben, bleibt es dem Spieler freigestellt, wie er diese Leute behandelt. Er muß allerdings mit den daraus resultierenden Konsequenzen fertigwerden. Wer nur psychotisch um sich schlägt und schießt, wird auch so behandelt werden. Sollte es jemandem in den Sinn kommen, gar einen Polizisten zu töten, wird ihm nicht mehr viel Zeit verbleiben, bevor das SWAT-Team eintrifft.



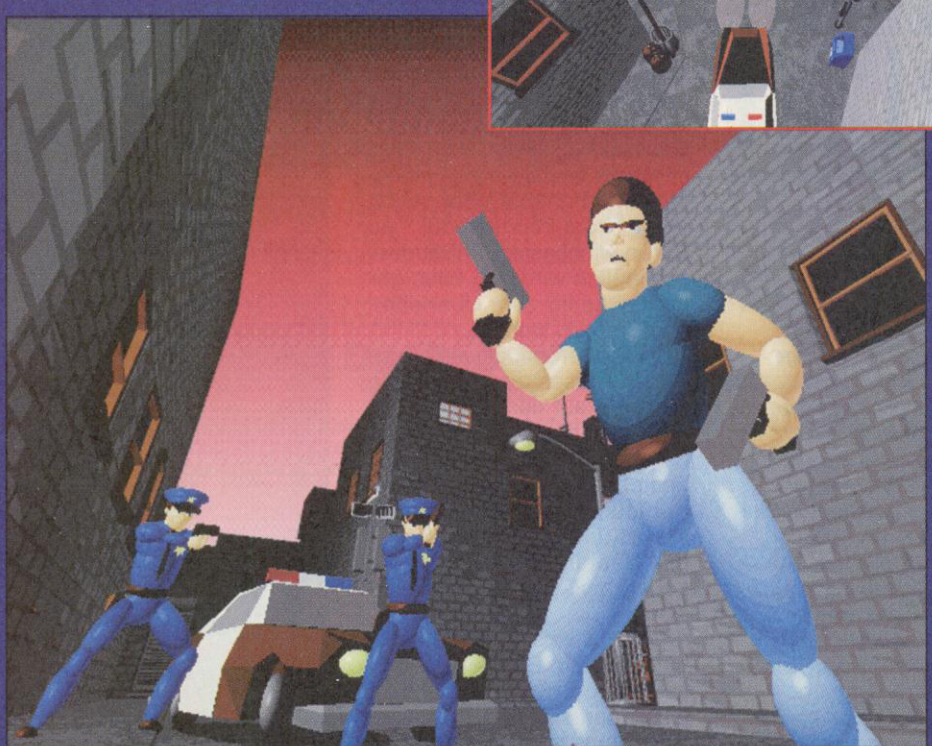
Geschickte Kamerawechsel erzeugen eine unglaubliche Spannung



Ungewöhnliche Perspektiven beschäftigen unablässig das Auge des Spielers



Eine Multi-Player-Option wird es möglich machen, im Großstadtdschungel gegeneinander anzutreten oder wahlweise miteinander gegen das Verbrecherpack vorzugehen."



Gewalt

"Leute, die das Demo zu Urban Decay bereits gesehen haben, werden den Eindruck bekommen haben, daß hier ein extrem gewaltsames Spiel entsteht. Tatsächlich ist die von uns dargestellte Art der Gewalt jedoch weitaus weniger offensichtlich als in vergleichbaren Spielen. Es liegt nicht in unserer Art, Unmengen von Blut über den Bildschirm zu verteilen. Wie in einem guten Film ist es wesentlich schwieriger, Spannung und Gewalt über die Gesichtsausdrücke und Körperbewegungen der Darsteller zu erzeugen, als durch herausgerissene Eingeweide oder ähnliches."

Die Andrew-Spencer-Studios werden in Kürze durch drei weitere Animateure und einen preisgekrönten Spielfilm-Animateur, alle aus Dublin, Verstärkung erfahren. Bis zum Erscheinungsdatum von Urban Decay im Sommer 1996 will uns das außergewöhnliche Team weiter auf dem Laufenden halten. *fh*

Im Weltall nichts Neues

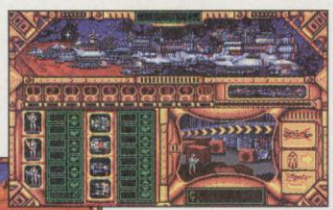
Dark Universe

Es herrscht mal wieder Krieg in den Weiten des Alls. Nachdem man einige Jahre mehr schlecht als recht friedlich dahinwurschtelte, machen sich auf der Erde einige Verfallserscheinungen bemerkbar: Die Waffenindustrie, die mittlerweile 65 Prozent der Wirtschaft kontrolliert, beklagt eine mangelnde Auftragslage, die katastrophal auf das Bruttoinlandsprodukt durchschlägt. Die Folge: Es wird zum Halali auf fremde Rassen geblasen.

Doch anstatt in der Rolle der Angreifer zu sein, müßt Ihr in *Dark Universe* die irdische Invasion als arme Aliens nicht nur stoppen, sondern auch soweit zurückdrängen, daß den Aggressoren die Luft ausgeht. Gewonnen habt Ihr aber erst dann, wenn Ihr entweder die Erde erobert, die gesamte Invasionsflotte zerstört oder aber den Präsidenten entführen könnt. Dabei werden alle Eure Aktionen über den Basisbildschirm gesteuert, über den Ihr Zugang zu den Steuerungsmenüs erlangt.

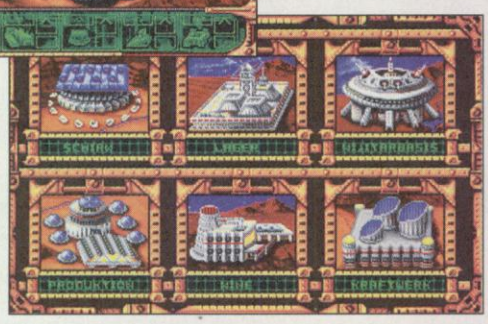
Die Funktion "Kolonien" ermöglicht es Euch, in einer Liste bereits besiedelter Planeten den Stern Eurer Wahl anzuklicken, um dort wirtschaftliche Maßnahmen zu treffen.

Habt Ihr einen Planeten mit einer Militärbasis versehen, könnt Ihr über den Truppenbildschirm alle militärischen Einstellungen vorgenommen bzw. alle militärischen Operationsgruppen aufgerüstet werden.

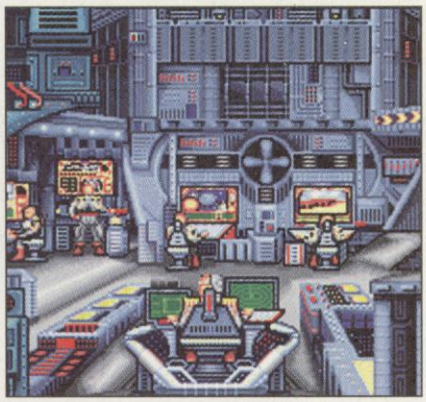




Oben: Ein Truppentransporter vor dem Start

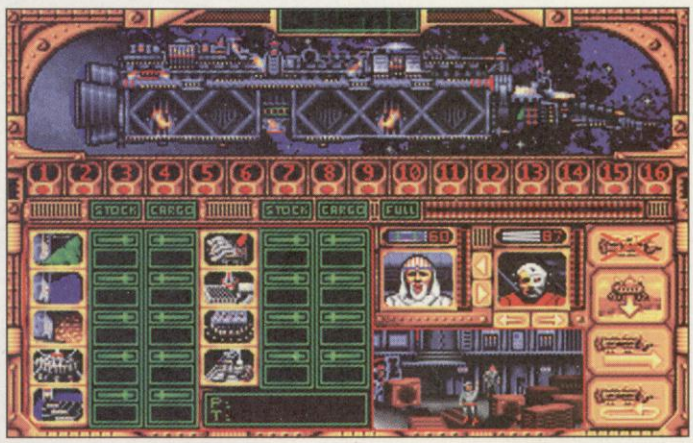


Betreten der Baustelle verboten: Rechts die Module, die Ihr auf diversen Planeten bauen könnt



Ein Blick in die Kommandozentrale: Von hier aus werden alle wichtigen Menüs aufgerufen

Nimm mich mit Kapitän auf die Reise: Wir rüsten unser Schiff zur Planetenbesiedelung aus



Galaxie- und Planetenkarten sorgen für die nötige Orientierung, sowohl in navigatorischer als auch informationstechnischer Hinsicht. Denn um den irdischen Fieslingen eins auszuwischen, müßt Ihr Rohstoffe heranschaffen, die es leider auf Eurer Heimatwelt gar nicht oder nur in unzureichenden Mengen gibt.

Da noch einige Besiedlungsmodule im Lager stehen, schafft Ihr in mühevoller Kleinarbeit zuerst eine Basis, dann ein Kraftwerk, ein Lager und ein Bergwerk dorthin. Währenddessen laufen bei Euch zu Hause die Forschungen auf Hochdruck. Hier könnt Ihr aber zunächst nur die Kapazität der Kraftwerke, Bergwerke und sonstiger bestehender Einrichtungen erhöhen. Dabei gehört das Produktionsmodul zu Euren wichtigsten Gebäuden, schließlich wird hier alles gebaut, was Ihr zum Überleben und Erobern braucht.

Im Planetendock wird Eure Armada zusammengebaut, die der Erde auf den Pelz rücken soll. Auch hier gilt das beliebte Lego-Prinzip, denn Euer Schiff besteht aus mindestens zwei Komponenten: dem Grundskelett und einem Aufbaumodul. Habt Ihr beides nicht auf Lager, muß es erst produziert werden.

Gespielt wird in Runden, wobei Euch ein Berater mit den neuesten Nachrichten auf dem laufenden hält. Trefft Ihr am Ende einer Runde auf den Feind, gibt es Kasalla. Befindet Ihr Euch zu dieser Zeit auch noch zufällig am Ort des Geschehens, könnt Ihr sehen wie sich Eure Mannen schlagen. Ansonsten werdet Ihr nur über das Ergebnis der Auseinandersetzung informiert. Das eigentliche Schlachtengetümmel bleibt außen vor. *ps*



Geht so

Manchmal ist es doch besser, geschickt zu klauen, als aus falsch verstandener Eitelkeit eigene Wege zu gehen und sich dann zu verzetteln. Dark Universe hätte ein wunderbares Management- und Strategiespiel werden können, wenn man einige wichtige Steuerungselemente hinzugefügt hätte. So kann man die Entwicklung der eigenen Technologie nicht durch Einteilung von Wissenschaftlern vorantreiben. Sowieso wäre ein Bevölkerungsmanagement nicht schlecht gewesen, denn so hätte man die Produktivität der anderen Einrichtungen ebenfalls auf diese Weise steuern können.
So wird alles Bauen, Besiedeln und Erforschen zu einer langwierigen Angelegenheit, bei der man etliche Runden lang nur entnervt auf den Rundenknopf drückt, weil nichts passiert. Und machen sich die irdischen Truppen auf den Weg, das All zu erobern, kann es passieren, daß sie just den Planeten angreifen, den Ihr gerade mühselig besiedelt – und damit wäre dann das Spiel vorzeitig beendet, weil Rohstoff C auf dem Heimatplaneten nicht vorhanden ist, und Ihr somit keine Möglichkeit habt, neue Module zu bauen.

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Neo
Genre: Management/Strategie
Schwierigkeitsgrad: hoch
Besonderheiten: Deutsche Sprachausgabe
Zirka-Preis: 100 Mark

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 1 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 49 %
Sound: 22 %

57%

VERSANDANSCHRIFT :
S. GERATZ
PAPENWEG 15
46487 WESEL
02803 - 1359 o. 8530 o. 719
FAX: 02803 - 8161
Mo. - Fr. 9.30 bis 18.30 durchgehend

Neue Telefonnummer
ab 17.Juli 1995
0281 - 952980

Call & Play

Der SERVICE macht den Unterschied.
Probleme mit der Software ?
Unsere Techniker sind für Sie da !!

DORTMUND-Softwarehouse

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone
Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763
verkaufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen !!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

PC 3,5 "

Aces of the Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	**DV**	**39,99**
Across the Rhine	DV	x88,99
Aladdin	DA	59,99
Alien Olympics	DA	62,99
Alienbreed 3	DA	57,99
Battle Bugs	DV	59,99
Battle Isle 2	DV	79,99

BIING
DV 77,99

Bundesl.Manager Hattrik	DV	77,99
Bund.Manag.Supporter	**DV**	**47,99**
Combat Classics 3	DV	39,99
Colonization	DV	89,99
Combat Classics 3	DV	39,99
Cyclones	DA	79,99
Dark Sun 2	DA	79,99
Das Amt	DV	82,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Meister	**DV**	**54,99**
Der Panzergeneral	DA	72,99
Descent	DA	77,99
Die Siedler	DV	67,99
Discworld	**DV**	**72,99**
Dungeon Master 2	DV	x79,99
Earth Siege	DV	82,99
Earth Siege Mission	DV	49,99
Elite 3	**DV**	**79,99**
FIFA Soccer	DV	69,99
Flamingo Tours	**DV**	**62,99**
Flight Comander 2	DV	x68,99
Frontlines	DV	67,99
Hattrick / von Ikaron	**DV**	**79,99**
Hokum KA - 50	DA	74,99

Hollywood Pictures
DV 79,99

Hugo	**DV**	**59,99**
Jungle Strike	EV	69,99
Klik & Play	DV	82,99
König der Löwen	DA	59,99
Legion /Windows	**EV**	**62,99**
Master of Magic	DV	87,99
Menzoberranzan	DA	79,99
Metal Marines	DV	59,99
NASCAR Racing	DA	77,99
Navy Strike		i.V.
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Fantasies 2	**DA**	**49,99**
Psycho Pinball	**DV**	**64,99**
Pyrotechnica	DA	49,99
Lord of Realm	DV	59,99
Sim Tower	**DA**	**72,99**
Sim Tower	DV	x72,99
Simon the Sorcerer 2	DV	x74,99
Slipstream 5000	**DA**	**68,99**
Star Trek 2	DV	82,99
Stardust	DA	49,99
Stone Racers	**DV**	**67,99**
Streetfighter 2 Turbo	DV	69,99
Super Karts	DA	87,99
System Shock	DV	74,99
Theme Park	DV	74,99
Tie Fighter	DV	69,99
Tie Fighter Data	**DV**	**32,99**
Transp.Tycoon + Editor	**DV**	**99,99**
Transport Tycoon	DV	84,99
Transport Tycoon Editor	**DV**	**36,99**
Warcraft	DA	79,99
Wolf	**DV**	**69,99**
X-COM Terror.....	**DV**	**87,99**
X -Wing Compilation incl. Upgradekid u. B-Wing	DV	69,99



Simon the Sorcerer 2
Deutsche Sprachausgabe
CD-ROM 74,99

PC-CDRom

1942Pacif.AirWarGold	DA	67,99
11th Hour	DA	109,95
Aces o. t. Deep Data3,5	**DV**	**39,99**
Aces of the Deep	DV	79,99
Across the Rhine	DV	x87,99
Alex Damp. Eishockey	**DV**	**59,99**
Alien Logic-Skyrealm..	DA	79,99
Alien Olympics	DA	59,99
Alienbreed 3	DA	59,99
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,99**
Alone in the Dark 3	**DV**	**87,99**

Amerika
DV 84,99

Anstoss+World Cup	DV	79,99
Asterix die gr. Reise	**DV**	**69,99**
Battle Bugs	DV	47,99
Battle Isle 2	DV	77,99
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Biing	**DV**	**69,99**
BM. Hattr.Supporter	DV	47,99
Bolo	**DV**	**49,99**

PC-CDRom
Die total verrückte Rallay
DV 69,99

Dune 2	DV	39,99
Earth Siege	DV	82,99
Earth Siege Data3,5"	DV	49,99
Elite 3	**DV**	**87,99**
Epic Pinball	**DV**	**69,99**
FIFA Soccer	DV	69,99
Flamingo Tours	**DV**	**64,99**

Flight o. the Amazone Queen
DV 79,99

Flight Unlimited
DV 87,99

Guilty	DV	59,99
Hattrick / von Ikaron	**DV**	**79,99**
Heart of Darkness	DV	i.V.
History Line 14-18	DV	49,99

Es ist vollbracht, IKARON präsentiert

Hattrick !
82,99

PC Games 91%
PC Player 78%
PC Joker 89%
Power Play 84%
CD-ROM oder PC 3,5" voll deutsch

Bioforge	**DV**	**87,99**
Bureau 13	DV	79,99
Chaos Control	**DV**	**82,99**
Colonization + Civilizati	DV	89,99
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	DV	69,99
Comand & Conquer	**DV**	**89,99**
Creature Shock	DV	89,99
Cyberia dtsch.Sprache	**DV**	**79,99**

Deutsche Sprachausgabe

Dark Forces
DV 94,99

Dark Sun 2	DA	79,99
Das Amt	DV	87,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Panzergeneral	**DA**	**72,99**

Der Reeder
DV 79,99

Descent	DA	77,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	79,99
Discworld	**DV**	**82,99**

Hollywood Pictures
DV 79,99

Inca 1 und 2	**DV**	**69,99**
Iron Assault	DV	79,99

Jagged-Allinace
DA 77,99

Jungle Strike	EV	74,99
Kaiser deluxe	**DV**	**59,99**
Kings Quest 7	DV	82,99
Klick & Play	DV	82,99
Kyrandia 2	**DV**	**34,99**
Kyrandia 3	**DV**	**79,99**
Larry Collec. 1 - 6	DA	79,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Lukas TOP Adventure o Indina Jones 4 o Day of Tentacle o Monkey Island 2	**DV**	**78,99**

Deutsche Sprachausgabe

Lost Eden
DV 79,99



Comand & Conquer
CD - ROM
Deutsche Version
Erscheinungstermin- ca.mitte Juli
Vorbestellung empfohlen
89,99

PC-CDRom Angebote !
solange Vorrat reicht !!

Marco Polo	DA	x74,99			
Magic Carpet	DV	89,99	**CD 7th Guest**	**DA**	**24,99**
Magic Carpet Data	**DV**	**39,99**	**CD Beneath Steel Sky**	**DV**	**29,99**
Master of Magic	DV	87,99	**CD Burntime**	**DV**	**29,99**
Mephisto Gen.Schach	**DV**	**77,99**	**CD Der Patrizier**	**DV**	**39,99**
NASCAR Racing	DA	79,99	**CD Formula One GP**	**DA**	**34,99**
Navy Strike	DV	89,99	**CD Hand of Fate/Kyrandia2**	**DV**	**34,99**
NBA Life 95	**DA**	**89,99**	**CD Indy Car Racing**	**DA**	**29,99**
Network A4	**DV**	**87,99**	**CD Lands of Lore**	**DV**	**34,99**
NHL Hockey 95	DA	77,99	**CD Pirates Gold**	**DV**	**34,99**
Novastorm	DV	79,99	**CD Privateer + aller Data´s**	**DA**	**34,99**
One Must Fall 2097	**DV**	**69,99**	**CD Shadow Caster**	**DA**	**34,99**
PGA Golf 486	DA	89,99	**CD SSN 21 Seawolf**	**DV**	**34,99**
Phantasmagoria	DV	x94,99	**CD Strike Comand.+Datas**	**DA**	**34,99**
Pinball Dreams Deluxe	DA	69,99	**CD Syndicate +Data**	**DV**	**34,99**
Pinball Fantasies Deluxe - 8 Tische davon 4 NEU	**DA**	**69,99**	**CD Wing Comand. 2+Datas**	**DA**	**34,99**



STAR TREK NEXT GENERATION
CD - ROM
deutsche Version
99,99

Prisoner of Ice
DV 87,99

Prototype	**DV**	**79,99**
Psycho Pinball	**DV**	**69,99**
Rebel Assault	DV	69,99
Renegade	**DA**	**79,99**
Saga of Aces enthält: o Aces o. t. Pacific u. Mission o Roter Baron und Mission o Aces over Eurpoe	**DA**	**69,99**
Sam & Max	DV	78,99
Scrabble Classic	**DV**	**59,99**
Sim City 2000	DV	82,99
Sim Tower	**DA**	**72,99**
Sim Town	DV	x72,99
Simon the Sorcerer	DV	79,99
Simon the Sorcerer 2	**DV**	**74,99**
Slipstream 5000	**DA**	**69,99**
Star Trek 1	DV	64,99
Star Trek - Interactive - Tecnical Manuel	**EV**	**69,99**
Stonekeep	DA	x89,99
Superkarts	DA	89,99
Super Streetfighter 2	DV	69,99
System Shock	DV	82,99
Tank Comander	DV	87,99
Temptation Sammlung		89,99
Theme Park	DV	74,99
Transport Tycoon	DV	87,99
Tuneland	**DV**	**69,99**
UFO/Master Orion	**DV**	**69,99**
US Navy Fighter	**DV**	**89,99**
USS Triconderoga	DA	x79,99

Virtual Pool
DV 89,95

dtsch.Sprache VOLLGAS
DV 84,95

Warcraft	DA	77,99
Wing Comander 3	**DV**	**97,99**
Wolf	**DV**	**69,99**
Woodruff and.....	**DV**	**77,99**
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen	**DA**	**62,99**
X-COM Terror....	**DV**	**87,99**
Zephyr	DV	77,99

Gravis Analog Pro	**59,99**
Gravis Game Pad	**39,99**
Gravis EliminatorCard	**39,99**
Gravis Phönix	**199,99**
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition / IDE /MPU 401	**179,99**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401/ IDE	**249,99**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	**289,99**
Wave Blaster 2	**279,99**
CD - ROM Caddy`s	**9,99**
CD Leerhüllen	**1,59**

Wir führen auch MPEG - VIDEOS Bitte fragen Sie nach !!

Lösungshefte

Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Alone in the Dark 3	**19,-**
Bioforge	**19,-**
Creature Shock	**19,-**
Cyberia	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Death Gate	**19,-**
Die Höhlenwelt Saga	**19,-**
Discworld	**19,-**
Ecstatica	**19,-**
Flight o.t.Amaz.Queen	**19,-**
Indiana Jones 4	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Kyrandia 3	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Lost Eden	**19,-**
Menzoberranzan	**19,-**
Might & Magic 4	**19,-**
Might & Magic 5	**19,-**
Monkey Island 2	**19,-**
Ravenlooft	**19,-**
Sam & Max	**19,-**
Ultima 8	**19,-**
Ultima Underworld 1	**19,-**
Ultima Underworld 2	**19,-**
Vollgas	**19,-**

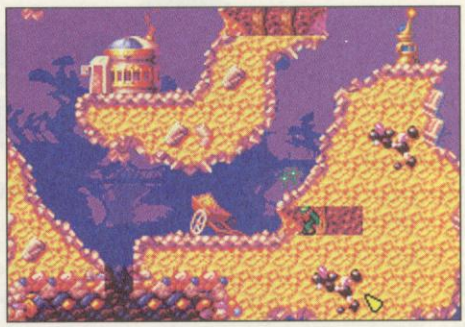
Wir führen über 200 Lösungen im Sortiment. Bitte fragen Sie nach !!

Ab 250 DM Portofrei / Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Eurocheck o. BANKEINZUG)
Bei Nachnahme 10,50 DM pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr
DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = in Vorbereitung

Preisliste kostenlos und unverbindlich
Für Druckfehler keine Haftung
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15 ,- DM pauschal

Lemmings 2D

Extractors



Vorsicht: Ein grünes Monster hat einen Extractor verspeist

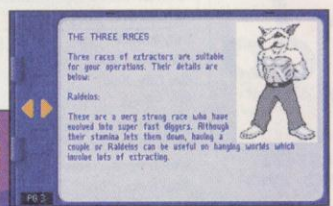


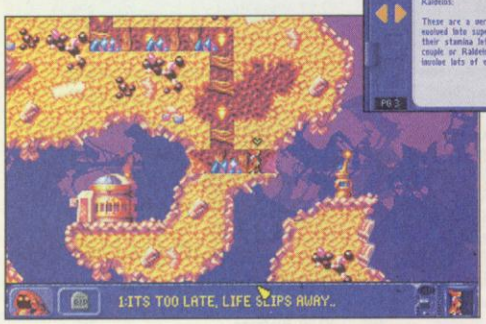
Supermarkt: Eingesammelte Kristalle werden in Extras investiert



Während die Konkurrenz bereits an einer dreidimensionalen Version des grünbehaarten Suizidkommandos werkelt, legt Millennium mit "Extractors" eine Fortsetzung ihres Buddelepos´ "Diggers" vor. Wie im Vorgängerprogramm steuert der aufrechte Spieler einen Truppe von spezialisierten Handwerkern durch die Stollen und Höhlen einer fremden Welt. Zur Wahl stehen dabei drei Rassen, die erst durch Arbeitsteilung zum Erfolg kommen und über jeweils unterschiedliche Fertigkeiten verfügen. Zu Beginn jedes Levels dürfen wir fünf dieser wackeren Buddler aussuchen und an die Arbeit schikken. Gespielt wird auf 25 fliegenden Minikontinenten, des bereits aus dem ersten Teil bekannten Planeten Zarg.







Höhlenwelt: Unsere Truppe buddelt sich durch den Untergrund

In jeder Welt heißt es dabei für uns, möglichst viele Mineralien und Brennstoffkristalle einzusammeln, die nicht nur unser später wichtiges Konto aufpäppeln, sondern auch für die nötige Mobilität der Einsatztruppen sorgen. Der Level ist allerdings erst geschafft, wenn wir einen irgendwo versteckten Fluggenerator in die Luft sprengen. Damit die Arbeit nicht zu leicht von der Hand geht, treiben gemeinerweise überall Monster ihr Unwesen, die uns ans Leben wollen oder unsere Kristalle stehlen. Diese Burschen lassen sich natürlich nur durch rohe Gewalt zur Strecke bringen. Dankenswerterweise sorgen reichlich Extras für flotten Durchzug. So sind z.B. diverse Sprengsätze und Raketen im Angebot, alternativ dazu darf man gemeine Fallen aufstellen oder den Gegner mit einer Flugplattform umgehen. All diese netten Sächelchen verkauft der freundliche Raumhändler gegen mühsam von uns eingesammelte Kristalle. Nach jedem bestandenen Level darf man etwaige Ausfälle an Personal durch neue Zargianer ersetzen, überlebende Buddler erhöhen dagegen ihre Werte in Stärke und Ausdauer. Es ist also sinnvoll, möglichst alle Schutzbefohlenen heile durch das Level zu steuern. Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, jeder Zargianer bekommt seine eigenen Befehle über eine Icon-Leiste zugewiesen und marschiert dann, wie die Lemmings-Kollegen, unbeirrt los. Da besonders die späteren Level riesengroß werden, sollte man möglichst bald eine Übersichtskarte kaufen, auf der man die beste Buddelroute bis zum Levelgenerator vorplant. Um die nicht gerade unkomplizierten Spielmechanismen besser einzuüben, darf man in einem Tutorial-Level alle Fähigkeiten der unterschiedlichen Zargianer ausprobieren. *vw*



Geht so

Nichts Neues auf dem Planeten Zarg: Millennium hat die alte "Diggers"-Engine grafisch leicht aufgemöbelt und unseren Helden ein neues Interface verpaßt, das war's aber auch schon. Besonders doof: Schon die alte Steuermethode war nicht gerade ein Ausbund an Logik und Handlichkeit, doch Millennium hat es tatsächlich geschafft, hier noch eins draufzusetzen. Das völlig verwirrende Iconsystem ist im Eifer des Gefechts eher hinderlich. Während "Lemmings" handliche Minilevel bietet, auf denen man stets die Übersicht behält, werden die "Extractor"-Welten bis zu 70 Bildschirme groß. Wer dann noch wissen will, welcher Zarg gerade wo, was und wie anstellt, sollte sich besser Notizen machen. Bevor wir auf entsprechende Warnmeldungen reagieren können, hat sich das Kerlchen längst in Säurepfützen oder im Schlammbad verabschiedet. Wenn man unbedingt ein schon vor einem Jahr ausgekautes Spielgemisch aus "Boulder Dash" und "Lemmings" neu auflegen will, dann bitte mit etwas mehr Innovation, so bleibt's nur ein mittelmäßiger Aufguß.

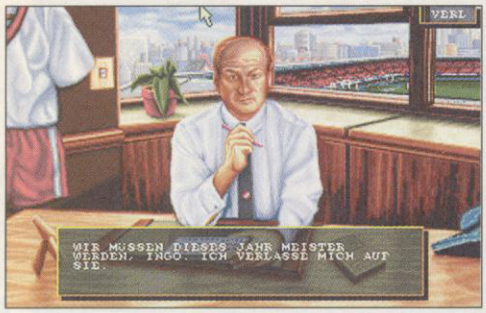
MS-DOS
CD-ROM

Hersteller:	Millennium
Genre:	Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	On-Line Anleitung
Zirka-Preis:	90 Mark

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

Grafik: 60 %
Sound: 54 %

58 %



Ein kritischer Vorstand beäugt die ersten Gehversuche auf dem Managerposten. Dabei läßt er schon mal Gnade vor Recht ergehen.

Zieht den Bayern die Lederhosen ...

Der Meister

Manager, Manager, Manager. Ich glaube fast, die Welt hat noch niemals ein Managerprogramm zu Gesicht bekommen und schon gar nicht einen Fußballmanager. *Der Meister* stellt uns vor die wahnsinnig originelle Aufgabe, einen Verein vor dem finanziellen Ruin zu retten und sportlich zu Meisterehren zu führen. Impressions scheute dabei keine Mühen und läßt unseren gewählten Verein wahlweise in einer der Bundesligen oder Oberligen starten. Ihr k(l)ickt Euch durch verschiedene Finanz-, Kalkulations- und Vereinsmenüs, um Herr der Dinge zu sein. Für das Team müssen spezielle Trainer eingestellt werden, damit unsere Luschen, die namentlich mit einem Editor bearbeitet werden können, nicht absteigen und die kräftig zahlenden Zuschauer zufrieden sind. Dafür sorgen hoffentlich auch diverse Buden und Cafés, die wir ebenfalls verwalten müssen. Richtig originell hingegen ist die Möglichkeit, ein Spiel zu kaufen oder Bestechungsversuche zu unternehmen. Ansonsten hält sich das Programm eher karg. Hier und da mal 'ne nette Grafik, doch meist eher spartanisch. Genauso verhält sich der Sound, der munter vor sich hindudelt und ab und zu mal einen Ton von sich gibt. Während des eigentlichen Spieltags jagen 22 kleine Stecknadeln hinter dem weißen Stecknadelkopf (= Ball) her, was unheimlich spannend zu verfolgen ist (gähn). Gottlob kann das Spiel schnell berechnet werden, was jedoch keine taktischen Veränderungen mehr während der Partie erlaubt. Nun ja, wer noch keinen Manager hat, bekommt eine detailliertes, aber nicht superstarkes Spiel geboten. Jedenfalls nicht gerade meisterlich... *ih*





Pixelkicker (oben) und ein riesiges Stadion gehören uns...

MS-DOS

Hersteller: Impressions
Genre: Sportmanager
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Bestechungen, Editor
Zirka-Preis: 80 Mark

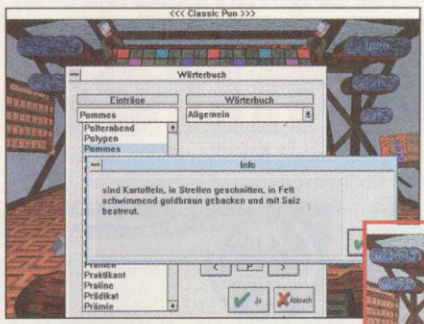
Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster/Pro, Speaker
Festplatte: 4,7 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 41 %
Sound: 39 %

50%

Und den Duden auf dem Schoß

Classic Pun





Links einen kleinen Einblick in das "riesige" Lexikon, unten hingegen das Ergebnis der geistigen Ergüsse zweier Redakteure.

Scrabble gehört neben Monopoly zu den beliebtesten Brettspielen der Welt. Nicht Geschick und finanzielles Kalkül bestimmen den Spielverlauf, sondern Hirnschmalz. Was als Shareware interessant ist, läßt als Vollpreisspiel selbst härteste Fans zweifeln. Das altbekannte "Kreuzworträtsel-Anlegeprinzip" wurde in *Classic Pun* optisch zeitgemäß in SVGA dargestellt. Alleine, zu Zweit oder zu Dritt bildet Ihr aus neun Buchstaben ein Wort Eurer Wahl. Dieses bringt, je nach Länge und Seltenheit der Buchstaben, mehr oder weniger Punkte. Dabei befinden sich auf dem Spielefeld einige Hot-Spots, an denen einzelne Lettern oder gar ganze Wörter in ihrem Wert vervielfacht werden. Voraussetzung ist allerdings, daß Eure Wortkreation auch im "Duden" von *Classic Pun* steht. Hier kann der skrupellose Worttüftler eigene gewagte Kreationen einbringen, um sein Punktekonto unfair aufzubessern. So sind Kreationen "Xyqzpktaen" per eigener Definition vollkommen zu setzen, womit der Gegner nicht die Spur einer Chance mehr hat. Wer alleine spielt, hat einen starken Computer gegen sich, der selbst auf der Loser-Stufe abstrakteste Worte bildet. Erst das kleine integrierte Lexikon bringt Licht hinter etwaige Zweifel. Auf Wunsch kann jeder Zug mit einem Zeitlimit versehen werden. Für Einzelspieler ist dies sicherlich eine willkommene Alternative zu Kreuzwort-Rätseln in Zeitschriften, doch auf Dauer und für Multispieler kann *Classic Pun* nur eingeschränkt überzeugen. Vor allem der (Gott sei Dank abschaltbare) Sound fällt nach kurzer Zeit tierisch auf die Nerven. Fraglich bleibt, ob ein "20-Mark-Brettspiel" für knapp 100 Märker noch immer einen Abnehmer findet, *ih*



Komplexe Wörter und Phrasen bringen uns dem Sieg näher

WINDOWS CD-ROM

Hersteller: CAPS
Genre: Brettspielumsetzung
Schwierigkeitsgrad: variabel
Besonderheiten: Scrabble Umsetzung
Zirka-Preis: 100 Mark

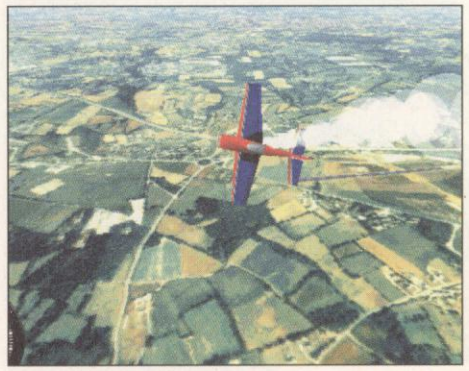
Grafik: Super VGA
Sound: Windowssound
Festplatte: ca. 7 MByte
Prozessor: 386-40
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 38%
Sound: 16%

37%

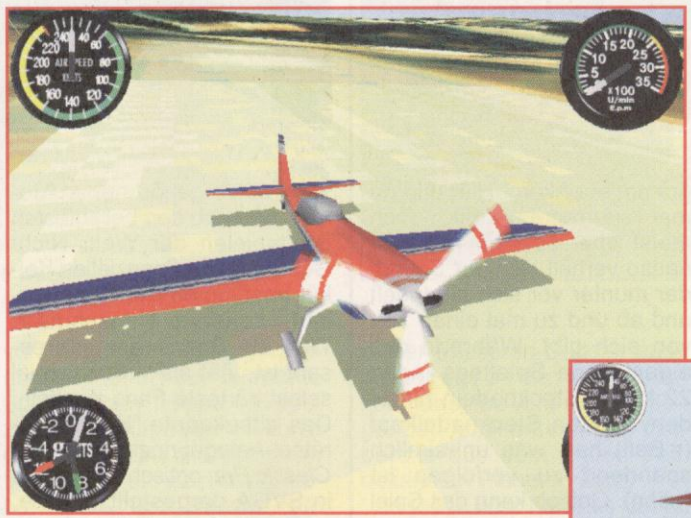
Wind Nordost, Startbahn 0-3...

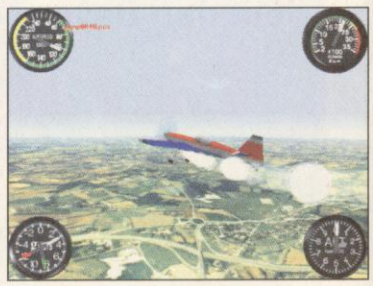
Flight Unlimited



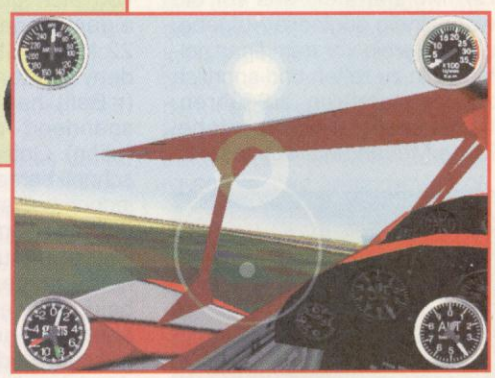
Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit... Katalysatoren haben sich in der Kunstfliegerei noch nicht durchgesetzt

Strenggenommen gibt es nur sehr wenige Flugsimulationen im ursprünglichen Sinn des Wortes. Bei Titeln wie *Strike Commander*, *Navy Fighter* oder der *Aces*-Serie, steht nicht der Flug, sondern das gekonnte Ausschalten diverser Gegner im Mittelpunkt des Spielgeschehens. Realismusfanatische Hobby-Piloten mit friedvollem Gemüt mußten bisher auf *Flight Simulator 5.0* zurückgreifen oder gleich ganz am Boden bleiben. Looking Glass jedoch zeigt Herz für die gewaltlose Fliegerei und läßt mit *Flight Unlimited* eine technisch brillante Kunstflug-Simulation auf die Rollbahn. Fünf hochkarätige Flugmaschinen wurden von den Programmierern aufs Genaueste vermessen, getestet und ins Programm integriert. Vom Doppeldecker bis zum Segelflugzeug ist alles vertreten, was Kunstfliegern in aller Welt das Herz höher schlagen läßt. Bevor Ihr Euch jedoch ins Cockpit Eurer Wahl setzt, dürft Ihr in der Flughafenbaracke die verschiedenen "Pre-Flight-Options" einstellen. Mit einem Klick auf den Globus beamt Ihr Euch auf einen der insgesamt sechs Flughäfen, wobei sich jede Gegend durch veränderte Topographie und Thermik auszeichnet. Wagemutige Kunstflieger melden sich natürlich sofort zu einem Alleinflug oder dem Hinderniskurs in Tie-Fighter Manier an, wissensdurstige Anfänger besuchen zunächst die mehrstündige Flugschule inklusive sprechendem Trainer. Hier werden klassische Manöver wie der Horizontalflug (äußerst spannend!), der Looping oder der Immelmann bis zum Erbrechen trainiert. Einmal im Cockpit, blicken wir in einer von drei Auflösungen (320 x 200, 320 x 400 oder 640 x 480) auf das Geschehen am Bildschirm. Gerade in SVGA bietet sich dem Spieler ein fantastischer Ausblick, der jedoch seinen Preis hat: Die höchste Auflösung bei höchster Detailstufe empfiehlt sich nur für High-End Maschinen, da auch mein 75er-Pentium Anstalten machte, in die Knie





Flight beeindruckt mit fotorealistischen Bodengrafiken



Oben: Die "Extra", der Traum jedes Kunstfliegers.

Let the Sunshine in... wir blenden uns selber.

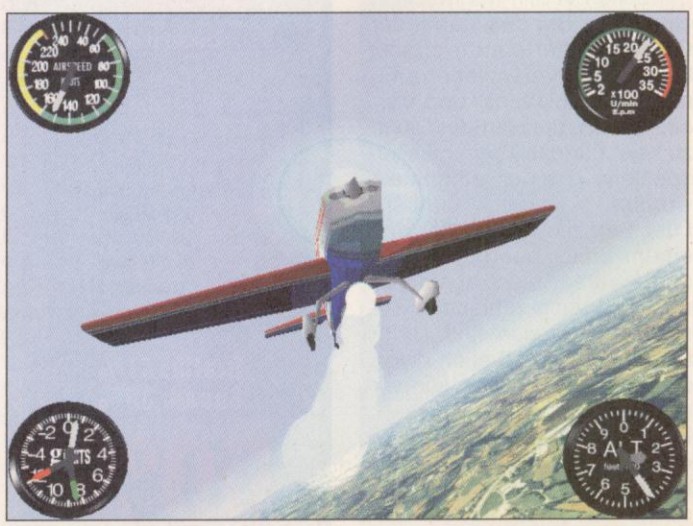


Pentium macht Flieger froh: Erst ab 90 MHz bringt das Fliegen in SVGA Spaß.



na ja

Endlich weiß ich, wie sich eine Sukhoi SU31 im Flug anfühlt. Die Steuerung, das Motorengeräusch, das Flugverhalten, alles macht den Eindruck einer perfekt recherchierten Kunstflug-Simulation. Gut und schön, aber wen interessiert das? Sobald sich das Auge an der (wirklich beeindruckenden) Grafik sattgesehen hat, beginnt die Suche nach dem tieferen Sinn hinter der Kunstfliegerei. Ich jedenfalls habe ihn nicht entdecken können. Genauso gut ließe sich eine Autofahrt von Köln nach München in SVGA simulieren; das sähe bestimmt auch toll aus und wäre in etwa so motivierend, wie ein Flug mit Flight Unlimited. Erschwerend kommt noch hinzu, daß es einfach nichts zu entdecken gibt in den "Flight"-Welten. Weder Gebäude noch andere Flugzeuge kreuzen unseren Weg und die fotorealistischen Bodengrafiken halten einer näheren Betrachtung im Tiefflug auch nicht stand. Somit bleibt der Looking-Glass-Simulator ein Härtefall für Kunstflug-Fanatiker ohne eigenen Doppeldecker in der Garage. Alle anderen machen trotz technisch (fast) brillanter Aufmachung einen Bogen um das "Spiel".



In der Instrumentensicht fliegen sich die Maschinen am angenehmsten

Flying Circus

Wovon Kunstflieger in aller Welt träumen. Hier eine kurze Übersicht über die in Flight Unlimited verwendeten Flugmaschinen. Leider enthielten uns die Programmierer bewaffnete Arbeitsgeräte vor. Wie wär's für die Datendiskette mit einer zünftigen F-16?



Die Standardmaschine: Zuverlässig und unspektakulär



Klassiker: Bereits in den 40er Jahren kam die amerikanische Pitts auf den Markt



Irrer Ivan: Mit einer Rollrate von 360°/Sekunde dreht Euch die Sukhoi den Magen um



Nomen est Omen: Die deutsche "Extra" ist der Traum aller Bruchpiloten

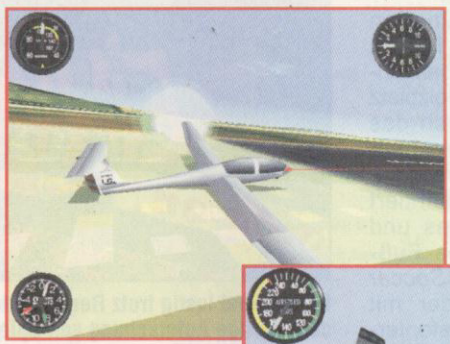


Umweltfreundlich: Ohne Motorkraft kommt das deutsche "Grob"-Segelflugzeug aus



Versteht sich von selbst, daß "Flight Unlimited" technisch in der absoluten Oberliga fliegt, trotzdem bereitet mir das Program die gleichen Probleme, wie Microsofts Flugsimulator: Das mag ja alles ganz toll realistisch sein, physikalisch stimmen und sogar gestandene Flugkapitäne aus dem Sitz hauen, aber lustig ist's ungefähr so, wie ein verregneter Sonntagnachmittag. Einfach so durch den Computerhimmel düdeln und sich dabei die Landschaft ansehen, ist nicht überwältigend. Zur Ehrenrettung sei gesagt, daß an der trockenen Flugmaterie ernsthaft Interessierte aus der Beherrschung der Maschinen durchaus Lustgewinn ziehen können. Bis die Flieger ruhig am Himmel stehen und wir all die komplizierten Flugmanöver ohne Mucken draufhaben, vergehen ein paar strapaziöse Flugstunden. Danach heißt es, die fotorealistische Wüste von oben bewundern und auf die versprochene Datendiskette mit Actionmissionen warten. Dann haut's hoffentlich auch mit dem Spielspaß hin.

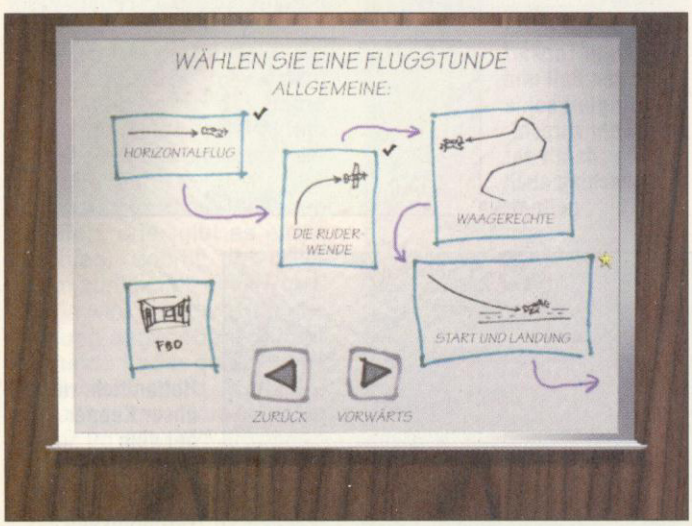
Geht so



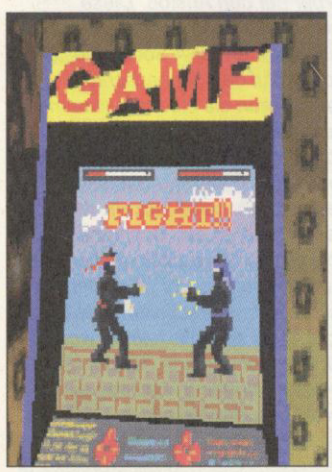
Mein Flugzeug fliegt auch ohne Sprit: mit der "Grob" dürfen wir mit reinem ökologischen Gewissen abheben (links)



zu gehen. Habt Ihr erst den Motor gestartet und Euch fürs Abheben entschieden, werdet Ihr allerdings keinen Blick mehr für die Aussicht haben. Die Steuerung einiger der Flugzeuge ist so hypersensibel, daß man sich fragt, wie normale Menschen diese fliegenden Nervenbündel beherrschen sollen. Ihr habt meist schon auf der Startbahn alle Hände voll zu tun, um die störrischen kleinen Biester auf Kurs zu halten. Mit dem nötigen Fingerspitzengefühl und den richtigen Peripherigeräten jedoch (besonders sinnvoll sind Pedale für das Seitenruder) lassen sich alle Maschinen nach einiger Zeit präzise steuern, und auch Fluganfänger malen dank eingebautem Rauchentwickler schöne Kreise am Himmel. Der Erdboden, über dem Ihr Eure Kunststücke vollführt, präsentiert sich in fotorealistischem Gewand, jedenfalls solange Ihr eine gewisse Höhe nicht unterschreitet, denn dann verkommen die Flüsse, Berge und Täler zu einem recht unschönen Pixelgebirge. Der Sound ist karg aber stimmungsvoll, die Stimme des Fluglehrers glasklar und auf Musik wurde verständlicherweise ganz verzichtet. Dank eingebautem "Missionsrekorder" darf der Flugfreak seine schönsten Crashs für die Nachwelt auf Festplatte bannen. *sg*



Back to school: Jede Flugstunde wird haarklein an der Tafel erklärt



Leider nur ein Gag: der Prügelautomat in der FBO dient als Hotspot für den Abspann

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Looking Glass
Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 100 DM

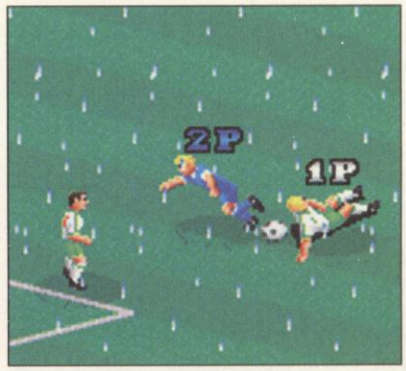
Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Gen Midi, Soundblaster/Pro
Festplatte: 25 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Pedale

Grafik: 81%
Sound: 71%

62%

Der Ball ist rund! Oder Günther?

Action Soccer

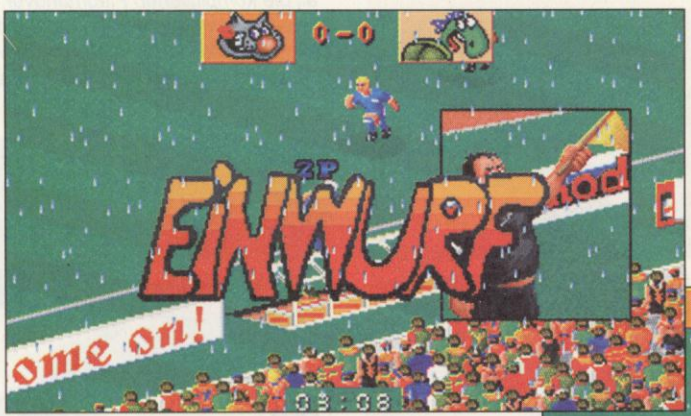


Beinhartes Tackling gehört durchaus mit zu den möglichen Spielzügen – allerdings lieber nicht im Strafraum!

Die Fußballsommerpause neigt sich so langsam dem Ende zu, und schon juckt es den echten Fan wieder in den Füßen.

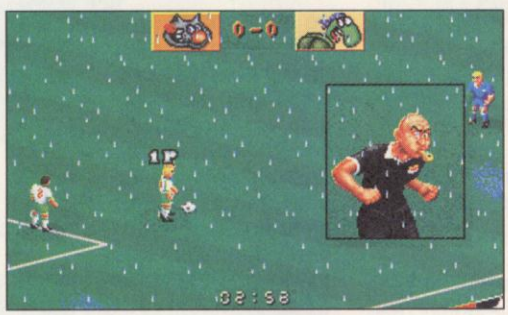
Wo jagten Fußballnarren alternativ zum reellen Kicken am besten dem Lederball hinterher, wenn auf dem Bolzplatz wieder einmal kniehoch das Wasser steht? Nein, nicht am Tischkicker, sondern am Monitor natürlich. Hier präsentiert nun Ubisoft ein buntes und atmosphärisch dichtes Fußballspiel. Mit *Action Soccer* gehen wir alleine oder mit einem eiligst herbeitelefonierten Freund auf beinharte Torejagd. Vor dem Kick-Off müssen jedoch noch schnell ein paar obligatorische Rahmenbedingungen festgesetzt werden. Je nach Vorliebe wählt der Spieler das Wetter, Mannschaftsformation, Spiellänge und Mannschaftsaufstellung (nun lieber 5-3-2 oder doch besser 3-4-3 ??). Von weitaus größerer Bedeutung für den Spielverlauf ist jedoch die Wahl der Perspektive. Hier stehen Klinsmann, Sammer & Co. nicht nur die aus *Fifa* bekannte isometrische Ansicht von schräg oben zur Verfügung, sondern auch eine zunächst ungewohnte Seitenansicht. Bei 3D haben wir unsere Traumelf zwar besser im Blickfeld, 2D bietet aber größere Sprites .Da *Action Soccer* keine Simulation ist, erklären sich auch die skurrilen Namen der Mannschaften. Da spielen eben die stickigen Socken gegen das gekochte Gekröse. Wem die Namen nicht gefallen, der kann sie mit einem beigefügten Editor beliebig verändern. Im Stadion johlen beim Einlaufen beider Mannschaften schon die Sprechgesänge, die im Verlauf der Begegnung in Stärke und Inhalt variieren. Die beiden Mikrofonjongleure Günter und Dieter (wohl aus dem Sportstudio?) verkneifen sich keinerlei Anmerkung zum Spiel. Diese "sinnvollen" Beiträge schallen bei fast jeder Standardsituation aus den Lautsprechern. Der Gehalt liegt teilweise auf ebenso hohem Niveau wie das der Vorbilder im TV. "Oh Mann, da hat sich der Ball aber in die Umlaufbahn verabschiedet. Grüß E.T. von uns!..."

Witzige Animationen im Comicstil bestimmen das Bild im Verlaufe des Spiels: Mit gekonntem Dribbling weicht Ihr der Todesgrätsche des Verteidigers aus, Ihr könnt Euch mit Kopfbällen duellieren, und wenn Ihr Euch mit dem Schiri anlegt, kann es passieren, daß er Euch die Rote Karte unter die Nase hält. Ein Foul im Strafraum wird mit einem Elfmeter geahndet, und wenn Ihr Euch mit dem Schiri anlegt, kann es passieren, daß er Euch die Rote Karte unter die Nase hält.



Erfrischend lustig trotz Regenwetters: Die comicartige Aufmachung von Spiel und Charakteren





Im strömenden Regen hat der Schwarzkittel einen besonders schweren Job. Schiri Telefon!



Typischer Stadiongeruch liegt in der Luft, begeisterte Fans warten unüberhörbar auf den Anstoß. Diese Atmosphäre vermittelt Ubisofts Action Soccer. Bereits nach kurzer Einspielphase starten FIFA Soccer gestählte Kicker ihre Konter auf den gegnerischen Kasten. Dabei verleiten die albernen Kommentare der Moderatoren öfters zum Verbeißen in die Tastatur bzw. ins Gamepad, um sich das Lachen zu verkneifen. Finessen wie die "Lauternsäge" oder der "Milertanz" lockern das normale Spielgeschehen immer wieder angenehm auf. Schmerzlich vermißt habe ich jedoch die Möglichkeit Spieler auszutauschen, die zum Beispiel mit "Gelb" vorbelastet sind und kurz vor dem Platzverweis stehen. Doch da die Spieler sich nicht unterscheiden, sie tragen alle Trikots mit der Nummer acht, weiß sowieso keiner, wer nun vorzeitig duschen gehen darf! Dank des nicht gerade riesigen Editors dürfen wenigstens die Namen des mutierten Viehzeugs verändert werden. Die zwei verschiedenen Perspektiven bieten nicht nur FIFA-Fetischisten eine ordentliche Spielübersicht, sondern zeigt eine echte Alternative zum herkömmlichen isometrischen Blickwinkel. Für Fußballhungrige ist es in jedem Falle ein gefundenes Fressen, zumindest bis zur nächsten Bundesligasaison – außerdem hat Knut nun endlich seine Ruhe von den "heißgeliebten" Sportspielen.

Gut



Sicher greift sich mein Torwart den Ball und dirigiert seine Abwehr zurecht, damit der Abschlag auch gelingt.



Hoffentlich rutscht unser Keeper bei dem Schneetreiben und den Platzverhältnissen nicht aus...



Die sprichwörtliche Angst des Torwarts vor dem Elfmeter scheint sich hier wieder einmal zu bestätigen, trotz kühlendem Naß von oben

digers aus, um nach einer langgezogenen Flanke in den Strafraum mit einem Fallrückzieher den Torwart zu prüfen. Nach einem Treffer liegen die Verteidiger am Boden zerstört, während der Torschütze einen Flik-Flak schlägt und zur Eckfahne sprintet. Dort tanzt er Lambada, ganz wie sein Vorbild Roger Miler aus Kamerun. Gekonnte Gageinlagen am Rande, wie der hühnerfressende räudige Köter, lockern das Geschehen weiter auf und treffen das Zwergfell so unvermutet, wie ein Volleyschuß die Querlatte.

Mit ein wenig Übung bekommen unsere animierten Hobbykicker Routine in Sachen Ballführung. Kunststücken à la Maradona steht nichts mehr im Weg. Dabei dient ein Feuerknopf zum Passen, der andere zum Schießen. Haben wir einmal unseren Strafraum zu verteidigen, grätschen wir dem Gegner dezent in die Beine oder holen ihn mit einem Bodycheck auf den Rasen der Realität zurück. Hat der Schiedsrichter diese Aktionen gepfiffen, oder gibt es einen Abschlag, zoomt der Bildschirm zurück. Mit einer Punkteskala wird nun die Kraft und Richtung angegeben, mit der das runde Leder gen Himmel geschossen wird. Im Gegensatz zu den Konkurrenten *Striker 95* oder *FIFA Soccer* wird der Torwart bei *Action Soccer* nur beim Abschlag gesteuert, ansonsten übernimmt dies der Computer. Dies führt dazu , daß er stur auf der Linie "kleben" bleibt. Ebenfalls im Spiel enthalten ist ein kleiner Editor, mit dem die Namen und Stärken der Mannschaften verändert werden können.

So richtig Laune macht *Action Soccer* jedoch erst im Spiel gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut. Zwar ist für den Einzelspieler sowohl ein Pokal- als auch ein Ligamodus enthalten, aber so richtiges Fußballfieber kommt erst auf, wenn man seinem Chefredakteur einen – natürlich unabsichtigen – Bodycheck im Strafraum verpassen kann, ohne gleich einen Elfmeter vom Schiri gepfiffen zu bekommen. Insofern werden vor allem kleine Fußballgruppen ihren Heidenspaß an *Action Soccer* haben. *ih*



Aus diesen etwas seltsam anmutenden Teams wählt Ihr

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller:
Ubisoft

Genre:
Sportaction

Schwierigkeitsgrad:
einstellbar

Besonderheiten:
2D und 3D, deutsche Reporter

Zirka-Preis:
80 DM

Grafik: VGA
Sound:
Soundblaster/16/Pro
Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Game-Pad

Grafik: 76%
Sound: 80%

78%

NEU IN BERLIN **HIGHWAY TO HELL...**

	3,5	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 (AH)	109,95	99,95
1942 Pacific Air War	109,95	99,95
1 Kurze Geschichte über d. Zeit	-	89,95
5th Fleet (AH)	89,95	89,95
Absolute Zero	89,95*	89,95*
Action Soccer	-	69,95*
A-Train 4 Networks	109,95*	99,95*
Aces Deluxe	-	79,95
Aces of the Deep 1	89,95	89,95
Aces of the Deep 1 Data 1	39,95	-
Across the Rhine 1944	-	99,95*
Advanced Civilization (AH)	109,95*	99,95*
Air Power	-	i.V.
Al-Qadim 1	89,95	79,95
Albion	-	i.V.
Alien Legacy	89,95	89,95
Alien Logic - Jorune 1	89,95	89,95
Alone in the Dark 3	-	99,95
America (Civil War-Empire)		ab 89,95
Anstoß	79,95	-
Anstoß World Cup	59,95	99,95
Apache	-	89,95*
Are you afraid of the Dark	-	89,95*
Armored Fist	89,95	79,95
Atari 2600 Action Pack 1	-	59,95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59,95*
Atlas	-	69,95*
Awful Green Things f. O. Space	89,95*	89,95*
Baldies	79,95*	79,95*
Battle Beast	-	79,95*

Informierter

Battle Bugs	79,95	89,95
Battlegrounds 1: Ardennes	-	99,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	49,95
Battle Race	-	79,95*
Betrayal at Krondor	-	89,95
Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Biing	89,95	89,95*
Bioforge	-	99,95
Blackbeard (AH)	99,95*	89,95*
Blood Bowl	99,95	89,95
Bob Dylan	-	89,95
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Bureau 13	89,95	79,95
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	99,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	-	99,95*
Civilization	-	99,95

	3,5	CD
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer 95	79,95	79,95
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95*
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	89,95
Formula One GP 1	-	39,95
Frankenstein	-	99,95*
Front Lines	79,95	69,95
Front Page Sports Baseball	99,95	99,95
Front Page Sports Football 95	99,95	99,95
Full Throttle-Voll Gas	-	ab 69,95
FX Fighter	-	89,95*
Gadget	-	99,95
G-Nome	-	89,95*
Goblins 4 Woodruff	-	79,95
Great Naval Battles 3	99,95	89,95
Gunship 2000	-	39,95
Hammer of the Gods	-	79,95
Hardball 4	99,95	89,95
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95*	89,95*
Hell	-	79,95
Heretic	89,95*	89,95*
High Octane	-	89,95*
Hodj'n 'Podj	-	89,95*
Höhlenwelt	-	99,95
Hokus Pokus	-	69,95
Incredible Toons	-	79,95*
Indycar Racing	-	19,95
International Tennis Open	89,95	89,95
Iron Assault	89,95	79,95
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
Jewels of the Oracle	-	99,95*
Jonny Mnemonic	-	99,95
Jungle Strike	79,95	79,95
Kingdom	-	99,95
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Klik & Play	89,95*	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99,95*	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	89,95*
Last Dynasty	-	89,95*
Legend of Kyrandia 3	-	69,95
Legions	79,95	89,95*
Lemmings 3	79,95	49,95
Lemmings 3 D	-	i.V.
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Little Big Adventure	-	99,95

	3,5	CD
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pole Position	i.V.	i.V.
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Power House	-	89,95*
Primal Rage	-	i.V.
Prince Interactive	-	89,95
Prisoner of Ice	-	99,95*

Schneller

Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Prototype	-	89,95
Psycho Pinball	89,95	89,95
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Ravenloft 1 Straths Possession	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rebel Assault 1	-	89,95
Renegade	-	89,95
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Sage von Nietoam 1	-	49,95
Sam & Max	99,95	99,95
Schatten d. Imperiums Battle Isle 3	-	i.V.
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	99,95
Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle Rainforest	-	i.V.
Sim Tower	109,95	99,95
Sim Town	99,95*	89,95*
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	89,95*	89,95*
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6	-	89,95*
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Space Sirens 2	-	99,95*
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Stalingrad (AH)	99,95	89,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95*
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panther	99,95*	89,95*
Stonekeep	-	i.V.
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Super Karts	99,95	89,95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	79,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95

Demnächst auch Ladengeschäft
Die neue (alte?!) N°1.

Civilization Network	109,95*	99,95*
Clockwerx	79,95	79,95
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	99,95
Comanche	99,95	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Conqueror A.D. 1086	-	89,95*
Creature Shock	-	89,95
Crusade (Greenwood)	-	89,95*
Crusader (Origin)	-	99,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	i.V.
Cyclones	89,95	89,95
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95
Dark Universe	-	i.V.
Das Amt	-	89,95
Deadline	-	89,95*
Death Gate	-	89,95
Der Reeder	-	99,95
Descent	89,95	89,95
Desert Strike	79,95	79,95
Die Siedler	89,95	-
Die total verrückte Ralley	-	79,95
Discworld	89,95	89,95
Dominus	89,95*	89,95
[redacted] Utilities Vol. 3	-	49,95
Dragon Lore	-	89,95
Dragons Tail	-	i.V.
Dreamweb	89,95	79,95
Drug Wars	-	89,95
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
Dune 2	49,95	49,95

Größer

Dungeonmaster 2	89,95*	89,95*
Ecstatica	-	89,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	79,95	79,95
Empire Deluxe 1	89,95	89,95
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
F-14	109,95	99,95
Fairway to Heaven	-	89,95*
Falcon Gold	-	99,95
Fantasy Fest	-	79,95

Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	89,95
Lords of Midnight	89,95*	89,95*
Lost Admiral 2	-	99,95*
Lost Eden	-	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	-
Lucasarts Classic Adventures	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95

Aktueller

Machiavelli	109,95*	99,95*
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	i.V.	99,95
Magic Carpet Data	-	39,95
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95*
Master of Magic	109,95	89,95
Master of Orion	-	ab 49,95
Mechwarrior 2	-	89,95*
Mechwarrior 2 Data	-	i.V.
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal & Lace	99,95	-
Metal Lords	-	99,95*
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech Earthsiege 1	89,95	89,95
Metaltech Earthsiege 1 Data	39,95	-
Micro Machines 2	59,95*	-
Might & Magic Heroes	-	89,95*
Milennia	-	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Monthy Python	-	89,95
Myst 1	-	99,95
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Packs	-	44,95*
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Jam TE	79,95*	79,95*
NBA Live 95	-	99,95
Nectaris	49,95*	-
NHL Hockey 95	-	89,95
Noctropolis	-	99,95
Novastorm	-	79,95
Operation Europe	-	99,95
Orion Conspiracy	-	89,95
Pacific Strike	89,95	-
Panzer General 1	89,95	ab 59,95
Paparazzi	-	99,95*
Perfect General 2	99,95*	99,95
Perfect General 2 Editor	i.V.	-
PGA Tour Golf 486	-	99,95
Phantasmagoria	-	99,95*

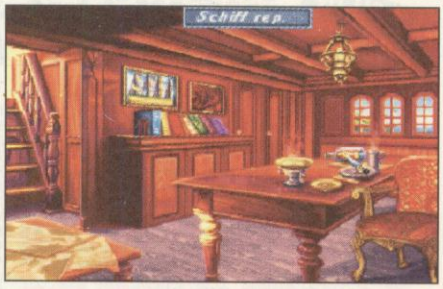
System Shock	89,95	89,95
Tank Commander	79,95	79,95
Task Force 1942	-	39,95
Temptation	-	99,95
Terminal Velocity	89,95*	89,95*
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
Terra Nova	-	99,95*
The Ancients	-	89,95*
The Citadel	89,95*	89,95*
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Pure War Game	99,95*	89,95
The Scroll	-	99,95*
Thunderhawk 2	-	i.V.
Thunderscape	99,95*	89,95*
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tie Fighter Datas	39,95	s.o.
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95*
Top Gun	-	99,95*
Tower Assault	79,95	79,95
Transport Tycoon	109,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95	-
Treasure Hunters Inc.	-	99,95*
Turrican 2	-	79,95*

Besser

Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	99,95	109,95
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	99,95
US Navy Fighters	-	99,95
USS Ticonderoga	-	89,95
Virtual Pool	-	89,95
Virtual Valerie 2	-	99,95
Wacky Wheels	79,95	59,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warlords 2	99,95	-
Warriors	89,95*	89,95*
Werewolf	-	99,95*
Whales Voyage 2	-	i.V.
Widget Workshop	79,95*	69,95*
Wing Commander 3	-	99,95
Wing Commander Armada	79,95	79,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79,95
Wings of Glory	-	49,95
Witchwood	89,95*	89,95*
Wizardry Deluxe (6-7)	-	99,95
X-COM (UFO 2)	109,95	89,95
X-Wing Datas	ab 49,95	s.u.
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	i.V.	i.V.

0171/540 87 63
11.00-20.00 h Versandtelefon
PC · PC-CD · MAC · MAC-CD · SATURN · SEGA 32X · MEGA DRIVE · MEGA CD · GAME BOY · SUPER NES · 3DO · SONY PLAYSTATION · LASERDISKS · COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT · MUSIK CD'S · COMICS · ANIME · VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM · Express 8 DM · Sicherheitskarton 3 DM · Softwaretest 3 DM · Versandkostenfrei ab 250 DM · Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software · Es gelten unsere AGB · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten · i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich · Anzeigenschluß 12.6.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.



Dreizehn Mann auf des toten Mannes Kiste: Alle Fäden laufen wieder einmal in der Kapitänskajüte zusammen.

Einmal um die ganze Welt

High Seas Trader

High Seas Trader von Impressions führt uns zurück in jene Zeit, in der die Matrosen wie die Fliegen an Skorbut und exotischen Krankheiten starben. Doch was tat man nicht schon damals alles für den schnöden Mammon: Gewürze, edle Hölzer und Spezereien aus fernen Landen lassen auch hier den Geldsack des Seefahrers klingeln. 62 Häfen können angelaufen werden, wobei nicht nur Handelsgüter sondern auch Proviant geladen werden muß. Heftige Seegefechte müssen einkalkuliert werden, da die Meere dieser Zeit von allerlei Seeräuberpack unsicher gemacht wurden. Deswegen solltet Ihr nach erfolgreichem Geschäftsabschluß nicht nur die Heuer Eurer Matrosen bezahlen, sondern auch das eine oder andere Geschütz erwerben, sonst ruht Ihr schneller auf dem Meeresgrund als Euch lieb ist. Sowieso steht die Pflege Eurer Karavelle an oberster Stelle, schließlich ist es sehr unerquicklich, Tage und Nächte an der Lenzpumpe zu verbringen. Auch die Moral der Mannschaft ist nicht zu unterschätzen. Gutes Essen, zubereitet von einem fähigen Smutje, ist da schon die halbe Miete. Doch der Mensch lebt nicht vom Brot allein: Mit dem Gewinn, den Ihr durch das Verschiffen von Weizen oder anderen Gütern erzielt, wird Heim und Hof auf dem Festland mit allerlei Kunstgegenständen ausgestattet. Das schafft Ansehen und zeugt von weltmännischer Weitläufigkeit.

Ab und zu ein Besuch bei der Bank schadet übrigens auch nicht. Geht das stolze Schiff nämlich mit Mann und Maus unter, werden auch die Dublonen in späteren Jahrhunderten zum begehrten Objekt von Schatztauchern. Deswegen solltet Ihr rechtzeitig Rücklagen schaffen, damit Ihr im Falle einer Havarie nicht im Regen steht und Euch die Konkurrenz nicht fröhlich winkend davonschippert. *ps*



Ein Wunderwerk der Kartographie: Gab's da schon

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Impressions
Genre: Managementspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Deutsche Sprachausgabe
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Aria, Roland, Soundblaster
Festplatte: 4,5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 57%
Sound: 68%

72%

Hallo, Herr Kaiser!

Kaiser Deluxe



Mein Home is in Kassel. Die heimische Burg dient dem gewieften Thronanwärter als Hauptmenü

In grauer Vorzeit, als Computer noch aussahen wie Brotkästen, schlugen sich C64- und Atari-ST-Junkies ganze Nächte vor einem der ersten politisch inspirierten Strategiespiele um die Ohren: *Kaiser*. Mit nur achtjähriger Verspätung bringt jetzt das eidgenössische Entwicklerteam Linel eine grafisch aufgebohrte "Deluxe-Edition" des Klassikers zu neuen Ehren. Vom Spielablauf her hat sich seit 64er-Zeiten nichts geändert: Ihr werdet in die Rolle des Regenten einer Provinz des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation versetzt. Ziel des Spiels ist es immer noch in möglichst kurzer Zeit vom "Herr" zum Kaiser aufzusteigen. Dafür müßt Ihr darauf achten, daß die Kornspeicher gefüllt, die Untertanen zufrieden und Eure Kontoauszüge stets im Haben sind. Auf mehreren Screens bedient Ihr Euch diverser Hotspots, um alle gewünschten Käufe und Aktionen durchzuführen. Seid Ihr mit Eurer Wahl zufrieden, genügt ein Klick auf "weiter", um das laufende Spieljahr abzuschließen. Erreicht Ihr den Titel des Barons, erhaltet Ihr zusätzlich militärische Befugnisse. Einzelkämpfer treten bei *Kaiser Deluxe* alleine gegen ihren Rechner an, Gesellschaftsspieler dürfen bis zu sieben machthungrige Freunde teilnehmen lassen. Was uns Linel mit *Kaiser Deluxe* vorsetzt, ist schon ein starkes Stück: Ein acht Jahre altes Spiel technisch unverändert und nur durch seltsame EGA-Grafik und beinharte Nino-de-Angelo- Musik aufgewertet im Jahr 1995 auf CD zu brennen, grenzt an Unverschämtheit – Nostalgie-Bonus und treue Fangemeinde hin oder her. Selbst Kaiser-unvorbelasteten Zeitgenossen kann ich vom Kauf nur abraten, spielstarke historische Wirtschaftssimulationen in deutlich modernerem Gewand gibt es doch weiß Gott mehr als genug! *sg*



Wann sah man je solch wundervolle Bildschirmgrafik?

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Linel
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 90 Mark

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster/ Pro CD Audio
Festplatte: 0,5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 25%
Sound: 29%

33%

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

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

_____

Meine Adresse:

_____
Name, Vorname

_____
Straße, Hausnummer

_____
PLZ, Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bestellwert
Versandkosten
Gesamtbetrag

Es gelten die allgemeinen Versandbedingungen, wie im POWER SHOP beschrieben

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

_____
_____
_____

Die Lieferanschrift lautet:

Name: .....

Vorname: ..... Geburtsdatum .....

Straße: .....

PLZ./Wohnort: .....

Telefonnummer: .....

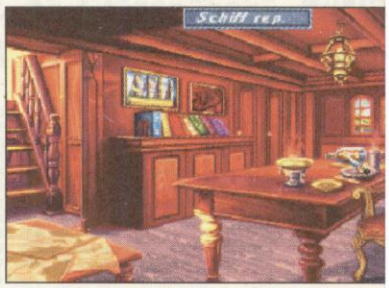
Briefmarke drauf – und ab damit!

POWER SHOP Bestellkarte

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

40674 Erkrath





Dreizehn Mann auf des toten Mannes Kiste: Alle Fäden laufen wieder einmal in der Kapitänskajüte zusammen.

Einmal um die ganze Welt

High Seas Trader

High Seas Trader von Impressions führt uns zurück in jene Zeit, in der die Matrosen wie die Fliegen an Skorbut und exotischen Krankheiten starben. Doch was tat man nicht schon damals alles für den schnöden Mammon: Gewürze, edle Hölzer und Spezereien aus fernen Landen lassen auch hier den Geldsack des Seefahrers klingeln. 62 Häfen können angelaufen werden, wobei nicht nur Handelsgüter sondern auch Proviant geladen werden muß. Heftige Seegefechte müssen einkalkuliert werden, da die Meere dieser Zeit von allerlei Seeräuber- zielt, wird Heim und Hof au Festland mit allerlei Kun genständen ausgestattet schafft Ansehen und zeug weltmännischer Weitläufi

Ab und zu ein Besuc der Bank schadet übri auch nicht. Geht das s Schiff nämlich mit Manr Maus unter, werden auc Dublonen in späteren Jah derten zum begehrten C von Schatztauchern. De gen solltet Ihr rechtzeitig lagen schaffen, damit I Falle einer Havarie nic Regen steht und Euc Konkurrenz nicht fröhlich kend davonschippert.



Ein Wunderwerk der Kartographie: Gab's da schon

pack unsicher gemacht wurden. Deswegen solltet Ihr nach erfolgreichem Geschäftsabschluß nicht nur die Heuer Eurer Matrosen bezahlen, sondern auch das eine oder andere Geschütz erwerben, sonst ruht Ihr schneller auf dem Meeresgrund als Euch lieb ist. Sowieso steht die Pflege Eurer Karavelle an oberster Stelle, schließlich ist es sehr unerquicklich, Tage und Nächte an der Lenzpumpe zu verbringen. Auch die Moral der Mannschaft ist nicht zu unterschätzen. Gutes Essen, zubereitet von einem fähigen Smutje, ist da schon die halbe Miete. Doch der Mensch lebt nicht vom Brot allein: Mit dem Gewinn, den Ihr durch das Verschiffen von Weizen oder anderen Gütern er-

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Impressions
Genre: Managementspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: Deutsche Sprachausgabe
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Aria, Roland, Soundblaster
Festplatte: 4,5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Tastatur, Mau

Grafik: 57%
Sound: 68%

72%

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 (Kostenpreis zzgl. 8,- DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,-DM liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- 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	Bestellnummer	Einzelpreis	Stückzahl	Summe
The Klingon Dictionary	S-74559	20,00 DM		
The Star Trek Encyclopedia	S-86905	36,00 DM		
Rebel Base	TVM-8735	49,00 DM		
Aventurien: Das Lexikon	10058	89,00 DM		
Shadowrun V 2.01D	10700A	65,00 DM		
Stressentsamurai Katalog	10702	29,80 DM		
Magic - Starter Pack UL	WOC 2101E	14,80 DM		
Magic - Booster Pack UL	WOC 2102E	4,80 DM		
Borg Standup	STUP 25	49,80 DM		
Freddy Krüger Standup	STUP 26	49,80 DM		
Marcross Plus Part1	VID 148	29,95 DM		
Gaiorth Stage 2	VID 131	39,95 DM		
Gaiorth Stage 1	VID 107	54,90 DM		
Viktor Skoft	KC 001	29,80 DM		
U.S.S. Enterprise Poster	PTW 634	15,80 DM		
Der Schurlaton	HEY 6001	12,90 DM		
T-Shirt Great Red Dragon	WIN 003	29,80 DM		
T-Shirt Death's Ride	WIN 004	29,80 DM		
T-Shirt Orcus Doorman	WIN 005	29,80 DM		

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe ..... haben mir besonders gefallen:

1. _____ Seite _____
2. _____ Seite _____
3. _____ Seite _____

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

_____

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

_____

_____

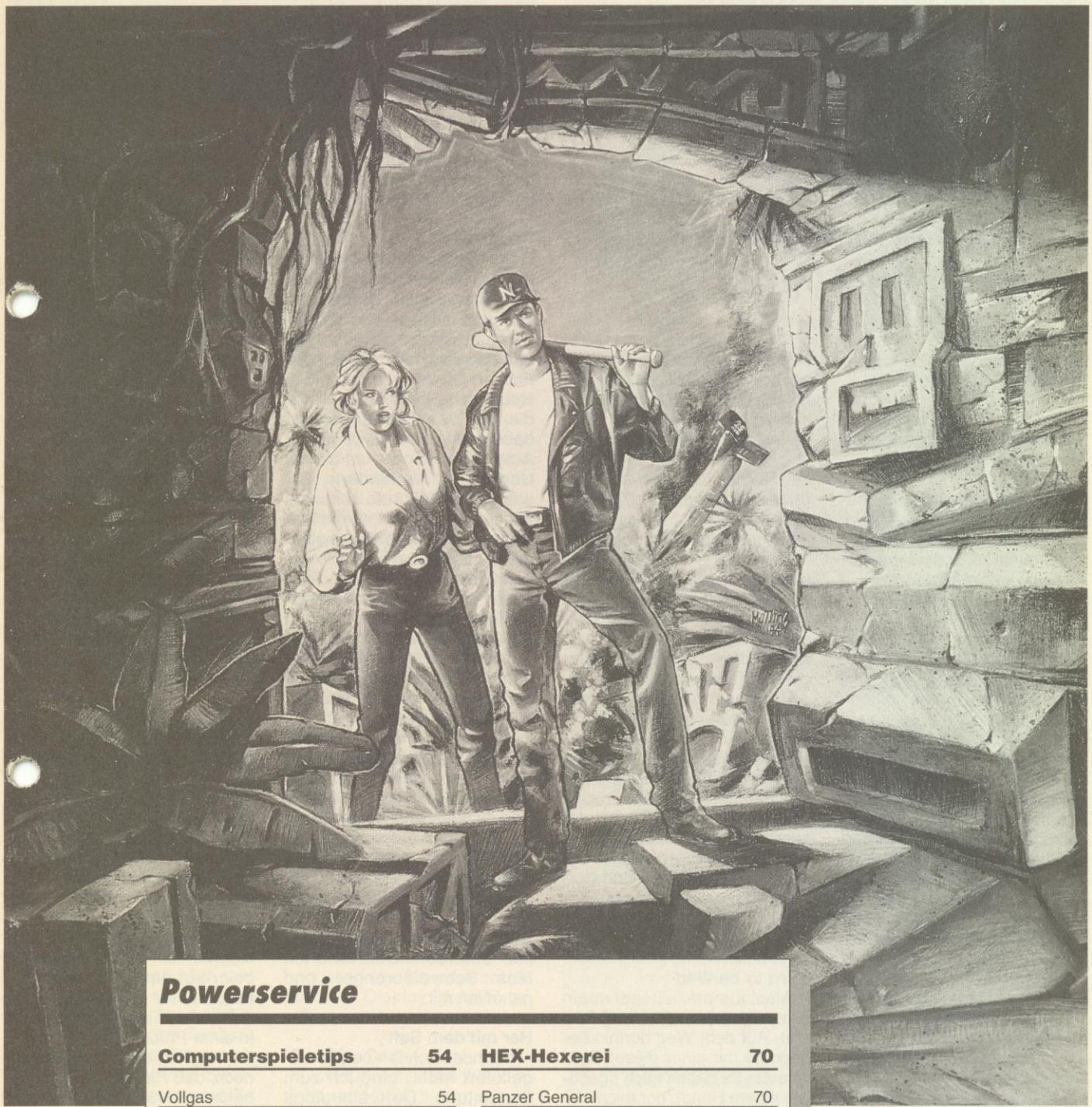
Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

_____

_____

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

POWER SERVICE



Powerservice

Computerspieletips	**54**
Vollgas	54
Jagged Alliance	58
Flight of the Amazone Queen	59
Nascar Racing	63
Innocent – until caught	64
X-Com: Terror from the Deep	65
Doc Düse	**74**
HEX-Hexerei	**70**
Panzer General	70
Sim Tower	73
Chaos Control	73
Pyrotechnia	73
Jagged Alliance	73
Power-Post	**82**
Kleinanzeigen	**80**

Heft 8/95

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

Hilfe

Vollgas und kein Ende. Mindestens jede zweite Eurer zur Zeit eingeschickten Komplettlösungen beschäftigt sich mit LucasArts´ interaktivem Comicfilm. Bevor jetzt also wieder alle enttäuscht sind, hier unsere Vorgehensweise: Wir haben uns die zehn schönsten Lösungen rausgesucht und einfach eine ausgelost – and remember, "No one can beat a Corley".

Vollgas

Christian Erker aus Münster läßt seinen alten Biker-Kumpel Benn zu Wort kommen. Hier seine Story:

Hi! Ich bin Ben, der legendäre Anführer der "Polecats". Tja, wir haben in letzter Zeit einiges mitgemacht, und davon wollte ich Euch was erzählen:

Ab in die Kiste

Alles begann damit, daß meine Kumpels und ich seelenruhig über den Highway 9 schraddelten. Da kam uns so ne' Limo über den Weg, so ein echter Snobwagen. Klar, daß wir als "echte" Biker diese Typen erstmal etwas aufrütteln mußten. Dummerweise kam hinterher in der Bar dieser Opa rein und regte sich tierisch darüber auf, wer über sein Auto gefahren sei. Dann erst stellte sich heraus, daß dieser Opa Malcolm Corley war, der Motorradhersteller überhaupt (na ja, er war ja auch der einzige)! Ein echt netter Typ und Biker noch dazu! Dann kam auf einmal noch son' anderer Typ, Adrian Ripburger, rein und bot uns an, gegen eine gute Bezahlung eine Eskorte für Malcolm zum diesjährigen Aktionärstreffen von Corley Motors zu bilden. Ich bat ihn dann hinter die Bar, wo er mir mitteilte, daß Malcolm nur noch kurze Zeit zu leben hätte und daß ich die Zukunft für Corley Motors herausfinden würde, wenn wir ihn zum Aktionärstreffen begleiten würden. Als ich wieder ablehnte, wurde mir plötzlich von hinten einer übergezogen. Erstaunt stellte ich fest, daß ich in einer Mülltonne aufwachte. Nachdem ich mich daraus befreit hatte, stellte ich fest, daß ich immer noch auf der Rückseite vom Kickstand, der Lieblingsbar der Polecats war. Auf der Vorderseite stellte ich fest, daß mir irgend son' Troll meine Bikeschlüssel geklaut hatte. Als erstes wollte ich Quohog, den Barkeeper danach fragen. Da dieser aber einfach nicht die Türe öffnen wollte, sah ich mich gezwungen, die Türe einzutreten.

Bei einem Gespräch rückte Quohog leider (für ihn) nicht mit Informationen raus. Also ging ich mit etwas mehr Gewalt an ihn heran (der Nasenring bot sich geradezu an). Dann rückte er mit dem Schlüssel und der Information raus, daß die Polecats irgendwo auf dem Highway 9 zwischen hier und Corville (wo die Corley Motors Fabrik ist) überfallen werden sollen.

Born to be Wild

Also jumpte ich auf mein Bike und raste in Richtung Corville. Auf dem Weg dorthin begegnete mir einer dieser Rottwheeler (er ähnelt auch irgendwie einem Hund), der mich einfach nicht vorbeilassen wollte. Aber mit meiner Faust konnte ich ihn doch überzeugen, lieber im Graben zu warten. Siegreich machte ich einen Wheelie und dann wurde mir klar, daß Ripburger doch etwas an meinem Bike gemacht hatte: Er hatte das Vorderrad gelockert. Also geriet mein Bike in Brand und ich lag angebrannt und zerschunden im Graben. Als ich wieder zu Bewußtsein kam, machte irgend so ein Mädel von mir Fotos und sagte mir noch, daß sie mich zu jemandem bringen wolle, der fast alles reparieren könne. Dann wurde wieder alles schwarz vor meinen Augen. Als ich wieder aufwachte, starrte ich direkt in eine Maske (eine Schweißbrennermaske). Darunter steckte ein echt abgefahrenes Girl, Maureen. Sie hatte mein Bike fast repariert! Sie sagte nur noch, daß ihr drei Sachen fehlen würden, um mein Bike vollkommen zu reparieren: eine neue Radgabel, ihren Schweißbrenner, den irgend jemand geklaut hat, und etwas Benzin.

Ersatzteile

Ich dachte mir, um das Benzin zu holen, wären der Schlauch und der Benzinkanister echt hilfreich, und deswegen steckte ich die auch ein, und dann sah ich mir noch das Foto an der Wand an. Vor Mos Haus wartete die Journalistin, die mir das Leben gerettet hatte. Ich fragte sie, ob ich ihr Auto haben könne, um diesen Überfall zu verhindern. Sie sagte, daß ihr Auto reifenlos wäre. Also ging ich, um in Melonweed nach den Gegenständen zu suchen, die mir Mo genannt hatte. Und da haut diese Tante von Journalistin einfach mit ihrem "reifenlosen" Wagen ab! Naja, der erste Ort, den ich aufsuchte, war der Wohnwagen, den der Schrottplatzbesitzer Todd bewohnte. Höflich, wie ich nun mal bin (hüstel), klopfte ich erstmal an die Tür. Der Kerl kam auch an die Tür, wollte aber nicht öffnen, also trat ich sie ein. Tja, da lag der Kerl jetzt. Im Kühlschrank fand ich ein Stück halbvergammeltes Fleisch und in dem Schrank über Todd einen Dietrich. Dann betrat ich die Plattform unter dem Fenster und wurde in Todds "Künstleratelier" befördert. Dort fand ich Mos Schweißbrenner und nahm ihn mit.

Her mit dem Saft

Nachdem ich ihn bei Mo abgeliefert hatte, ging ich zum Benzinturm. Dort allerdings versperrte mir so eine echt heavy gebaute Tür den Weg. Aber wozu hat man einen Dietrich? Mit ihm knackte ich das Schloß, und nahm das nun offene Schloß mit. Jetzt konnte ich auch durch die Tür gehen. Dort fand ich jetzt eine Leiter. Dummerweise, als ich versuchte, die anzufassen, ging ein Alarm los. Schnell versteckte ich mich hinter einem kleinerem Turm (an der rechten Bildschirmseite). Zwei Bullen kamen an, landeten und stiegen den Turm rauf, um nach mir zu suchen. Klar, dachte ich mir, klau ich denen doch das Benzin. Also öffnete ich die Verschlußkappe des Polizeifahrzeugs, steckte den Schlauch hinein, benutzte den Benzinkanister mit dem Schlauch und saugte noch an dem Schlauch (mit dem Mund). Nun hatte Mo auch noch ihr Benzin. Fehlte nur noch die Radgabel.

Wau Wau

Also machte ich mich auf den Weg zum Schrottplatz. Hier verschloß ich die Rolltür mit dem Schloß und zog an der Kette. Jetzt sprang ich auf den Schrottplatz und lief dort nach ganz rechts. Hier legte ich das Fleisch in den blauen Wa[illegible] direkt neben mir. So ein dummer Köter! Frißt sogar dieses vergammelte Fleisch. Jetzt verließ ich den Platz und ging in den Magnetkran (ganz rechts oben). Mit diesem transportierte ich den Wagen mit dem Köter in luftige Höhen (auf ein freies Feld nach ganz oben, den Magneten anlassen!). Jetzt konnte ich beruhigt zu dem beleuchteten Haufen mit den vielen Einzelteilen gehen und mir die Radgabel holen. Mo reparierte jetzt mein Bike und hatte mir noch eine Überraschung eingebaut: den Superbooster, den normalerweise nur die Vultures benutzen.

Auf nach Corville

Glücklich fuhr ich jetzt weiter nach Corville, aber dort wa[illegible]ten schon die Cops und st[illegible]ten mich. Also raste ich zurück zum Benzinturm und löste den Alarm wieder aus. Diese Cops sind so blöd! Nun stand mir aber der Weg zu meiner Gang in Richtung Corville frei. Und tatsächlich traf ich dort meine Gang wieder, die gerade Rast machte. Ich suchte dann Malcolm auf, um ihm mitzuteilenen, daß wir überfallen werden sollten, und ich fand ihn auch: In einer Pfütze aus Blut! Bevor er endgültig starb, sagte er mir noch, daß Ripburger das getan hatte, und daß seine Tochter Maureen, deren Spitzname "Diapered Dynamo" ist, Corley Motors übernehmen sollte. Ich sollte Malcolm rächen! Besorgt um Mo raste ich sofort zu ihr, fand aber nur in dem Haufen Schutt vor ihrem Haus das Foto von ihr und ihrem Onkel Pete, der Kerl mit der Mink Ranch.



Roadblock

Da in Richtung Corville schon wieder eine Truppe Cops lauerte, fuhr ich zurück zum Kickstand. Erstmal sah ich hinter dem Kickstand nach, wo ich die Journalistin fand, die Fotos von dem Mord gemacht hatte. Sie gab mir einen Ausweis, mit dem ich durch die Sperren auf dem Highway 9 kommen sollte. Im Kickstand erfuhr ich die traurige Nachricht: Die Polecats waren verhaftet worden, ich war der einzige auf freiem Fuß, wurde als Krimineller beschuldigt und gejagt. Dem Trucker Emmet gab ich den Ausweis, woraufhin der mich mitnahm zu Uncle Pete's Mink Ranch (hinter die Straßensperren). Als ich aufwachte, fuhr Emmet gleich wieder weiter mit seinem Dünger und ich stellte fest, daß er mir meinen Benzinschlauch abmontiert hatte und schwor ihm Rache!

Mink Ranch

Jetzt wollte ich aber erst Mo finden und betrat das Haus. Dort fand ich unter dem Kopfkissen ein Brecheisen, mit dem ich auch gleich die Truhe öffnete. Da raste Mo auf einmal draußen vorbei! Also sprang ich wieder mal auf mein Bike und fuhr ihr hinterher. Dummerweise zündete sie ihren Booster und hatte mir mein Boosterbenzin geklaut! Also blieb ich zurück, wurde zu allem Überfluß auch noch von Emmet, dem ich doch Rache geschworen hatte, überholt. Da ich mich im Cavefish Territorium befand, wurde Emmet allerdings schon von den Cavefishes erledigt (dummerweise ging dabei auch die Brücke nach Corville zu Bruch).

Guano Power

Ich hielt bei Emmets abgetrenntem Anhänger, benutzte meine Brechstange mit den Radkappen und stieß dann noch den Anhänger um. Dann nahm ich noch etwas Dünger mit und fuhr wieder zurück zur Ranch. Dort warteten leider schon Nestor und Bolus, zwar auf Mo, aber mich jagten sie trotzdem. Ich fuhr einfach geradeaus zur gesprengten Brücke, und der umgekippte Anhänger mit dem Dünger hat den beiden Handlangern von Ripburger so die Sicht versperrt, daß sie einen Crash gebaut hatten. An der Brücke angekommen, las ich mir das Schild (die Schrift ganz unten) genau durch und erfuhr, daß einst Ricky Myran die Brücke übersprungen hatte. Er hatte eine spezielle Brücke (die jetzt im Besitz der Cavefishes ist), einen Booster (für den uns nur noch das Benzin fehlt) und einen sog. "hover lift".

Hover Booster Lift

Den Hover Lift bekam ich, indem ich das blaue Auto mit dem Brecheisen auseinandernahm und den Hover Lift dann in mein Bike einbaute. Den Booster bekam ich von einem Vulture auf der Old Mine Road 4, den ich dafür leider von seinem Bike holen mußte. Die Brücke erhielt ich auf eine andere Art und Weise: Zuerst mußte ich den Cavefish besiegen (geht sehr gut mit dem Brett), dann erhielt ich seine Brille. Diese benutzte ich dann auf der Old Mine Road 4 (rechte Maustaste), und bog (linke Maustaste) dann in den Geheimgang ein, als unten rechts auf dem Display "CAVE" erschien.

Cavefish Cave

Dort fuhr ich dann bis zum Ende der Höhle, wo ich mir die Rampe nahm und sie dann an meinem Bike befestigte (2x benutzen). Dann fuhr ich einen Höhlenabschnitt weiter, wo die Kurve war, und benutzte die Rampe, um die Leuchtstreifen am Boden zu entfernen (die Cavefish orientieren sich an denen). Dann baute ich die Rampe an der Brücke auf. Ach

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 – "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. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia
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 zweimal in der Woche veranstalten. Immer 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". Disketten sind willkommen.

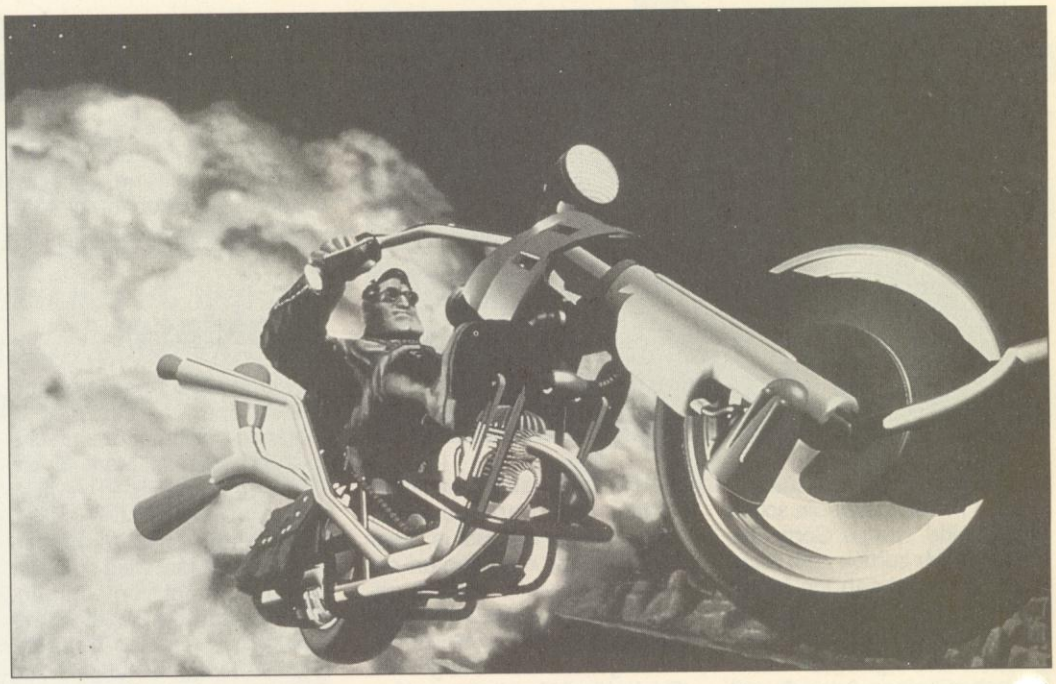
ja, alle anderen Leute auf der Old Mine Road 4 haben nur Waffen oder Informationen (Father Torque). Nachdem ich die drei Sachen zum Überqueren der Brücke gefunden und eingebaut hatte, sprang ich über die Brücke. Auf der anderen Seite angekommen, stand mir der Weg nach Corville endgültig offen.

Corville – Zweiter Versuch

Ahh, endlich in Corville. Hier irgendwo mußte auch Mo herumlaufen. Aus dem Stadion hörte ich Jubelschreie, also mußte ich dort zuerst mal gucken. Dort fand ich einen Souvenirstand mit irgend so einem Typen, der die ganze Zeit irgendwas von sich gab. Zuerst schaute ich mir die T-Shirts an. Während der Verkäufer abgelenkt war, klaute ich mir das Kaninchen. Ich erfuhr außerdem, daß hier ein Rennen stattfinden sollte, bei dem das Bike, das Malcolm Corley und Mo zusammengebaut hatten, dem Gewinner winkte. Ich probierte außerdem das kleine Fahrzeug aus, bis es keinen Saft mehr hatte.

Kawumm

Jetzt bestieg ich wieder mein Bike und fuhr zu dem Versteck der Vultures, das von einem Minenfeld geschützt wurde. Hier ließ ich das Kaninchen direkt ins Minenfeld laufen. Als es hochging, nahm ich mir die Batterie. Ich fuhr zurück zum Souvenirhändler und baute die Batterie ins Auto ein. Dann nahm ich wieder den Joystick und fuhr mit dem Wagen zum Eingang des Stadions (oben rechts). Dort fuhr ich jetzt durch die Drehtür und wurde so den Verkäufer los. Jetzt nahm ich mir die Schachtel mit den Häschen und fuhr wieder zurück zum Minenfeld. Dort benutzte ich die Schachtel mit dem Minenfeld und sammelte schnell alle Häschen einzeln auf. Jetzt fuhr ich abermals zum Souvenirladen, nahm mir wieder eine Schachtel mit Häschen, und fuhr wieder zurück. Jetzt ging ich ganz nahe ans Minenfeld heran und benutzte den ersten Hasen mit dem Minenfeld. Dann ging ich den Weg entlang, den er mir geschaffen hatte, und benutzte hier das zweite Häschen, ging wieder den neuen Weg entlang usw. (Wenn Dir die Häschen ausgehen, benutze die zweite Schachtel mit dem Minenfeld und sammle wieder alle Häschen auf. Jetzt müßtest Du genug Häschen haben).



Auf der anderen Seite des Minenfeldes erwarteten mich bereits die Vultures und Mo, die mich beschuldigte, ihren Vater umgebracht zu haben. Jetzt werde ich sozusagen gevierteilt. Zum Glück hatte ich ja noch meinen Mund und konnte mich so in der Kombination 4 (Let me go, or else...), 3 (I'll call you names!), 2 (Diapered Dynamo) herausreden. Mo entwickelte jetzt die Fotos vom Mord und befreite mich so.

Suzi, die Anführerin der Vultures, entwickelte einen Plan, wie wir Ripburger vor allen bloßstellen könnten. Beim Rennen sollte es so aussehen, als ob ich und Mo sterben würden, damit Ripburger das Aktionärstreffen startet. Das wurde aber etwas komplizierter als das, was Suzi geplant hatte, da Nestor und Bolus in letzter Sekunde in ihrem blauen Wagen an dem Rennen teilnahmen und uns daran hinderten, den Frontalzusammenstoß mit Mos Wagen durchzuführen, auf den hin Mo aus dem Wagen katapultiert werden und alles anfangen zu brennen sollte.

Verkehrsstau

Daraufhin entwickelte ich einen Plan, wie ich den blauen Wagen ausschalten konnte. Zuerst fuhr ich auf die Rampe etwas weiter rechts und sprang auf den dunkelgelben Wagen. Diesen schob ich dann zuerst an den unteren Rand, dann nach ganz rechts und dann auf die Rampe ganz rechts, die Rampe hoch und ließ ihn dann runterfallen. Nun sprang ich hinterher, über den dunkelgelben Wagen hinweg auf den Blauen drauf. Nun kam es zum Zusammenstoß zwischen meinem Wagen und Mos. Mo katapultierte sich in Sicherheit und ich rannte in meinem Asbestanzug durch die Arena zum Ausgang hin. Daraufhin geriet langsam das gesamte Stadion in Brand. Jetzt starteten Nestor und Bolus aber wieder die Maschinen, und ich mußte mich auf den gelben Wagen flüchten. Als sie den Wagen rammten, sprang ich rüber auf ihren und sprang dann wieder rechtzeitig ab, um in das große Feuer (rechts unten) zu gelangen. BOOM! Nestor und Bolus waren Geschichte. Mo hatte sich währenddessen das Bike beschafft, das sie und Malcolm früher mal zusammengebaut hatten, und suchte verzweifelt nach dem Schlüssel für den Safe ihres Vaters. Ich erfuhr, wie man an den Safe kommen konnte und was dort lag.

Panzerknacker

Den Schlüssel fand ich bei den Teilen (154492). Also fuhr ich zur Fabrik und ging hintenherum. Dort wurde es dann etwas tricky: Von oben ragen drei Holzpfähle herunter. Unter dem rechten von denen ist ein Riß. Diesen mußte ich mir ansehen und dann, genau dort, wo meine Schuhspitze war, zutreten (zur Not mehrmals versuchen). Dadurch öffnete sich ein Schacht, durch den ich ging. Ich betätigte mich an dem Safe (unten rechts vom Schreibtisch), gab die Nummer (154492) ein und bestätigte (der Knopf darunter). Mo hatte Recht: In dem Safe fand ich eine Codekarte und ein Filmband. Neugierig verließ ich den Raum in östlicher Richtung. Dort legte ich die Karte in den Kartenleser und ging durch die Tür, die sich gerade geöffnet hatte.

Aktionäre

Nun konnte ich den Beginn des Aktionärstreffens beobachten (mein Gott, wie scheinheilig dieser Ripburger tat!). Ich schaltete den linken Hebel am Filmgerät nach unten (1x benutzen) und den zweiten Hebel nach oben (2x benutzen). Dadurch brannte der Film durch und diese Technikerin rätselte herum, was sie tun sollte. Jetzt ging ich durch die mittlere Tür und legte das Filmband auf das Abspielgerät. Adrian Ripburger flüchtet, Mo wird neue Inhaberin von Corley Motors und ich bin unschuldig!

Truckstop

Wir waren gerade auf dem Weg, meine Gang aus dem Knast zu holen, da kam Ripburger von hinten an. Mo wurde unter den Wagen gezogen. Immer noch den Trip mit Emmet im Kopf (der Truck ist fast genau der gleiche) öffnete ich zuerst die Kühlerhaube und dann das Werkzeugfach. Gerade als Ripburger mit seinem Stock das Fach wieder schloß, schnappte ich mir seinen Stock. Diesen steckte ich in den Ventilator (Häschen kann man auch reinstecken!) und kletterte durch den Motorraum nach hinten durch. Hier löste ich mit der Brechstange die rechte Ölleitung und gerade als Ripburger mich erschießen wollte, rettete mich Mo, die plötzlich von der Seite Ripburger ansprang. Wir wurden sofort in das flugunfä-

FANPRO SOFTWARE

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

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

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

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, OEM = CD ohne aufwendige Verpackung

Strategie

IBM DISKETTE:

1830 (Eiesenbahn-Strategiespiel / Avalon Hill)	**99,00**
5th Fleet US	119.00
Aid to Camp US	99.00
American Civil War I - III US, jeder Teil	74.00
Carriers at War II US (SSG)	99.00
Harpoon II US	99.00
Harpoon II Battleset II US	**69.00**
Harpoon II Battleset III US	**59.00**
Op. Europe (KOEI) US	**89.00**
Pure Wargame 1 (QQP) US	**89.00**
Warlords II US	99.00
World War II - S. Pacific US	89.00

IBM CD-ROM

1830 US	**99.00**
Aces Collection DA	**89.00**
Flight Commander II DV	89,00
Gettysburg US	99.00
Great Naval Battles II US	59.00
High Command US	49,00
Legions US	89.00
Op. Europe (KOEI) US	**89.00**
Perfect General US	29.00
Perfect General II (QQP)US	89.00
The Big Three US	79.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE

UFO DV	49.00
Dungeon Hack DV	39.00
Gateway II - Homeworld US	49.00
Xnights of Xenthar US	99.00
Master of Orion DA	59.00
Metal & Lace US	84.00
Starlord DV	59.00
Wizardry Trilogy I-III US	99.00
Wizardry Trilogy V-VII US	89.00

BattleTech Pack

Für jeden Battletechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienen Battletech Computer-spiele in einer Box. Diskette oder CD-ROM US -Import nur 59.00

Gold Box

Die großartige Forgotten Realms-Saga von SSI in einer Box. Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance und Secret of the Silverblades. Original US-Version! 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box II

Alle drei Teile der Krynn-Trilogie von SSI: Champions of Krynn, Death Knights of Krynn und Dark Queen of Krynn. Original US-Version. 3.5"-Diskette nur 69.00

Gold Box III

Und wie gibt es eine attraktive neue SSI-Sammlung! Gateway, Treasures und Pools of Darkness. US-Vers.
Disc oder CD-ROM je 69.00.

Ultramegagoldbox

Kaum zu glauben, aber wahr: Alle drei oben genannten SSI Sammlungen in einer Box. 9 Spiele !!! US-Version, CD-ROM nur109.00

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Lösung	24.95
Schicksalsklinge Audio-CD	24.95
Sternenschweif Audio CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.95
Sternenschweif Speech Pak	49.95
Schicksalsklinge T-Shirt	29.80
Sternenschweif T-Shirt	29.80

DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Nach dem Stand von Mantel, Schwert und Zauberstab Für Windows. 69.95

IBM CD-ROM

Al Quadim DV	69.00
Alien Logic DA	99.00
Amberstar DV	39.00
Blood Bowl US	**99.00**
Dark Sun I DV	**49.00**
Dragon´s Lair US	69.00
Dragonlore DV	69.00
Electronic Arts Top Ten Pak (Zehn Spiele inkl. Wing Commander II und Ultima VII, PGA Tour Golf)	109.00
Elite III DV	89.00
Gabriel Knight US OEM	59.00
Heirs to the Throne US	29.00
Horde US	69.00
Ishar II DA	49.00
Knights of Xenthar US	99.00
Lost in Time DV	49.00
Magic Carpet Data DV	49.00
Ravemloft DV	59.00
System Shock DV	**69,00**
Veil of Darkness DV	39.00
Warcraft DA	99.00
Wing Commander Armada DV	59,00
Wizardry VI & VII DV	59.00

AD&D Fantasy Fest (SSI)

Sammlung mit Strongholds, Fantasy Empires, Unlimited Adventures und Dungeon Hack. Nur auf CD-ROM. US-Version 99.00

Campaign Cartographer V 1.2

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). Neueste Version!

Campaign Cartographer	119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign cartographer)	49.00

The Goldtree Engine

Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspiele. Liebevoll ausgearbeitete Fantasy-Stadt mit vielen Zufallsbegegnungen 3.5"-Diskette. US-Version!

Goldtree Engine	109.00
Zusatzdisk: The Outer City	69.00
Zusatzdisk: Dark Tower	49.00
Zusatzdisk: Characters	34.00
Zusatzdisk: Buildings	34.00

SSI-Klassiker!!!

Allte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastiktüte, dafür aber uneingemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Kampfgruppe, Stellar Crusade, Star Command, Battles of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set. Pro Titel nur 29.00

Simulation

IBM DISKETTE

Aces of the Deep DV	99.00
Aces of the Deep Missins DV	59.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Subwar 2050 & MissionsDV	89,00
TFX DA	59.00

IBM CD-ROM

Jam Pak US (eine Sammlung mit Panzergeneral, System Shock, Fleet Defender und Indicar Racing) US	**129.00**
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Novastorm DV	79.00
Rebel Assault dt. Untertitel	89.00
Shuttle US	49.00
Subwar 2050 DA	69.00
Tornado DV	49.00
TFX DV	59.00

Mouspads

Star Trek:	
Alter Ego	29,80
Bird of Prey	29.80
Classic Enterprise	29.80
Deep Space 9	29.80
Next Generation Enterprise	29.80
Next Generation Crew	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80
Classic Enterprise groß	29.80
Star Wars:	
Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millenium Falcon	29.80

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

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 8.00), Vorausscheck (+ DM 5.50) oder Einzugsermächtigung (+ DM 5.50)

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

Fantastic Shop	Fantastic Shop Classic	Fantastic Shop	Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41	Konkordiastr. 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20
40210 Düsseldorf	40219 Düsseldorf	52064 Aachen	(Rudolfpl.)-50672 Köln

hige Flugzeug der Vultures gezogen, wo Ripburger mit den eingebauten Maschinengewehren fast das gesamte Cockpit zerschoß. Da ich das Flugzeug vor der zersprengten Brücke anhalten mußte, lief ich zum Cockpit, wo ich den Bildschirm berührte.

No one can beat a Corley

Hier wählte ich eine relativ seltsame Art, ein Flugzeug anzuhalten: TAKE OFF —> POST TAKE-OFF —> GEAR —> RAISE GEAR. Auch eine Art, ein Flugzeug zum Stehen zu bringen. Jetzt rettete ich Mo das Leben, indem ich Ripburger ansprang, der gerade Mo mit einer Pistole bedrohte. Tja, durch den abrupten Stop ragte plötzlich fast der ganze Truck aus dem Flugzeug heraus und Ripburger hinderte mich mit seiner Pistole daran, von dem Truck herunterzuklettern. Ich ging in das Führerhaus des Trucks und betätigte hier den Bildschirm. Da sich Adrian Ripburger an dem Maschinengewehr "festhielt", zog ich es auf diese Art und Weise ein:
MAIN MENU —> DEFENSE MENU —> MACHINE GUNS —> CONTROLS —> SYSTEM OFF.

Tja, ein Ripburger weniger (Rest in peace – R.I.P.). No one can beat a Corley!

Jetzt mußte ich aber schnell ins Flugzeug zurückklettern. Links vom Anhänger des Trucks stand mein Bike, mit dem ich nochmals einen Stunt hinlegte beim Verlassen des Flugzeugs. Tja, Malcolm Corley wurde dann beerdigt, Mo wurde zum Boß von Corley Motors und ich fuhr einmal mehr über den Highway 9, diesmal aber verfolgt von Häschen!

Jagged Alliance

Jan-Christoph Klein aus Meerbusch startete eine Karriere als Gebirgsjäger in Metavira und kommt mit wertvollen Kampferfahrungen aus dem Dschungel zurück.

Team

– Als Team sollte man Veteranen mit Neulingen mischen, so daß sich die Gesamtkosten in einem Rahmen von 5000 bis 8000 Dollar bewegen. Man sollte bedenken, daß der Sold sich erhöht, wenn ein Teammitglied eine neue Erfahrungsstufe erreicht.

– Vor allem ein gut ausgebildeter Arzt und Mechaniker darf von Anfang an nicht fehlen, dazu je nach Geschmack 4-6 "Scharfschützen", 1 Sprengstoffexperte und ein weiterer Arzt bzw. Mechaniker. Logisch, daß nur höchstens die Hälfte der Teammitglieder voll auf ein Fachgebiet spezialisiert sein sollte, da man so, falls ein Spezialist ausgefallen ist, immer noch auf die durchschnittlichen Fähigkeiten eines anderen zurückgreifen kann.

– Wichtigster Wert ist Beweglichkeit (Agility), da der beste Revolverheld nichts nützt, wenn er nur einmal pro Runde schießen kann. Ausnahmen können hier bei Ärzten und Mechanikern gemacht werden, da diese sowieso die meiste Zeit im Camp verbringen werden, um Mensch und Maschine zu pflegen.

– Mindestens ein "Scharfschütze" sollte einen hohen Mechaniker-Wert, kombiniert mit hoher Weisheit, haben, da man so auch Türen öffnen kann, wenn beide Mechaniker mit dem Reparieren der Waffen beschäftigt sind.

Wachen

– Wachen müssen nur in Sektoren stationiert werden, die an feindliche angrenzen. Sektoren, die durch tiefe Gewässer (wichtig: keine Inseln) von feindlichen getrennt sind, brauchen nicht unbedingt Wachen. Allerdings sollte man darauf achten, daß man genügend Reserven hat, um eventuellen Verlusten und Gebietsgewinnen zu begegen.

– Jeder bedrohte Sektor sollte mit acht Wachen besetzt werden, damit jegliche Eroberungsversuche sicher vereitelt werden können.

– Wachverschiebungen, um frischeroberte Sektoren zu sichern, sollten immer unter geringstmöglichem Zeitaufwand geschehen. Also Wachen aus benachbartem Sektor neuen Sektor besetzen lassen, diesen wieder durch Wachen aus benachbartem Sektor ausfüllen usw.

Sektoren

– Seine ungefähre Marschroute sollte man nicht allzu stark durch die Anzahl von Bäumen beeinflussen lassen, die sich in einem Sektor befinden. Wenn möglich, sollte man nämlich auch die eingekesselten feindlichen Sektoren im eigenen Hinterland einnehmen, da man außer wichtigen Gegenständen dann auch mehr freie Wachen zur Verfügung hat.

– Schon einen geraumen Zeitraum vor dem Erreichen der vollen Produktionskapazität der eigenen Fabrik/-en versuchen, die nächste zu erobern, da alle bis auf die in Sektor 31 sabotiert werden und erst innerhalb von 2-3 Tagen produktionsbereit sind.

– Nicht durch die speziellen Anweisungen von Jack (bis auf den "Mikro Purifier") allzu sehr aus der Ruhe bringen lassen, da das Zeitlimit – trotz dramatischer Stimmlage – recht großzügig bemessen ist.

– Alle eroberten Sektoren am Anfang eines Tages kontrollieren, da oft Bäume erntebereit sind, welche es vorher nicht waren.

– Den Lohn für die Arbeiter nur im Notfall erhöhen, z.B. wenn einige streiken, da er nicht mehr gesenkt werden kann.



Eroberte Sektoren

– Oftmals lohnt es sich, das Gebiet des gesamten Sektors abzusuchen, da man auf unentdeckte Gegenstände und Ansammlungen von Kisten stößt.

– Container aller Art von einem Sprengstoffexperten öffnen lassen, da diese oft mit gefährlichem Sprengstoff bestückt sind. Stets ein Brecheisen verwenden, da den Söldnern nicht so schnell die Puste ausgeht.

– Inseln nur bei lohnendem Gewinn erforschen, da beim Schwimmen Ausrüstungsgegenstände Schaden nehmen können und Wasserschlangen eine ernstzunehmende Gefahr darstellen.

– Alle gefundenen Gegenstände und vor allem Munition mitnehmen. Man kann nie genug haben. Überflüssige Gegenstände und Munition am nächsten Tag lagern, damit wieder Platz für neue entsteht.

– Falls ein Söldner auf eine Mine gelaufen ist, sollte man neu laden, da nicht nur die Gesundheit, sondern auch die Funktionsfähigkeit einiger Gegenstände stark in Mitleidenschaft gezogen wird.

– Es reicht aus, die Minen zu finden – entschärfen ist nicht zwangsläufig notwendig, da die Wachen sie genau wie das Team auch so meiden.

Gegenstände

– Auf den Metalldetektor kann man am Anfang getrost verzichten, da nur einige der westlichen Sektoren Metaviras vermint sind.

– Die Stahlstücke (chunk of steel) lassen sich verwenden, um Waffen zu modifizieren, die durch eine Verlängerung des Laufes eine höhere Treffsicherheit und Schlagkraft versprechen. Die Stahlstücke möglichst nur bei Waffen verwenden, die man auch noch später gut gebrauchen kann (Beretta, Magnum und Gewehre). Notfalls aufheben.

– Mit dem Kleber (tube of compound 17) kann man Rüstungen (Helme und Westen verstärken), so daß sich der Schutzfaktor um 40-50 Prozent erhöht. Diese finden sich allerdings so zahlreich, daß man sie nicht aufzusparen braucht, bis man über starke Rüstungen verfügt.

– Molotowcocktails lassen sich basteln, wenn man Öl und Benzin in einen Glasbehälter gibt und diesen noch mit einem Stück Stoff als Lunte versieht. Interessanterweise lassen sich alle im späteren Verlauf gefundenen Kleidungsstücke Brendas als Lunte mißbrauchen.

– Steine lassen sich gut verwenden, um Feinde abzulenken und in die falsche Richtung zu locken.

– Waffen unter 75 Prozent haben eine starke Tendenz, in entscheidenden Augenblicken Ladehemmungen (gun jammed) zu haben, so daß man gut abwägen sollte, wann man Waffen repariert. Falls man eine positive Bilanz hat, kann man ja einen Ruhetag einlegen oder mit nur wenigen Leuten besetzte Gebiete komplett auskundschaften.

– Schlüssel finden sich grundsätzlich in der Nähe von Türen. Bevor man also eine Sprengladung opfert, lieber alles noch einmal genau untersuchen.

Kampfhandlung

– Granaten immer erst am Ende einer Runde verwenden, weil die Gegner zu Boden geschleudert werden und die Trefferchancen für die eigenen Söldner sinken.

– Wenn einer der Gegner schon im kritischen Bereich ist, wird er versuchen wegzurennen, falls er nicht eingekesselt ist. Somit kann man den letzten Schuß für einen anderen Gegner verwenden, falls man willens ist, später den flüchtigen Gegner zu suchen. Allerdings ist es auch möglich, daß er seinen Verletzungen erliegt.

– Kleine Pausen schaden nicht: kleine Verletzungen versorgen und Aktionspunkte regenerieren lassen (Wasserflasche!)

– Die eigenen Söldner möglichst großflächig im Gebiet verteilen, da geballte Gruppen immer ein willkommenes Ziel für feindliche Granaten darstellen. Bekommt man trotzdem eine ab, bleibt der Schaden zumindest auf eine Person beschränkt.

– Verbesserte Zielgenauigkeit (Improved Aim) sollte man grundsätzlich eingeschaltet lassen, vor allem wenn man durch Büsche hindurch oder über lange Entfernungen hinweg schießt. Ausnahme sind sehr erfahrene Schützen (über 90) und wenn man wenige Schritte vor dem Feind steht. Auffällig ist auch, daß Schützen, die genau senkrecht bzw. waagerecht zu einem Feind stehen, grundsätzlich besser treffen.

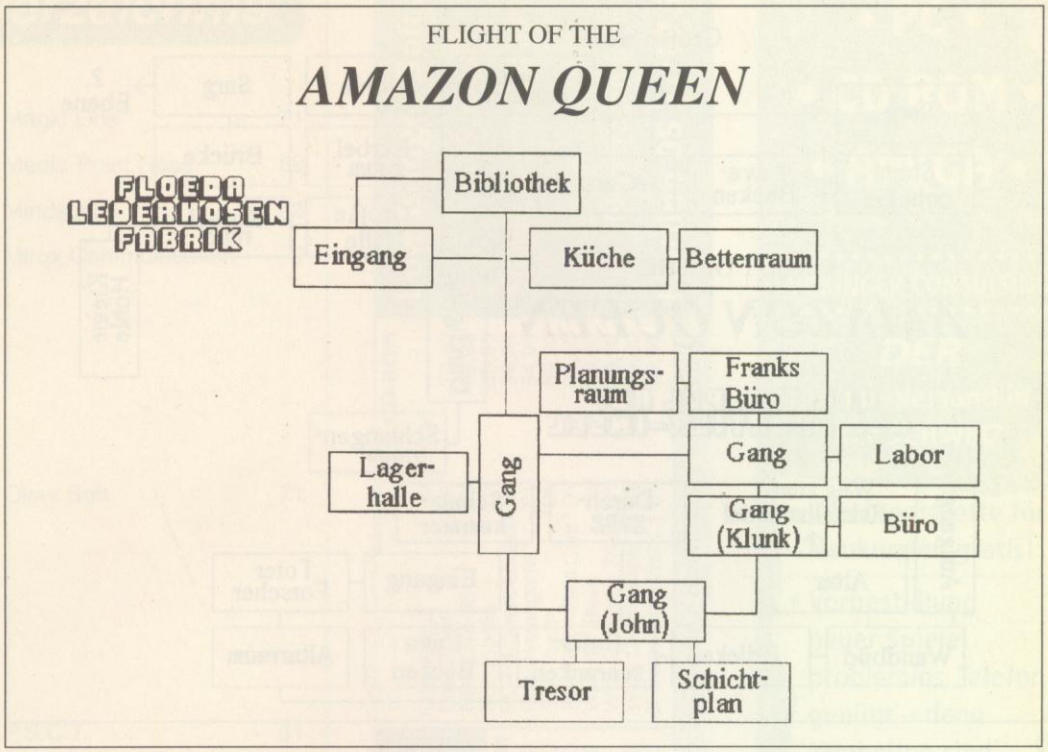
– Bei Erstürmung von Lichtungen und anderen Plätzen, wo man Feinde vermutet, sollte man stets von 2-3 Seiten anrücken, da der Feind so schwerer Deckung suchen kann.

– Auf engen Wegen, vor allem, wenn man mit dem Richtmikrofon (Extented Ear) ein Geräusch bemerkt hat, empfiehlt es sich, Granaten an die Stellen zu werfen, wo man Feinde vermutet. Dazu noch nur immer die Hälfte der Aktionspunkte vorrücken, da so bei Feindkontakt unterbrochen wird und man eine Chance zum Schießen hat.

– Fenster von Gebäuden meiden, da oft ein Scharfschütze versteckt ist. Lieber weitläufig umgehen.

– Mit dem Wandmikrofon (wall probe) erst lauschen, ob überhaupt Feinde im Haus/Raum sind. Dann entweder Sprengstoff (evtl. danach Granaten) verwenden, oder Tür von den besten Schützen umstellen lassen, Tür von Mechaniker öffnen lassen, diesen danach wegziehen, da er nur den Weg versperrt.

– Da nach der Bewegungsphase oft noch zwei Aktionspunkte übrig sind, diese zum Ducken benutzen.



– Immer Tarnanzüge anlegen

– Lieber Umwege gehen, als Wasserläufe zu überqueren, da man sonst für Wasserschlangen und Feinde ein exzellentes Ziel abgibt.

– Nach Gasangriffen – falls keine Gasmaske aufgesetzt war – den Erschöpfungsgrad durch Ruhen oder Trinken mindern, da die Gefahr sonst besteht, daß der Söldner trotz vorhandener Aktionspunkte zusammenbricht.

– Durch einen kleinen Programmierfehler ist man in der Lage, Granaten auch durch Dächer hindurchzuwerfen, zumindest wenn diese durch Einsicht durchsichtig geworden sind.

Flight of the Amazon Queen

Sascha Meurer aus Ratingen hat sich erfolgreich durch den Amazonas-Dschungel geschlagen.

Gefangen im Hotel

Nachdem wir im Hotelzimmer eingeschlossen worden sind, ziehen wir zuerst an der Kordel rechts neben dem Vorhang, worauf sich dieser öffnet. Die Perücke wird mitgenommen und danach entfernen wir die zwei Bettlaken, die den Wäscheschacht im Vordergrund verdecken. Nun einfach beide Laken zusammenknoten und an dem Heizkörper festbinden. Ab in die Tiefe...

Unten schieben wir die Leiter nach rechts und nehmen uns die Plastikbrüste sowie ein Brecheisen von ganz oben mit. Mit dem Brecheisen können wir, zurückgekehrt in das Hotelzimmer, die Kiste in der Mitte des Raumes aufbrechen und "Oh Wunder" ein Laken mitnehmen. Nun begeben wir uns wieder nach unten, wo wir dann den Raum nach oben durch die Tür verlassen. Wir befinden uns in der Empfangshalle. Dort erzählen wir dem Portier, daß wir ein Freund von Lola sind, worauf er uns erlaubt, den Schlüssel mitzunehmen. Mit diesem Schlüssel können wir dann im Bild vorher die rote Tür rechts öffnen. Nun bitten wir Lola um Hilfe, die uns sogleich ein Kleid zu Verfügung stellt. Wieder draußen, verkleiden wir uns somit als Frau. Nun können wir das Hotel (fast) unbemerkt verlassen. Naja, fast, da Goons Leute uns doch noch erkennen, und uns auf dem Weg zum Flughafen verfolgen.

Auf der Flucht finden wir unter dem Heu einen Ölkanister, mit dem wir unsere Verfolger schnell loswerden. Am Flughafen angekommen, legen wir erstmal unseren Widersacher flach, und schon kann die Reise beginnen.

Absturz im Amazonas

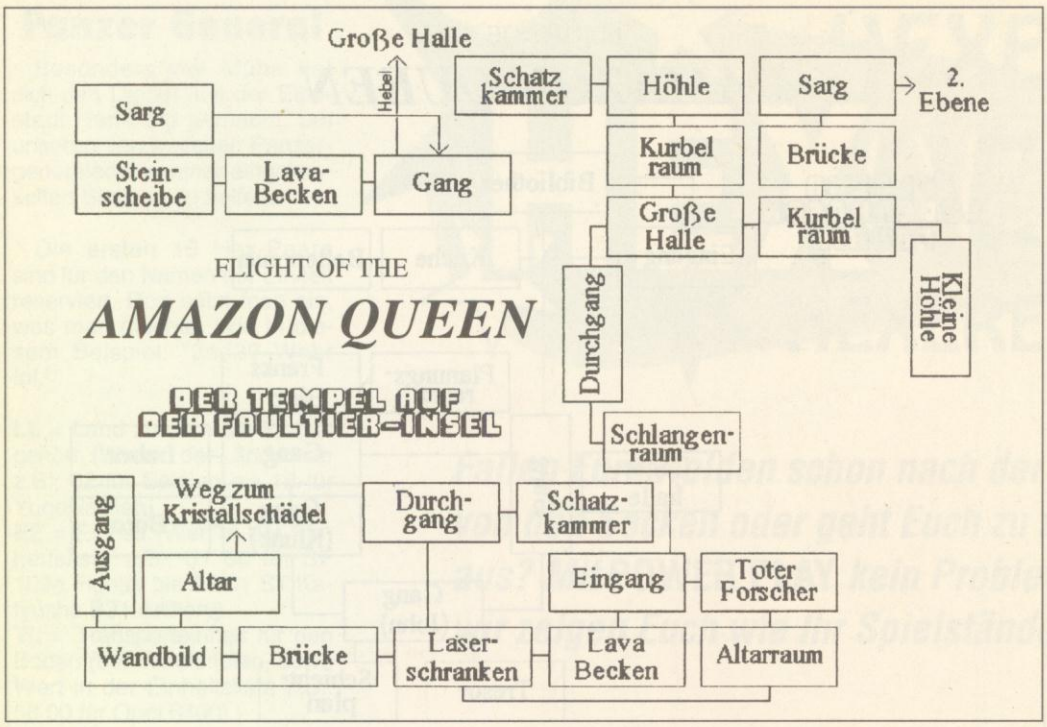
Unglücklicherweise werden wir während des Fluges von einem Blitz getroffen, so daß wir mitten im Amazonas abstürzen. Dort schauen wir uns die Wasserschäden an, und finden dabei einen Comic-Coupon von Sparkey. Im Sack finden wir noch ein Feuerzeug und ein Messer. Da wir doch sehr hungrig sind, gibt uns Sparkey noch ein paar Würstchen, wenn wir mit ihm sprechen.

Vor dem gewasserten Schiff beschäftigen wir die Piranhas mit einen Würstchen, so daß wir den Propeller mitnehmen können. Jetzt durchtrennen wir den Stamm des großen Blattes, auf dem wir stehen und können nun mit Hilfe des Propellers an Land paddeln.

Der Amazonas

Einmal nach Norden, treffen wir auf einen nichtssagenden Papagei. Nachdem dieser verschwunden ist, schneiden wir mit dem Messer die Liane ab und stecken sie ein. Damit reparieren wir dann die Brücke südlich der Absturzstelle und gelangen so an eine Banane (Achtung: Die Banane wird mehrmals gebraucht und muß jedesmal neu geholt werden.) Wieder nach Norden, treffen wir auf einen Gorilla, den wir nach einiger Zeit überzeugen können, daß es keine sprechenden Tiere gibt. Das führt dazu, daß dieser verschwindet und uns so der Weg freigemacht wird.

Auf dem Aussichtsfelsen gehen wir zuerst zu Krämer Bob, dem wir in seinem Geschäft aufsuchen. Dieser bittet uns dann, Prinzessin Azura zu hel-



fen, die anscheinend von der Flöda-Gesellschaft entführt würde. Als zweitklassiger Pilot und Hobby-Held nehmen wir diese Herausforderung natürlich an. Auf seinem Kassentisch fällt uns dann noch das leere Glas Würstchen auf, woraufhin wir Bob unsere letzten Würstchen geben. Dieser bedankt sich und besteht darauf, uns zu bezahlen. Für das Geld kaufen wir uns dann direkt den Staubsauger und machen uns wieder auf dem Weg zum Aussichtsfelsen.

Ab zu Flöda und sich dort als Gebäudereiniger ausgeben! In der Bibliothek (nach oben durch die Tür) finden wir in der Couch ein bißchen Geld, welches wir natürlich mitnehmen. Im Dschungel gehen wir nach rechts und dann nach oben, wo wir auf zwei Forscher treffen. Der linke von den beiden hat zufällig eine Ausgabe des Comics dabei, welches Sparky wollte. Da er noch eins zu Hause hat, überläßt er uns gerne dieses Exemplar. Jetzt reden wir noch kurz mit dem zweiten Mann, der uns von seiner Allergie erzählt, und dafür dringend eine Salbe braucht. Ab zu Sparky und ihm das Heft überreichen. Zwar fehlt ihm der Coupon, da er ja ein Sammler ist, aber trotzdem gibt er uns nun endlich eine Feile. Wir lesen uns den Comic durch und dabei fällt eine Seite heraus, die wir zusammen mit dem Comic-Coupon benutzen.

Wir erhalten dadurch einen Plan für den Commander Rokket Raketenrucksack. Wieder im Dschungel, gehen wir dreimal nach rechts und kommen zu drei kleinen Wasserfällen. Links davon befindet sich eine Orchidee, die allerdings von Wespen belagert wird. Mit Hilfe des Staubsaugers können wir diese allerdings entfernen, so daß wir die Orchidee ungehindert mitnehmen können. Ein Bild weiter rechts können wir beobachten, wie eine Amazone eine geheime Festung betritt. Ist sie verschwunden, versuchen wir es ebenfalls. Doch wir werden gefangen und ins Verlies gesteckt. Nachdem wir uns mit Bert (ganz rechts) über die Handpuppen unterhalten haben und er uns unbedingt eine andrehen will, taucht Faye wieder auf und bringt uns zum Oberhaupt der Amazonen (allerdings erst, wenn wir uns bei ihr entschuldigen). Wir werden zum zweitenmal beauftragt, Prinzessin Azura zu suchen. Am Pool vorbei verlassen wir die Festung und gehen wieder einmal zu Krämer Bob, dem wir die Orchidee als Geschenk für Naomi geben. Dieser verkauft uns nun endlich ein Netz, da wir nun zu den "speziellen" Kunden gehören. Mit diesem Netz können wir direkt zwei Dinge erledigen. Als erstes fangen wir damit den Käfer beim großen Wasserfall im Dschungel und außerdem können wir damit noch Fayes Parfüm an der Absturzstelle aus dem Wasser holen, wofür uns Naomi, die Freundin von Bob, ihre Scheren gibt.

Wieder im Dschungel

Wieder im Dschungel, suchen wir die Mission auf und tauschen dort die Feile bei Mary-Lou gegen ein pygmäisches Wörterbuch ein. Dem Affen in der Mitte geben wir die Banane, wofür er uns gerne seine Kokosnuß überläßt, die wir mit dem Messer kappen. Mit dem Wörterbuch können wir uns nun mit dem Doctor bei Bob unterhalten. Für die Allergie-Salbe braucht er etwas Kokosnuß-Milch, Haare eines Faultieres, und noch etwas, das dem Ganzen den richtigen Schuß gibt, wobei der Staubsauger gemeint ist.

Die Haare des Faultiers

In dem Dschungel gehen wir ein Bild nach oben und finden ein Faultier, das an einem Seil hängt. Um es heranzulocken, befestigen wir die Blume an dem Baum links (Blume mit Faultier benutzen), und warten, daß es sich nähert. Nach ein paar Stunden ist es dann auch schon soweit und wir können mit Hilfe der Schere ein paar Haare von seinem Fell abschneiden.

Nun gehen wir zurück zum Doctor bei Bob und überreichen ihm alle Zutaten. Nach kurzer Zeit halten wir die Salbe auch schon in Händen. Diese geben wir dem Forscher und bekommen dafür eine Menge Geld, womit wir bei Krämer Bob die Schallplatte mit deutscher Fahrstuhl-Musik kaufen.

Die geheimen Räume von Flöda

Wir gehen erneut zu Flöda und besuchen nun die Küche. Mit dem Koch reden wir über seine Probleme mit dem Essen des Arztes. Wir geben ihm eine Banane, die er dem Arzt sofort bringt. Da wir nun allein sind, nehmen wir die Käse-Kräcker sowie das Hundefutter aus dem Schrank mit. Wir durchqueren die Tür rechts und nehmen dort den Brief aus dem Postsack und die Katze aus dem Schrank mit. Wir gehen in der Bibliothek und legen die Schallplatte auf. Der Plattenspieler verschiebt sich und ein Lift kommt zum Vorschein, den wir natürlich sofort benutzen. Unten angekommen, gehen wir direkt in die erste Tür links und finden bei der unteren linken Box einen Dosenöffner. Den Raum wieder verlassen, und wir gehen den Gang weiter und treffen auf John, dem wir den Brief geben, den wir im Postsack gefunden hatten. Seine Chrissy hat ihn verlassen und somit muß er sich erst einmal ausheulen, was uns ermöglicht, ein wenig zu schnüffeln.

Wir gehen in den vorde[illegible] linken Raum und lesen den Arbeitsplan von heute. Dabei erfahren wir, daß Frank heute Küchendienst hat. Wir gehen nun den Gang solange weiter, bis wir zum Notausgang kommen.

Hineingehen und vom rechten Regal das Schwächling-Serum mitnehmen. Wieder draußen, betreten wir die erste Tür links und treffen auf Frank. Diesen erinnern wir daran, daß er Küchendienst hat und beantworten seine Frage mit "Colonel Jackson". Nun verläßt er den Raum und wir können uns unbefangen umsehen. Wir gehen nach rechts durch die Tür und nachdem wir uns den Welteroberungsplan der Flöda angesehen haben, nehmen wir das Buch vom Tisch. Da [illegible] Seiten zusammenkleben, schneiden wir sie mit der Schere auf und ein Schlüssel fällt heraus.

Azura

Mit diesem Schlüssel eilen wir zur Prinzessin Azura (zum Notausgang, durch das Labor und die Treppe hoch) und befreien sie. Nach einem kurzen "Danke Schön" befinden wir uns auch schon auf der Flucht. Aber leider müssen wir feststellen, daß die Haupttür immer noch verschlossen ist. Schnell nehmen wir uns den Bleistift vom Schreibtisch und verstecken uns hinter den beiden Schaufensterpuppen. Wir warten, daß Frank vorbei ist und glücklicherweise konnte sich Azura den Code merken.

Wir gehen zurück in die Geheimgänge und gehen nun zu Klunk, der die Tür des Professors bewacht. Da wir ihn nicht

Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment	15, 25
Althoff	31
Bachler Softwareversand	69
Bomico Software	117, 127
Brinkmann Niemeyer	2
Call and Play Geratz	43
Cocktel Vision	6/7, 33, 119
Die Traumfabrik Spiele	13
Familysoft	90
Fantasy Produktions	57
Fujitsu ICL Trading	23
Galaxy Software	9
Game It!	12
Gamestorm	69
Groß Electronic	76
Highway to Hell	49
Ikarion	91
Infgogrames	97
KaroSoft	76
Kelterbaum PC-Spieleversand	31
Kröger Software Vertrieb	69
Magic Line	71
Media Point Rose	89
Mindscape	93
Mirox Communication	9
Okay Soft	71
P.S.C.T.	31
Philip Morris	128
Playcom Software	85
PROFI Vertrieb	61
Schwäbisch Hall	27
Slim Soft	65
Soft & Sound	31
Softsale Computersoftware	28/29
Versand 99	37
Virgin	11
Vokinger Consultings	61
Warner Interactive	17
WIAL Versand	95

SOFT-PROFI

Spiele · Anwendungen · Multimedia

		3,5"	CD-ROM
Action Soccer	DA		79,90
Aladdin	DA	59,90	39,90
Alles über HiFi	DV		39,90
Around Hollywood	DA		45,90
Bling!*	DV	69,90	74,90
Bioforge	DV		89,90
Bureau 13	DV		79,90
CD-Globe Kanada	DV		29,00
Chaos Control	DA		92,90
Cyberia	DV		87,90
Daedelus Encounter	DV		89,90
Dark Forces	DV		99,90
Das Amt	DV		89,90
Descent	DA		87,60
Flight o. t. Amazon Q.	DV	89,90	79,90
Full Throttle (Vollgas)	EV		79,90
Hugo	DV	58,90	
Island Inside	DV		47,90
King's Quest 7	DV		85,90
Lion King	DA	59,90	
Lost Eden	DV		79,90
NBA Live 95	DA		89,90
Noctropolis	DV		89,90
PC-Hardware Lexikon	DV		39,90
Phantasmagonia*	DV		94,90
Sim Tower	DV		89,90
Star Trek – Next Cent.*	DV		94,90
Welt der Biere	DV		68,00
WIN Shopping Direkt	DV		29,90
Wing Commander III	DV		99,00
X-Com (Terror from...)	DV		89,90

Versand per UPS-Nachnahme, ab 250,– DM frei Haus/*=bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Profi Vertriebs GmbH
Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld
Telefon: 05 21/17 58 80
Telefax: 05 21/17 58 61

Komplette Preisliste gegen 3,– DM in Briefmarken

Wir liefern auch Software für **CDI, SNES, 3-DO**.

Low Budget Software
ab 19,90 DM
Ständig wechselnd ab Lager.
Nachfragen über
Hotline 05 21/17 58 56

• PC •
• CD ROM •
• AMIGA •

VOKINGER CONSULTING

DER
Game-Versand in der SCHWEIZ

- Katalogdiskette für Neukunden gratis!
- Vorbestellung neuer Spiele problemlos, Telefon genügt – denn Neuheiten sind unsere Stärke!!!
- Keine Nachnahme oder Vorauskasse – Lieferung gegen Rechnung.
- Direktkauf auch in unserem Laden-lokal möglich.

Bitte nur Anfragen / Bestellungen aus der Schweiz!

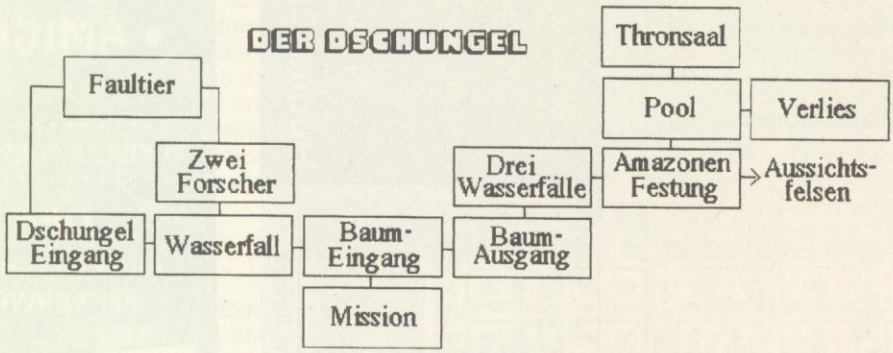
Wir sind schnell und zuverlässig. Testen Sie uns!

Versand:
VOKINGER CONSULTING
Butzenstrasse 1
Postfach 332
CH-8060 Zürich-Wollishofen
Tel. 0041 (0)1-482 47 53
Fax 0041 (0)1-482 27 87

Ladenlokal:
AMIGA-LAND
Butzenstrasse 1
Postfach 332
CH-8060 Zürich-Wollishofen
Tel. 0041 (0)1-482 47 50
Fax 0041 (0)1-482 47 61

FLIGHT OF THE

AMAZON QUEEN



schlagen können, benutzen wir das Schwächling-Serum mit dem von dem Dosenöffner geöffneten Hundefutter und geben es Klunk. Reizen wir erneut, ist es kein Problem, ihn auszuschalten.

Drinnen benutzen wir den Bleistift mit dem Bock und erhalten so einen Tresorcode. Wir gehen in den Gang, in dem anfangs John stand und verschwinden in den links oben. Dort schieben wir den Aktenschrank beiseite und öffnen mit Hilfe des Codes den Tresor. Wir finden einen Plan und einen Schlüssel, mit dem wir zum Wachhund außerhalb des Gebäudes zurückkehren. Wir geben ihm die Katze und schon läßt er uns vorbei. Im Lagerraum öffnen wir die Kiste mit dem im Tresor gefundenen Schlüssel und nehmen den Raketenrucksack im Inneren mit.

Jetzt erst folgen wir Azura zur Festung und erhalten für die Rettung ein wertvolles Geschenk. Unglücklicherweise ist uns Dr. Ironstein gefolgt und verlangt nun von uns, einen Kristallschädel von der Faultier-Insel zu holen. Ansonsten würde er alle Amazonen in Dinosaurier verwandeln. Also gehen wir zum Steg und treffen den Fährmann an, der allerdings eher wie der Tod persönlich aussieht. Wir erfahren von ihm, daß ihm ein Köder zum Angeln fehlt und nachdem wir ihm den Käfer als Köder gegeben haben, bringt er uns hinüber zur Faultier-Insel.

Die Faultier-Insel

Wir betreten den Tempel und gehen zunächst in den rechten Gang. Wir bewegen die vier Leichen in der Wand und erhalten dadurch einen Beinknochen und einen Brustkorb. Ein Bild weiter sehen wir die Dino-Ratte wieder und füttern sie mit den Käse-Kräckern. Die Leichen werden wieder bewegt und diesmal erhalten wir einen Arm und einen Schädel. Wieder im Eingangsraum, stecken wir die Knochenteile in die dafür vorgesehenen Löcher in der Wand und stellen fest, daß der Armknochen übrigbleibt, den wir rechts in den Sockel stecken. Nun werfen wir noch eine Münze in den Schlitz und drücken den Arm herunter. Der erste einarmige Bandit ist erfunden, die Wand öffnet sich, und ein Geheimgang wird freigelegt. Nachdem wir das Rätsel der Tempel-Wächterin gelöst haben, gehen wir durch die Tür rechts. Eine Tür weiter kommen wir zu einer Brücke, wo wir Ian zum ersten Mal sehen. Wir gehen die Brücke weiter entlang und treffen auf drei Zombie-Frauen, die auf ihren Prinzen warten. Wir reizen sie und wollen den Prinzen sehen. Wenn sie den Sarg öffnen, rollt etwas vom Band heraus.

Sobald der Sarg geschlossen ist, ziehen wir daran und bitten die Frau, den Sarg erneut zu öffnen. Da der Prinz sich verdünnisiert hat, folgen ihm seine Frauen ins Jenseits. Das gibt uns die Möglichkeit, den Sarg zu öffnen und die Krone des Prinzen an uns zu nehmen. Ebenfalls nehmen wir noch die Liane aus dem Sarg mit, bevor wir ihn wieder schließen. Wir schieben ihn zur Seite und ein Geheimgang offenbart sich uns. Wieder führt dieser in die Tiefe ...

Wir entfernen mit Hilfe des Messers ein wenig Harz von der Wurzel und nehmen es mit. (Das Harz wird im Spiel öfters gebraucht und muß jedesmal wie die Banane erneut geholt werden.)

Wir gehen nach links und drehen den Steinkopf richtig, so daß ein blauer Juwel zum Vorschein kommt, den wir natürlich nicht liegenlassen. Wir verkleben den Kopf mit dem Harz und gehen weiter nach rechts. Wir treffen erneut auf Ian, der in eine Falle geraten ist und uns bittet, ihn zu befreien. Dafür würde er uns den Kristallschädel geben. Wir gehen zunächst durch die Tür links und sehen uns die Steinscheibe an. Beim ersten Versuch sie zu nehmen, verbrennt man sich erst einmal die Finger. Also lieber die Handpuppe überstülpen und noch mal danach greifen!

Wir gehen wieder in den Raum mit der großen Statue und betreten nun den mittleren Gang. Wir stecken die Steinscheibe auf den dafür vorgesehenen Schaft und befestigen die Liane daran. Nun schnell wieder raus und in den rechten Gang, wo wir die Liane an das untere Rad befestigen. Mit Hilfe des Baseballschlägers heben wir den Steinklotz in die Höhe und können vorbei. Im nächsten Raum nehmen wir die Spitzhacke mit und gehen zurück und danach in den mittleren Gang. Dort durch die Tür und schlagen mit Hilfe der Hacke den Stalagmiten herunter. Dabei fällt ein Feuerstein heraus, den wir direkt in unser Feuerzeug stecken. Nun wikkeln wir das Mumien-Band um die Knochenhand und besitzen nun eine Fackel, die wir mit Hilfe des Feuerzeugs anzünden. Jetzt benutzen wir erneut im rechten Gang den Baseballschläger mit dem Rad, um den Stein wieder herabzulassen. Nun gehen wir zur Schlange in den rechten Gang und verscheuchen sie mit der Fackel. Der Weg ist nun frei und wir können hindurchgehen.

In dem nun folgenden Raum gehen wir nach unten und dann in die Tür rechts und treffen auf die Leiche eines verunglückten Abenteurers, dem wir eine Steinstaute und eine ID-Karte abnehmen können. Zwei Bilder weiter gehen wir nach links an den Lichtschranken vorbei und kommen zu einer kleinen Brücke, die wir zur rechten Tür hin überqueren. Dort ziehen wir den Stab aus dem Stein rechts und setzen schon mal den blauen Juwel in das Auge der Statue zwischen den beiden Wasserfällen. Zwei Bilder weiter rechts lenken wir mit Hilfe der Maske den Laserstrahl ab und durchbrechen somit die Schranke. Jetzt gehen wir in die Höhle, in der wir zuvor den Feuerstein bekommen haben und "erweitern" das Loch links und erhalten somit Zugang zu der Schatzkammer. Mit dem großen Stock öffnen wir die Kiste und entnehmen die Maske, die wir direkt mit dem Mumien-Band sauber machen.

Wir gehen zurück zu den zwei Statuen, die zuvor die Laserschranke darstellten und durchqueren nun die Tür. Wir gelangen erneut in die Schatzkammer, jedoch nun von der gegenüberliegenden Seite, wo wir ein bißchen Harz an den Baseball-Schläger befestigen um damit den grünen Juwel auf dem unteren Absatz zu bekommen. Wir gehen wieder heraus und betreten nun rechts den Raum mit dem Lava-Becken, wo Ian noch immer hängt. Wir bitten ihn, das Seil, das seinen Käfig hält, loszumachen.

Jetzt können wir ihn mit dem Schalter hinten links befreien. Leider hält er sein Wort nicht und haut ab.

Wir gehen in den Raum, wo wir vorhin die Steinscheibe geholt haben und finden dort Ian zerquetscht vor. Bei genauerem Hinschauen sehen wir ein Stück einer Steinstatue. Jetzt kleben wir dieses Stück mit Hilfe des Harzes an das Stück, das wir beim toten Forscher gefunden haben.

Wir gehen zurück zur Steinstatue, wo wir nun auch den grünen Juwel einsetzen können. Es öffnen sich zwei Geheim-Passagen. Wir gehen durch die rechte Tür und befinden uns in einer großen Halle mit einem Altar, auf dem eine Steinstatue steht. Wir stecken den geklebten Schlüssel in die Öffnung der Statue, und ein weiterer Geheimgang öffnet sich.

Wir steigen die Treppen hinab und gehen direkt ein Bild weiter, wo wir wieder auf die Dinosaurierratte treffen. Wir füttern sie wieder mit den Käsekräckern und sie haut erneut

ab. Wir merken uns den Ausgang, den sie genommen hat und folgen ihr. Das machen wir jetzt solange, bis wir zu einem kleinen Thronsaal kommen.

Bevor wir in die Tür hinten rechts gehen, lesen wir die Inschrift am Thron vorne rechts. In dem folgenden Raum sehen wir uns mit einem Mosaik konfrontiert, dessen Staub wir erst einmal mit dem Staubsauger entfernen. Jetzt schauen wir uns die Steine an der Wand an und drücken zuerst den zweiten Stein der untersten Reihe und dann den dritten der Reihe darüber.

Die Tür öffnet sich, und wir kommen nun endlich dem Kristallschädel näher. Doch leider erscheint die Tempelwächterin wieder und fordert von uns einen Beweis für unsere "königliche" Abstammung. Wir geben ihr die Krone und schon sind wir würdig, den Schädel entgegenzunehmen. Wir gehen zurück in den Thronsaal, wo wir zuerst rechts und dann links die Kontrollen aktivieren. Ein Stuhl kommt heruntergefahren. Wir setzen uns und werden sogleich zurück in den Amazonas geschleudert. Frank erwartet uns bereits, nimmt uns den Schädel ab und steckt uns ins Gefängnis...

Zurück von der Faultier-Insel

Dort nehmen wir den Krug und klappern mit ihm an der Gefängnistür. Faye und Hans erscheinen. Nach einer kurzen Diskussion werden wir "freigeschossen". Als nächstes müssen wir möglichst schnell ins Tal kommen. Also gehen wir, wieder auf freien Fuß gesetzt, zu Krämer Bob, bei dem wir mit Hilfe der ID-Karte den Alkohol erstehen können. Nachdem wir im Raketenrucksackplan nachgesehen haben, wieviel Benzin man braucht, füllen wir den Rucksack mit dem Alkohol. Da wir allerdings im Dorf nicht starten können, gehen wir zum Aussichtsfelsen, wo wir uns sofort in die Lüfte erheben.

Das Tal

Nach einer etwas unsanften Landung finden wir uns neben einem Dinosaurier wieder. Faye taucht auf und bittet uns, ihr zu folgen. Doch leider verlieren wir sie auf dem Weg und zu allem Überfluß verstopft auch noch ein Dinosaurier den Weg. Wir gehen an ihm entlang, bis wir zu einem Busch kommen. Mit dem Messer schneiden wir einen Ast ab, den wir dem Dino geben. Er rückt vor und nun können wir ungestört an ihm vorbeigehen. Als nächstes sehen wir zwei Dinos, die sich über die Überreste eines Artgenossen hermachen. Doch plötzlich taucht ein größeres Exemplar auf, welches die beiden verjagt. Wir verstecken uns hinter dem Stein und schlagen den Dino mit Hilfe des Horns in die Flucht.

Nach einer kurzen Sequenz befinden wir uns mitten im Kampf zwischen dem Doktor und dem von uns ins Leben gerufene Wesen. Wir heben die Laserpistole auf und zielen damit auf den Doktor. Nachdem Faye getroffen wurde, bitten wir sie, den Spiegel umzudrehen, um so den reflektierenden Strahl umzulenken. Nach einem erneuten Versuch geben wir Sparkey die Maske, worauf es uns nun endlich gelingt, Doktor Ironstein auszuschalten und die Welt mal wieder gerettet ist.

Somit wäre der Amazonas gerettet und wir können uns zurücklehnen, um den Abspann zu genießen.

Nascar Racing

Michael Grieb aus Würzburg hat die perfekten "Set-Ups" für alle Nascar-Renner gefunden und will uns seine Erfahrungen nicht vorenthalten.

Name	Atlanta
Tires	
RF	53 psi
RR	51 psi
LF	48 psi
LR	51 psi
Stagger	1,000 "
Fuel	2 Gal
Spoilers	
Front	3,5 "
Rear	70 °
Suspension	
Camber	
RF	-2,60 °
LF	+0,00 °
Weight Jack	
Left Weight	1900 lbs
Rear Weight	1820 lbs
Cross Weight	25 lbs
Shocks	
RF	20%
RR	20%
LF	100%
LR	35%
Wheel Lock	8°
Gears	
1st	9,80
2nd	6,00
3rd	4,40
4th	3,70

Name	Bristol
Tires	
RF	50 psi
RR	50 psi
LF	50 psi
LR	50 psi
Stagger	1,000 "
Fuel	1 Gal
Spoilers	
Front	3,5 "
Rear	70 °
Suspension	
Camber	
RF	-1,90 °
LF	+0,40 °
Weight Jack	
Left Weight	1900 lbs
Rear Weight	1665 lbs
Cross Weight	150 lbs
Shocks	
RF	100%
RR	15%
LF	100%
LR	35%
Wheel Lock	10 °
Gears	
1st	9,80
2nd	7,00
3rd	5,80
4th	4,90

Name	Darlington
Tires	
RF	51 psi
RR	51 psi
LF	50 psi
LR	50 psi
Stagger	0,900 "
Fuel	1
Spoilers	3,5 "
Front	70 °
Rear	
Suspension	
Camber	
RF	-2,20 °
LF	-0,10 °
Weight Jack	
Left Weight	1900 lbs
Rear Weight	1750 lbs
Cross Weight	0 lbs
Shocks	
RF	15%
RR	40%
LF	100%
LR	50%
Wheel Lock	5 °
Gears	
1st	9,80
2nd	6,00
3rd	4,40
4th	3,60

Name	Loudon
Tires	
RF	60 psi
RR	60 psi
LF	60 psi
LR	60 psi
Stagger	1,240 "
Fuel	1 Gal
Spoilers	
Front	3,5 "
Rear	70 °
Suspension	
Camber	
RF	-2,20 °
LF	-0,50 °
Weight Jack	
Left Weight	1900 lbs
Rear Weight	1900 lbs
Cross Weight	0 lbs
Shocks	
RF	55%
RR	40%
LF	100%
LR	60%
Wheel Lock	9 °
Gears	
1st	9,80
2nd	6,00
3rd	5,40
4th	4,50

Name	Martinsville
Tires	
RF	49 psi
RR	51 psi
LF	49 psi
LR	50 psi
Stagger	0,000 "
Fuel	1 Gal
Spoilers	
Front	3,5 "
Rear	70 °
Suspension	
Camber	
RF	-2,20 °
LF	-0,50 °
Weight Jack	
Left Weight	1900 lbs
Rear Weight	1900 lbs
Cross Weight	0 lbs
Shocks	
RF	60%
RR	0%
LF	100%
LR	10%
Wheel Lock	10 °
Gears	
1st	10,80
2nd	8,70
3rd	7,00
4th	5,70

Name	Michigan
Tires	
RF	53 psi
RR	53 psi
LF	49 psi
LR	52 psi
Stagger	1,000 "
Fuel	2 Gal
Spoilers	
Front	-2,30 "
Rear	-0,50 °
Suspension	
Camber	
RF	-2,30 °
LF	-0,50 °
Weight Jack	
Left Weight	1900 lbs
Rear Weight	1875 lbs
Cross Weight	0 lbs
Shocks	
RF	100%
RR	55%
LF	100%
LR	65%
Wheel Lock	10 °
Gears	
1st	10,00
2nd	6,30
3rd	4,20
4th	3,50

Name	Phoenix
Tires	
RF	50 psi
RR	51 psi
LF	49 psi
LR	50 psi
Stagger	0,100 "
Fuel	3 Gal
Spoilers	
Front	3,5 "
Rear	70 °
Suspension	
Camber	
RF	-2,20 °
LF	-0,50 °
Weight Jack	
Left Weight	1900 lbs
Rear Weight	1800 lbs
Cross Weight	0 lbs
Shocks	
RF	60%
RR	25%
LF	100%
LR	40%
Wheel Lock	10 °
Gears	
1st	9,80
2nd	6,20
3rd	5,10
4th	4,00

Name	Talledega
Tires	
RF	49 psi
RR	51 psi
LF	49 psi
LR	50 psi
Stagger	1,000 "
Fuel	3 Gal
Spoilers	
Front	5,0 "
Rear	40 °
Suspension	
Camber	
RF	-1,60 °
LF	+0,10 °
Weight Jack	
Left Weight	1755 lbs
Rear Weight	1655 lbs
Cross Weight	0 lbs
Shocks	
RF	70%
RR	20%
LF	100%
LR	40%
Wheel Lock	5 °
Gears	
1st	10,20
2nd	6,40
3rd	5,00
4th	4,10

Name	Talledega
Tires	
RF	49 psi
RR	51 psi
LF	49 psi
LR	50 psi
Stagger	1,000 "
Fuel	3 Gal
Spoilers	
Front	5,0 "
Rear	40 °
Suspension	
Camber	
RF	-1,60 °
LF	+0,10 °
Weight Jack	
Left Weight	1755 lbs
Rear Weight	1655 lbs
Cross Weight	0 lbs
Shocks	
RF	70%
RR	20%
LF	100%
LR	40%
Wheel Lock	5 °
Gears	
1st	10,20
2nd	6,40
3rd	5,00
4th	4,10

Innocent – until caught

Benjamin Stehle aus Böblingen verrät uns, wie man das Science-fiction-Adventure möglichst elegant löst.

Los geht's

Nachdem ich den Vorspann mit Aufmerksamkeit beobachtet habe, nehme ich im Raumhafen den Paß und rede mit dem Zollbeamten, der mir erzählt, daß der Pfandleiher immer einen Job hat. Als nächstes begebe ich mich in die Bar und halte einen Smalltalk mit dem Barkeeper, nehme den Pfandschein, dem der nette, betrunkene Herr in der hinteren Hosentasche hat, greife mir das Glas, samt Deckel und auch noch die Zeitung.

Wieder draußen auf der Straße, gehe ich in das "Paradies" (Paß zeigen) , wo ich den Rohrstock und den Kaugummi der Empfangsdame an mich nehme, schnappe das Parfum und rede mit der Dame im schwarzen Kleid, welche wohl die Chefin sein wird. Nachdem mir die Dame erzählt hat, daß sie ihre Vase furchtbar gern wiederhaben würde, gehe ich in den dunklen Gang, wo ich den Schlauch, die Tasche und die Dose aufhebe. Ein Bild weiter finde ich den Imbiß. Ich rede mit dem Oberrocker und erfahre, daß der seine Kühlerfigur "SilverSlash" bei der Dame im "Paradies" hat abgeben müssen. Beim Gehen nehme ich noch die Ölkanne mit. Als nächstes gehe ich zum Pfandleiher, mit dem ich mich über den Zollbeamten unterhalte, und dann den Pfandschein gegen den Photoapparat eintausche. Im Anschluß daran greife ich mir noch die Vase, hole das Kaugummipapier aus ihr heraus und stecke sie in meine leere Tasche. Jetzt verlasse ich das Pfandhaus und gehe wieder zum Imbißstand. Dort lade ich das Blitzlicht des Photoapparats an der Steckdose auf und blende in dem dunklen Gang den Betrunkenen mit diesem Licht, woraufhin ich den Hut samt Inhalt (Geld) nehmen kann. Mit diesem frisch 'verdienten' Geld bezahle ich dem Barkeeper den bestellten Drink.

In der U-Bahn

Nach dem Kampf der Gangster kann ich mir den Ring nehmen, den der eine Verbrecher fallen ließ. Das Wechselgeld des Drinks benutze ich mit dem Kaugummipapier. Im "Paradies" gebe ich der Frau in Schwarz ihre heißbegehrte Vase zurück und erinnere sie daran, daß ich auch etwas will, den "SilverSlash". Diesen gebe ich dem Rocker beim Imbiß und bekomme dafür die Münzjacke, die ich in die wieder leere Tasche stecke. Nun gehe ich zur U-Bahn-Station, wo ich die Fahrkartensperre mit dem Münz-Folien-Trick überwinde. Den im Schokoautomaten feststeckenden Schraubenzieher bekomme ich ganz leicht mit einem Tropfen Öl heraus. Das Radio nehme ich auch noch mit, bevor ich in die U-Bahn steige, und eine Station zu "The Hill" fahre. Vor dem Aussteigen jedoch muß ich die Spraydose einpacken. Diese benutze ich auch gleich mit dem Schlauch. Im Museum nehme ich die kleine Kugel, die auf dem ersten Pfosten liegt und gehe wieder hinaus zur Türe mit der Spionkamera. Dort nehme ich den Pilz und zeige den Ring in die Kamera. In dem Haus gebe ich den Ring dem Gangsterboß und bekomme nach kurzem Reden den Auftrag, drei verschiedene Dinge zu klauen. Jetzt bewege ich mich wieder Richtung U-Bahn, mit der ich dann zur Haltestelle "Regurgi" fahre.

Angekommen nehme ich den Hotdog von dem Würstchenstand und fülle die an diesem Stand verteilte Mayonnaise in das Glas, welches ich mit dem Deckel verschließe und die fette Fliege weiter links damit fange. Im Polizeipräsidium rede ich mit dem Polizisten und erfahre einige Dinge über das Syndikat und erhalte sogar eine Tüte Mehl. Jetzt gehe ich zur Bank und rede mit der Schalterangestellten, welche mich auf Grund eines Problems mit der großen Tasche zur Türe verweist. Mir wird, nachdem ich klingelte, die Türe geöffnet und das Geld abgenommen. Nach erneutem Klingeln wird mir gesagt, man hätte nie eine Tasche von mir bekommen worauf ich aus purer Bosheit das Schloß der Türe mit dem Kaugummi verklebe, dadurch läßt sie sich im nächsten Augenblick ohne Probleme öffnen.

In der Bank

In dem Bankraum finde ich, wie durch Zufall, meine Tasche wieder. Den Schraubenzieher benutze ich dann zweimal mit dem Schlüsselloch des Aktenschrankes. Wieder zurück in der U-Bahn fahre ich zum "East Eruk". Mit dem Mann halte ich einen Smalltalk (inzwischen dürfte man darin ja geübt sein) und erfahre, daß die Biester im Zoo das Parfum, das ich geklaut habe, nicht mögen. Außerdem erzählt er mir, daß die Fliege, die ich mit Mayonnaise in einem Glas eingemacht habe, ganz wild auf den Pilz ist, den ich vor dem Haus des Gangsterbosses gefunden habe. Mit dem Schraubenzieher zerstöre ich mutwilligerweise den Luftballon des Kindes und benutze die daraus gewonnene Schnur mit dem Rohrstock zu einem Bogen. Wieder im "Übelviertel" gehe ich in die Bar und rufe den Robokellner zu mir, welchen ich dann mit dem Schraubenzieher außer Gefecht setze.

Die Platine des Kellners baue ich in das Radio ein und locke damit den Wachdroiden von dem Schiff, hinter dem Imbißstand weg. Dort nehme ich die Mütze an mich und tausche die beim Pfandleiher gegen den Teppich ein.

Museal

Wieder im Museum ("The Hill") lege ich den Teppich vor die Skulptur und schieße mit der Spraydose und der Kugel auf den Schaukasten (3x). So, die Skulptur ist mein. Zurück bei dem Schiff im Übelviertel fahre ich mit dem Laster mit zum Zoo.

Dort angekommen nehme ich den Stock und das Heu und öffne das Gitter. Die Lianen (Schlingpflanzen) nehme ich auch mit (alle beide). Die eine Liane binde ich an den Stock und die andere an den Ring an dem Loch. Das Parfum benutze ich jetzt mit dem Monster und schieße mit dem Bogen den Stock samt Liane zur Decke. Wie Tarzan schwinge ich mich hinüber und gebe der Menschenfalle den Hotdog. Jetzt kann ich das Ei aus dem Müll mit dem Ei des großen

Kahalua-Vogels vertauschen. Jetzt bin ich auch stolzer Besitzer eines Ei eines außerirdischen Vogels. Wieder über dem Abgrund mit der Liane gehe ich mutig in das Loch und finde mich in der Kanalisation wieder. Gott sei Dank habe ich bei der Bank die Blaupause der Kanalisation gestohlen und schwupps bin ich ganz nahe an der Bank (2x die Blaupause lesen). Jetzt lege ich den Pilz in die Nische und lasse die Fliege frei...In der Bank mache ich die Laserstrahlen mit dem Mehl sichtbar und nehme mir dann die Bankobligationen. Endlich habe ich alle drei Dinge und bringe sie zu dem Gangsterboß, welcher aber nichts Besseres weiß, als mich niederzuschlagen und ins Gefängnis zu stecken.

Im Knast

Im Gefängnis bin ich fast am Verzweifeln und setze mich erstmal aufs Bett und erhalte auch prompt Hilfe aus dem All in Form eines unbekannten Gerätes, das ich natürlich sofort ausprobiere (anschauen und benutzen). In der nächsten Zelle rede ich mit dem Gefangenen. Beim Suchen mit dem Auge entdecke ich dicht neben der roten Decke eine unsichtbare Matratze, die ich wegschiebe und die Falltüre öffne. In dem darunterliegenden Labyrinth muß man nun den Ausgang suchen (kleiner Tip: rechts oben in der Ecke). Draußen, vor dem Gefängnis benutze ich erneut das seltsame Gerät und rede nach dem Ankommen auf dem Raumschiff mit dem Mann im Anzug, wobei ich meinen Auftrag erhalte.

Auf dem Raumkreuzer nehme ich das Buch und die Blumen und gebe sie gleich dem Liebespaar. Anschließend kann ich die Brieftasche des Herrn in meinen Besitz bringen. Aus der eben geklauten Brieftasche nehme ich den Ausweis und die Kreditkarte und gehe in die Bar. Ich unterhalte mich mit dem Barkeeper, der meine geklaute Kreditkarte aber nur mit Ausweis nehmen will, doch auch den kann er haben.

Raumhafen

Im Raumhafen auf Smirh sage ich zu Narm, daß er die alte Dame ablenken soll und nehme den Pelz. Jetzt befehle ich Narm in der Bar auf mich zu warten und gehe gleich mit ihm mit. Dort angekommen rede ich mit Eugene Cringe und mache mit ihm den Deal mit dem Liebesbrief. Jetzt begebe ich mich in den Laden auf der anderen Seite der Straße und bringe einen Schraubenzieher unrechtmäßig in meinen Besitz. Danach rede ich mit dem Besitzer und bekomme die Schachtel mit Mechanikschrott und das Buch. Aus dem Schrott mache ich mit Hilfe des Schraubenziehers eine "Uhrwekmaus", die ich als Motor für den Pelz brauche. Als nächstes gehe ich in den Schloßhof, in den ich mit dem Paßwort "Akimbo" (Buch des Händlers) hineinkomme und gehe zu dem Beißhund und lenke diesen mit dem motorisierten Hund ab. Im Garten klettere ich über die Rosenspaliere auf den Balkon und in das Zimmer. Dort rede ich mit Ruthie und lade sie zum Essen ein. Nachdem ich wieder aus dem Schloßhof gegangen bin, gehe ich zurück in die Bar und erzähle Eugene Cringe, daß Ruthie ihn verehrt. Als seinen Teil der Abmachung erklärt mir Eugene, wie ich in das Labor komme und sage Narm, er soll mir eine Uniform klauen. Wenn Narm wieder zurück ist, berichte ich ihm von meinem Plan.

Vor dem Labor

Vor dem Labor ziehe ich die Uniform an und gehe hinein. Wieder mal im Gefängnis schaue ich aus dem Fenster und bin dankbar, daß Narm mich retten will und ich sage ihm, er soll Ruthie dazu bringen, daß sie mich befreien soll und präge Narm ein Liebesgedicht für meine Angebetene ein (immer das erste sagen –Schmeicheleien).Jetzt gehe ich in die Bar und erfahre von Ruthie, daß es angeblich gar keine Waffe gibt, sondern nur einen Kristall, durch den es keine Geldprobleme mehr gibt, und daß ihr Vater auf SkyCity sei, wo ich nur in einer Kiste und mit einem Reiseschein für Kleider hinkomme. Vor dem Eingang zum Labor treffe ich Narm, dem ich auftrage, eine Kiste beim Raumhafen aufzutreiben. Am Raumhafen klebe ich den Schein an diese Kiste (ganz rechts) und steige hinein. Im SpaceShuttle verstecke ich mich in der Fluchtkapsel.

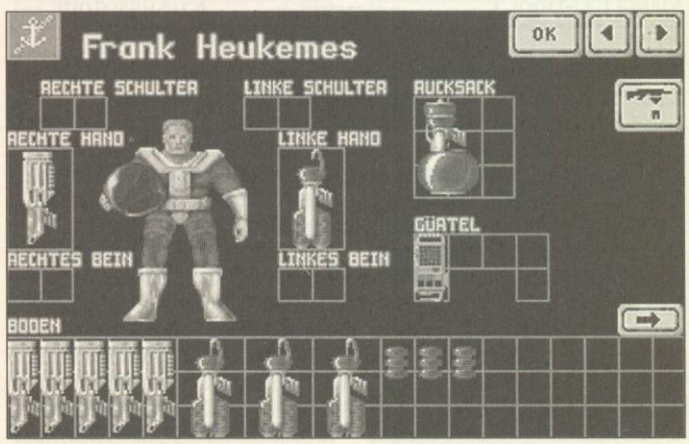
Nachdem Narm im Standbein von SkyCity alles zerstört hat, was zu zerstören war, muß man wohl oder übel die Treppe nehmen. Oben gehe ich in den Hangar und hebe die Brechstange auf und verschwinde im Kontrollraum. Ich unterhalte mich kurz mit Ruthie und gehe zurück zu Narm. Ich schiebe die Kiste weg und gehe in den neu gefundenen Geheimraum. Dort öffne ich die Kiste mit der Brechstange, nehme die Gasflasche und den Luftballon heraus und versuche die Plinthe zu öffnen. Wieder zurück nach oben, komme ich mit der Gasflasche und dem Ballon. Wieder im Kontrollraum frage ich Ruthie nach einem Hauptschlüssel und gehe zurück zum Geheimraum. Die Plinthe öffne ich nun mit dem Hauptschlüssel und nehme mir den Kristall. Nach oben komme ich wie vorher. Im Kontrollraum lege ich den Kristall auf die Apparatur in der Mitte und versuche sie einzuschalten. Weil es nicht funktioniert, gehe ich aus dem Raum und sofort wieder zurück. Plötzlich steht P'PauD'P'Pau vor mir und ich spreche ihn gleich an und schlage ihm eine Wette vor, bei der mir jedoch der Einsatz fehlt. Anschließend halte ich bei Ruthie um ihre Hand an und sie sagt ja. Und jetzt habe ich auch einen Wetteinsatz: die Mitgift !!!

X-Com: Terror from the Deep

Holger Breuer aus Hattersheim taucht mit einer Komplettlösung von Microproses Unterwasser-Knaller auf.

Die ersten Minuten

Am Anfang des Spiels wählt man den Standpunkt der ersten Basis, hierfür eignen sich die großen Weltmeere wie der Atlantische Ozean (England) oder der Pazifische Ozean (Arabischer Block, Indien oder Hawai) am besten, weil dort im späteren Verlauf des Spiels die meisten Aktivitäten der Außerirdischen entdeckt werden. Die eigene Basis sollte man gleich ein wenig umbauen, neben der oberen U-Boot-Box baut man noch zwei andere, und reißt die zwei unteren nach der Fertigstellung einfach ab, mit dem Wohnblock neben der Luftschleuse macht man das gleiche. Nachdem Ihr dies getan habt, kauft Ihr am besten erst einmal zwei Aquanauten und 20-30 Wissenschaftler, mit denen Ihr den Verbandskasten



Preis in DM CD / Disk

Alone in the Dark 3	DV	79,90	Discworld	DV	79,90 69,90
Bing!	DV	63,90 69,90	Elite 3 First Encounters	DV	78,90 74,90
Bioforge	DV	85,90	Flight o.t.		
Chaos Control	DA	78,60	Amazon Queen	DV	73,90 69,90
Command&Conquer	DV	86,90	Flight Unlimited	DV	85,90
Deadalus Encounter	DV	o.A.	Frontlines	DV	59,90 59,90
Dark Forces	DV	92,90	High Seas Trader	DV	56,90 56,90
Das Amt	DV	83,90 76,90	Jagged Alliance	DA	69,90
Der Reeder	DV	69,90	King's Quest 7	DV	78,90
Die t. verruckte Ralley	DV	69,90	Kingdoms of Germ.	DV	59,90 59,90

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!!

SLIMSOFT
Der Software- Versandhandel im Nordwesten
Inh. A. Neumann
Finkenstr. 14 a
26180 Rastede
FAX (0 44 02) 38 69
Bestellung rund um die Uhr.
Service: Mo.-Fr. 8-18 Uhr

Versandkosten: Vorkasse (EC-Scheck): +6,90 DM - Nachnahme: +9,90 DM

Lost Eden	DV	74,90	Star Trek, Next Gen.	DV	92,90
Magic Carpet	DV	79,90	Stone Prophet, Rav. 2	DA	69,90
- " - DATA DISK	DA	36,90	S. Streetfighter 2 Turbo	DV	62,90 62,90
Navy Strike	DA	85,90	System Shock	DV	79,90 73,90
NBA Live 95	DA	85,90	US Navy Fighters	DV	82,90
Panzer General	DA	66,90 66,90	Vollgas	DV	78,90
Prisoner of Ice	DV	78,90	Wing Commander 3	DV	97,90
Prototype	DV	73,90	X-Com		
Pyrotechnica	DA	52,90	Terror from the dark	DV	84,90 84,90
Slipstream 5000	DV	62,90	Zephyr	DV	69,90

Stand: 08.06.95 · Selbstabholung nach telef. Absprache möglich!

X-Com: Terror from the Deep

Artikel	Zribit	Aqua-Kunststoffe	Dauer	Preis in $
I.W.V.-Kanone	-------	----------	400 Std.	242.000
Gauss´sche Kanone	-------	----------	300 Std.	182.000
Sonaroszillator	15 E.	----------	500 Std.	226.000
I.W.V. Munition	4 E.	----------	600 Std.	28.000
Munition Gauss´sche Kanone	-------	----------	5 Std.	200
Coelacanth / Gauss	-------	----------	1200 Std.	500.000
Verdränger / Sonar	30 E.	5 Kunststoffe	1200 Std.	850.000
Verdränger / P.W.T.	25 E.	8 Kunststoffe	1400 Std.	900.000
P.W. Torpedo	5 E.	8 Kunststoffe	400 Std.	15.000
Gauss´sche Pistole	-------	----------	300 Std.	8.000
Magazin Gauss´sche Pistole	-------	----------	20 Std.	1.000
Gauss´sches Gewehr	-------	----------	400 Std.	20.000
Magazin Gauss´sches Gewehr	-------	----------	45 Std.	2.000
Schwere Gauss	-------	----------	700 Std.	32.000
Magazin Schwere Gauss	-------	----------	70 Std.	4.000
Teilchenstörsenor	-------	----------	220 Std.	34.000
Verbandskasten	-------	----------	420 Std.	28.000
M.S.-Störer	2 E.	1 Kunststoff	500 Std.	166.000
Sonarkanone	-------	1 Kunststoff	1000 Std.	122.000
Kanonenladestreifen	3 E.	----------	80 Std.	6.000
Sonar-Blasta-Gewehr	-------	1 Kunststoff	820 Std.	88.000
Blasta-Ladestreifen	2 E.	----------	80 Std.	3.000
Sonarpistole	-------	1 Kunststoff	600 Std.	56.000
Pistolen Ladestreifen	1 E.	----------	60 Std.	2.000
Störimpulswerfer	-------	1 Kunststoff	1.200 Std.	90.000
Störermunition	3 E.	----------	220 Std.	8.000
Thermalschockwerfer	-------	1 Kunststoff	900 Std.	78.000
Thermalschockbombe	1 E.	----------	200 Std.	7.000
Sonarimpulsgeber	2 E.	----------	200 Std.	6.700
M.S.-Lesegerät	1 E.	1 Kunststoff	1.200 Std.	262.000
Aqua-Kunststoff-Panzer	-------	4 Kunststoffe	800 Std.	22.000
Ionenpanzerung	5 E.	5 Kunststoffe	1.000 Std.	42.000
Magnet-Ionenpanzerung	16 E.	5 Kunststoffe	1.400 Std.	58.000
Vibroklinge	1 E.	----------	150 Std.	7.000
Thermische Lanze	2 E.	----------	220 Std.	12.000
Schwere Thermische Lanze	2 E.	----------	300 Std.	20.000
Manta (U-Boot)	-------	85 Kunststoffe	18.000 Std.	600.000
	1 Ionenstrahlbeschleuniger		1 Magnetische Navigation	
Hamerheat (U-Boot)	-------	65 Kunststoffe	14.000 Std.	400.000
	1 Ionenstrahlbeschleuniger		1 Magnetische Navigation	

erforscht, natürlich nur, wenn es das Geld zuläßt. Zudem solltet Ihr noch ein paar Granaten und Gaskanonen mit Ladestreifen kaufen, danach wartet man brav auf das erste U-Boot der Außerirdischen.

Forschung

Im Verlaufe des Spiels solltet Ihr Eure Basis mit zwei Laboren und 100 Wissenschaftlern ausstatten, um die wichtigsten außerirdischen Technologien zu erforschen. Die ersten Forschungsgebiete sollten folgende sein:

– Verbandskasten
– Zribit, Ionenstrahlbeschleuniger und Außerirdische Lernmaschinen
– Sonarkanone und Kanonenladestreifen, danach die anderen Sonarwaffen
– Thermalschockwerfer und Thermalschockbombe zum Einfangen der Alien
– Aqua Kunststoffe

Hat man diese Bereiche erforscht, kann man beruhigt die anderen außerirdischen Artefakte untersuchen. Die gefangenen Aliens und die Leichen sollte man so schnell wie möglich erforschen, da man so wichtige Informationen erhält, die einen schnell weiterhelfen können.

Herstellung

Ihr solltet zwei Werkstätten mit 80 Technikern in Eurer Base unterbringen, da es sonst zu lange dauert, bis Ihr bestimmte Sachen hergestellt habt. Hier ist eine Liste mit fast allen Waffen, die Euch in Terror from the Deep begegnen werden.

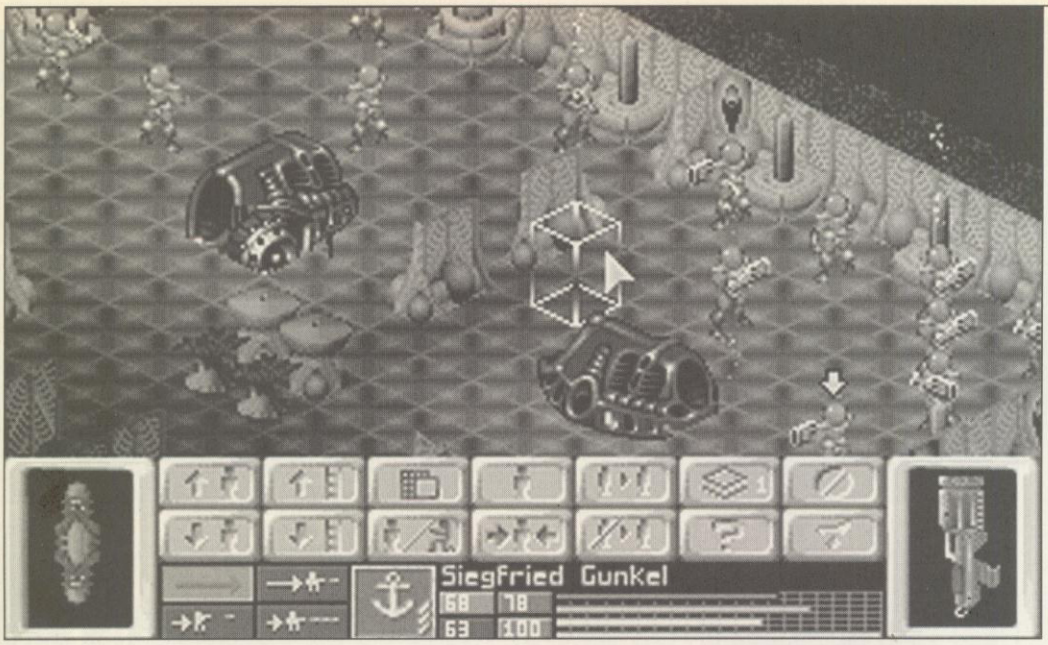
Taktiken für Missionen
U-Boot-Bergung

Normale Einsätze, wie die Bergung von U-Booten sind die einfachsten, hier sollte man folgendermaßen vorgehen. Als erstes holt Ihr einen von Euren Männern aus dem U-Boot und laßt ihn die Umgebung erforschen, sieht er einen Alien, so holt Ihr am besten zwei weitere Aquanauten aus dem U-Boot und beseitigt ihn. Ihr solltet darauf achten, daß Ihr am Ende einer Runde noch genügend Zeiteinheiten habt, um Euch hinzuknien, außerdem solltet Ihr nie mehr als zwei Aquanauten nebeneinander stehen haben, weil die Aliens sonst einen Sonarimpulsgeber neben eure Männer werfen und sie damit beide sterben (außer Ihr besitzt eine Magnet-Ionenpanzerung). Ihr solltet das Gelände langsam erforschen und lieber am Ende der Runde ein paar Zeiteinheiten übrig haben, als daß Ihr vor einem Außerirdischen steht und Ihr Euch nicht mehr in Sicherheit bringen könnt. Wollt Ihr ein U-Boot stürmen, solltet Ihr mit vier Aquanauten vor den Eingang des Bootes gehen und einen Eurer Männer eine Granate scharf machen lassen. Danach geht ein Aquanaut die Tür öffnen, der sich dann, wenn ein Alien dort steht, rasch entfernt sollte. Nun können die drei anderen Aquanauten den Alien abschießen oder die Granate werfen. Darauf geht Ihr mit zwei Aquanauten ins U-Boot und bringt sie dort in Deckung, danach sollten jede Runde zwei bis drei Aquanauten in das U-Boot geschickt werden, so dürfte es kein Problem sein auch größere U-Boote zu bergen.

Verteidigung der eigenen Basis

Dieser Einsatz kommt am seltensten vor, aber wenn es doch einmal passiert, daß die Aliens eure Basis angreifen, dann ist dieser Einsatz der wichtigste im ganzen Spiel. Wenn Ihr eure Basis so umgebaut habt wie auf der Zeichnung, dann dürfte es kein Problem sein, eure Basis zu verteidigen. Als erstes versammelt Ihr eure Aquanauten vor dem Eingang zur Luftschleuse und wartet ab, bis ein Alien durch die Tür kommt. Haben eure Männer noch genügend Zeiteinheiten, so werden sie automatisch auf den Eindringling schießen. Andernfalls wird trotzdem nicht viel passieren,





da der Alien selbst auch keine Zeiteinheiten hat um auf Euch zu schießen. Als nächstes sollte Euer Weg zu der mittleren U-Boot Box führen, Ihr solltet aber zur Sicherheit zwei Aquanauten zurücklassen, um ganz sicher zu gehen, daß niemand in eure Base eindringt.

In den U-Boot Boxen halten sich die meisten Aliens auf, deshalb versucht sie so schnell wie möglich zu sehen und zu beseitigen. Die mittlere Box sollte als erstes von den Außerirdischen befreit werden, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten, danach könnt Ihr Euch an die anderen beiden Boxen wagen und diese auch noch befreien.

Hafeneinsätze

Bei den Hafeneinsätzen solltet Ihr anfangs genauso verfahren wie bei den U-Boot Einsetzen. Habt Ihr die Gegend um Euer Boot erst einmal abgesichert, solltet Ihr Euch an die Häuser und Lager wagen, um diese zu säubern. Bei den Häusern, die mehrere Stockwerke haben, solltet Ihr einen Sonarimpulsgeber in die höheren Stockwerke werfen, da sich die Aliens dort bevorzugt aufhalten. Einen anderen Aquanauten schickt Ihr über die Treppe nach oben, um die letzten Aliens zu beseitigen. Auch solltet Ihr bei Hafeneinsätzen die herumstehenden Fässer beobachten, damit Ihr nicht aus versehen eines anschießt und Euch somit selbst das Leben nehmt. Die Aliens halten sich auch gerne in kleineren Gebäuden wie Abstellager auf, hier sollte man unbedingt auch in den Ecken nachschauen, um später einer langen Suche aus dem Weg zu gehen.

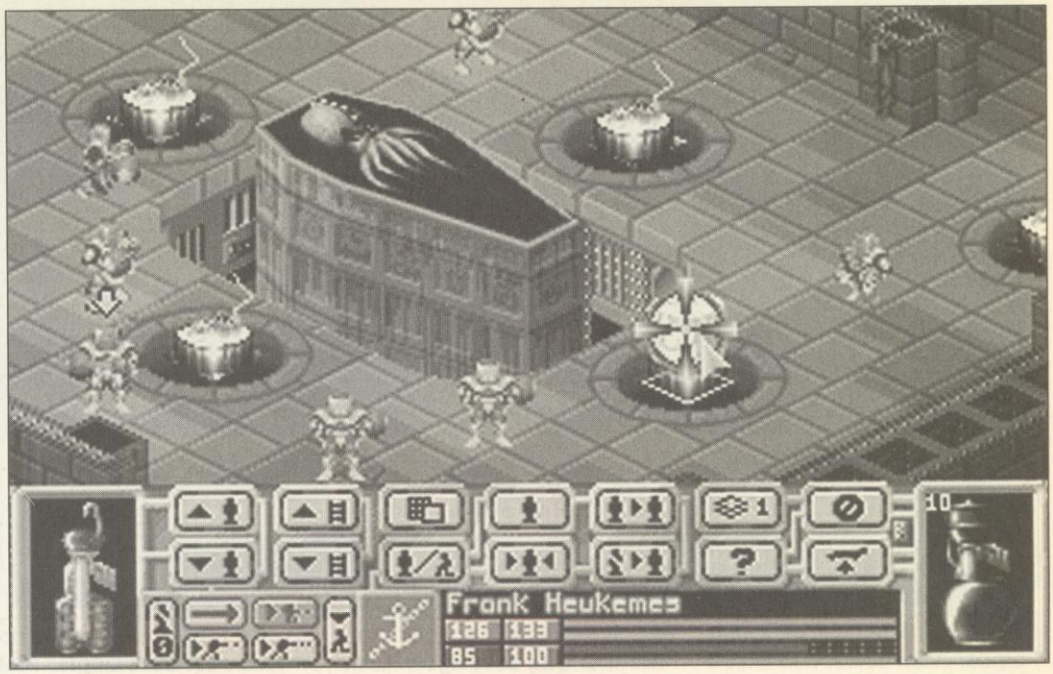
Auch ein bevorzugter Platz der Aliens sind Türme, hier stehen sie entweder auf dem Dach oder sind im Innerern des Turms. Wenn sie auf dem Dach stehen, wirft man am besten einen Sonarimpulsgeber, weil die Trefferwahrscheinlichkeit mit einer Waffe sehr gering ist. Um einer langen Suche nach den Aliens bei Hafeneinsätzen aus dem Weg zu gehen, sollte man die Gebäude gründlich untersuchen, damit man am Ende nicht einen Alien findet, der schon bei der ersten Untersuchung im Gebäude gewesen war.

Schiffseinsätze

Hier sollte man sehr vorsichtig sein, da ein Schiff erstes mehrstöckig ist und zweitens aus zwei Levels besteht. Im ersten Level müßt Ihr das Oberdeck befreien, was eigentlich die leichtere von beiden Aufgaben ist. Zuerst holt man seine Aquanauten aus dem Transporter und schickt die eine Hälfte von ihnen über die Leiter nach oben, um sie dort nach Aliens suchen zu lassen. Den anderen Teil der Auqanauten läßt man den anderen Teil des Schiffes durchkämmen. Ihr solltet darauf achten, daß eure Männer nicht so dicht nebeneinander stehen, da die Aliens öfter Ihre Molekülsteuerung anwenden und es dann vorkommen kann, daß sie Euch mit Euren eigenen Männern umbringen. Da es bei den Schiffen auch Aufzüge gibt, sollte man diese auch nutzen, um in ein anderes Geschoß zu

U-Boot Box		U-Boot Box		U-Boot Box	
		Luft-schleuse			
Wohn-blocks	Langstrecken Sonar	Allgemeine Lager	Labor	Werkstatt	Quarantäne-station
Wohn-blocks	Wohn-blocks	Allgemeine Lager	Labor	Werkstatt	M.S.-Labor
Wohn-blocks	Wohn-blocks	M.S. Generator	Transmissions-resolver	I.W.V. Verteidigung	Sonar-verteidigung





fahren und vielleicht einen Aquanauten, der in Not geraten ist, zu helfen.

Bei den Schiffeinsätzen sollte man aufpassen, daß man nicht in einen Hinterhalt der Aliens läuft. Die Aliens halten sich sehr gerne hinter Fässern versteckt, aber sie sind auch gerne in der Küche oder im Kapitänshaus. Im Unterdeck der Schiffe haben die Aliens bessere Möglichkeiten sich zu verstecken

Basen und Aktivitäten der Aliens

Irgendwann im Spiel werden die Außerirdischen Basen errichten, ein Zeichen dafür ist, wenn ein Land einen Kooperationsvertrag mit den Aliens schließt. Wenn Ihr eine Basis angreifen wollt, braucht Ihr erst einmal die richtige Ausrüstung, um den Kampf überhaupt aufnehmen zu können. Die erste Voraussetzung ist eine gute Panzerung, hierfür eignen sich Panzerungen wie Ionenpanzerung oder Magnet-Ionenpanzerung, und die richtigen Waffen, wie Sonarkanone, Sonar-Blasta-Gewehr, Thermalschockwerfer und Störimpulswerfer. Habt Ihr diese Waffen, ist es wohl kaum ein Problem, die Basis einzunehmen, trotzdem sollte man die Außerirdischen nicht unterschätzen und versuchen die Aquanauten so schnell wie möglich zum Aufzug bringen, der ins Innere der Kolonie führt. Leider ist dieser Aufzug am besten von den Aliens bewacht, deshalb ist der Störimpulswerfer wohl die wichtigste Waffe im ersten Level, weil sie fast immer den Gegner trifft, eine große Explosionsreichweite besitzt und auch um die Ecken schießen kann.

Als erstes solltet Ihr nur einen Aquanauten losschicken, um überhaupt einmal zu sehen, wieviel Aliens den Aufzug bewachen, die entdeckten Aliens könnt Ihr dann mühelos mit dem Störimpulswerfer beseitigen. Ihr solltet darauf achten, daß Ihr die Tentakulaten als erstes beseitigt, da sie eure Aquanauten sonst in ihresgleichen verwandeln. Seid Ihr nun im Inneren der Kolonie, bildet Ihr Zweiergruppen und erforscht das Gebiet systematisch, Euer Ziel dürfte es sein, die Aliens zu vernichten oder sie zu betäuben, was recht sinnvoll ist, da Ihr nur so erfahrt, wo der Oberpolyp schlummert. Ihr solltet Euch auch, bevor Ihr die Runde beendet habt, vergewissert haben, daß kein Alien Euch etwas anhaben kann oder Ihr zumindest genügend Zeiteinheiten habt, um ihn zu beseitigen.

Abfangen von U-Booten

Um ein U-Boot zu zerstören oder zur Landung zu zwingen, gibt es mehrere Möglichkeiten, die einfachste und sinnvollste ist es jedoch einen Barraccuda loszuschicken und wenige Minuten später einen weiteren. So kann es auch kaum passieren, daß Ihr die Spur von einem U-Boot verliert, sollte es trotzdem vorkommen, so laßt Ihr eure Abfangjäger zur letzten bekannten Position des U-Bootes fliegen, um vielleicht doch noch die Verfolgung wieder aufzunehmen. Eure Abfangjäger sollten im Verlaufe des Spiels mit Sonaroszillatoren oder I.W.V. Kanonen ausgestattet werden, da diese am wirkungsvollsten im Kampf gegen die außerirdischen U-Boote sind. Wenn Ihr ein U-Boot im Visier habt, solltet Ihr den aggressiven Angriff wählen, so kann es Euch kaum passieren, daß die U-Boote Euch aus der Schußlinie gehen.

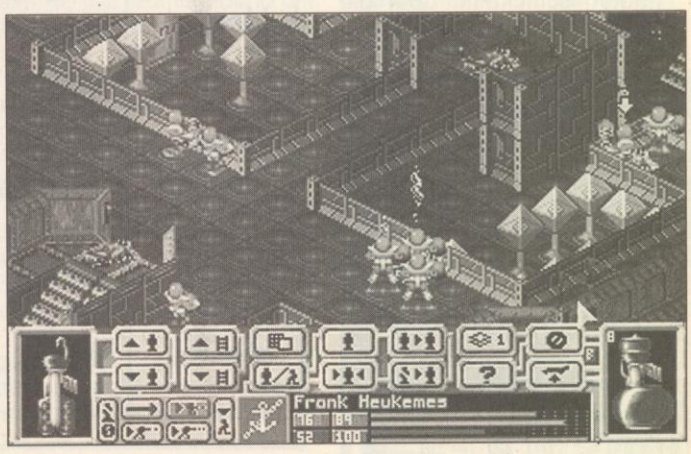
Finanzen

Im Spiel sollten die Finanzen zumindest annähernd von den Geldern der Staaten gedeckt werden. Die meisten Kosten entstehen durch Forschung und Herstellung sowie die Miete der U-Boote. Im Verlaufe des Spiels kann man die Kosten mit dem Verkauf von Waffen, toten Aliens und Aqua-Kunststoffen decken, da diese sehr viel Geld bringen, Ihr sollet jedoch darauf achten. daß kein Gegenstand verkauft wird, der gerade erforscht wird.

Ausrüstung der Aquanauten

Jeder Aquanaut sollte ein Sonar-Blasta-Gewehr sowie zwei Sonarimpulsgeber bei sich haben, treffsichere Aquanauten können auch mit einer Sonarkanone ausgerüstet werden. Im Einsatz gegen große U-Boote der Aliens sollten einige treffsichere Aquanauten mit einem Thermalschockwerfer und fünf bis sechs Bomben ausgerüstet sein, um Ärzte, Truppenführer und andere Aliens lebend zu fangen. Jeder Aquanaut sollte über eine Panzerung verfügen, wobei die Aquanauten mit dem höchsten Rang auch mit der besten Ausrüstung bestückt werden sollten. Die ideale Panzerung ist die Magnet-Ionenpanzerung, die fast alles abhält und eure Männer vor fast allem sicher sind, die einzige Waffe die etwas anrichten kann, ist der Störimpulswerfer. Ein paar Aquanauten sollten ein M.S.-Gerät bei sich tragen, da man so herausfinden kann, wer der Truppenführer der Aliens ist. Andere sollten einen Störer bei sich haben, um ein paar Aliens zu kontrollieren und um andere Aliens zu töten.





Gamestorm
Der Software-Versand

Norbert Rückert, Rausdorfer Straße 43, 22946 Großensee
Mo. - Fr. 9.00 - 18.00
Tel.: 04154 / 6483 Fax: 04154 / 6483

Alone in the Dark 3	DV	89,90	--	
Armored Fist	DA	81,90	DA	81,90
Big Red Adventure	DA	78,50	DA	77,90
Bioforge	DV	95,90	--	
Cyberia	DA	85,90	--	
Cyclones	DA	87,50	DA	87,50
Deadalus Encounter	**DV**	**104,95**		
Dark Forces	DV	95,90	--	
Das Amt	DV	89,90	DV	83,90
Das schwarze Auge 2	DV	78,90	DV	78,90
Descent	DV	79,90	DV	79,90
Discworld	**DA**	**84,50**	**DA**	**73,90**
Earth Siege	DV	89,90	DA	84,90
Elite - First Encounter	DV	85,90	--	
Freddy Pharkas	DV	81,90*	--	
Great Naval Battle 3	EV	84,95*	--	
Heretic	DA	84,90	--	
Lode Runner	--		DA	68,90
Mad News	DV	89,90	DV	79,90
Menzoberanzan	DA	79,90	--	
NBA Live '95	DV	85,90	--	
Simon the Sorcerer 2	DV	89,90	--	
Tower Assault	DA	71,90	DA	69,90
Wacky Wheels	DA	68,90	--	
Whale's Voyage 2	DV	84,95*	--	
Wing Commander 3	**DV**	**89,90**	--	
Woodruff	DV	77,90	--	
X-Com: Terror f. t. Deep	DV	95,90	DV	95,90

Ein bestimmtes Spiel nicht gefunden? Unsere Software und Zubehör-Liste wird ständig erweitert. Fragen Sie uns auch, wenn Sie ein älteres Spiel suchen.

Im Großraum Hamburg gibt es von uns ab sofort einen PC-Notdienst. Wir Helfen und Beraten vor Ort bei Problemen rund um den PC.

Versandkosten DM 10,- zzgl. NN, per UPS DM 15,- zzgl. NN, Vorkasse (EC-Scheck) DM 6,-, ab DM 200,-Versandkostenfrei, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten. Fordern Sie unsere Preisliste mit DM 3,- frankierten Rückumschlag an.

Erotic



EXTREME HOT Love Positions
Soeben erschienen. Auf dieser heißen CD sehen Sie zahlreiche Bilder in 16,7 Mio. Farben. Hier können Sie Paare bei heißem Sex beobachten !!

1. EXTREME Hot Girls
2. STRIPPING Hot Girls
3. EXTREME Hot Leather Ladies
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE

Preissenkung **nur 39,95**

Brilliante Bilder im Photo-CD Format. Format (16,7 Mio. Farben). Heiße Mädchen zeigen alles.
einzeln - **nur 39,95**
2 CD's - **nur 69,95**
Alle 4 - **nur 129,95**

Händler erwünscht

CD-Rom

Erotic Games 1 oder 2 Videos in Superqualität. je **49,95**
Visual Hot Girls Tausende von Bildern.Top! **49,95**
Extreme Hot Dream Boys Viele Bilder heißer Boys. **39,95**

Teresa in Paradise 4 VTO-Pokerspiele **99,95**
Foxy Clips / Love Pictures Viele scharfe Bilder. je **49,95**
Extreme Hot Erotik Das Erotik-Ereignis ! **49,95**

Erotic Collection Vol. 2 Nach dem Riesenerfolg wird's jetzt noch heißer. Mit 4 neuen Erotic-Paketen: -Shaved Pussies 2, Sexy Teenys, Men who loves Women und Erotic & Animation. 16 HD's.
nur 89,95 (einzeln: 114,80)

Shaved Pussies 1, 2 o. 3 Schamrasierte Girls zeigen alles. 5 HD-Disks mit heißen Bildern. Ein Muß **je 34,95/alle 89,95**

Hot Fingers Disketten. Scharfe Mädchen legen Hand an sich an. 5 HD's. **34,95**

Great Sex-Positions 5 HD-Disketten voll mit heißer Erotik. Alle Wünsche werden hier erfüllt. Sie werden bestimmt nichts vermissen. **nur 34,95**

Erotic MEGA-PACK 4 Top Erotic-Collectionen zum Sonderpreis - 27 HD-Disks. **nur 139,95** (sonst 159,85)

KröGer
S. Kröger - Software Versand

FAX 05732/744-82
Tel. 05732/744-01
Postfach 4117
32571 Löhne
Diskrete Lieferung wird garantiert !

NEU Ladengeschäft
Mindener Str. 1-3
32545 Bad Oeynhausen

Zahlung per
Nachnahme: + 10 DM
Vorkasse (bar/Scheck): + 5 DM
Ausland (nur VK): + 8 DM
GRATIS-INFO anfordern !
(Liegt jeder Bestellung bei)

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

	PC	CD-ROM
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Across the Rhine /dt*	89,95	89,95
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alex Dampier Hockey Pro 95 /dt	**66,95**	**59,95**
Alone in the Dark 3 /dt	—,—	89,95
Amerika 1861 - 1865 /dt	V.mö.	V.mö.
Baldies /dt	**69,95**	**69,95**
Battle Isle 2 /dt	79,95	81,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Biing! /dt	**79,95**	**V.mö.**
Bioforge /dt	**—,—**	**89,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	—,—
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche & Missions 1 + 2 /dt	64,95	72,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**V.mö.**
Creature Shock /dt	—,—	94,95
Cyberia /dt	—,—	85,95
Daedalus Encounter /dt	—,—	89,95
Dark Forces	**—,—**	**89,95**
Das Amt /dt	88,95	92,95
Das Schwarze Auge /dt	**39,95**	**39,95**
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**76,95**
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Der Baulöwe /dt	76,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	39,95	—,—
Der Reeder /dt	**—,—**	**79,95**
Descent	69,95	69,95
Die Höhlenwelt-Saga /dt	—,—	89,95
Die Siedler /dt	67,95	—,—
Die total verrückte Rallye /dt	**—,—**	**67,95**
Die total ver. Rallye + Game Pad /dt	**—,—**	**79,95**
Discworld /dt	76,95	85,95
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dungeon Master 2 /dt	**V.mö.**	**V.mö.**
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
First Encounters /dt	**79,95**	**85,95**
Flight of the Amazon Queen /dt	**V.mö.**	**84,95**
Flight Unlimited /dt	**—,—**	**89,95**
Frontlines /dt	65,95	65,95
Full Throttle (Vollgas) /dt	**—,—**	**69,95**
Great Naval Battles 3	—,—	83,95
Hammer of the Gods /dt	—,—	79,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	51,95	—,—
Jagged Alliance /dt	**—,—**	**79,95**
Jungle Strike /dt	62,95	62,95
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—,—	89,95
King`s Quest 7 /dt	—,—	89,95
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	—,—	89,95
Lemmings 3 /dt	61,95	65,95
Lion King /dt	62,95	—,—
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	85,95
Lords of the Realm /dt	63,95	63,95
Lost Eden /dt	**—,—**	**79,95**
Magic Carpet /dt	—,—	89,95
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	**—,—**	**36,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Racing Track Pack /dt	V.mö.	V.mö.
NBA Live 95 /dt	**—,—**	**89,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
NHL Hockey '95 /dt	**—,—**	**79,95**
Noctropolis /dt	—,—	89,95
Novastorm /dt	—,—	79,95
Oldtimer /dt	**51,95**	**49,95**
Panzer General /dt	**82,95**	**79,95**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	—,—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	76,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—,—	61,95
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	99,95
Sim Tower /dt	**74,95**	**74,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Slipstream 5000 /dt	69,95	69,95
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	89,95
Star Trek N.G. "A final Unity" /dt	—,—	V.mö.
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
Stone Prophet - Ravenloft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Super Karts /dt	—,—	92,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	**67,95**	**67,95**
System Shock /dt	81,95	84,95
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	79,95	79,95
Transport Tycoon /dt	89,95	89,95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	33,95
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	85,95	85,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—,—	84,95
X-Com /dt	**89,95**	**89,95**
X-Wing Compilation /dt	**73,95**	**66,95**
Zorro /dt	—,—	69,95

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

Bachler Computersoftware

MEGA - HITS

Bundesliga Manager Hattrick /dt ..... 75,-- PC
Dark Forces ..... 89,-- CD
Der Reeder /dt ..... 79,-- CD
Flight Unlimited /dt ..... 89,-- CD
Full Throttle /dt ..... 69,-- CD
Magic Carpet Data CD /dt ..... 37,-- CD
NBA Live 95 /dt ..... 89,-- CD
Sim Tower /dt ..... 75,-- CD
Stone Prophet /dt ..... 79,-- CD
Tie Fighter Mission Disk. /dt . 29,-- PC

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*49,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*66,95*
Gravis Game Pad PC	*39,95*
WingMan Extreme Joystick	*89,95*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
7th Guest /dt	—,—	22,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dragonsphere /dt	—,—	34,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Fields of Glory /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	29,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
King`s Quest 5 /dt	28,95	27,95
Lands of Lore /dt	—,—	35,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	35,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	24,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	34,95	34,95
Michael Jordan in Flight	—,—	27,95
NHL Hockey	32,95	—,—
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Privateer /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon /dt	—,—	35,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	35,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Strike Commander /dt	—,—	29,95
Subwar 2050 /dt	34,95	34,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	27,95	—,—
Ultima 6	26,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—
Wing Commander Academy	28,95	—,—

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



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

Panzer General

Besonders viel Mühe hat sich Jan Dippel aus der Elbestadt Hamburg gemacht, um unseren verzweifelten Panzergenerälen aus einer eingekesselten Stellung zu helfen.

Die ersten 19 Hex-Paare sind für den Namen der Einheit reserviert. Dort setzt man ein, was man möchte. Wie in diesem Beispiel: "2nd39 Wehr Inf."

LL = Land zu dem die Einheit gehört. (Wert in der Länderliste z.B.: 02 für Belgien bis 18 für Yugoslawien)
EE = Einheit (Wert in der Einheitsliste z.B.: 01 00 für BF 109e Fighter bis A8 01 ST Katyusha B31 Artillery)
TL = Transporteinheit für den Boden (bei Infanteristen, usw.; Wert in der Einheitsliste z.B.: 56 00 für Opel 6700)
TF = Transporteinheit für die Luft (bei Fallschirmjägern; Wert in der Einheitsliste z.B.: B2 00 für Lufttransporter GB L-47)
P1 = Erster Positionswert (natürlich in hex)
P2 = Zweiter Positionswert (auch in hex)
GS = Gruppenstärke (max. 0F)
FU = Fuel
AM = Ammo
EN = Entrenchment (max. 08)
ST = Erfahrungssterne (max. 05)
KI = Kills

Zum Positionswert: Jede beliebige Position läßt sich enorm leicht ablesen. Für jeden Punkt auf der Karte zeigt das Spiel oben auf dem Bildschirm in dr Statusleiste die Koordinaten klar und deutlich an. Diese Werte rechnet man in Hex-Werte um und schon kann man die Einheiten frei verschieben (Kessel einfach).

Hex-Code	Land
02	Belgien
03	Bulgarien
08	Deutschland
09	Griechenland
0A	USA
0D	Italien
10	Polen
14	Rußland
17	England
18	Yugoslawien

Cluster	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	0 4 8 C
000000	32	6E	64	20	33	39	20	57	65	68	72	20	49	6E	66	00	2nd 39 Wehr Inf.
000010	00	00	00	00	LL	EE	EE	TL	TL	TF	TF	P1	XX	P2	XX	GS	
000020	XX	XX	XX	FU	AM	EN	XX	XX	ST	XX	XX	XX	XX	XX	KI	XX	
000030	XX																

Hex-Code	Name der Einheit	Funktion
00 00	RESERVED-Feld	Reservierter Platz
01 00	BF109e	Fighter
02 00	BF109f	Fighter
03 00	Bf109g	Fighter
04 00	Bf109k	Fighter
05 00	FW190a	Fighter
06 00	FW190d9	Fighter
07 00	ME262A1	Fighter
08 00	ME163B/Komet	Fighter
09 00	HE219	Fighter
0A 00	HE162	Fighter
0B 00	DO335	Fighter
0C 00	BF110c	Tactical Bomber
0D 00	BF110d	Tactical Bomber
0E 00	BF110e	Tactical Bomber
0F 00	BF110g	Tactical Bomber
10 00	ME210c	Tactical Bomber
11 00	ME410a	Tactical Bomber
12 00	FW190g	Tactical Bomber
13 00	FW190f	Tactical Bomber
14 00	JU87B	Tactical Bomber
15 00	JU87R	Tactical Bomber
16 00	JU87D	Tactical Bomber
17 00	JU188a	Level Bomber
18 00	DO17z	Level Bomber
19 00	He111 H2	Level Bomber
1A 00	JU88a	Level Bomber
1B 00	DO217e	Level Bomber
1C 00	HE177a	Level Bomber
1D 00	JU52g5e	Air Transport
1E 00	ME323d	Air Transport
1F 00	PzIA	Tank
20 00	PzIB	Tank
21 00	PzIIA	Tank
22 00	PzIID	Tank
23 00	PzIIF	Tank
24 00	8.8 Flak 18	Air Defense

Hex-Code	Name der Einheit	Funktion
25 00	Lynx	Recon
26 00	Pz35(t)	Tank
27 00	Pz38(t)A	Tank
28 00	Pz38(t)F	Tank
29 00	Pz38(t)G	Tank
2A 00	SdKfz 7/1	Anti-aircraft
2B 00	PzIIIE	Tank
2C 00	PzIIIG	Tank
2D 00	PzIIIH	Tank
2E 00	PzIIIJ	Tank
2F 00	PzIIIN	Tank
30 00	Pioniere Inf.	Infantry
31 00	PzIVD	Tank
32 00	PzIVF	Tank
33 00	PzIVH	Tank
34 00	PzIVJ	Tank
35 00	PantherD	Tank
36 00	PantherG	Tank
37 00	PantherF	Tank
38 00	TigerI	Tank
39 00	TigerII	Tank
3A 00	StuGIIIb	Artillery
3B 00	StuGIIIF	Anti-Tank
3C 00	StuGIIIF/8	Anti-Tank
3D 00	StuGIIIG	Anti-Tank
3E 00	StuH42	Artillery
3F 00	Hetzer	Anti-Tank
40 00	Jagdpanzer 38d	Anti-Tank
41 00	JagdTiger '43	Anti-Tank
42 00	StuG IV	Artillery
43 00	Jagdpz IV/48	Anti-Tank
44 00	Jagdpz IV/70	Anti-Tank
45 00	JagdPanther	Anti-Tank
46 00	JagdTiger '44	Anti-Tank
47 00	PzJager	Anti-Tank
48 00	Mader II	Anti-Tank
49 00	Mader IIIH	Anti-Tank

Hex-Code	Name der Einheit	Funktion
4A 00	MaderIIIM	Anti-Tank
4B 00	Nashorn	Anti-Tank
4C 00	sIG IB	Artillery
4D 00	sIG II	Artillery
4E 00	sIG 38(t)M	Artillery
4F 00	Wespe	Artillery
50 00	Hummel	Artillery
51 00	FlakPz 38(t)	Anti-aircraft
52 00	37 FlakPz IV	Anti-aircraft
53 00	Wirbelwind	Anti-aircraft
54 00	Ostwind I	Air Defense
55 00	SdKfz 10/4	Anti-aircraft
56 00	Opel 6700	Land Transport
57 00	SPW 250/1	Land Transport
58 00	SPW 251/1	Land Transport
59 00	PSW 222/4r	Recon
5A 00	PSW 231/6r	Recon
5B 00	PSW 233/8r	Recon
5C 00	PSW 234/1-8r	Recon
5D 00	3.7 Pak35/36	Anti-tank
5E 00	5 Pak38	Anti-tank
5F 00	7.5 Pak40	Anti-tank
60 00	8.8 Pak43/41	Anti-tank
61 00	PzIV2F	Tank
62 00	7.5 leFk 16nA	Artillery
63 00	10.5 leFH 18	Artillery
64 00	15 sFH 18	Artillery
65 00	17 K18	Artillery
66 00	2 Flak38 (4)	Air Defense
67 00	3.7 Flak36	Air Defense
68 00	8.8 Flak 18	Air Defense
69 00	39 Wehr Inf	Infantry
6A 00	40 Wehr Inf	Infantry
6B 00	40 Wehr HW	Infantry
6C 00	43 Wehr HW	Infantry
6D 00	40 LuftW FJ	Infantry
6E 00	43 LuftW FJ	Infantry
6F 00	PSW 234/2-8r	Recon
70 00	PSW 232/8r	Recon
71 00	PO PZL P11c	Fighter
72 00	PO PZL P24g	Fighter

Hex-Code	Name der Einheit	Funktion
73 00	PO PZL P23b	Tactical Bomber
74 00	PO PZL P37b	Tactical Bomber
75 00	PO TK3	Tank
76 00	PO 7TP	Tank
77 00	PO Inf	Infantry
78 00	PO Cavalry	Infantry
79 00	AF 75mm Gun	Artillery
7A 00	GB Inf 43	Infantry
7B 00	GB HW Inf 43	Infantry
7C 00	AF 37mm ATG	Anti-tank
7D 00	AF Truck	Land Transport
7E 00	FR Potez 63	Tactical Bomber
7F 00	FR ChK 75A-1	Fighter
80 00	FR MS 406	Fighter
81 00	FR D502S	Fighter
82 00	FFR M5	Tank
83 00	FFR M4A1	Tank
84 00	FR Bloch 174	Tactical Bomber
85 00	FR Amiot 143	Level Bomber
86 00	FR Ch Lr H35	Tank
87 00	FR AMX R40	Tank
88 00	FR AMC 35	Tank
89 00	FR Ch D1 IG	Tank
8A 00	FR Ch S35	Tank
8B 00	FR Ch B1-bis	Tank
8C 00	FR Truck	Land Transport
8D 00	FR Inf	Infantry
8E 00	FR 25mm ATG	Anti-tank
8F 00	FR 47mm ATG	Anti-tank
90 00	FR 75mm ATG	Anti-tank
91 00	FR 75mm Gun	Artillery
92 00	FR 105mm Gun	Artillery
93 00	FR 155mm Gun	Artillery
94 00	FR 40mm AD	Air Defense
95 00	NOR F-DXXIII	Fighter
96 00	NOR Inf	Infantry
97 00	NOR 75mm Gun	Artillery
98 00	AD Mk I SP	Fortification
99 00	AD Mk II SP	Fortification
9A 00	AD Mk I Fort	Fortification
9B 00	AD Mk II Fort	Fortification

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax-1294
Inh. Herbert Wirnshofer

hotline news 09674-8405 Spätes Licht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

Spiele auf 3.5" Disk

Aces of the Deep	DV	82.90	Bioforge	DV	82.90	▪ *Last Dynastie*	*DV*	*75.90*
- Mission Disk	DV	42.90	Bolo	DA	49.90	Lemmings 3	DA	63.90
Baulöwe	DV	81.90	▪ *Chaos Control*		*71.90*	Little Big Adventure	DV	89.90
▪ *Biing*	*DV*	*73.90*	▪ *Civil War (Amerika..)*	*DV*	*82.90*	Lost Eden	DV	85.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	75.90	Civilization + Coloniz.	DV	86.90	▪ *Lost Signals*	*DV*	*76.90*
- Supporter	DV	51.90	Creature Shock	DV	94.90	▪ *Lucas Arts Top Adv.*	*DV*	*74.90*
Simon the Sorcerer 2		76.90	Cyberia	DV	77.90	Magic Carpet	DV	89.90
▪ *Der Meister*	*DV*	*55.90*	Dark Forces	DV	95.90	- Hidden Worlds	DV	41.90
Descent	DA	76.90	Das Amt	DV	87.90	▪ *Magic of Endoria*	*DV*	*55.90*
Die Siedler	DV	65.90	Das schwarze Auge 2	DV	72.90	Marios Game Gallery		87.90
Discworld	DV	71.90				Master of Magic	DV	82.90
Disneys Aladdin	DA	65.90	**Full Throttle CD 68.90**			Menzo Berranzan	DA	77.90
Doppelpass	DV	72.90	**VOLLGAS CD 79.90**			▪ *Michael Jordan Classic*		*33.90*
First Encounters/Elite 2		74.90	**GRAVIS Ultra. sound ACE 179.-**			Monty Phyton-Waste..		79.90
Flamingo Tours	DV	63.90	**Soundblaster 16 PRO IDE / MKE 235.-**			Nascar Racing	DA	79.90
Fußball Total	DV	75.90	**Wingman EXTREM 85.-**			- Track Pack	DV	45.90
Harpoon 2		69.90	**Total Control 85.-**			▪ *NBA 95 Live*	*DA*	*87.90*
▪ *Hattrick (Ikarion)*	*DV*	*82.90*				NHL 95	DA	74.90
▪ *Hollywood Pictures*	*DV*	*75.90*	Deadalus Encounter	DA	92.90	Oldtimer	DV	51.90
Hugo	DV	61.90	Der Patrizier	DV	43.90	One must Fall 2097	DV	66.90
König der Löwen	DA	65.90	Descent	DA	82.90	Panzer General	DA	77.90
Legiones	DA	72.90	▪ *Der Reeder*	*DV*	*75.90*	Pinball Fantasie Del.	DA	67.90
Lothar M. Super Soccer	DV	65.90	▪ *Die total verr.Rally*	*DV*	*69.90*	▪ *Populous 2/Powermng.*	*DA*	*35.90*
Mad News Extrablatt	DV	39.90	Discworld	DV	81.90	▪ *Privateer Classic*		*33.90*
Master of Magic	DV	82.90	Earthsiege	DV	82.90	Prototype	DV	75.90
Nectaris	DV	44.90	▪ *Flugsimulator 5.1*		*69.90*	Psycho Pinball	DA	69.90
Oldtimer	DV	51.90	Frontlines	DV	63.90	Ravenloft 2-Stone Prophet		76.90
Panzer General	DA	77.90	Full Throttle engl.		68.90	Saga of Aces	DA	69.90
▪ *Pinball Fantasie 2*	*DA*	*47.90*	Future Dimensions	DV	59.90	Scottish Open	DV	67.90
Psycho Pinball	DA	62.90	Great Naval Battles 3		77.90	▪ *Shanghai: Great Moments*		*76.90*
Pyrotechnica	DA	57.90	▪ *Hattrick (Ikarion)*	*DV*	*82.90*	▪ *Sim Tower*	*DA*	*71.90*
▪ *Scottish Open*	*DV*	*65.90*	▪ *High Seas Trader*	*DV*	*75.90*	▪ *Slip Stream 5000*	*DA*	*67.90*
Sensible World o. Soc.	DV	71.90	Höhlenwelt-Saga	DV	81.90	Star Treck: Next Gener.		a.A.
Sim Tower	DA	71.90	Inca Collection	DV	67.90	Star Treck: Tech Manual		65.90
Star Treck 2	DV	79.90	▪ *Indy Car Racing*	*DA*	*29.90*	▪ *Strike Commander Clas.*		*33.90*
Super Street Fighter 2		68.90	Iron Assault	DV	82.90	Super Street Fighter 2		69.90
System Shock	DA	73.90	▪ *Jagged Alliance*	*DA*	*74.90*	Superkarts	DA	99.90
Tie Fighter	DV	92.90	Jungle Strike	DA	67.90	▪ *Syndicate plus Classic*		*33.90*
- Defender of Empire	DV	33.90	▪ *Kaiser Deluxe*	*DV*	*59.90*	Systeme Shock Enhan.	DV	83.90
Warcraft	DA	75.90	Kings Quest 7	DV	82.90	Tank Commander	DV	84.90
▪ *Wolf*	*DV*	*68.90*	Klick'n Play	DV	85.90	The 7th Guest	DA	29.90
X-Com:Terror f.t.Deep	DV	86.90	Kyrandia 3	DV	82.90	Transport Tycoon	DV	89.90
						- World Editior	DV	37.90
Spiele auf CD ROM						▪ *Urmels Filmstudio*	*DV*	*75.90*
▪ *Action Soccer*	*a.A.*		*LANGENSCHEIDT:*			US Navi Fighter	DV	86.90
▪ Alex Dampier Hockey	DV	59.90	- *Taschenw. Englisch*		*105.90*	▪ *Virtual Pool*	*DA*	*84.90*
Alien Breed:Tower Ass.	DA	57.90	- *Taschenw. Französisch*		*81.90*	▪ *Vollgas*	*DV*	*79.90*
Alone in the Dark 3	DV	85.90	- *Eurowörterbuch Englisch*		*46.90*	Warcraft	DA	75.90
▪ *Aufschwung Ost Del.*	*DV*	*67.90*				Wing Commander 3	DV	99.90
Award Winners Platinum		68.90				Whizz		61.90
Battle Isle 2	DV	77.90				Wing Commander 2 Classic		33.90
- Erbe des Titan	DV	51.90				▪ *Wolf*	*DV*	*68.90*
▪ *Beneath Steel Sky*	*DA*	*29.90*				Woodruff & t.Schnib..	DV	78.90
▪ *Biing*	*DV*	*73.90*				X-Com:Terror f.t.Deep	DV	86.90
						Zorro	DA	66.90

▪ *aktuelle NEUHEITEN*

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90, MPEG Video CD's, Lernsoftware, Public Domain

Soundblaster 16 Value Ed./IDE	179.-	GRAVIS Analog PRO	69.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE	235.-	GRAVIS Gamepad	46.-
Soundblaster 16 Multi CD CSP	285.-	*GRAVIS "Firebird"*	*117.-*
Gravis Ultrasound MAX	295.-	CH-Products - Virtual Pilot Pro	175.-
Gravis Ultrasound ACE	*179.-*	THRUSTMASTER - F16 Flight	275.-
- Speicher-Upgrad auf 1MB	79.-	*THRUSTMASTER - Game Card*	*59.-*
ORCHID Gamewave 32 plus	259.-	*ORCHID Kelvin 64 MPEG*	*619.-*
ORCHID Sound Wave 32 pro m.A/WS	319.-	*JAZZ Jakarta MVGA-Karte - VLB*	*659.-*
ORCHID Wavebooster 4FX	329.-	*JAZZ Port of Entry*	*249.-*
Mitsumi Quattrospeed	*299.-*	*JAZZ Projector*	*185.-*
- passende Kontrollerkarte	29.-	*Cubasis 64-Spur Sequenzer*	*189.-*
GRAVIS Analog schwarz	53.-	*MusicStation*	*275.-*

Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.50 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb. DM 9.90 Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

Probleme bei Rollenspielen ?

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

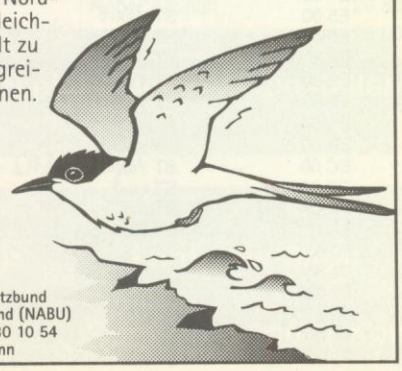
Abandoned Places 1 od. 2	Hexx	Quest for Glory 3 od. 4
Alone in the Dark 1, 2 od. 3	Heimdall 1 od. 2	*Ravenloft* 1 od. 2
Al Quadim	Hell (engl.)	Return to Zork
Amberstar od. Ambermoon	Höhlenwelt, die	Sage von Nietoom, die
Beneath a steel Sky	Inca 2	Sam & Max
Big Red Adventure	Indiana Jones 3 od. 4	Simon the Sorcerer
Bioforge	Innocent until caught	Space Quest 4 od. 5
Bureau 13	Ishar 1, 2 od. 3	Star Trek 1 od. 2
Betrayal at Krondor	King's Quest 5, 6 od. 7	Sternenschweif 24,80 DM
Day of the Tentakel	Lands of Lore	Superheroleague of Hoboken
Death Gate	Leisure Suit Larry 6	Under a killing Moon
Discworld	Legacy	Universe
Dragon Lore	Legend 1 od. 2	Ultima 7, 7. 2. Teil od. 8 (Pagan)
Dreamweb	Legend of Kyrandia 1, 2 od. 3	Ultima Underworld 1 od. 2
Ecstatica	Little Big Adventure	Wizardry 6 od. 7
Elder Scrolls: Arena	Lost Eden	*Vollgas*
Erben der Erde	*Menzoberranzan*	Lost in Time
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3	Might and Magic 3, 4 od. 5	Ringworld 1 od. 2
Flight of the Amazon Queen	Monkey Island 1 od. 2	*Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Diese beinhaltet weit über 100 Lösungen, Editoren usw.*
Gabriel Knight	Myst	
Goblins 2, 3 od. 4 (Woodruff)	Noctropolis	
Guilty	Police Quest 3 od. 4	

Preise für alle Lösungen jetzt nur noch **15** DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse . Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

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

SONNE, WIND UND MEHR

Die Küstenlandschaften von Nord- und Ostsee mit ihrer unvergleichlichen Tier- und Pflanzenwelt zu schützen, heißt auch, sie begreifen und hautnah erleben lernen. Mehr sagt Ihnen unser Info "Naturschutz an der Küste". (3,- DM in Briefmarken)



NABU Naturschutzbund Deutschland

Naturschutzbund Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Hex-Code	Name der Einheit	Funktion
9C 00	LC CR42	Fighter
9D 00	LC PZLP24	Fighter
9E 00	LC F-DXX1	Fighter
9F 00	LC Infantery	Infantry
A0 00	SdKfz 6/2	Air Defense
A1 00	FR HFII	Fighter
A2 00	GB Hur I	Fighter
A3 00	GB Spit I	Fighter
A4 00	GB Spit II	Fighter
A5 00	GB Hur IID	Tactical Bomber
A6 00	GB Spit VB	Fighter
A7 00	GB Hur IV	Tactical Bomber
A8 00	GB Spit IX	Fighter
A9 00	GB Meteor	Fighter
AA 00	GB Spit XIV	Fighter
AB 00	GB Spit XVII	Fighter
AC 00	GB Blen MkI	Tactical Bomber
AD 00	GB Blen MkIV	Tactical Bomber
AE 00	GB Mosq VII	Tactical Bomber
AF 00	GB Typhoon IB	Tactical Bomber
B0 00	GB Stir MkI	Level Bomber
B1 00	GB Lancaster	Level Bomber
B2 00	GB L-47	Air Transport
B3 00	GB Matilda I	Tank
B4 00	GB Matilda II	Tank
B5 00	GB Mk I A9	Tank
B6 00	GB Mk III A13	Tank
B7 00	GB Crdr I	Tank
B8 00	GB Crdr II	Tank
B9 00	GB Crdr III	Tank
BA 00	GB Crom IV	Tank
BB 00	GB Crom VII	Tank
BC 00	GB Crom VI	Artillery
BD 00	GB Grant	Tank
BE 00	GB Chal A30	Tank
BF 00	GB GB Comet	Tank
C0 00	GB M3 Stuart	Tank
C1 00	GB Sherman	Tank
C2 00	GB Sh Fire Fly	Tank
C3 00	GB M5 Stuart	Tank
C4 00	GB Church III	Tank
C5 00	GB Churcu IV	Tank
C6 00	GB Church VI	Tank
C7 00	GB Church VII	Tank
C8 00	GB Archilles	Anti-tank
C9 00	GB Archer	Anti-tank
CA 00	GB M7 Priest	Artillery
CB 00	GB Sextan	Artillery
CC 00	GB 40mm SPAD	Air Defense
CD 00	GB AEC I	Recon
CE 00	GB AEC II	Recon
CF 00	GB Humber SC	Recon
D0 00	GB Daimler SC	Recon
D1 00	GB AEC III	Recon
D2 00	GB Ram Kg	Land Transport
D3 00	GB Bren Ca	Land Transport
D4 00	GB 3 Tn Lorry	Land Transport
D5 00	GB Inf 39	Infantry
D6 00	HW Inf 39	Infantry
D7 00	Bridge Inf	Infantry
D8 00	GB Para 39	Infantry
D9 00	GB 2 Pdr ATG	Anti-tank
DA 00	GB 6 Pdr ATG	Anti-tank
DB 00	GB 17 Pdr ATG	Anti-tank
DC 00	GB 25 Pdr Gun	Artillery
DD 00	GB 5.5" Gun	Artillery
DE 00	GB 6" Gun	Artillery
DF 00	GB 7.2" Gun	Artillery
E0 00	GB 20mm SPAA	Anti-aircraft
E1 00	GB 40mm AD	Air Defense
E2 00	GB 3" AD	Air Defense
E3 00	GB Para 43 Inf	Infantry
E4 00	ST I-16	Fighter
E5 00	ST Yak-1	Fighter
E6 00	ST Mig-3	Fighter
E7 00	ST La-3	Fighter
E8 00	ST Yak-9M	Fighter
E9 00	ST Yak-1M	Fighter
EA 00	ST Yak-7B	Fighter
EB 00	ST La-5	Fighter
EC 00	ST Yak-9	Fighter
ED 00	ST La-7	Fighter
EE 00	ST Il-4	Level Bomber
EF 00	ST PE-2	Tactical Bomber
F0 00	ST Il-2	Tactical Bomber
F1 00	ST Il-2M3	Tactical Bomber
F2 00	ST Il-10	Tactical Bomber
F3 00	ST PE-8	Tactical Bomber
F4 00	ST SU-152 AT	Anti-tank
F5 00	ST Z25mm SPAA	Anti-aircraft

Hex-Code	Name der Einheit	Funktion
F6 00	ST BA-10	Recon
F7 00	ST BA-64	Recon
F8 00	ST BT-5	Tank
F9 00	ST BT-7	Tank
FA 00	ST T-28M1	Tank
FB 00	ST T-34/40	Tank
FC 00	ST T-34/41	Tank
FD 00	ST T-34/43	Tank
FE 00	ST T-34/85	Tank
FF 00	ST T-70	Tank
00 01	ST T-60	Tank
01 01	ST T-40	Tank
02 01	ST SU-85	Anti-tank
03 01	ST SU-122	Artillery
04 01	ST SU-152	Artillery
05 01	ST KV-1/39	Tank
06 01	ST KV-1/41	Tank
07 01	ST KV-1/42	Tank
08 01	ST KV-2	Tank
09 01	ST KV-85	Tank
0A 01	ST IS-2	Tank
0B 01	ST SU-100	Anti-tank
0C 01	ST ISU-122	Anti-tank
0D 01	ST SU-152 AT	Anti-tank
0E 01	ST ISU-152 AT	Anti-tank
0F 01	ST Para	Infatry
10 01	ST Truck	Land Transport
11 01	ST SMG Inf	Infantry
12 01	ST Inf	Infantry
13 01	ST Cav	Infantry
14 01	ST Bridge	Infantry
15 01	ST 45mm ATG	Anti-tank
16 01	ST 57mm ATG	Anti-tank
17 01	ST 76mm ATG	Anti-tank
18 01	ST 12.2cm Gun	Artillery
19 01	ST 15.2cm Gun	Artillery
1A 01	ST 7.6cm AD	Air Defense
1B 01	AF Carrier	Ship
1C 01	AF Battleship	Ship
1D 01	AF BtCruiser	Ship
1E 01	AF HeavyCrusier	Ship
1F 01	AF LtCrusier	Ship
20 01	AF Destroyer	Ship
21 01	AF T-Boat	Ship
22 01	AF Submarine	Ship
23 01	AF Transport	Sea Transport
24 01	Battleship Bk	Ship
25 01	Battleship D1	Ship
26 01	HeavyCrusier	Ship
27 01	LightCrusier	Ship
28 01	Z-Destroyer	Ship
29 01	T-Destroyer	Ship
2A 01	U-Boat	Ship
2B 01	Transport	Sea Transport
2C 01	S-Boat	Ship
2D 01	IT Re2000/F1	Fighter
2E 01	IT Re2005/S	Fighter
2F 01	IT Centauro	Fighter
30 01	IT Ma C202/F	Fighter
31 01	IT Ma C205/0	Fighter
32 01	IT BA65	Tactical Bomber
33 01	IT CA309	Level Bomber
34 01	IT P108 Bi	Level Bomber
35 01	IT SM 82	Air Transport
36 01	IT AB-40	Recon
37 01	IT AB-41	Recon
38 01	IT Sem L-47	Anti-tank
39 01	IT Sem M-40	Artillery
3A 01	IT Sem M-41M	Anti-tank
3B 01	IT Sem M-42	Anti-tank
3C 01	IT Sem M-42M	Artillery
3D 01	IT L6/40	Tank
3E 01	IT M13/40	Tank
3F 01	IT M14/41	Tank
40 01	IT M15/42	Tank
41 01	IT 75mm SPAD	Air Defense
42 01	IT 90mm Breda	Anti-tank
43 01	IT 47mm ATG	Anti-tank
44 01	IT Fiat Truck	Land Transport
45 01	IT Inf	Infantry
46 01	IT Bersgli	Infantry
47 01	IT 75mm Gun	Artillery
48 01	IT 105mm Gun	Artillery
49 01	IT 155mm Gun	Artillery
4A 01	Bridge Inf	Infantry
4B 01	AF Partisans	Infantry
4C 01	Bulgarian Inf	Infantry
4D 01	Hungarian Inf	Infantry
4E 01	Rumanian Inf	Infantry
4F 01	Greek Inf	Infantry

Hex-Code	Name der Einheit	Funktion
50 01	Yugoslav	Infantry
51 01	US P38 Ltng	Fighter
52 01	US P40 Whark	Fighter
53 01	US P54B Mustg	Fighter
54 01	US P51D Mustg	Fighter
55 01	US P51H Mustg	Fighter
56 01	US P47B Tbolt	Fighter
57 01	US P47D Tbolt	Fighter
58 01	US P47N Tbolt	Fighter
59 01	US B25B Mitch	Tactical Bomber
5A 01	US B25H Mitch	Tactical Bomber
5B 01	US B26C Marder	Tactical Bomber
5C 01	US A26 Inv	Tactical Bomber
5D 01	US B17F FF	Level Bomber
5E 01	US B17G FF	Level Bomber
5F 01	US B24D Lib	Level Bomber
60 01	US B29 SF	Level Bomber
61 01	US B32 Dom	Level Bomber
62 01	US C47	Air Transport
63 01	US M2 Halftrk	Land Transport
64 01	US M2A4	Tank
65 01	US M3 GMC	Artillery
66 01	US M3	Tank
67 01	US M4	Tank
68 01	US M4A1	Tank
69 01	US M5	Tank
6A 01	US M4A3	Tank
6B 01	US M4A3(105)	Tank
6C 01	US M4A3E2	Tank
6D 01	US M4A3E2(76)	Tank
6E 01	US M4A1(76)W	Tank
6F 01	US M4A3(76)W	Tank
70 01	US M7	Artillery
71 01	US M8 HMC	Artillery
72 01	US GM Truck	Land Transport
73 01	US M10	Anti-tank
74 01	US M12 GMC	Artillery
75 01	US M15A1 GMC	Anti-aircraft
76 01	US M16 GMC	Anti-aircraft
77 01	US M18	Anti-tank
78 01	US M24	Recon
79 01	US M26	Tank
7A 01	US M36	Anti-tank
7B 01	US Inf 41	Infantry
7C 01	US Inf 43	Infantry
7D 01	US Inf HW 41	Infantry
7E 01	US Inf HW 43	Infantry
7F 01	US Para 41	Infantry
80 01	US Para 43	Infantry
81 01	US Rangers 43	Infantry
82 01	US Eng 41	Infantry
83 01	US Eng 43	Infantry
84 01	US Bridge Ing	Infantry
85 01	US 37mm ATG	Anti-tank
86 01	US 57mm ATG	Anti-tank
87 01	US 3" ATG	Anti-tank
88 01	US 75mm Gun	Artillery
89 01	US 105mm Gun	Artillery
8A 01	US 155mm Gun	Artillery
8B 01	US 8" Gun	Artillery
8C 01	US 40mm AD	Air Defense
8D 01	US 3" AD	Air Defense
8E 01	US 90mm AD	Air Defense
8F 01	US M8 LAC	Recon
90 01	US M20 LAC	Recon
91 01	FFR Inf	Infantry
92 01	FFR Mtn Inf	Infantry
93 01	FFR 75mm Gun	Artillery
94 01	FFR 105mm Gun	Artillery
95 01	FFR 57mm ATG	Artillery
96 01	FFR M2 Hftrk	Land Transport
97 01	FFR GM Truck	Land Transport
98 01	FFR M8 LAC	Recon
99 01	FFR M20 LAC	Recon
9A 01	FPO M5 Stuart	Tank
9B 01	FPO Sherman	Tank
9C 01	FPO M8 LAC	Tank
9D 01	FPO Bren Ca	Land Transport
9E 01	FPO Truck	Land Transport
9F 01	FPO Infantry	Infantry
A0 01	FPO Para	Infantry
A1 01	FPO 6 Pdr ATG	Anti-tank
A2 01	FPO 25 Pdr ATG	Anti-tank
A3 01	FPO 6" Gun	Artillery
A4 01	Strongpoint	Fortification
A5 01	Fort	Fortification
A6 01	Nebelwerfer	Artillery
A7 01	ST Katyusha B13	Artillery
A8 01	ST Katyusha B31	Artillery

Sim Tower

Unser beständiger Hexerei-Schreiberling Mark Davis aus Oldenburg/O. hilft diesesmal allen steckengebliebenen Passagieren von *Sim Tower* Fahrstühlen aus der Patsche. Um an 1,6 Milliarden Dollar zu gelangen, muß man abspeichern und die Datei *.tdt mit einem Hex-Editor wie folgt bearbeiten :

Die Off-Sets 0003, 0004, 0005 und 0006 einfach mit dem Paar FF überschreiben – Fertig!

Chaos Control

Mist! Zu wenig Energie bei *Philips* Ballerspiel *Chaos Control* Abhilfe schafft da der kleine, Trick von Frank Hammerschmidt aus Menden.

Schnappt Euch einfach einen Spielstand (chaos.sav) und verändert ihn wie folgt: Für XX steht normalerweise der Wert 01, wenn Ihr nun unbegrenzte Energie wünscht, setzt einfach den Wert auf FF. Der Wert YY steht auch auf 01, kann aber von 03 bis 07 geändert werden, um somit alle Levels direkt anzuwählen. 07 steht dabei für die Endsequenz.

```
0000 (0000) XX 00 00 00 YY 00 50 4c 41 59 45 52 00 00 00 01
```

Pyrotechnica

Allen Pyrotechnikern, denen zu schnell die Luft ausgeht, hilft Markus Müller aus Mantel. Nehmt Euch einfach ein gespeichertes Spielstand in den Editor, und verändert den Cluster 20 wie folgt: *Für den Wert XX setzt Ihr die Anzahl an Leben ein, die jedoch nicht über dem Dezimalwert 15 liegen darf (also höchstens 0F als Hex-Wert).*

```
0000020: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 XX
```

Jagged Alliance

Es ist immer dasselbe mit den angeheuerten Söldnern, wenn es hart auf hart kommt, segnet sie das Zeitliche. Doch dank der Hilfe von Armin Menzel aus Hagen lassen sich die *Jagged Alliance* Charaktere modifizieren.

Zunächst sucht Ihr mit Hilfe des Editors die Stelle des Savegames, wo der Name eines Helden zu finden ist. Eine Zeile (bzw. Sektor) tiefer unter dem Namen modifiziert Ihr die letzten beiden Zahlenpaare, und das erste paar der darauffolgenden Reihe. Diese drei aufeinanderfolgenden Zahlenkolonnen entsprechen der Gesundheit. Danach folgen fünf Nullpaare, die unverändert bleiben. Erst dann kommen acht Paare, die den Attributen entsprechen. Alle Werte sollten auf 63 editiert werden, da diese im Spiel dem Wert 99 entsprechen, und *Jagged Alliance* keinen Wert über 100 verträgt. Das neunte Paar in dieser Reihe entspricht dem ausgewählten Level hier ist eine Veränderung reine Geschmackssache.

IIVVAANN = Söldnername
A1/A2 = Gesundheit
BB = Beweglichkeit
CC = Geschicklichkeit
DD = Weisheit
EE = Medizin
FF = Sprengstoff
GG = Mechanik
HH = Treffsicherheit
JJ = Erfahrung

Um Euren Kontostand ein "klein wenig" aufzufrischen, sucht Ihr den Sektor 000050F0 und verändert die ersten drei Paare in FF. Voila ein paar Milliönchen mehr!

Diese Werte für die Attribute:

Sektor 0368 (0170) 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 00 00 00 00 00 00
0384 (0180) 00 00 00 00 00 00 00 00 – 00 00 II VV AA NN 00 00
0400 (0190) 00 00 00 00 00 12 00 01 – 08 00 00 00 00 00 01 A1
0416 (01A0) A2 00 00 00 00 00 64 BB – CC DD EE FF GG HH II 00

Diese Werte für den Kontostand:

0000 (50F0) FF FF FF 00 24 F9 10 00 – 0D E9 FF FF CC 15 00 00

DOC DÜSE HILFT

Ihr habt Probleme mit Eurem PC? Der Kühlaufsatz ist geschmolzen und die Grafikkarte fängt an zu piepen? Euer Netzteil ist explodiert und Euer Diskettenlaufwerk weigert sich, die POWER PLAY-CD zu lesen? Kurzum: Euer PC will nicht so, wie Ihr wollt und Ihr steht kurz vor dem Herzinfarkt? Dann hilft nur noch einer: Doc Düse!

Problem beim Straßenkampf

Ich habe mir vor ein paar Tagen das Spiel "Super Street Fighter 2 Turbo" auf CD gekauft. Ich installierte es ohne Probleme. Danach wählte ich Soundblaster aus der Treiberliste (ich habe eine Soundblaster 2.0) für Musik und Soundeffekte. Als ich das Spiel nun startete, kam folgende Information:

MEMORY AVAILABLE
Base 524 KBytes
Physical 6040 KBytes
Swapfile required 10344 KBytes
Initialising CD-ROM please wait for a few seconds ...

Dann machte der PC mal Pause. Nach ca. 5 Sekunden leuchtete noch kurz das CD-ROM-Ladelicht und danach das Festplattenladelicht auf. Dann war Schluß. Ich wartete ca. 15 Minuten, aber der PC tat nichts. Also Reset!

Als ich das Spiel mit der Konfiguration NO SOUND & NO SOUNDFX startete, lief es ohne Probleme. Ich probierte auch schon andere Treiber oder nur Musik oder nur Soundeffekte, aber nichts ging. Vor ungefähr einem Monat hatte ich das spielbare Demo von Super Streetfighter 2 Turbo, und es lief mit Sound FX ohne Probleme bei mir.

Mein Computer ist ein 486 DX/50 mit 8 MB RAM, VGA-Karte von der Firma Tseng. Außerdem habe ich einen Soundblaster 2.0 von Creative Labs und ein Doublespeed CD-ROM der Marke CDAT-300i. Meine Festplatte habe ich mit Double Space komprimiert (könnte das die Ursache sein?). Platz habe ich genug frei (55 MB), also bin ich ratlos.

Übrigens: Während des Ladens des Install-Programmes wird die Meldung CD AUDIO (mit dem Autor) ausgegeben. Auf der CD befindet sich aber nur ein Datentrack (10 MB). Ist vielleicht die CD eine Fehlproduktion (ohne Audiotracks)?

Auf jeden Fall kann es kein Virus sein, da ich mit der neuesten Variante von F-Prot Professional arbeite.

Hilfe! (Alle anderen CD-ROM-Spiele laufen einwandfrei (Inferno, Mad Dog Mcree, Who shot Johnny Rock?).

Ihr seid meine letzte Rettung, liebe Redaktion (dafür kaufe ich mir auch monatlich das Power-Play-Magazin mit CD).

Tobias Bauer, aus Lilienfeld in Österreich

Also, das Rätsel mit den Audio-Tracks ist auch für uns unlösbar. Auf unserer *Super Street Fighter 2 Turbo*-CD findet sich nicht nur ein Datentrack, sondern auch einige Audio-Tracks, die, wie könnte es anders sein, die Hintergrundmusik bieten.

Für Dein Spielstartproblem gibt es mehrere Ursachen. Zum einen könnte es an Smartdrive liegen — also gleich mal raus damit. Als zweites solltest Du nur den HIMEM als Speicherverwalter laufen lassen. Alle anderen Speicher-Organisatoren wie EMM oder QEMM sollten ebenfalls weichen. Als drittes könnte es an Deinem recht kleinen Arbeitsspeicher liegen (der für das auszuführende Programm nutzbare). Da Du nur 527 KByte frei hast, solltest Du unbedingt etwas mit Deiner Autoexec.bat oder Config.sys tun, damit daraus mindestens 590 KByte werden.

Nun sollte die Prügelei bei Dir auf jeden Fall laufen, denn an Deiner Hardware liegt es – sofern dies bei einer Ferndiagnose zu beurteilen ist – ganz bestimmt nicht. Es sei denn, Du hast die Soundkarte im Installations-Programm falsch initialisiert. Dies ist allerdings fast unmöglich, da das Install-Programm die Soundkarten selbsttätig findet. Mit Soundblaster-Karten gab es ansonsten bei uns keinerlei Probleme.

Machtlos

Ihr seid unsere letzte Hoffnung!

Was sich anmutet wie der letzte Hilfeschrei aus Krieg der Sterne, ist tatsächlich Wirklichkeit geworden.

Wie soll es auch anders sein. – Ich habe ernsthafte Schwierigkeiten mit meinem PC. Es ist ein 486 DX4 mit 100 MHz, 730iger Festplatte, eine Miro Crystal 20sd mit 2 MByte RAM, eine Sound Galaxy und 8 MByte RAM Speicher.

An "Bord" ist des weiteren ein Doublespeed CD-R[illegible] von Sony.

Daß meine Soundkarte mucken macht, ist inzwischen Gewohnheit geworden. Insbesondere bei Wing Commander 3 und Aces of the Deep ist der Karte kein Ton zu entlocken. Wahrscheinlich ist sie nicht ganz kompatibel zu Soundblaster, Adlib und sonstigem.

Aber nun zu Ernsterem!

Mein Grundproblem ist, Video-Filmsequenzen zum "laufen" zu bringen. Bei "Myst" beispielsweise funktionieren die Sequenzen nur bei Bewegung der Maus. In dem Augenblick, wo ich aufhöre, die Maus zu bewegen, bleiben auch die Filmsequenzen stehen. Alles andere funktioniert tadellos. Ein weiteres Beispiel für diesen unglaublichen Vorfall ist die Explorer von "Peter Gabriel". Es gibt immer ein bestimmtes Feld, in dem die Videosequenzen ablaufen. Mal ist in diesen Vierecken nichts zu

Doc Düse: So geht's

Habt Ihr technische Fragen zu Eurem PC? Dann nichts wie an die Tastatur gesetzt und einen Brief formuliert. Ganz dringende Bitte: Auf dem Briefumschlag und (!) auf dem Brief und (!) auf einer eventuell eingesandten Diskette bitte immer (!) den Absender angeben, da ich im Falle eines Falles nicht reagieren kann. Das Ganze bitte auch möglichst nicht handschriftlich schreiben. So manche vielleicht interessante Frage ist in letzter Zeit unbeantwortet geblieben, weil ich nicht entziffern konnte, was der Absender eigentlich will. Schickt das Ganze an den

MagnaMedia Verlag
Aktiengesellschaft
Redaktion Power Play
Stichwort "Doc Düse"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

sehen, ab und zu ein stehendes Bild, manchmal läuft's auch reibungslos. Ich habe von meiner Grafikkarte ein Pinboard, das mich ständig durch meine Windows-Welten verfolgt. An diesem Pinboard hat man die Möglichkeit, Grafikauflösungen zu verstellen.

Wenn ich jetzt die Maus mit dem Pinboard verschiebe und ständig in Bewegung bleibe, laufen witzigerweise auch meine Videosequenzen. Es gibt auch noch die Möglichkeit, das Pinboard zu öffnen und das nun aufgeklappte Icon mit dem Filmfeld überlappen zu lassen, auch dann funktioniert es.

Des weiteren gibt es noch die Schwierigkeiten, Grafiktreiber zu laden, z.B. SVGA. So, das soll's erstmal gewesen sein von meinen kleinen N...en.

Ansonsten bleibt so, wie Ihr seid, und hoffentlich könnt Ihr mir mit Rat und Tat zur Seite stehen. Möge die Macht mit uns sein!

D. Biefeld, Berlin

Und die Macht ist natürlich mit Dir, denn wir können Dir weiterhelfen. Das Problem mit *Myst* ist bekannt und liegt an der Software. Als erstes solltest Du Dir das *Myst*-Update von Broderbund besorgen. Informiere Dich am besten bei Electronic Arts in Gütersloh, ob sie Dir das Update schicken können oder schaue einfach in angesagte Shareware-Mailboxen, sofern Du ein Modem besitzt.

Weiterhin solltest Du Deinen Grafikkarten-Treiber updaten. Mittlerweile gibt es die Version 2.00, die Du entweder aus der Miro-Mailbox beziehen kannst (0531 2113112 ISDN: 21131155), oder, wenn Du kein Modem besitzt, per Post bestellst. Hier wendest Du Dich an die Firma Domino. Die Adresse lautet:

Hofmannstr. 7
81379 München

Per Telefon ist Domino unter 089/7485070 zu erreichen. Damit sollte es eigentlich keine Probleme mehr geben. Allerdings könnte es sein, daß Du Dir irgendwann einmal *Kings Quest 7* kaufst und erneut Probleme mit den Animationen bekommst. Hier gibt es folgenden Trick:

Editiere "resource.win" im KQ7-Verzeichnis auf Deiner Festplatte und ändere bzw. füge dort die Zeile hinzu:

WinG=false

Nun kopierst Du von der CD die Datei "sierraw.exe" ins KQ7-Verzeichnis auf Deiner Festplatte. Zudem müssen noch die Eigenschaften des Start-Icons verändert werden (im Programm-Manager). Unter "Eigenschaften" muß die Befehlszeile wie folgt lauten:

c:\sierra\kq7\sierraw.exe
c:\sierra\kq7\resource.win

Nun sollten alle Probleme behoben sein.

Tuning erwünscht

Vor einem Jahr kaufte ich mir für geschäftliche Zwecke einen PC. Inzwischen ist dieser PC aber zu 80% zu einem Spiele-PC geworden (mein Jahrgang: 1940!).

Dabei mußte ich nach und nach feststellen, daß die vorhandene Power nicht mehr ausreicht. Viele Spiele sind fast unspielbar, andere sind schon gar nicht installierbar, bzw. muß man fast alle Details (Nacar Racing) abschalten.

Mit anderen Worten: Eine Aufrüstung ist fällig.

Die Daten meines PCs:

386er DX 40 MHz Multitronic, 8 MB RAM, Monitor Philips 7 CM 5279, Grafikkarte ET 4000 SVGA 1 MB.

Mein Ausrüstungswunsch wäre ein DX4 PC.

Nun meine Frage: Bis zu welchem Prozessor ist die vorhandene Grafikkarte noch verwendbar, ab wann "bremst" sie, bzw. ab wann ist der Leitungszuwachs nicht mehr "sichtbar"?

Wenn ich die Grafikkarte austauschen müßte, zu welcher neuen würden Sie mir raten (lt. verschiedenen Test ist der Markt dafür ja riesig geworden).

Über eine Antwort von Ihnen, die mir meine Kaufentscheidung leichter und sicherer machen würde, freue ich mich heute schon. Für Ihre Mühe im voraus besten Dank!

U. Struck, Gundelheim.

Als erstes einmal zur Grafikkarte: Deine ET 4000 muß auch bei einer Aufrüstung nicht weichen und wird bei allen bisher erschienenen Spielen (und Prozessoren) gute Dienste leisten. Die Karte ist SVGA-tauglich und glücklicherweise zu allem kompatibel, was es heutzutage gibt. Natürlich kann bei einer Aufrüstung auf einen DX4 (sicherlich soll auch ein PCI-Bus-Board her), auf geniale, superflinke und nicht gerade preisgünstige PCI-Grafikkarten gesetzt werden. Allerdings sollte man sich immer bewußt sein, daß viele der heute angepriesenen Super-Grafikkarten irgendwo immer Probleme mit Spielen haben. Vor allem bei SVGA-Spielen, die einen VESA-Treiber erfordern, kann es Probleme geben, denn dieser Treiber ist heutzutage meist hardwaremäßig auf der Karte integriert, und einige Spiele weigern sich, diesen zu erkennen oder spucken teils auch Müll aus. Doch zum Glück sind diese Probleme wirklich selten, so daß die Geschwindigkeitsvorteile überwiegen. Allerdings muß auch hier wieder unterschieden werden, denn fast alle Karten sind "Windows-Beschleuniger", die unter Windows alle Rekorde brechen, unter DOS allerdings ungefähr genauso schnell sind wie alle anderen Karten, die das gleiche Bussystem benutzen. Deine ET 4000 ist für normale VGA-Spiele ausreichend, kann bei SVGA-Actionspielen jedoch nicht mehr mit PCI- oder Local-Bus-Karten mithalten, da diese selten schnellere DOS-Grafik, sondern einfach einen höheren Datendurchsatz dank des "breiteren" Busses bieten. Willst Du also "Wing Commander 3" in SVGA spielen, sollte es eine PCI- oder VESA-Local-Bus-Karte sein, für VGA-Jump'n'Runs leistet die ISA-Buskarte ET 4000 nicht weniger.

Bug, Buggy, Bagger

Ich besitze einen 486 DX2/66 und eine Gamewave 32 von Orchid. Immer wenn ich Elite 3 spiele, stürzt das Programm manchmal mit der Meldung: Unhaldled exception 000E at 0020 4112 Errorcode 0002 ab. Aber nur, wenn ich mit der Soundkarte spiele. Lasse ich die Soundkarte aber weg, passiert das nicht. Den Port=220 oder den IRQ=7 und die DMA=1 habe ich auch schon geändert. Allerdings mit demselben Ergebnis.

Engelbert Asche, Frechen

Tja, da bist Du nicht als einziger auf einen der zahllosen First-Encounter-Bugs gestoßen. An Deiner Soundkarte liegt das Problem eher nicht, sondern das Programm will nicht so, wie Du willst. Auszumerzen sind all die Bugs erst mit dem Update, das es kostenlos von Gametek gibt. Wende Dich zu diesem Zweck bitte an die Firma Selling Points in Gütersloh, die unseres Wissens die Updates verteilen oder Dir auf jeden Fall weiterhelfen werden.

Soundlos unterm Mond

Tja, da sitz ich jetzt vor meinem neuen Spiel, Under A Killing Moon, und alles, was ich höre, ist die Midi-Musik. Da ich mich mit Computern fast nicht auskenne, und das Problem, daß der FX-Sound fehlt, nicht kenne, bin ich völlig ratlos und auf Eure Hilfe angewiesen.

Ich besitze einen 486/DX2 mit 66 MHz, VLB, 16 MB RAM, Mitsumi Quad Speed CD-ROM und (mein Problem) einem SB Pro. Könnt Ihr mir weiterhelfen?

Daniel Zunnun, Holzhausen

Wenn Du bei *Under a Killing Moon* keinen Sound hörst, spricht das für einen IRQ-Konflikt der Soundkarte oder eine falsche Angabe des Interrupts (IRQ) im Install-Programm. Welchen IRQ die Soundkarte belegt, findest Du heraus, indem Du das File "instdrv.exe" im SBPRO-Verzeichnis startest. Hier kannst Du mit der Autoscan-Option den richtigen IRQ-herausfinden. Hörst Du die Soundeffekte in anderen Spielen, liegt zumindest kein IRQ-Konflikt mit anderen Geräten vor. Hörst Du allerdings nie Soundeffekte, kann der IRQ auf der Soundkarte selbst mittels Jumpern verändert werden. Hier hilft Dir Dein Handbuch weiter. Aller Wahrscheinlichkeit nach ist bei Dir die Soundkarteneinstellung in *Under a Killing Moon* falsch. Versuche also einfach, einen anderen IRQ bei der Soundkarten-Wahl im Spiel einzustellen.

Es könnte auch sein, daß Deiner AUTOEXEC.BAT die Zeile:

SET BLASTER=AXXX IX DX TX

fehlt. Diese Zeile wird vom Install-Programm der SBPro eigentlich immer automatisch in die Autoexec.bat geschrieben. Kontrolliere bitte, ob diese Zeile existiert und der Interrupt (IX) richtig eingestellt ist. Einige Spiele benötigen diese Zeile für eine korrekte Sound- und Musikausgabe.

KaroSoft
Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	+	97,50
Aces of the Deep, komplett deutsch		89,00
Aces of the Deep Data, kpl. deutsch 3,5"		47,50
Aces Collection, Handbuch deutsch		71,50
Across the Rhine, komplett deutsch		97,00
Action Soccer, komplett deutsch		69,90
Amerika 1861-1865, komplett deutsch		91,50
Apache Longbow, Handbuch deutsch	+	a.A.
Biing, komplett deutsch		74,50
Bio Forge, komplett deutsch		97,50
Chaos Control, Handbuch deutsch		82,50
Comanche deutsch + Gravis Analog pro		96,00
Command & Conquer, komplett deutsch	+	93,50
Cyberia, komplett deutsch		84,50
Daedalus Encounter, deutsche Version		95,50
Dark Forces, komplett deutsch		99,00
Das Schwarze Auge 1		44,00
Das Schwarze Auge II „Sternenschweif"		89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch		95,00
Der Patrizier, komplett deutsch		44,00
Descent, Handbuch deutsch		89,00
Der Reeder, komplett deutsch		79,50
Discworld, deutsche Untertitel		89,00
Die verrückte Rallye, kompl. deutsch		79,50
XXXX Utilities		39,95
Doppelpass m. Probe-Abo „Kicker"		64,00
Earthsiege, komplett deutsch		93,50
Earthsiege, Erweiterungs-Disk, kpl. dt.		59,50
Flight Sim. 5.1		76,50
Flight 5 Scenery „Las Vegas"		69,90
Flight of the Amanzon Queen, dt. Version		79,50
Flight Unlimited, deutsche Version		87,00
Frontier-First Encounters (ELITE 3), dt.		86,50
Hattrick, komplett deutsch		82,50
High Octane, komplett deutsch		89,90
Höhlenwelt Saga, komplett deutsch		89,00
Hollywood Pictures, komplett deutsch		79,50
Inca I und II u. Audio CD, kpl. deutsch		69,90
Iron Assault, deutsche Anleitung		82,50
Jagged Alliance, komplett deutsch		95,00
Last Dynasty, deutsche Version		84,50
Legend of Kyrandia III, deutsche Version		89,00
Lemmings III, Anleitung deutsch		69,00
Links pro, incl. Harbour Town u. Belfry		72,50
Links Scenery „Devil's Island"		49,00
Little Big Adventure, komplett deutsch		97,50
Macchiavelli, komplett deutsch		92,50
Magic Carpet, komplett deutsch		97,50
Magic Carpet Data CD-HiddenWorlds,kpl.dt.		43,50
Marco Polo, Handbuch deutsch		75,90
Menzoberanzan, Handbuch deutsch		82,50
Monkey Island II, komplett deutsch		39,90
Nascar Racing, Handbuch deutsch		86,50
Navy Strike, komplett deutsch		89,90
NBA Live 95, Handbuch deutsch		89,90
Networks, komplett deutsch		92,50
NHL 95, Handbuch deutsch		86,50
Panzer-General, Handbuch deutsch		82,50
Phantasmagoria, komplett deutsch		97,50
Prisoner of Ice, komplett deutsch		89,90
Privateer, Handbuch deutsch		37,50
Psycho Pinball, Anleitung deutsch		69,90
Rebel Assault deutsch + Gravis Analog pro		96,00
Sim City 2000 incl. Data, kompl. deutsch		92,50
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch		84,50
Sim Town, komplett deutsch		89,90
Sim Tower, komplett deutsch		89,90
Slipstream 5000, Anleitung deutsch		69,90
Space Quest 6, deutsche Version		86,50
Startrek: Next Generation, deutsche Version		91,50
Stoneprofet (Ravenloft II), Anleitung deutsch		82,50
Strike Commander, Handbuch deutsch		37,50
Syndicate plus, Handbuch deutsch		37,50
Tank Commander, komplett deutsch		89,90
Theme Park, komplett deutsch		89,00
Tr.-Tycoon, World Editor, kpl. dt. nur 3,5"		39,90
Under A Killing Moon,Texte dt./Speech engl.		99,00
Urmel's Filmstudio, komplett deutsch		84,50
US. Navy Fighters, komplett deutsch		97,50
USS Ticonderoga, Handbuch deutsch		82,50
Virtual Pool, Anleitung deutsch		96,50
Vollgas, komplett deutsch		95,00
Warcraft, Handbuch deutsch		89,00
Wing Commander III, komplett deutsch		112,50
Wolf, komplett deutsch		72,50
Woodruff, Schnibble of Azimuth, kompl. dt.		89,00
X-COM (UFO 2), deutsche Version		97,00
X-Wing incl. aller Missions, kompl. deutsch		69,00

3,5"

Aces of the Deep, komplett deutsch	86,50
Aladdin, Anleitung deutsch	67,50
Battle Bugs, komplett deutsch	64,00
Links pro Course, „Prairie Dune"	49,00
Scenery Europe 1, f. FS 5, Handb. deutsch	64,00
Tie Fighter Mission Disk, deutsch	39,90
Tie Fighter deutsch + Gravis Analog pro	93,50
CH-Virtual Pilot pro	189,50
CH-Pro-Rudder Pedals	189,50
Phoenix-Flugjoystick	209,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

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

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



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC
CD ROM
AMIGA
MEGA DRIVE
SNES

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

Bitte nur Händler-anfragen!

ACHTUNG!
Neue Adresse

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

X-COM: Terror from the Bugs

Ich besitze die CD-ROM-Version der Spiele "X-Com-Terror from the deep" und "UFO-Enemy unknown". Bei beiden tritt nun ein Fehler auf, der sich scheinbar durch nichts beheben läßt. Wenn ich das Spiel installiert und einige Tage ohne auftretende Probleme gespielt habe, passiert (bei beiden Spielen) folgendes: Ich versuche, ein altes Spiel zu laden oder ein laufendes zu sichern, es erscheint eine Fehlermeldung, und das Spiel lädt den Anfang einer Mission, und zwar einen Zeitpunkt, an dem man gar nicht hätte speichern können (Ausrüsten der Soldaten/Aquanauten vor dem Einsatz). Auch im folgenden kann ich weder Laden noch speichern. Da ich diese beiden Spiele nur ungern fortwerfen würde – obwohl ich schnon beinahe vor Wut hineingebissen hätte – hoffe ich, daß Sie mit meinen Angaben etwas anfangen können und herausfinden, wo in meinem Computer der Hund begraben liegt. Ich besitze einen 486 DX2-66 mit 8 MB RAM, einen SB-Pro, eine SVGA PT-507AH Grafikkarte und ein Mitsumi Double Speed CD-ROM.

Lauritz Fricke, Givisiez, Schweiz

Dieses Problem ist allerdings bekannt und hat auch uns schon so manchen argen Seufzer entlockt. Bereits in *UFO Enemy Unknown* gab's Probleme mit dem Speichern von Spielständen. Des öfteren kam es vor, daß einige Spielstände sich nicht mehr laden ließen und das Spiel entweder gänzlich abstürzte oder zum Beginn der letzten Mission, in der abgespeichert wurde, springt. In *X-COM: Terror from the Deep* verhält es sich ähnlich, nur daß hier der Rechner nie abstürzte, sondern nur Dein beschriebenes Problem auftrat. Ganz offensichtlich liegt dies nicht an Deiner oder unserer Konfiguration, sowohl in Sachen Soft- als auch Hardware, sondern an einem Bug, den die Programmierer scheinbar nie so richtig ausmerzen konnten. *UFO* lief nach dem zweiten Update allerdings wieder problemlos. Also lautet die Devise, sich das passende Update zu besorgen, das entweder in einschlägigen Mailboxen zu finden ist oder direkt in Microprose BBS (05241 946484). Besitzt Du kein Modem, findest Du das Update auch auf Shareware CD's oder kannst es direkt von Microprose beziehen (Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh). Ohne Update kannst Du den Ärger jedoch verringern, in dem Du immer vor Beginn der Mission abspeicherst (kurz bevor dein Flieger/U-Boot aufsetzt) und während der Mission mehrere Spielstände, sozusagen als Sicherheit, speicherst. Nach eigenen Erfahrungen ist einer garantiert in Ordnung.

Virenwahn

Als ich mir gestern die neue Power-Play 6/95 kaufte, fiel mir das Problem (im Teil: "Doc Düse Hilft" von Richard Stader aus Marl auf. (Parity Check)

Falls die Probleme immer noch auftreten sollten, handelt es sich um einen Virus.

Er wird "GENERIC" (auch Parity-B) genannt. Generic schriebt sich in den Boot-Sektor der Hauptfestplatte. Nach einer bestimmten Zeit schriebt er in Großbuchstaben links oben "PARITY CHECK" hin.

Wenn gerade ein Programm läuft, läuft es im Hintergrund weiter, aber man kann nichts mehr machen.

Vor 2 Monaten trat genau derselbe Fehler bei mir auf. Ich hatte gerade meinen gekauften "Multi I/O Controller" eingebaut. Nach einiger Zeit trat bei mir "PARITY CHECK" auf. Darüber habe ich mir weiter keine Gedanken gemacht, weil ich mir sowieso in zwei Wochen ein neues Motherbord kaufen wollte (ich dachte, der Controller verträgt sich mit dem Bord nicht!)

Das neue Bord war da und sofort eingebaut und getestet. Der Fehler trat immer noch auf. Von einem Freund borgte ich mir eine Shareware-CD aus, auf der viele Antivirenprogramme waren. Einen von diesen testete ich, und da stand es: "Bootsector Virus PARITY B (Generic) on Masterdrive".

Noch ein sehr wichtiger Hinweis zu dem Virus! Wenn der Virus aktiviert ist, kann er sich auf beliebigen Laufwerken anlegen!

Holger Müller, Leisnig

Daß Doc Düse da nicht selbst drauf gekommen ist? Dank Holger leben alle "Parity Checker" jetzt virenfrei!

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 Ort Unterschrift
(Absender umseitig, bittte nicht vergessen)

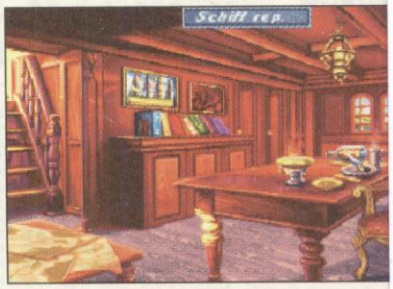
Preisvorteil nur mit dieser Karte!

mit Power Play!



ebensache der Welt, egal, ob
ay bietet Monat für Monat geballte
ielszene, kompetente und
grund-
ke in

nden!



Dreizehn Mann auf des toten Mannes Kiste: Alle Fäden laufen wieder einmal in der Kapitänskajüte zusammen.

Einmal um die ganze Welt

High Seas Trader

High Seas Trader von Impressions führt uns zurück in jene Zeit, in der die Matrosen wie die Fliegen an Skorbut und exotischen Krankheiten starben. Doch was tat man nicht schon damals alles für den schnöden Mammon: Gewürze, edle Hölzer und Spezereien aus fernen Landen lassen auch hier den Geldsack des Seefahrers klingeln. 62 Häfen können angelaufen werden, wobei nicht nur Handelsgüter sondern auch Proviant geladen werden muß. Heftige Seegefechte müssen einkalkuliert werden, da die Meere dieser Zeit von allerlei Seeräuber-



Ein Wunderwerk der Kartographie: Gab's da schon

pack unsicher gemacht wurden. Deswegen solltet Ihr nach erfolgreichem Geschäftsabschluß nicht nur die Heuer Eurer Matrosen bezahlen, sondern auch das eine oder andere Geschütz erwerben, sonst ruht Ihr schneller auf dem Meeresgrund als Euch lieb ist. Sowieso steht die Pflege Eurer Karavelle an oberster Stelle, schließlich ist es sehr unerquicklich, Tage und Nächte an der Lenzpumpe zu verbringen. Auch die Moral der Mannschaft ist nicht zu unterschätzen. Gutes Essen, zubereitet von einem fähigen Smutje, ist da schon die halbe Miete. Doch der Mensch lebt nicht vom Brot allein: Mit dem Gewinn, den Ihr durch das Verschiffen von Weizen oder anderen Gütern erzielt, wird Heim und Hof auf Festland mit allerlei Kun genständen ausgestattet. schafft Ansehen und zeug weltmännischer Weitläufi

Ab und zu ein Besuc der Bank schadet übri auch nicht. Geht das s Schiff nämlich mit Mann Maus unter, werden auc Dublonen in späteren Jah derten zum begehrten O von Schatztauchern. De gen solltet Ihr rechtzeitig F lagen schaffen, damit I Falle einer Havarie nic Regen steht und Euch Konkurrenz nicht fröhlich kend davonschippert.

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller:	Impressions
Genre:	Managementspiel
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	Deutsche Sprachausgabe
Zirka-Preis:	100 DM

Grafik: VGA
Sound: Aria, Roland, Soundblaster
Festplatte: 4,5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Tastatur, Mau

Grafik: 57%
Sound: 68%

72%

Power Play Abo-Karte

❑ **Ja, ich will POWER PLAY ohne CD**
❑ **Ja, ich will POWER PLAY mit CD**

POWER PLAY ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder POWER PLAY mit CD für nur DM 160,80 Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 184,80)
Ich erhalte Power Play regelmäßig per Post frei Haus.
Ich kann jederzeit kündigen.

Name / Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum 1. Unterschrift 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): ❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer Geldinstitut PDH 795

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwort - Postkarte

Power Play
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

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 in Kuvert verschicken!

Antwortkarte

POWER PLAY
Kleinanzeigen
MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304
D-85531 Haar b. München

Relax

Power Play - die zweitschönste Nebensache der Welt, egal, ob ohne oder mit CD-ROM! Power Play bietet Monat für Monat geballte Informationen aus der Computerspielszene, kompetente und unabhängige Spielereviews, Hintergrundberichte und faszinierende Einblicke in die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Tips und Lösungshilfen.

Power Play
von Insidern für Insider.

Preisvorteil genießen, Karte absenden!



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 10/95** (erscheint am 13. September '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 08. August '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 11/1995** (erscheint am 11. Oktober 1995) 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

Verk. Buck Rogers, Ultima 1,3 & 4, Dragon Wars, Pools of R., Kaiser, Eidolon, Gemstone Warrior, PSI 5, A. Reality, Sentinel, Fist II, Infocoms, uvm. Tel. 0721/31748

Kaufe alle C 64-Originalspiele ab 1983! Schickt mir Eure Liste oder ruft an. Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin. Tel. 030/3041503. Suche auch für SNES/PC.

Amiga

Verk. Amiga 500, 1 MB RAM, TV Modul, 2 Joysticks, Maus, 2. Laufwerk, div. Spiele + Programme, Diskbox + 50 Leerdisketten VB 500 DM. Tel. 0221/7007811 ab 15 Uhr

---

Suche Dynablaster BC Kid. Tel. +31-04752/5594

Rollenspiele Originalverpackung, gut erhalten, Liste gegen Rückporto, gute Preise, TC Waldenfels, Bremmenkamp 18, 47199 Duisburg

---

Verk. Amiga 500 2,3 MB TV-Modulator, Maus, 2 Joysticks, 2 Laufwerk, ca. 20 Spiele (nur Originale) z.B. Anstoss, BMH, Pizza Conn. F1GD, Der Clou 650,– DM. 05554/1288 fragt n. Mario

---

Verk. Originale: Syndicate 40 DM + Dune 2 40 DM + Hanse-Die Expedition 35 DM. Tel. 02307/32405

Suche Lords of the Rising Sun, Zahle bis zu 40,– DM. Tel. 089/31215992 (Michael)

Wanted! Tanglewood, Artificial Dreams, Plutos, Airball, Mad Show, The Grail, Dragons Breath. Torsten Kaschik, Frühlingstr. 5, 73072 Donzdorf, 07162/27931

Most Wanted! Suche dringenst „Fate-Gates of Dawn" für Amiga 500. Zahle bis zu 100,– DM. Schreibt an: Frank Böttger, Mozartstr. 13, 06712 Zeitz

---

Verkauf: Biing (AGA) 50 DM, Elite 2 20 DM, Gunship 2000 30 DM, Anstoss 20 DM, Antares 15 DM, HardNova 20 DM, Epic 20 DM, Wing Commander 20 DM, usw. Tel. 08223/2101

Verkaufe: Amiga Action Replay MK3 für 79 DM, oder Tausch gegen PC-Spiel. Tel/Fax 06387/601 (Jens)

Verk. Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, Maus, 1 Joystick, ca. 70 Disks + Originale (Amberstar, Chaos) für 450 DM VHB, Tel. 07741/64476, ab 15.00 Uhr

---

Verk. Amiga 500 mit Monitor 1084S, 2 LW, TV-Adapter, Speichererweiterung 1,8 MB, Maus, 1 Joystick und 20 Original-Spiele FP 500 DM. Tel. 069/359901

Verk. Space Q. 1-3, Conquest of Cam., Col. Bequest, Questron 2, Stellar Crusade, Bloodwych, Corruption, Traders, Hostages, Star Command, Isnico, Infocoms, uvm. Tel. 0721/31748

A500; 2,5 MB RAM (davon 1 MB Chip); Maus; TV-Modulator; Kickstart 1.3/2.0 Platine, Aktion Replay III-Modul; AT-Controller; Originalspiele; für 400 DM. VB 06108/76499

Verk. Wizkid. Legend o. Faerghail, Lionheart je 20,–, Sim Ant., Lotus 3, Lord o.T. Rings, Beast 3 je 30,–, Für PC Sensible Soccer 92/93 20,–. Tel. 04361/1238

Verk. orig. Games insg. 30 St. zus. nur 300,–, Auch einzeln zu verk. z.B. Elite 2, Flies, Dune, Whales Vojag, Hanibal, Syndicate, Mired Guns, Goal, Skiesor, Pazific Isl. 2, u.v.m. Tel. 0791/6314

MS-DOS

Verk. XCOM. Master of Magic, Colonization, Woodruff, Biing!, Hammer of God, Casttle 2. Tel. 0208/482127

Suche das Spiel Jo, Joe. Verkaufe PC Tools für Windows Vers. 2.0 für 100 DM. Tel. 05524/1328 ab 17 Uhr

---

VK. Tank Commander, Civilization, Pinball Dreams 1+2, PGA Tour Golf, Sim City + Terra. Edit, Monkey Isl. 1, B. Middelborg; Tel. 04503/72520

Verkaufe Stone Prophet 55,– DM (CD-ROM), Tie Fighter 40,– DM, Mitsumi Single Speed CD-ROM-Laufwerk 80,– DM. Tel. 0711/3456723

Erben der Erde, Sternenschweif, Protostar, Pirates, Indiana Jones, Utopia, Sam & Max, Frontier, Cadaver, U8 Speech Pack, u.a. ab 35,– + Porto 02435/1020 ab 19 Uhr

---

Verkaufe: WC3, Magic Carpet, Tie Fighter, Commanche, Pacific Strike, Day of Tentacle, Tornado, Rise of Robots, Star Trek, Eishockey M./je 20-50 DM. Tel. 07203/5595

Verk. Orig. Logi Wingman Extreme Joystick, 100% o.k., 1 Mon. alt, wg. Systemauflösung, nur DM 70,–. 07161/818269

Biete: Litil Divil, Imperium, Lemmings 1+2+More, Dungeon Hack, Dark Queen, Death Knights, Daemonsgate CD, Archon Ultra, Hurra D. je 35,–; Wizzardry 6+7 CD 55,–; 02327/73161

Verkaufe kompl. Sammlung (50 orig. Spiele v. div. Zusatzdisketten) Preis VHS; Liste anfordern! Tel. 07502/7264

486DX33, 2xHDD (680 MB), 16 MB RAM, DS CD-ROM, SB 2.0, Spea-SVGA, 14" SVGA-Mon., 3,5" LW, 14400 Modem, Star-Farbdrucker, div. Spiele + Zub., VB 3299,– DM; 04141/87809

Verkaufe Aufschwung Ost DV 40,– Chaos Engine DA 40,– Kyrandia DV 65,– Mad News DV 40,– Jurassic Park DA 40,– Dune DV 35,– Alle 220,–. Ruft an Tel. 07471/71550 Markus

---

Kaufe Spiele. Bitte nur komplett Deutsch, Rüsselsheim Oldtimer, Biing und andere Spiele, auch alte. Schreibt an Markus Nill, Zeppelinstr. 15, 72411 Bodelshausen

---

Suche dringend eine Simulation und zwar Strike Commander in dt. VS Handbuch und Software in Deutsch. Zahle 200 Mark. Bruno Müller, Eggbühlstr. 8, 8050 Zürich CH

Verk/Tausche Wacky Wheels Del.; Chaos Enginge; Inferno; Steel Sky; Arcade Pool; Lands of Lore; Megarace; Prince 2; Suche VA. Colonization; Indy Car.; Tel. 06831/60348

Verk. auf CD-ROM, Novastorm 50,– Cyberia 50, US-Navy-Fighters 45, Police Quest 45, Dark Force 45, Info H. Baggen, Pepynstr. 35, 6132 Elsittard (NL) Tel. 046/522590

Verk. PC-Orig. Bioforge 65 DM; Kyrandia 3 45 DM; Rebel Assault 40 DM; Star-Wars Screensaver 25 DM, Defender ot the Empire 28 DM. Tel. 07195/67610

Verk. CD´s Viva Media´94 1. Games für Windows 2. Animation total? 3. Sex für Windows 4. Spezial Sex CD 5. Viva Media Sampler-Komplett für 55,– DM. Tel. 06104/1273

3,5: Simc., Ter. E. (29) Hannibal (35) Subw. 2050 (CD: 49) Ambusha. Sor. (39) Jaces o.t. Paz. + WW2 (45) Protostar (35) Day o.t. Tan. (49) Alienleg. (39) TFX (45) Elite2 (49) Commanche (5,25: 35) ab 18h Tel. 02235/77747 Maxi

---

Tausche Battledrome und Indy and the Fate of Atlantis CD gegen Tie Fighter. Ab 15:00 04326/2098

Verk.: Dark Forces d. 45 DM, X-Com Terror from the D. 45 DM, Black Hawk 3,5" 40 DM, Plato Hainboard für P75/90 250 DM, Tel. 07443/91091

Verk.: 486SX-33-4 MB RAM, 250 MB FP + Mon., Tast. + Mouse, CD-ROM, 22 Spiele, 18 Demo-CD´s, für 2500 DM. Tel. 02066/35359

Verk. Orig. Spiele Synd, Ultima Pagan je 35,– DM, Kyrandia III für 55,– DM. Tel. 06241/74726 u. Dark Forces für 55,– DM.

3,5" Tie Fighter 35,–, PTS-DOS 6.42 30,–, Micrografix 25,–, Tel. 08553/6270

Soundkarte, Pro Audio Spectrum 16, Soundblaster-kompatibel, 16 Bit Stereo, Midi Port, Joystick Port, SCSI CD-ROM-Anschluß DM 100,–. Tel. 069/7895661

Strategie: Elite 2 (Frontier) 35,– Tanks! 35,–, Stalingrad 45,–, SSI: Pacific War 20,–, Second Front 20,–, Western Front 20,–, V4V (1-3) 30,–. Tel. 069/7895661

Verk. PC-Originale: Sam & Max, Monkey Isl. 2, Day of Tentacle, alle Deutsch, Tel. 07041/85415. Suche Lösung von Simon the Sorcerer!

Biete: 3/486 Board (386DX40CPU) + Minitower + Epson/IBM D. 9 Nadler je 169 DM, Multicontroller + OAK VGAKarte je 69 DM, Zus. 600 DM. Tel. 030/9325712 (18-19 Uhr)

Verkaufe günstig: Eishockey Manager, Day of the Tentacle, Tornado, Descent; sowie 4 x 1 MB RAM (30-Pin) zu je 55,– DM. Tel. 06131/54568, Di-Do ab 17.00 Uhr

---

Verk. Earthsiege 60,– VB Alone in the Dark 3 60,– VB X-Com 60,– VB Disk: Sim City 2000 + Scen. 50,– VB (Gratis-Disk + Porto bei allen Spielen) Tel/Fax 069/748934

Verkaufe PC-Originale. Rise of the Robots (CD-ROM) und Sim Earth (3,5") je 60 DM. Tel. 0041(0)37/263055 (CH)

Verk. Curse of Enchantra (5,25") 25 DM, Sherlock Holmes (5,25") 35 DM, Spell Jammer (engl.) 25 DM, Wing Comm. Academy 40 DM, zus. 100 DM. Tel. 0228/464604

Verk. SB Pro III Soundcard 80 DM, System Shock CD 50 DM, Dark Forces 50 DM, Rebel Assault 40 DM; Thomas 02941/24326 (Anrufbeantworter)

Verk.: Tie.-Def. of Emp., B-Wing, U6, U7/1, U7/2, UU2, Tornado, Nascar, SC 2000, Earthsiege, Lands of Lore, Krondor, SQ 5, Rebell Ass., Inferno-CD; Tel. 030/9322014 (Fabian)

Verk. WCIII, Biz Scenery CD, Nascar, Indycar + alles komplett, Falcon 3.0 alles komplett, A-Train, GPF1 + Update Moden ver. GS 2000 + alles komplett. Tel. 03765/16304

Verk. Elite 2 40, Seven Cities 35, Dune 2 40, civ 30, Spaceward 35, Lands of Lore 45, Discovery 20 + 7 DM NN Gebühr. Tel. 05753/4321 fragt nach Marc

---

Verkaufe auf 3,5: Comanche (25,–); Strike & Com. + Speech (45,–) 100% OK. Suche: Police Quest 2+3; Tausch möglich. Nur auf 3,5. 05051/3836 ab 18 Uhr, Nils!

Verk./Tausche: XCom 60,– Ravenloft 40,– Star Trek 2 40,– Amberstar 30,– Planets Edge 20,– Tornardo 30,– Battle Tech 20,– Deaht Knights of Kryun 30,– The Shadow of Yserbuis, Tel. 024821/1794

Verkauf/Tausch: CD-ROM: Larry 1-6 40,–, Inferno 50,–, Cyberia 50,–, Rise of the Robots 40,–, Amored Fist 40,–, Kyrandia 3 50,–, Hell 50,–. Tel. 02482/1794

Tausche: Simon t. Sorcerer, Monkey 1+2, D.O.T.T., BMH gegen: Hokum KA-50, Black Hawk, Disc World, Descent, Ultima 8; 0441/435260. 608834 nach Hendrik fragen

---

Verkaufe: Links 386 Pro mit 4 Kursen für 150,– DM, auch einzeln. Tausche auch mit Rebel Assault und Dark Forces in Deutsch. Tel. 02362/43797

Verk.: 2 x CD-ROM 562B + Controller 120 DM, Burntime 30 DM, Death Gate 35 DM, UFO 2 50 DM u.a. Tel. 09261/91356

Verkaufe 2 x 4 MB Arbeitsspeicher 70ns, 72 sim, pro Chip 299,– DM. Ich bin Montag – Freitag ab 19 Uhr telefonisch erreichbar oder persönlich. Tel. 0345/5506694

Verk. PC-Orig. Fleet Defender, Fifa-Soccer, CD-ROM: F15 III, Tel. 06128/5903, ab 17.00 Uhr

---

Verk. Original: Maelstrom 40, Alienlegacy 40, Battle Isle u. Battle Isle Data Disk 1 35, Battle Isle 2 40. Tel. 0711/551658

Dringend gesucht!!! Protostar, T. + R. Tycoon, Elite, Zool 2, Super Frog, BMP, Theme Park. Tel. 034606/20370 nach Jan fragen

---

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Verkaufe PC-Originale: CD: Noc + Ropolis 60 DM; Inferno 50 DM; Guilty 45 DM; Höhlenwelt-SAGA 60 DM; Disk: Dreamweb 40 DM; Pizza Conn. 40 DM; Comanche 35 DM! Tel. 0228/330433

Verkaufe 30 PC-Originale auf Diskette und CD-ROM für 850 DM (Komplett)! Einzeln Preis 15-70 DM; 64´er Hefte abzugeben! Anfragen! 07631/14940, mehrmals probieren

Verkaufe Fax-Modem 14400 bps mit BZT, PS/2 Modul 4 MB, CD-ROM LW FX400, SHW-CDS ab 20 DM, und PC-Spiele ab 15 DM. Tel. für Anfragen 07631/14940

Suche dringend Star Trek 5 – Final Frontier! Biete Star Trek TNG Technical Manual für 85 DM, Joysoft Classics 30,– + C. of Enchantia 20,–. Tel. 07171/43529

Verk. Alone in the Dark 3 D (CD) 70 DM; TFX (CD) 50 DM; Comanche Mission Disk 1+2 je 20 DM; Warlords 10 DM; Dr. DOS 6.0 20 DM, Windos 3.1 30 DM; Double Density 20 DM. Tel. 03695/622963

Tausche: Warcraft, Magic Carpet, Earthsiege, Aces of the Deep, DSA2, System Shock, Dark Forces, Master of Magic uva.; Suche LBA, X-Com, u.a. Tel./Fax 06387/601

Verk. Dark Forces (CD) 70 DM, Battle Bugs 35 DM, Cyberia 60 DM (CD). Alles Originale. Tel. 04282/1753 (Stefan).

Verkaufe PC-Spiele: Lemmings 2 20 DM, Humans 2 30 DM, Street Fighter 2 30 DM, (alle Disk) und Kyrandia 3 60 DM, Preise alle VHB! Tel. 040/5386179 (ab 19 Uhr!)

Verk. SoundGalaxy Nova 16 Extra incl. Zubehör ungebraucht. VHB 160,– DM. Tel. 02602/7729

Verk.: Alien Legacy (50), Armada (50), Creature Shock (70), Descent (60), Die Siedler (50), Elite 2 (40), Elite 3 (60), Warcraft (60); Tel. 02173/32258

Verkaufe: Ravenloft 59 DM, Siedler 59 DM, Wizardry VI 39 DM + versch. ältere Spiele ab 5 DM. Tel. 02542/2942 nach 18 Uhr

Verk.: Earthsiege (75), Eishockey Man. Lim. Edition (50), Day of Tentacle (50), Spec. Forces (20), Pinball (40), Hannibal (40), Sascha Opfer, Tel. 05681/5412

! X-Com Terror from the Deep CD 70,–! !!! veil of Darkness CD 35,– !!! !!! Hurra Deutschland HD 40,– !! !!!! Tel. 05274/461 !!!!

PC Orig. + N. N. Hurra Deutschland CD 50,–, Mega Race CD 50,–, Free PC 40,–, Gunship 2000 + Mission Disk 60,–, Kings Quest 2-3 oder 4 je 40,–, u.a. 02822/52415

Verkaufe Dark Forces (CD-ROM) für 70 DM. Tel. 06205/15747 nach Marc fragen

Suche: Colonization Disk!! Markus Willner, Hafendamm 55, 24937 Flensburg

Verk. Dragon Lore, KQ7, Höhlenweltsaga, Kyrandia 3 (alle CD) je 50,– DM, Discwld. CD 60,– DM, Erben d. Erde 40,– DM, Big Red Adv. 30,– DM. Tel. 06441/211948

Suche Dungeon Master, Chaos Strikes Back. Tel. 07551/61511

Siedler, Sim Earth, L. o. Lore, Anstoss, 1869, M. o. Orion, Colonize, CD: X-Com, UFO, Pirates. Tel. 034606/20370 Jan

Verkaufe alte + neue PC-Games alles Originale, alle einwandfrei. Preis VS z.B. Oldtimer, Sim City 2000, WC Armada, Kaiser 2, Transp. Tycoon usw. Tel. 08261/4356

Verk. CD-ROM: Killing Moon, Anstoss World-Cup, Steel Sky, Kyrandia I und II (HD) je 40 DM, Alexander Sanner, Stett Pner Str. 77, 61449 Steinbach, Fax 069/527848

17 ältere PC-Orig.: Indy, Silent, Colonel, Zack, Fines + H., FS und mehr. Alle 17 300 DM. Plus 2 Games als Gimmick = 19 Stck! Duisburg 0203/434128

Verkaufe Magic Carpet & Hidden Worlds für zusammen 80,– DM. Tel. 02505/5135

PC-Originale: Die Siedler, Bioforge, BM 3, Elite 2, Bloodnet, Outpost, Tie Fighter, U8, Theme Park, Colonization, etc. Kaufe auch. Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin

Verkaufe: X-Com Terror from the Deep auf Disketten (Original) für 75 DM incl. Porto und Versand! Enrico Meier, Lubminer Str. 3, 01190 Dresden, 0351/4604106

Verk. orig. Rebel Assault, Legend of Kyrandia 3, Chaos Engine, Tie Fighter, Klik & Play, Starlord, Sim Earth, Swotl; Tel. 02275/7784

Verk. CD-Edition Civilization DV + Railroad Tycoon Deluxe DA für 40,– DM. Tel. 0371/418033

Suche Tauschpartner für meine PC-Spiele in Süddeutschen Raum für genauere Informationen, ruft an: Mo-Fr; 14.00-18.00 Uhr, 07454/2903 (Gerd)

Suche ST-A Final Unity, LBA- und Syndikate. Tausche gegen X-Com, Warcraft und Theme Park. Ruft an: Mo-Fr. 14.00-18.00 Uhr, 07454/2903 Gerd

Verk. Descent, NHL 95, NBA 95, Hammer of the Gods, Panzer-General, Magic-Carpet, Dark-Forces, UFO 2, Civ. + Col., System Shock; Tel. 0201/781750

Verk.: WC3, WC Armada, Little Big Adv., Bigforge, OS/2 + Bonuspack, 14" Mon. SVGA mit PM, Grafikkarte Cirrus Logic IMB PCI; Tel. 030/8542715 (Alex) ab 18 Uhr

Verk. Matrox MGA Impressions Plus, PCI, 2 MB V-RAM, 64 Bit Grafikbeschleuniger, 3D-Unterstützung für Spiele, incl. MGA-3D-Superpack, VHB 550,– DM; Tel. 06257/62244

Verk. Larry 6, Elite 2, Battle Bugs, Bundesliga M.H., Star Trek, Transarctica auf CD. Wolfpack, Theme Park; Suche X-Com. Tel. 09762/6367

Verkaufe/Tausche PC-Disk Originale DV Microsoft Golf 80,–, Monkey I. 2 30,–, Gabriel Knight 80,–, Fleet Defender 80,–, Qtronix Maus 20,–. Tel. 05608/2630

Suche: Magic Carpet CD, Kyrandia 3; Verk. System Shock CD 50,– DM, Dark Forces 50,–, Cyberia 50,–, Soundblaster Pro II 80,–, Thomas 02941/24326

Verk.: Blackhawk, Alien 2 Legacy je 30,–, CD: Bioforge, Dark Forces, Daedalusencounter, je 50,–, Panzer General, Creatures Shock je 40,–, Cyberia 30,–. 07257/1316

Verkaufe Creature Shock 60,–, Pizza Connection 55,–, Angebote an Armin Haug, Tel. 0711/468208

Suche PC Games auf 3,5 Disk oder CD-ROM. Nur Originale und einwandfrei. Liste an H. Maas, Grüntenstr. 7, 87778 Stetten. Liste mit Preisvorstellung. Fax 08261/21541

Suche Lost Treasures of Infocom!! Zahle 80,– für die CD oder 70,– für Disk. Außerdem Timequest 50,– Eric T. U. 50,–, Guild of Thieves 40,–. Tel. 04131/18500

Tausche/Verk. Creature S., Earthsiege, AOD, Dark Forces, Privateer (alle CD-ROM), Die Siedler, Castles 2. Suche u.a. KQ7, Transport T., System S. Tel. 089/911480

Tausche: Stronghold, BI2, Bass, Kyr. 2, Masters of Magic, Day of the Tent., UFO, CD: 1869, Might and Magic 3. Tel. 07072/8801

486SX25, 4 MB RAM, 170 MB Festplatte, 3,5" + Doublespeed-CD-ROM-LW, Maus, MS-DOS 6.2 (ohne Monitor) für 1150 DM zu verkaufen. 06261/14954 ab 19.00 Uhr

CD-ROM: WC3, Descent, Little Big Advent., 60 DM, Burning Steel, Swotl, Horde, Critical Path, Microcosm, Silent Service 2, Iron Helix 45 DM. Tel. 0211/293714

Suche dringend Fate-Gates of Dawn für PC 3,5". Zahle Gut. TC Waldelfels, Ad Bremmenkamp 18, 47199 Duisburg

Biete AT 386 DX40, 8 MB, 116 MB, incl. SB2.5, Joyst., Boxen, 14" Mon., Spiele: Priv., TFX, WC2, Ult. 8, Fleet Def., Comanche, 850 DM, Götze, A.-Gugler-Str. 24, 83666 Schaftlach

VK. Jagged Alliance (CD), System Shock, Genghis Khan II, Magic Candle 2, Valhalla, Wizardry V, CD: Kyrandia 3, Earthsiege, Warcraft, Bioforge. Tel. 04127/1567

VK. f. CD-ROM: Descent, Bioforge, Kyrandia 3, Earthsiege, Warcraft, Jazz Jackrabbit, Magic Carpet + Data Disk, Ham. d. t. Gods, WC Armada. Tel. 04127/1567

Verk. auf CD: Dragonsphere 30,–; Rebel Assault 30,–; LBA 40,–; auf 3,5" Disk: SQ5 u. Lands of Lore je 25,–; Klaus Hubrich, Tel. 02103/51627

Tausche: Gabriel Knight, U.a.k. Moon, EOB 1-3, PQ4, LOL (alles CD) Suche: AitD 3, Bioforge, Comanche CD, WC 1+2 CD, WC3, Heretic, Slipstrm 5000. Tel. 07251/81531 ab 16.00

Verk.: Transport Tycoon + World Editor (dt. Disk), Earthsiege (engl. CD), X-COM TFT D (UFO 2; dt. CD) und Sim Tower (engl. CD), Tel. 069/786858, ab 18 Uhr

Verkaufe Kyrandia 3, Warcraft je 40 DM. Inferno 30 DM, Lands of Lore 25 DM; Suche Cyberwar-Audio-CD! Tel. 02631/29877

Verk.: 486 DX/2-66, 5 MB, 1 MB SVGA, Monitor, 1 LW, Soundblaster 2.0, Scanner, Spiele, 540 MB-104MB HD, VB: 2150 DM, neu: 3250 DM, Ostrowski Duisburg. Tel. 0203/61600

Sternenschweif CD, 50 DM; Fantasy Fest (4 Spiele) CD, 40 DM; Death of Glory 40 DM; Mad News 30 DM; Lempereur (Koei) 20 DM; Paintbrush Plus 35 DM; Tel. 0911/593859

Verk. CD Dawn Patrol 45 DM, Earthsiege 75 DM, Disk: Wall Street Manager 30 DM; Suche: Biing, X-Com Terror o.t. Deep, Jagged Alliance; Freitags ab 17.00 Uhr 02151/501041

Verk.: WC3 50,–, Dawn Patrol, Links 386, BMH Inferno, Colonization, Transport T., Oldtimer, NBA je 35,–, JoySoft Classics, The Games, Castles II, je 20,–. 0871/51695

Verkaufe: CD-Oldtimer Orig. + 100% OK! NP: 85 DM für 50 DM + Nachnahmegebühr! Interesse? Brief an Felix Voss, Wasgenstr. 21, 14129 Berlin. Auch Tausch möglich

Verk. aktuelle PC-Spiele auf CD. 50-70 DM. Außerdem CD-ROM-Laufwerk Mitsumi FX001 D. Suche Z, Jagged Alliance 08671/5572

Game Boy

Verk. Tetris für 10 DM, Turtles II für 20 DM, World Cup für 25 DM, Golf für 15 DM, Super Mario Land für 20 DM, Kirby´s Dream Land für 15 DM. Tel. 03525/892460 (Robert)

NES

Verkaufe NES mit 2 Controllern und vier Spielen für 150 DM auf VB. Tel. 0511/413319

PC Engine

Verk. 486DX2/66,– 4 MB RAM; 520 MB Festpl.; VGA-Karte u. -Monitor; Mouse; Tastatur; 6 Monate Garantie für nur 1550,– DM unter 0341/9803976 ab 16.00 Uhr

Verk. 486 DX/2 66, 16 MB RAM, 2 MB VRAM, 512 MB HD, Double CD-ROM, 5B16ASP + Wave, Markengerät DM 2.500,– + MEC 4F6 DM 800 + Modem 19´2 DM 200,– + Scann 16,7 DM 500,–. 0911/381626

Verk. Pentium 60 8 MB RAM 420 MB HD, 14" Mon., DS CD-ROM, Soundcard Dune 2, M. Carpet, Tie Fighter, Priatesgold, 12 Monate alt. !!3100,–!! Mo-Do 06298/3401

Verk. 486 DX/2 66, 16 MB RAM, 2 MB VRAM, 512 MB HD, Double CD-ROM, 5B16ASP + Wave, Markengerät DM 2.500,– + MEC 4F6 DM 800 + Modem 19´2 DM 200,– + Scann 16,7 DM 500,–. 0911/381626

SNES

Tausche o. Verk. Sp. f. SNES: Chessmaster 39, Mysyic Quest 39, Paperboy 2 34, Super Ghouls´n Ghosts 29 DM. Alle Spiele 121 DM! Tel. 0202/316908 Wuppertal (NRW).

Verkaufe SNES mit 2 Spielen und 2 Pads: Preis 130 DM. Tel. 06844/1677

Tausche 3 oder mehr PC-Spiele (U7/2, U8, DSA 2, UW2, Tie Fighter, Christoph Kolumbus, Rebel Assault etc.) gegen SNES + 1 Pad + 1 (oder mehr) Spiele. 03904/45679 Stephan

SNES/MD/32X. Wer will seine gebrauchten Spiele loswerden? Ich kaufe alle neuen bis max. 50,– DM, ältere bis max. 30,– DM. Ruf mich an. Tel. 030/341866, Schnell!

Diverses

386DX40 (neues Board); 14" SVGA Monitor; GW32 (SB+GM); 130 MB Festplatte; 4 MB RAM; Tastatur; Mouse; Matrixdrucker SP 2000; DOS + WIN; alles 1200 DM. Tel. 0421/666791

CD-ROM Sony 33A-01; Escom Power-Sond 2.7; Escom Color 800 Scanner; OS2 Warp Bonus Pack; Tel. 03381/707532, D. Lemke, Felsbergstr. 15, 14772 Brandenburg

Wer hat Ravenloft (1) + Lands of Lore, durchgespielt u. kann mir helfen? Tel. 0561/311872, Kempken, Heubner-Str. 9, 34121 Kassel

Suche: Elvira 1 und 2 für PC, Verk. DSA-2-CD, 60 DM, Rebel A. 40 DM, und Kings Quest 7 CD 50 DM Original & top erhalten. Tel. 05725/7585 ab 15.00 Uhr

Verkaufe: Amiga 500 + Zubehör; C 64 II + Zubehör; Atari Lynx und Gameboy + Spiele! J. Ebel, Rathausstr. 11, 31180 Giesen!

Verk. Jaguar RGB (wenig gebr.) + 4 Sp. (AvP, Iron S., Cyb., Dino D.) + Joyp. für 800 DM, NP 1000 DM, sowie 1 Amiga 500 + SNES-Sp., alles auch zus. gg. Sony PSX! Tel. 0821/522802

Hilfe! Sammler sucht Star Wars Figuren und Raumschiffe! Schickt (Preis)-Liste an Florian Werner; Karl-Lott-Str. 9; 97297 Waldbüttelbrunn. Verk. auch Atari-ST-Spiele.

Modem 2400 BPS intern 35,–; VGA-Karte OAK m. 512K 35,–. Tel. 069/7895661

CD-ROM: Elite 3 55 DM, Might+Magic 3-5 50 DM, Kontakt zu Mailboxen im Saarland, Lothar Bauer, Mondorfer Str. 49, 66663 Merzig, 06869/349 am Wochenende

Verkaufe RGB Grün Monitor 50 DM, S/W Drucker 50 DM, SB-Pro 70 DM, Amiga-Sammlung (300 Spiele, Maus...) 120 DM. Verkaufe MD + 8 Spiele 200 DM. Tel. 07744/5187

SNES, MD, 32X-Spiele günstig gesucht. Zahle je nach alter und Erhaltung bis max. 50,– DM. Angebote bitte an: Claudia Fischer, Eosander Str. 2, 10587 Berlin

Verkaufe Komplettlösungen und Clue-Books zu vielen alten und neuen Spielen. Info unter Tel. 07529/6518 von 17-21 Uhr

Suche Elvira 1+2 für PC; Verk. DSA-2-CD 60 DM; Rebel A. 40 DM; und Kings Quest 7 CD 50 DM Original & top erhalten. Tel. 05725/7585 ab 15.00 Uhr

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden **keine Fremdwährungen** mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z.B. Unterschrift).

Wir brauchen Eure hochgeschätzte Meinung! Mehr als je zuvor könnt Ihr das neue Erscheinungsbild Eurer POWER PLAY mitbestimmen: Schreibt uns, was es in der Vergangenheit zu bemängeln gab, was Ihr gut findet und wo Ihr Ansätze für eine Frischzellenkur seht. Konstruktive Kritik findet ein offenes Ohr und wird beim neuen Heftkonzept, das wir Euch schon bald vorstellen wollen, berücksichtigt werden. Eure Ulli



Imperial Assault

Im Star-Wars-Artikel in der Ausgabe 9/94 war im letzten Abschnitt davon die Rede, daß die Programmierer von Rebel Assault an einem Gegenstück – Imperial Assault – arbeiten. Da ich Rebel Assault selber besitze, bin ich auch an Imperial Assault interessiert. Bis jetzt war noch kein Artikel in der *POWER PLAY*. Wann erscheint es voraussichtlich, wenn überhaupt?

Dirk Schmid, Oberstotzingen

Die damalige Sensationsmeldung hat sich mittlerweile als Ente erwiesen, denn zum heutigen Zeitpunkt kann (leider) mit Sicherheit gesagt werden, daß Lucas Arts kein imperiales Gegenstück zu Rebel Assault plant. Doch sicherlich hast Du schon die frohe Kunde vernommen, daß bei den Kaliforniern an der Fortsetzung von Rebel Assault in einem bereits fortgeschrittenen Stadium gewerkelt wird (Demo auf der PP-CD 7/95). Das sollte Dir doch ein Trost sein!

MS-DOS

In der Leserbriefecke der Ausgabe 5/95 wurde die Frage gestellt, ob in den Wertungskästen einfach nur DOS oder MS-DOS stehen sollte. Diese an sich banale Frage hat, so meine ich jedenfalls, eine ziemliche Tragweite. Daher möchte ich hiermit meine Meinung zu diesem Thema zur Diskussion stellen: Microsoft strebt, wie alle marktwirtschaftlichen Unternehmen, nach möglichst großen Umsätzen und Marktanteilen. Dies ist an sich noch nicht verwerflich. Die Methoden, die von dieser Firma gewählt werden, sind jedoch sehr zweifelhaft. Hierzu fallen mir spontan vier Beispiele ein: 1. Windows ist vermutlich eine schlechte Raubkopie des Macintosh-Betriebssystems.
2. Video für Windows ist vermutlich eine Raubkopie von Quicktime der Firma Apple. Die Prozesse hierzu laufen noch.
3. Stackerraubkopie in MS-DOS 6.2, was gerichtlich bestätigt wurde.
4. Boykottierung der Bemühungen von u.a. IBM und Apple zur Entwicklung systemübergreifender Standards. Dies alles könnte dem Endverbraucher, also uns, den PC-Anwendern, gleichgültig sein, wären wir nicht die Leidtragenden. Dies zeigt sich bereits jetzt, obwohl Microsoft immer noch kein vollkommener Monopolist ist, z.B. an den Preisen für diverse Softwarepakete und den schlechten Support dieser Firma. Sicher ist Microsoft in der Lage, gute Software herzustellen, wie Windows NT eindrucksvoll beweist. Auf Grund des bisher Geschilderten bin ich jedoch der Auffassung, daß es in unser aller Interesse liegt, wenn es immer wieder Individualisten gibt, die der Software anderer Firmen den Vorzug geben. Damit verhindern sie, daß die User in eine völlige Abhängigkeit geraten und der Preispolitik der Firma Microsoft komplett ausgeliefert sind. Ich selbst habe daher DR DOS verwendet. Heute arbeite ich mit OS/2 – beim Spielen fahre ich Novell DOS. Beide Betriebssysteme sind leistungsfähige Alternativen zu den entsprechenden Microsoftprodukten

. Johann Kortmann, Hamburg

Dazu fallen uns auch ein paar Diskussionsanregungen ein. Erstens: Wer so ohne weiteres öffentlich behauptet (auch als Privatmensch) zentrale Microsoft-Programme seien in ihrem Kernel sowieso Raubkopien, sollte eine ziemlich gute Rechtschutz-Versicherung haben. Microsoft läßt in dieser Hinsicht nicht mit sich spaßen. Und selbst wenn an der Behauptung was dran sein sollte (weil schon Prozesse laufen): Gerichtsstand wären immer die USA – und nach amerikanischem Recht gewinnt bekanntlich ab und zu derjenige, der sich die besseren Anwälte leisten kann. Preisfrage: Wer wäre das wohl in Deinem Fall? Zweitens: Man kann zu Microsofts "Beinahe"-Monopol-Stellung ja stehen wie man will, einen Vorteil hat die Sache unbestreitbar: Die gesamte Software-Welt konzentriert sich bei der Entwicklung von Software mehr oder weniger auf ein Betriebssystem, das zum beinahe unangreifbaren Standard geworden ist. Es ist schon übel genug, die verschiedensten Hardware-Komponenten unzähliger Hersteller aufeinander abzustimmen. Gäbe es darüber hinaus eine beliebige Anzahl gleichstark verbreiteter Betriebssysteme, wären z. B. Computerspiele wesentlich teurer (wegen der Anpassung an alle verfügbaren Betriebssysteme), mit Sicherheit aufwendiger zu installieren oder von vorneherein nur für bestimmte OS-Typen verfügbar. Sind die Endverbraucher da wirklich die Leidtragenden? Wenn etwas wichtig ist für die gesamte Technik-Welt, dann sind das allgemeingültige Standards. Nach den Spielregeln der Marktwirtschaft sind Standards aber kaum ohne die Fast-Monopolstellung eines der Anbieter zu realisieren. Daß das beste System nicht immer das ist, das sich auch durchsetzt, beweisen andere Industrie-Zweige eindrucksvoll (Telekommunikation, Video-Technik, Autoindustrie).

DFÜ-Fan

Als DFÜ-Fan vermisse ich seit langem die Möglichkeit, die *POWER PLAY* auf elektronischem Wege zu erreichen. In letzter Zeit taten sich zwar Möglichkeiten auf, diese sind aber für mich (und für den Großteil der Leser) völlig unbefriedigend. Die *POWER PLAY*-Mailbox ist eine gute Idee, jedoch schrecken die monatlichen Kosten ab. Auch spricht sie wegen der Vorwahl nur einen geringen Teil Deutschlands an. Ich denke nicht, daß jemand für eine

BOX in der Fernzone auch noch Beiträge bezahlt. Das *POWER PLAY*-Forum im Compuserve dürfte wohl auch nicht die Lösung sein, da Compuserve für den Privatbenutzer viel zu unattraktiv ist. Der durchschnittliche POWER PLAY-Leser hat, wenn überhaupt, einen Internet-Account. Meiner Meinung nach wäre die Einrichtung einer Fido-Net-Arena weitaus sinnvoller. Fido ist in Deutschland mit ca. 4000 angeschlossenen Mailboxen sehr flächendeckend und daher meist im Ortstarif erreichbar. FidoNet ist zwar "nur" ein Hobbynetz, dafür aber auch kostenlos. Ich denke, die Resonanz auf eine "*POWER PLAY*.Ger" wäre sehr positiv.

Nils Leßmann, Hirschberg

Lieber Nil, wage doch mal einen verschämten Blick in den Aktuellteil dieser Ausgabe. Dort gibt der Sysop unseres POWER PLAY-Compuserve-Forums, Michael Vondung, eine ausführliche Stellungnahme zu den geplanten Online-Aktivitäten unseres Magazins. Netsurfer werden uns demnächst auch auf BTX plus, eventuell im MS- und auch im (tätää!) FidoNet ertragen müssen!

Falscher Fehler zum Zweiten!

In der Ausgabe Ihrer Zeitschrift vom Juni '95 wurde in der Rubrik "Power Post" unter der Überschrift "Bug im Spiel" ein Leserbrief von Herrn Uwe Semlow aus Neubrandenburg abgedruckt, der unsere Simulation "Aces of the Deep" zum Thema hat und einige Falschheiten enthält, die ich an dieser Stelle korrigieren möchte. Herr Semlow beschwert sich darüber, daß die Torpedolaufbahn stets in Blickrichtung des Periskops verlaufe, nicht in Fahrtrichtung des U-Bootes und bezeichnet das als einen der Simulation stark abträglichen Design-Programmierfehler.

– Die deutschen Torpedos des Zweiten Weltkrieges waren bedingt lenkbare Waffen, die durchaus nicht nur in Fahrtrichtung abgefeuert werden konnten. Während sie sich in den Torpedorohren befanden, wurden sie ständig automatisch mit den vom Torpedo-Computer gelieferten Zieldaten (Entfernung, Kurs, Geschwindigkeit, usw.) programmiert. Anhand dieser Daten errechnete der Computer einen Abschußwinkel für den Torpedo. Nach dem Verlassen des Rohres änderte der Torpedo also zunächst seinen Kurs, um die entsprechende Anzahl Grade. Die frühen Torpedos hatten einen maximalen Abschußwinkel von 90°. Das bedeutet also, daß es selbst zu Anfang des Krieges in Booten vom Typ VII oder sogar II möglich war, ein Ziel zu treffen, auch wenn die Fahrtrichtung des Bootes um 90° von der Richtung zum Ziel abwich. Der FAT (flächenabsuchender Torpedo) und der Zaunkönig I (erster akustischer Torpedo) konnten noch unter einem Winkel von 135° und der LUT (lagenunabhängiger Torpedo) und der Zaunkönig II (beide Torpedos wurden vom Typ XXI benutzt) unter einem Winkel von sogar 180° wirkungsvoll eingesetzt werden. Das Boot vom Typ XXI verfügte aus diesem Grund über keine Hecktorpedorohre mehr. Es ist allerdings richtig, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht, wenn der Abschußwinkel möglichst klein gehalten wird.

Wie Sie sehen, ist es also möglich, durch das Periskop in eine Richtung zu blicken, die von der Fahrtrichtung des U-Bootes um bis zu 180° abweicht, und trotzdem ein im Fadenkreuz befindliches Ziel mit Torpedos anzugreifen. Es handelt sich dabei um keinen Programmierfehler. Wenn die taktische Karte maximal vergrößert wird, werden Sie feststellen, daß die Torpedos das Boot keineswegs in Blickrichtung des Periskops verlassen, sondern nach dem Abschluß eine deutlich sichtbare Kursänderung vornehmen, und zwar eben, um den vom Torpedocomputer errechneten Winkel. Falls versucht wird, einen frühen Torpedo (mit einem maximalen Abschußwinkel von 90°) aus einem der Bugtorpedorohre nach Achtern abzufeuern, weist das Programm durchaus auf diese Unmöglichkeit hin. Herr Semlow hat also entweder einen späteren Torpedo eingesetzt, bei dem ein Schuß nach Achtern auch aus den Bugrohren möglich war oder versehentlich die Heckrohre benutzt, (Rohr 6 auf dem Typ VII und Rohre 5 und 6 auf dem Typ IX) wenn er meinte, aus den Bugrohren zu feuern. Auf jeden Fall hat er die deutsche Torpedotechnologie zur Zeit des Zweiten Weltkrieges unterschätzt. Seit dem Ersten Weltkrieg, in dem tatsächlich nur in Fahrtrichtung geschossen werden konnte, hatte diese gewaltige Fortschritte gemacht. "Aces of the Deep" ist eine historisch genaue Simulation, die solchen Details Rechnung trägt.

Ich hoffe, dieses Schreiben trägt nicht nur dazu bei, dieses Mißverständnis aufzuklären, sondern hilft auch dabei, ähnliche Probleme in Zukunft zu vermeiden.

Kai Brinkmann, Dynamix Inc. USA

Die WWW-Seiten

Ich habe ein paar Fragen zu WWW- bzw. Internet-Artikel (Ausgabe 3/95):

1. Bekommen die "Aussteller" der WWW-Seiten (z.B. "Der Spiegel", "Alias" oder "Wired") Geld, wenn jemand deren Seiten "anwebbt"? Wenn ja, wie funktioniert das, wenn es keine Volumengebühren, sondern nur noch die monatlichen Grundgebühren gibt (wie in Eurem Artikel kurz angesprochen; es gibt vereinzelt schon solche Accounts!)?

2. Was meint Knut Gollert mit einen "kleinen Internet-Anschluß"? von Central Europe BBS?

3. Angeblich kommt man über Compuserve ins Internet. Hat man dadurch irgendwelche Nachteile (z.B. Geschwindigkeit) oder ist es wie im "echten" Internet?

Wie wär's, Ihr richtetet eine Ecke in der *POWER PLAY* ein, auf der Ihr über die neuesten Neuigkeiten in den Bereichen Modem und Internet berichtet und Einsteigern ein paar Tips gebt (z.B. Adressen)?

Stefan Braunewell, Frankfurt/a.M.

Firmen, Institutionen und Magazine, die WWW-Seiten anbieten, sehen dafür keine müde Mark. Ganz im Gegenteil, der Hase läuft genau anders herum: Um dem User diesen Service bieten zu können, bezahlen diese Anbieter Gebühren an den Betreiber des jeweiligen Internet-Servers, es sei denn, sie verfügen über ihren eigenen Server. Beim Webben entstehen außer den Telefongebühren keine Kosten für die Inanspruchnahme der WWW-Seiten.

Mit "kleinem Internet-Anschluß" war die Internet-Standleitung der Central Europe BBS gemeint, die neben E-Mail auch sämtliche Newsgroups bietet. Wenn Du Deine Internet-Reise über Compuserve antrittst, mußt Du selbstredend mit allen Einschränkungen rechnen, die Dir durch Dein Modem vorgegeben sind. Geschwindigkeiten, wie Du sie vielleicht von einem direkt vernetzten Universitäts-Anschluß her kennst, sind damit natürlich nicht drin.

In der Tat berücksichtigen wir bei der Planung des neuen Heftkonzepts – das mit der Ausgabe 10/95 verwirklicht werden soll – eine Rubrik, die Netsurfern und Modemaposteln als brauchbares Forum dienen soll

Ambermoon für PC?

Vor gut drei Jahren brachte mich ein Spiel von Thalion um die wohlverdiente Nachtruhe: Amberstar. Auf meinem damals heiß geliebten Atari STE kämpfte ich mich sechs Wochen lang durch Lymarion, bis endlich die Schlußsequenz über den Bildschirm flimmerte. Tja, und seitdem warte ich, mittlerweile auf einen PC umgestiegen, auf den Nachfolger von Ambermoon. Verschiedene Nachfragen bei Versandhäusern brachten nur die Auskunft, daß das Spiel zum Zeitpunkt so und so für den PC erscheinen soll, was sich jedoch nicht bewahrheitet hat. Auch hat sich Thalion wohl aufgelöst und einige Programmierer sind zu Blue Byte gewechselt. Vielleicht könnt Ihr mir ja weiterhelfen: Erscheint Ambermoon überhaupt noch für den PC und wenn ja, wann?

Kai Tapken, Gundelsheim

Wir haben für Dich eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die schlechte: Eine PC-Version von Ambermoon wird wohl für immer ein frommer Wunsch bleiben. Dazu sind die kreativen Köpfe der ehemaligen Softwareschmiede Thalion (in der Tat jetzt bei Blue Byte) auch viel zu beschäftigt.

Und schon gehen wir fließend zur guten Nachricht über: Das jüngste Rollenspiel-Kind der Ambermoon-Masterminds Simon, Hornemann und Mutschall hört auf den schönen Namen *Albion* und wird gegen Ende dieses Jahres bei Blue Byte erscheinen. Wenn das Spiel nur ansatzweise so gut wird, wie es bis jetzt aussieht, wirst Du Ambermoon garantiert keine Träne mehr nachweinen.

Selbsthilfe

In der *POWER PLAY* 5/95 schreibt ein Herr Kristoffer Reimer aus Osterholz-Scharmbeck, daß bei seinem CD-ROM-Laufwerk CR-562-B von Panasonic das Massekabel fehlt. Anders, als Sie in Ihrer Antwort vermuten, meint Herr Reimer tatsächlich ein Massekabel, das verhindern soll, daß sich das Laufwerk statisch auflädt. Dieses Kabel fehlte auch bei meinem Laufwerk und ist nicht einzeln als Ersatzteil käuflich. Bei mir funktioniert folgende Lösung seit einem Jahr einwandfrei:

– passenden Klemmschuh im Heimwerkermarkt besorgen

– ein Kabel mittels dieses Klemmschuhs am Masseanschluß befestigen

– das andere Ende des Kabels isolieren und z.B. mit Isoband oder einer Laufwerksschraube, wenn irgendwo ein Loch dafür frei ist, an einer blankgeschmirgelten Stelle im Gehäuse befestigen.

Johann Kortmann, Hamburg

Selbst ist der Mann! Obwohl die von J. Kortmann "patentierte" Methode durchaus den gleichen Zweck wie ein "professionelles" Massekabel erfüllt, sollten alle Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks ohne dieses Kabel nicht in Panik verfallen: Das Drahtstück ist für den sicheren Betrieb des Laufwerks etwa so notwendig wie der Erdungsgummistreifen an betagten Proleten-BMWs und dient vielmehr der Beruhigung schwacher Nerven.

Die Zeit ist reif!

Da inzwischen die ersten Beta-Versionen von Windows '95 auf deutschen Rechnern laufen, wäre es doch langsam an der Zeit, einen Bericht darüber zu bringen. Die ersten Titel sind ja schon in Vorbereitung (z.B. Schatten des Imperiums). Des weiteren könntet Ihr ja mal auf die Funktionstüchtigkeit älterer DOS-Spiele eingehen. Ich kann auf jeden Fall bis jetzt nur Positives berichten. Denn ähnlich wie OS/2 bietet Windows für jedes einzelne DOS-Programm seine eigene Konfiguration. Wobei ich persönlich sehr viel weniger Probleme hatte, als mit OS/2.

Auf jeden Fall wird es Zeit, daß Ihr langsam einen ausführlichen Bericht bringt.

Oliver Stocker, Staufenberg

Wir sind uns des Trends, daß zukünftig nur noch für das Windows '95-Betriebsystem programmiert wird, durchaus bewußt. Wenn der Veröffentlichungstermin des "ladenfertigen" Windows '95 in greifbare Nähe rückt, werden wir das neue Betriebssytem selbstverständlich auf Herz und Nieren prüfen. Einen solchen Bericht jedoch an einer Beta-Version festzumachen, ist für uns nicht der Weisheit letzter Schluß.

Verhinderter Raser

Ich habe mir vor einigen Wochen Nascar-Racing zugelegt und sofort auf meinen neuen Escom-Computer geladen. Es ging alles gut, bis ich mir einen Multi-System-Joystick (Lenkrad, Flightstick etc.) zulegte. Nascar Racing hatte Probleme mit dem Anerkennen der Joystick-Funktionen, mit anderen Worten, er funktionierte nicht. Nach einer Pause, in der ich meinen Frust abbaute, wollte ich wieder wie gewohnt mit der Tastatur spielen. Bis zum Menü ging alles klar, doch dann war Sense. Ich war heilfroh, als ich die Telefonnummer von Virgin in meiner Anleitung fand. Denen schilderte ich mein Problem, worauf ich eine Kopie der Rechnung an Virgin senden sollte, die mir dann dafür ein Upgrade zuschicken wollten. Dies ist vielleicht das Richtige, wenn das Spiel von Anfang an nicht funktioniert, aber es ging ja schon. Was mache ich falsch? Ich habe inzwischen mehrere Neuinstallationen hinter mir, alle mit dem gleichen Ergebnis. Hat der Joystick vielleicht einen Kurzschluß ausgelöst oder ist das Problem softwarebedingt?

Andreas Gerhardt, 04207 Leipzig

Falls Du tatsächlich in Besitz einer Rechnung bist, solltest Du den Service der netten Virgin-Leute wahrnehmen. Ein Upgrade kann nie verkehrt sein und wird Dir vielleicht weitere Probleme ersparen. Derartige Upgrades und Patches kannst Du auch über Compuserve in den Spieleforen downloaden.

Sollte das nicht helfen, tippen wir auf einen Gameport-Konflikt. Du solltest zunächst feststellen, ob Dein PC (nicht die Soundkarte!) über einen zusätzlichen Gameport verfügt. Den würdest Du auf der Rückseite des Rechners ausgewiesen finden. Falls das zutrifft, schaltest Du den ab. Bei Escom-PCs wird das meist per Dip-Schalter direkt auf der Hauptplatine erledigt (achte auf die winzigen Beschriftungen der Dip-Schalter, hier muß sich etwas wie "Game" oder "Joystick" finden). Ein Blick in das Platinen-Handbuch schadet ebenfalls nicht. Jetzt dürfte nur noch der Gameport der Soundkarte aktiviert sein. Dein Joystick sollte nun funktionieren. Falls Dir das Gefummel an der Hauptplatine zu stressig ist, kannst Du auch wahlweise den Port der Soundkarte deaktivieren. Wie das geht, erfährst Du aus dem Handbuch Deiner Soundkarte. Wichtig ist nur, daß lediglich EINER der beiden Gameports aktiviert ist, um Konflikte zu vermeiden.

Brett vorm Kopf

Mir fiel in eurem Special (1/95) ein gravierender Fehler auf: Und zwar schreibt Frank Heukemes: "Die Computer-Umsetzung des beliebten deutschen BRETTspielsystems *Das Schwarze Auge* ...".

Natürlich ist mir als altem DSA-Fan, -Spieler, und -Meister die Frage durch den Kopf geschossen, was er denn für ein Brettspielsystem meint. Nach mehreren Umfragen bei meinen Freunden habe ich schließlich herausgefunden, daß es wirklich etwas derartiges gibt, auf das jedoch der Zusatz System nicht zutrifft. Dieses Brettspiel ist nämlich ein stinknormales Würfelabenteuerbrettspiel, das vielleicht mit Hero-Quest zu vergleichen ist. Das Computerspiel basiert auf dem Rollenspielsystem "Das Schwarze Auge", das absolut genial und viel komplizierter als das Computerspiel ist. Auch nicht die "eifrige Phantasie der Programmierer" beschert uns die über 400 Gegenstände, Waffen und Rüstungen, sondern diese wurden zu über 90% direkt vom Rollenspiel übernommen. Außerdem habe ich mir bei einem Freund den ersten Teil des Spiels angeschaut und konnte eigentlich überhaupt keine "Schwachpunkte" entdecken. Ich würde Euch wirklich einmal raten, rein informationshalber die Basis-Box des Rollenspielsystems anzuschaffen oder anzuschauen, denn es ist wirklich das allerbeste und genialste Spiel der ganzen Welt!

Christian Hailer, 87634 Obergünzburg

Tatsächlich war Franks Aussage mißverständlich. Da wir das BRETTspiel nicht kannten, stand dieser Begriff bei uns allgemein für das Vorbild von Attics Computer-Umsetzung. Wir haben zu keinem Zeitpunkt geschrieben, daß wir das Rollenspielsystem weniger kompliziert oder schlechter als seinen Pixelbruder finden. Mit Ingo ist uns sogar ein "echter" Aventurier (Jäger der 7. Stufe) ins Netz gegangen!

Der erste Teil der Computerumsetzung weist jedoch tatsächlich unwesentliche Mängel und einige Schwachpunkte auf (die gibt auch Attic frei zu), die in der Fortsetzung ausgemerzt wurden. Hier steht Frank mit seiner Meinung keineswegs allein auf weiter Flur. Wie wir wissen, sind Guido Henkel und seine Mannen von Attic stets für Anregungen aus dem beinharten DSA-Fanlager dankbar, so daß Deine Vorschläge sicherlich Beachtung finden werden. Frank übt derzeit schon mal Reue und spielt das (kindgerechte) BRETTspiel.

Nachwuchstalente

Nach BASIC und Turbo Pascal interessiere ich mich inzwischen für C. Dabei bin ich auf einige unterschiedliche Bezeichnungen gestossen. Zum einen Visual C, des weiteren Borland C++, dann noch Turbo C und zu guter letzt Watcom C/C++. Für welchen Dialekt soll ich mich nun entscheiden, um einen einigermaßen problemlosen Einstieg in C zu schaffen? Überhaupt wäre es vielleicht im Interesse einiger Leser, mal einen Bericht zum Thema "Wie klappt der Einstieg in die Welt der Programmierer" zu bringen.

Oliver Stocker, 35460 Staufenberg

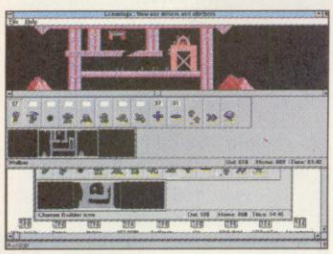
Leider teilen wir Deine interessante Leidenschaft nicht, wissen aber, daß Borland C++ der wohl populärste Einstieg in die Programmiersprache C ist. Programmierer finden in unserer Verlagsschwester "PC Go!" interessante Neuigkeiten und hin und wieder auch einen Lehrgang zu diesem Thema. In der POWER PLAY wirst Du jedoch schon bald den Start der Serie "Wie werde ich Spieledesigner" erleben. Wir empfinden diesen "Ratgeber" als weniger technisch, unterhaltsamer und wesentlich zugänglicher für den Großteil unserer Leser. Du darfst Dich jedoch zur wissenden "Elite" zählen. Äh, wann kommt Dein erstes Spiel?

Immer der Nase nach

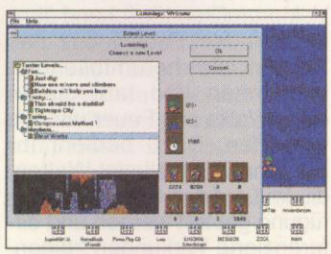
Lemmings for Windows

Psygnosis hatte sich das so schön gedacht: Microsoft wollte zunächst jedem Käufer, der sich das Fensterprogramm der Gates-Firma anschafft, die klassischen Lemminge als Windows-Version dazupacken, sozusagen als Dreingabe. Doch leider kam alles anders, und so feiern die kleinen Suizidlinge wieder eine fröhliche Auferstehung – diesmal allerdings auch für die, die sich kein neues Windows zulegen möchten. Dabei hat sich zum DOS-Vorläufer eigentlich so gut wie gar nichts geändert. Neu hinzugekommen ist lediglich eine Art Fast-Forward-Taste, mit der man die kleinen Lemminge ungemein beschleunigen kann – ein Vorteil, wenn Ihr die kleinen Gesellen bereits in die richtigen Bahnen gelenkt habt und der Rest nur noch Laufarbeit ist. Über ein Optionsmenü läßt sich der Bildschirm in drei verschiedenen Vergrößerungsstufen darstellen. Im ersten Faktor kann man den ganzen Level einsehen, was aber den Nachteil hat, daß die Lemminge nicht größer als ein Stecknadelkopf sind. Der dritte Faktor wiederum ist so groß, daß man fast schon die Pixel einzeln zählen kann. Bleibt also die mittlere Einstellung als Optimum. Mit ihr habt Ihr den gewohnten Levelausschnitt vor Augen und könnt so den kleinen Kerlen am besten den Weg nach Hause weisen.

Musik und Soundeffekte lassen sich nach Belieben ein- und ausstellen, wobei Psygnosis als besonderen Effekt auch noch die Möglichkeit offengelassen hat, mögliche Äußerungen der Lemminge, ähnlich wie in der beliebten Batman-Serie der sechziger Jahre, auch noch grafisch zu untermalen. Wird zum Beispiel ein Freudenjuchzer beim Durchschreiten des Tores vernommen, erscheint ebenfalls ein buntes "Yippie" über den Köpfen. *ps*



Vorwärts marsch: Mit Graben und Laufen ans Ziel



Das Auswahlmenü: Windows-gerecht mit Baumstruktur

WINDOWS CD-ROM

Hersteller: Psygnosis
Genre: Denkspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: –
Zirka-Preis: 70 Mark

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 1,4 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 32%
Sound: 33%

77%

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Aladdin	DA	59.00
Armored Fist	EV	59.00
Atlas	DV	64.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Award Winners Plat.	DA	69.00
Baldie	DV	69.00
Bliing	DV	79.00
Bill Elliots Nascar	EV	69.00

Blue Planet 2000 DV 79.00

Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Bureau 13	EV	49.00
Colonization	DV	88.00
CyClones	DA	75.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Descent	DA	79.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	55.00
Elite 3-1st Encount.	DA	79.00
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Fighter Wing	DA	66.00
Flight Commander 2	DV	74.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Flight Simulator 5.1	EV	74.00
Flight Simulator 5.0	DV	129.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick!	DV	79.00
HUGO!	DV	69.00
Klick and Play	DV	89.00
Legionen (Win)	EV	59.00
Lion King	DV	64.00
Magic of Endoria	DV	85.00
Maria's Game Gallery	EV	74.00
Master of Magic	DV	89.00
Menzaberranzan	DA	79.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	DV	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Reunion	DV	72.00
Sensible Golf	DV	65.00
Sensible W.o. Soccer	DV	59.00
Siedler	DV	69.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim Tower (Win)	DV	79.00
Sim Tower (Win)	DA	79.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
St. Thomas	DV	89.00
Super Karts	DA	89.00
S.Streetfighter 2 T.	DA	65.00
System Shock	DV	74.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Tower Assault	DA	55.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Turrican 2	DA	72.00
Unnatural Selection	DV	69.00
Unneces.Roughness 95	DA	79.00
Warcraft	DA	79.00
Warriors	DA	59.00

X-Com: Terror f.t.D. DV 89.00

IBM/PC-Sonderangebote

Elite 2	DA	39.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Monkey Island 2	DV	49.00
Paws of Fury-Brutal	DV	45.00
Pirates Gold	DV	39.00
Railroad Tycoon Del.	DA	39.00
Sim City 2000 URK	DV	44.00
SSN-21 Seawolf	DV	49.00
Star Crusader	DV	49.00
Star Crusader 5 & D.	DV	29.00
Tie Fighter Data 1	DV	39.00
Transport Tycoon WE	DV	39.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
Aerospace Boxen 720	DV	74.00
Aerospace Boxen 721	DV	109.00
Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad	DV	44.00
Gravis Joystick sw.	DV	54.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick 205	DV	69.00
Optix Trackstick 208	DV	89.00
Raider Joystick 206	DV	32.00
Topstar Joystick 227	DV	36.00
Trackstick SV-204	DV	64.00

IBM CD-ROM

11th Hour DA 94.00

3D Atlas (Win)	EV	99.00
Aces Collection	DA	69.00
Aces of the Deep	DV	84.00
Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
Al Unser Jr's Racing	DA	69.00
Aliens	DA	79.00
Alone i.t. Dark 1&2	DV	65.00
Alone in the Dark 3	DV	84.00
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assasin	DA	89.00
Asterix-D.gr. Reise	DV	69.00
Aufschwung Ost Del.	DV	69.00
Award Winners Plat.	DA	69.00

Baldie DV 69.00

Battle Isle 2 & Data	DV	119.00
Bliing	DV	69.00
Bioforge	DV	89.00
Bitmaps Compilation	DV	59.00
Bloodwings	EV	89.00

Blue Planet 2000 DV 79.00

Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Caribbean Disaster	DV	89.00
Chaos Control	DV	79.00
Chaos Engine	DA	59.00
Comanche & Missions	DV	59.00

Command & Conquer DV 94.00

Creature Shock	DV	89.00
Cyber Judas	DV	79.00
Cyberia	DA	79.00
Cyberia	DV	79.00
Cybermage-Darklight	DV	99.00
CyClones	DA	75.00
Daedalus Encounter	DV	94.00
Dark Forces	DV	94.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Das Amt	DV	99.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Der Coach	DV	79.00
Der Reeder	DV	79.00
Descent	DA	85.00
Dungeon Master 2	DA	95.00
EA Sports Rugby	DA	79.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	54.00
Elite 3-1st Encount.	DA	79.00
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Commander 2	DV	79.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Flight Simulator 5.1	EV	74.00
Flight Unlimited	DV	93.00
Full Thrott. Vollgas	DV	89.00
Full Thrott. Vollgas	DA	74.00
Future Dimension	DV	62.00
FX Fighter	EV	84.00
Great Naval Battle 3	EV	79.00
Hammer of Gods	DV	79.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick!	DV	79.00
Hell	DV	59.00
Hi Octane	DV	89.00
Inca 1 & 2	DV	69.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Iron Assault	DA	84.00
Jagged Alliance	DA	79.00
Jorune: Alien Logic	DA	79.00
Joy of Sex	EV	74.00
Kaiser Deluxe	DV	69.00
Kawasaki Super Bikes	DA	79.00
Kids on Site	EV	65.00
Kingdom: Far Reaches	DA	95.00
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	89.00
Kiyeko -Nacht der D.	DV	69.00
Kyrandia 3	DV	79.00
Larry Collection	DA	85.00
Last Dynasty	DV	79.00
Links 386 + 2 Course	DA	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Live Action Football	DA	79.00

Lost Eden DV 79.00

Mad News	DV	79.00
Magic Carpet	DV	89.00
Magic Carpet Plus	DV	89.00
Magic of Endoria	DV	59.00
Marco Polo	DV	79.00
Maria's Game Gallery	EV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Menzaberranzan	DA	79.00
Meghista Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Win)	EV	69.00
Monty P.-Waste of T.	EV	84.00
Myst	DA	89.00
Nascar Racing	DA	79.00
Navy Strike	DV	89.00
NBA Live 95	DA	89.00
Networks A4	DV	79.00
NHL Hockey 95	DA	79.00
Noctropolis	DV	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Perfect General 2	DA	79.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Phantasmagoria (Win)	DV	89.00
Pinball Fant. Deluxe	DA	75.00
Pinball Wizard 2000	DV	69.00
Prisoner of Ice	DV	79.00
Prototype	DV	79.00
Psycho Pinball	DA	79.00
Rally Championships	DV	65.00
Ravenloft 2	DA	79.00
Renegade	DA	75.00
Sensible Golf	DV	64.00
Sensible W.o. Soccer	DV	65.00
Shanghai Great Mom.	DV	95.00
Silent Hunter	DA	79.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	119.00
Sim City 2000 & Data	DV	95.00
Sim City 2000 win	DV	119.00
Sim Tower (win)	DV	89.00
Sim Town	EV	74.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Slam City	EV	65.00
Slipstream 5000	DV	69.00
Space Academy	DV	69.00
Space Quest 6 (Win)	DV	89.00
Star Crusader	DV	59.00
Star Trek Interac.M.	EV	69.00
Star Trek: Next Gen.	DV	89.00

Steel Panthers DA 79.00

Super Karts	DA	95.00
S.Streetfighter 2 T.	DA	69.00
Take your Best Shot	EV	68.00
Tank Commander	DA	79.00
Temptation (Sampler)	DA	99.00
Theme Park	DV	79.00
Three Worlds	DA	79.00
Thunderscape	EV	79.00
Total v.R. & Joypad	DV	79.00
Total verr. Rallye	DV	69.00
Tower Assault	DA	62.00
Transport Tycoon	DV	89.00
Turrican 2	DA	65.00
Unneces.Roughness 95	DA	79.00
US Navy Fighters	DV	89.00
USS Ticonderoga	DV	79.00
Virtual Chess	DA	79.00
Virtual Pool	DA	74.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	79.00
Warcraft	DA	79.00
Warriors	DA	69.00
Whale's Voyage 2	DV	79.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Wing Com. Armada win	DA	69.00
Wings of Glory Enh.	DV	79.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
Wrath of Earth	DA	59.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	89.00
X-Wing & Missionen	DA	69.00
Zaark & Night Team	DV	79.00

IBM CD-ROM-Sonderangebote

7th Guest	DA	24.00
Battle Bugs	DV	49.00
Battledrome	DV	49.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bolo (Breakout)	DA	49.00
Commander Blood	DV	39.00
Conspiracy	DV	24.00
Das Schwarze Auge 1	DV	49.00
Digital Dreamware	DV	44.00
Dragon Lore	DV	49.00
Dragon's Lair 1	DV	39.00
Fields of Glory	DV	39.00
Hand of Fate	DV	39.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Journeyman Project	DV	39.00
Lands of Lore	DV	39.00
Magic Carpet Data	DV	45.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Mystic Midway	DV	44.00
Nascar Racing Tracks	DA	44.00
Paws of Fury-Brutal	DV	45.00
Pirates Gold	DV	39.00
Populous&Powermonger	DA	29.00
Privateer Classic	DA	29.00
Quest for Knowledge	DA	39.00
Rand Mcnally World	EV	49.00
Shadow Caster Class.	DA	29.00
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.00
Strike Com. Classic	DA	29.00
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
US Navy Fighter Data	DV	39.00
Wing Com. 2 Classic	DA	29.00

Ladenverkauf, KEIN Versand,
Preise variieren
Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

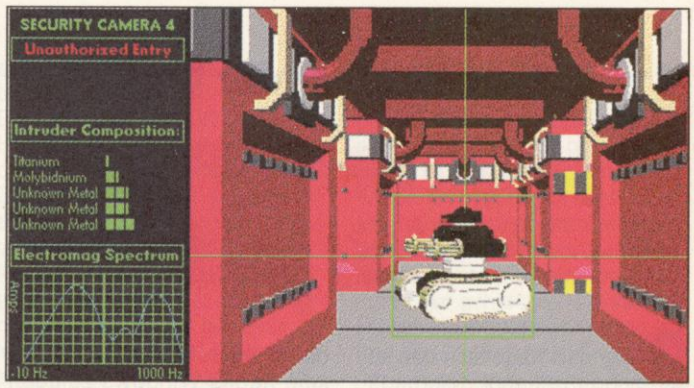
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

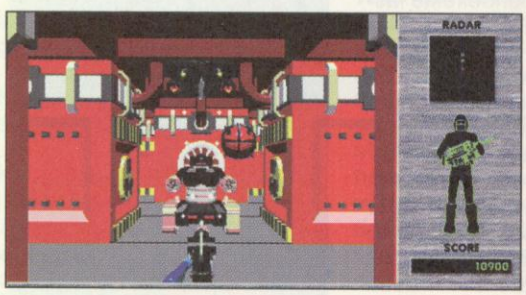
Antiquarisch

Lunicus



Museumsreif: Sofern es sich nicht bewegt, sieht *Lunicus* noch recht passabel aus, aber wehe...

Meine Herren, daß so etwas überhaupt noch erlaubt ist! *Lunicus* ist eine sage und schreibe zwei Jahre alte Actionsimulation für Apples Mac, die nach Meinung der Computerspiel-Experten von Paramount Interactive den PC-Spiele-Markt revolutioniert. Das von den *Jump Raven*-Machern designte Spiel bietet in etwa dasselbe Spielsystem, nur daß es dieses Mal per Pedes und im Panzer gegen Aliens und nicht gegen Nazis geht. Die Außerirdischen gedenken die Menschheit zu unterjochen und haben somit nichts anderes als den Tod verdient. Zuerst begebt Ihr Euch zu Fuß in Eure Basis zum Briefing-Raum, sammelt Eure Ausrüstung ein und dürft danach gegen die außerirdischen Kartoffelkäfer antreten. Dazu wetzt Ihr via First-Person-Perspektive durch 3D-Gänge, deren grafische Darstellung nicht berechnet wird, sondern direkt von der CD kommt. Trotz dieser Technik erinnern die scrollenden Gänge an alte Vektorgrafik-Abenteuer, die vorberechneten Bilder sehen Vektorgrafiken täuschend ähnlich. Mit dem Fadenkreuz zielt Ihr auf die herumtollenden Mülltonnen und laßt sie in einer Wolke aus Feuer und Eis verpuffen. Dazu bedient Ihr Euch natürlich allerlei Waffen, die im Lauf des Spiels zur Verfügung gestellt werden und differenzierte Wirkungen zeigen. Natürlich dürft Ihr vor jedem Kampf speichern. *kn*



Seid Ihr zu Fuß unterwegs, dreht sich Euer Held trotzdem nicht schneller, als im Panzer



Hilfe

"Lunicus" ist, um es gleich vorwegzunehmen, eines der technisch übelsten Actionspiele, die das Jahr 1995 sehen wird. Die scrollende, direkt von der CD stammende Grafik, ist optisch ebenso interessant wie eine Flasche abgestandener Himbeersirup, allein der Sound ragt zum Durchschnitt auf. Spielerisch bietet Lunicus leider noch weniger Spaß als Jump Raven: Einmal mehr wird sinnlos auf Robos geballert, bis keiner mehr da ist, und man zum Briefing-Raum trottelt, um sich den nächsten Auftrag abzuholen. Nebenbei fällt auf, daß besonders die Straßenkämpfe im letzten Spieldrittel unmenschlich unfair ausfallen, da Ihr Euch, dank technischer Inkompetenz, selten so schnell drehen könnt, wie Ihr von hinten angeschossen werdet. Alles in allem war Lunicus auf dem Mac vor zwei Jahren der Hammer, auf dem PC hat es sich allerdings selbst K.o. geschlagen.



Träkker fahr'n macht Spaß: Eure Kanone bumst gegen außerirdische Eindringlinge

WINDOWS
CD-ROM

Hersteller:
Paramount Interactive
Genre:
Action
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Besonderheiten:
Win 32 wird benötigt
Zirka-Preis:
100 DM

Grafik: Super VGA (Win)
Sound: Windows-kompatible Soundkarten
Festplatte: 30 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 31 %
Sound: 52 %

28%

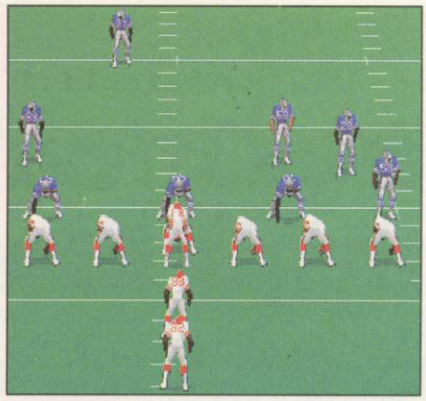


Ja, wo lauuufen se denn?

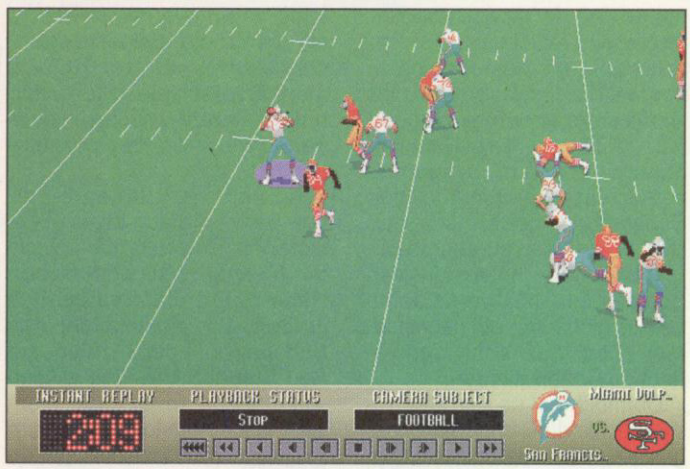
Unnecessary Roughness '95

Was bei Vollpreis-Updates herauskommt, kann ein hervorragendes Ergebnis bringen (*Front Page Sports*) oder gründlich schiefgehen. Nichts Neues gibt es aus dem Hause Accolade Sports, Im Vergleich zur letzten American Football-Simulation zeigen sich in *Unnecessary Roughness '95* jedoch einige Verbesserungen.

Zunächst fällt die durchgehende SVGA-Darstellung ins Auge, die sich nicht nur in den übersichtlichen und komfortablen Menüs zeigt. Durch diese klickt sich der kleine Nachwuchs-Coach oder Player zu der Mannschaft seiner "Grid-Iron"-Träume. Hier offenbaren die Programmierer ein Faible fürs Feine. Über 1400 Originalspieler wurden samt kleiner Schwarzweiß-Porträts ins Spiel integriert und stellen so exakt die Teams dar, die in der 94/95 NFL-Saison um die Vince-Lombardi-Trophy kämpften. Wessen Herz nun aber nicht gerade für ein Team aus Übersee schlägt, sondern lieber die Frankfurt Galaxy, Düsseldorf Rheinfire oder "seine" Hinterland-Ants betreuen will, kann mit einem Editor alles verändern. Ein Spielzug-Editor ist ebenfalls integriert, mit seiner Hilfe kann der Footballkenner eigene Spielzüge kreieren, um so spektakuläre Touchdowns oder krachendeTackles zu erzielen. Während des eigentlichen Spieles habt Ihr die Auswahl zwischen dem Coach- oder dem Aktionsspielmodus. Bei ersterem beschränkt Ihr Euch auf die Auswahl der Spielzüge, während Ihr beim zweiten selber Hand an das Lederei legen dürft. Die Aktionen auf dem Spielfeld können wahlweise aus zehn verschiedenen Perspektiven angesehen werden, wobei die "klassische" Draufsicht von hinten am zweckmäßigsten ist. Interessant ist dabei die "Helmet-Camera", die uns aus der Sicht eines beliebigen Spielers das Gefühl gibt, mittendrin zu sein. Die wahren Vorzüge des Spiels offenbaren sich aber erst während einer ganzen Saison. Hier muß man als Teambesitzer möglichst viele der 16 Spiele gewinnen, um in die Play Offs zu kommen. Während der Saison kann der Statistik-Freak nahezu alle Zahlen studieren, die es in diesem als rauh verschrieenen Sport zu erfassen gibt. *ih*



Links stehen Joe Montanas Chiefs den Cowboys in der I-Formation gegenüber, während unten Dan Marino von den Miami Dolphins versucht, einen Paß an den Wide-Reciever zu bringen



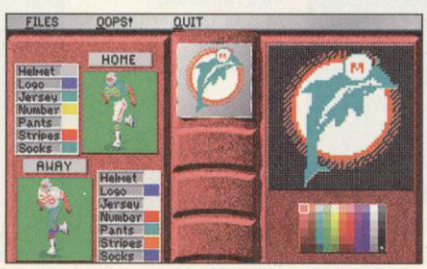


Gut

Tja, ein Hobby-Montana oder Vollblut-Junior Seau hat es nicht leicht mit den Computeradaptionen des amerikanischen Volkssports. Entweder ist die Steuerung mißraten oder die Grafik. Anstatt Konsolenspiele wie John Madden umzusetzen, versuchen es die Programmierer immer wieder, vollständig neue Spiele mit immer neuen Steuerungen zu entwerfen. Eine Mischung aus allem ist UR 95.
Es bietet zwar SVGA-Grafik, jedoch läßt die Soundkulisse zu wünschen übrig, keine Spur von der Atmosphäre eines WLAF-Spieles in Frankfurt. (Who the fu.. is Alice?) Lustig ist es, spektakuläre Tackles aus der Helmkamera zu verfolgen, besonders wenn der 'Getackelte' nicht mehr reagiert. Doch für den echten Footballfan wird vor allem im Ligabetrieb einiges geboten. Penible Statistiken, optimale Benutzerführung und nicht zuletzt durch den Reiz, mit Original-NFL-Spielern zu agieren, lassen es den Fan in den Fingern kribbeln. Für echte Footballkenner zu empfehlen, ansonsten setzt lieber einen Helm auf und rennt gegen eine Laterne, das ist ebenfalls "Unnecessary Roughness"!



Ein wahrer Fundus für Statistikfreaks. Ob nun die Ergebnisliste, oder das League-Leader-Clipboard, nahezu alle Fakten des Footballs werden verwaltet. (Nur die grauen Haare des Coaches nach der Overtime zählt natürlich niemand ...)



Wem die vorgegebenen Teams und Logos nicht gerade zusagen, der darf sich seine eigenen entwerfen. Dabei kann die ganze Liga auf den Kopf gestellt werden, so daß Frankfurt am Ende gegen die Wladiwostok Wodkas spielt.





Au Backe, da hat sich doch echt Emmet Smith (Dallas) verletzt ...

MS-DOS

Hersteller:
Accolade Sports
Genre:
Sportsimulation
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Besonderheiten:
NFL Lizenz, SVGA Grafik
Zirka-Preis:
100 Mark

Grafik: Super VGA
Sound: SB, SB Pro, Adlib Gold, Thunderboard
Festplatte: 18 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus, Joypad

Grafik: 70%
Sound: 74%

73%

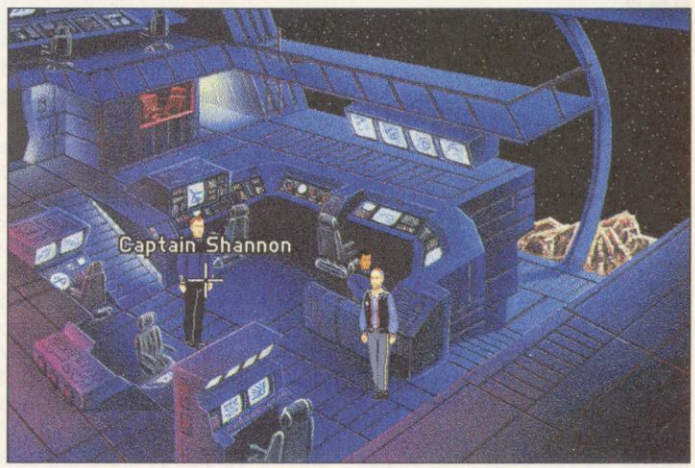
Das Schwarze Loch

The Orion Conspiracy



Die Animationssequenzen sind nicht von schlechten Eltern

Nimm mich mit Kapitän auf die Reise: Hier heißt er Shannon und nicht Picard



Danny McCormack, Junior-Wissenschaftler an Bord der Forschungsstation Cerberus, wird Opfer eines in zweierlei Hinsicht raffinierten Mordanschlags: Zum einen verschleiern die Mörder das Attentat als Unfall, zum andern schleudert die plötzliche Druckentweichung an einem Landungsschott das Arbeitsmodul gen Schwarzes Loch, so daß Danny samt Raumschiff im unerbittlichen Griff des dunklen Sogs treibt. Und wo es keine Leiche gibt, kann ein gewaltsamer Tod nur sehr schwer nachgewiesen werden.

Dennoch hat es sich Dannys Vater Devlin in den Kopf gesetzt, die mysteriösen Hintergründe des Vorfalls zu ergründen. Aber die Personen, denen er begegnet, sind alles andere als gesprächig. Besonders die Herren des Sicherheitsdienstes sind nicht sehr zuvorkommend. Die einzige Hilfe, die Devlin zunächst erfährt, kommt von einer Pilotin, die den Charme eines Bolzenschneiders hat. Der Ruf als männerverschleißendes Weib hat ihr jedenfalls den vielsagenden Namen "G-Spot" eingebracht.

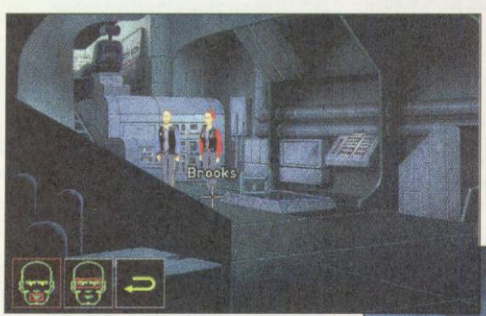
An Bord der Cerberus-Station befinden sich zwei rivalisierende Gruppen, die jeweils mit eigenem philosophischen Hintergrund die Gelegenheit nutzen, um das Rätsel des Schwarzen Lochs zu lösen. Seit Stephen Hawking wissen wir, daß diese Gebilde nicht über Nacht entstehen, sondern langsam wachsen. Aber genau das geschah mit diesem Loch nicht, denn auf einmal war es da – beinahe wie aus heiterem Himmel. Die Wissenschaftler der Cerberus, die dieses Phänomen noch nicht einordnen konnten, hatten aber wenigstens schon einen Namen dafür parat: Orion-Effekt. Und irgendwie schien der arme Danny einer gewaltigen Sache in diesem Zusammenhang auf der Spur gewesen zu sein ...

Damit sich aber McCormack Senior auf der Suche nach den Mördern seines Sohnes nicht zu sehr verzettelt, werden alle Aktionen nach dem beliebten Point und Click-Verfahren gesteuert. Die Qual der Wahl bleibt Euch erspart, da nur die Aktionen ausgewählt werden können, die im aktuellen Zusammenhang auch notwendig sind. Wo es nichts zu plazieren gibt, wird also auch kein Icon erscheinen. Das Inventar ruft Ihr übrigens dadurch auf, indem Ihr den Mauszeiger an den unteren Bildrand zieht. Ein Klick auf das jeweilige Objekt, und schon wird Euch gesagt, was es ist und was es kann. Eingesetzt wird es dann aber zum passenden Moment automatisch. Soll also ein Kabel mit der Zange durchgepeitscht werden, könnt Ihr dies dann über ein besonderes Befehls-Icon (eine Zange, die einen Draht durchschneidet) veranlassen. Anglophile mit entsprechenden Sprachkenntnissen können die Dialoge akustisch verfolgen, etwas Langsamere sollten auf die Untertitel zurückgreifen. Deutsche Texte werden zwar im Setup angeboten, waren aber im Test erstaunlicherweise dann doch nicht zu realisieren. *ps*

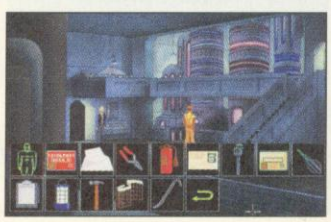


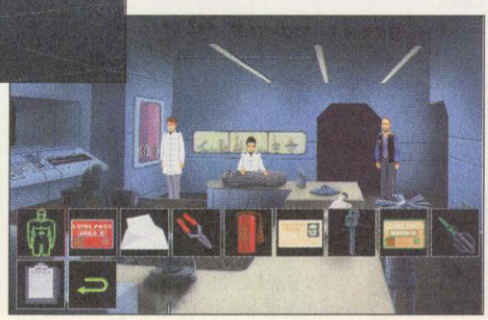
Gut

Klassisch, ohne Ecken und Kanten, kommt Orion Conspiracy daher und wird dem begeisterten Adventure-Spieler zwar keine erstaunten Ausrufe entlocken, aber ihn doch auf angenehme Art unterhalten. Ärgerlich ist nur ein Fehler, der wohl nie aussterben wird, solange es dieses Genre gibt: Rätselknackerei hat nichts mit Lauferei zu tun. Der arme Devlin ist während des ganzen Spiels auf Wanderschaft, ohne der Lösung auch nur einen Schritt näher zu kommen. Schon die ersten fünf Stockwerke mit jeweils im Schnitt acht Bildern gehen ganz schön in die Knie. Was auch nicht gerade innovativ wirkt, ist die ständig gleiche Kameraperspektive. Ständig hat man das Gefühl, man betrachtet die Szenerie aus dem Blickwinkel einer Überwachungskamera. Von Close-Up oder Halbtotale und dramaturgischer Gestaltung ist jedenfalls nichts zu sehen.



Allein mit "G-Spot": Nein, dies ist keine Einladung zum gemeinsamen Schäferstündchen





Von Menschen und Mäusen: In den Labors der Cerberus

Links außen: Mensch Meyer – zu Besuch beim Ingenieur gleichen Namens

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Domark
Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel
Besonderheiten: englische Sprachausgabe
Zirka-Preis: 90 Mark

Grafik: SVGA
Sound: Adlib, Soundblaster
Festplatte: 10 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 52%
Sound: 55%

54%

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
und ganz neu seit 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Cyberwar
Der Geheimtip unter den interaktiven Spielfilmen mit atemberaubenden 3D-Grafiksequenzen auf 3 CD's! Jetzt zum absoluten Sensationspreis!
39,95

Alone in the Dark 1
incl. Jack in the Dark
CD-ROM **29,95**

Alone in the Dark 2
PC Disk **29,95**

Unser Tip des Monats
Hi-Octane
Bullfrog präsentiert sein neues actionbeladenes 3D-Rennspiel mit rasanter Grafik, acht veränderbaren Rennstrecken und einem Netzwerk-Modus für bis zu zwölf Spieler
– nur auf CD-ROM –
89,95

UFO Enemy Unknown
Die fast schon legendäre Strategie-Simulation aus dem Hause Microprose – jetzt zum absoluten Knüllerpreis!
CD-ROM **29,95**

Railroad Tycoon Deluxe
Das Original von Microprose! Jetzt zugreifen, solange der Vorrat reicht!
PC-Disk **29,95**

Aces Collection
Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe
komplett auf einer CD-ROM incl. Missions zum absoluten Hammerpreis!
49,95

Kaum zu glauben!
Flugsimulator 5.0
von Microsoft, komplett deutsch
– solange der Vorrat reicht –
PC-Disk **49,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alex Dampier Pro Hockey 95	69,95	69,95
Alien Legacy	69,95	79,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – CivilWar (dt.)	**89,95**	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack Vol.1, 2	je 59,95	je 59,95
Atlas (dt.)		59,95 *
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bolo	59,95	
Civilazation/Colonization	99,95	
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95 *	89,95 *
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Cybermage	99,95 *	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPREIS	89,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dungeon Master 2	89,95 *	89,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	**89,95 ***	
Elder Scrolls 2	79,95 *	
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Great Nav. Battles 3 (Burn.Steel 3)	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95 *
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	**99,95 ***	**89,95 ***
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	79,95	69,95
Hi-Octane	89,95	
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		59,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Hollywood Pictures	**79,95**	**79,95**
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Iron Assault	79,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	**89,95 ***
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lothar Matthäus Super Soccer		49,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Micro Machines 2	79,95 *	79,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Orion Conspiracy (dt.)	89,95	
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Mania		49,95
Pizza Connection		89,95
Prisoner of Ice (dt.)	**89,95**	
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	59,95	
Ring der Niebelungen (dt.)	79,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	**89,95 ***	**89,95 ***
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Stonekeep	99,95 *	
SuperKarts	99,95	99,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Virtual Pool	**89,95**	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95 *	
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	79,95 *	
Wings of Glory AKTIONSPREIS	**59,95**	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest	19,95 *	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime	29,95	
Campaign 2		19,95
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	**39,95**	**39,95**
Der Patrizier	39,95	49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore SONDERPOSTEN	49,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender Plus	59,95	49,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.		49,95
Formula 1 Grand Prix	29,95	29,95
Freddy Pharkas	**39,95**	
Gobliins 2		19,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
IndyCar Racing	**19,95**	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	**29,95**	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Deluxe		29,95
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	
Space Quest 5 (dt.)		29,95
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	**29,95**	
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
T.F.X. SONDERPOSTEN		39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		**29,95**

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster F-16 FLCS Joystick	299,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

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

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

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

Auf den Kürbis

Pumpkinhead's Revenge



Schauspieltalent: Der Sheriff und seine Frau machen sich Gedanken

Blutrünstige Perverslinge betreiben mit Vorliebe in amerikanischen Kleinstädten ihr sinistres Handwerk. Blonde Highschool-Kids werden dort gleich schulbusweise niedergemetzelt, ahnungslose Hausfrauen finden für gewöhnlich in dunklen Kellern ihr Ende und auch der tumbe Deputysheriff lebt auch nicht mehr übermäßig lange.

Im aktuellen Fall befindet sich der Splatter-Fan in Ferren Woods, einem jener oben erwähnten Kuhkäffer, die auf keiner Landkarte verzeichnet sind. Anstatt altersgerecht im Autokino zu knutschen, stöbern dort ein paar Teenies im Okkulten und erwecken zwangsläufig das ultimative Böse zu neuem Leben. Monster Kürbiskopf läßt sich darob nicht lumpen und schlabbert sich vehement durch die Kleinstadtbevölkerung.

Unsere Aufgabe im furchtbaren Spiel: Beherzt den Plasma-Werfer schultern und uns in die scrollende 3D-Festung des Oberstinkers zu wagen. Dort terminieren wir uns durch drei Level und stehen endlich vor Kürbiskopf persönlich, dem wir auch noch den faulenden Schädel wegblasen dürfen. Ferren Wood ist gerettet und die Teenies dürfen im Kino weiterknutschen. Damit uns diese titanische Aufgabe nicht zu leicht von der Hand geht, müssen wir zeitweise zwischen Pumpkinheads Festung und der Realität von Ferren Wood hin und her springen. In den Levels sind Monitore versteckt, die bei Bedarf eine Filmszene aus dem Örtchen abspielen. Per Maus-Klick kann der Monsterjäger wichtige Gegenstände aus der "Realität" in die 3D-Welt herüberziehen. Der Sprung zwischen den Ebenen gelingt aber nur, wenn wir vorher einen bestimmten Kristall eingesammelt haben und den dann an den Bildschirmen einsetzen. Immer wenn wir eines der zahlreichen Monster erlegt haben, öffnet sich kurzfristig ein Portal zur Kristall-Welt, wo wir dann unseren Vorrat an Klunkern wieder auffrischen können. Unser Held fliegt dabei selbsttätig durch einen Tunnel, während wir mit der Maus die Pretiosen von der Wand klauben, die dann automatisch im Inventory verstaut werden. Zur besseren Orientierung steht uns eine Art Radar zur Verfügung. Anrückende Monsterhorden erscheinen dort als kleine Pünktchen. Zusätzlich wird ein Automapping geboten, das bereits erkundete Bereiche auf einem Extrabildschirm anzeigt. *vw*



Tornado: Dieser Wirbel birgt ein furchtbares Geheimnis



Film ab: Dann doch besser gleich ins Kino!



Hilfe, ein gefährliches Auge macht Jagd auf uns!



Hilfe

Electronic Arts sollte schleunigst das Firmenlogo von der Kürbiskopf-Packung entfernen: So ein schludriges Programm hat im ansonsten hochwertigen Produktkatalog von EA nun wirklich nichts zu suchen. Ein zusammengeschustertes Spielkonzept, unschöne Grafik, dilettantische Digi-Filmchen und abstruse Winz-Rätsel vermiesen auch dem härtesten Splatter-Fan die Laune. Völlig lächerlich sind die Kristall-Sammelaktionen: Ein Klick mit der Maus hier, ein Klick da und voll ist unser Helden-Ränzlein – wie aufregend! Offensichtlich war die Qualitätssicherung von Electronic Arts gerade geschlossen im Badeurlaub, anders ist dieser Ausrutscher nicht zu erklären. Wir können nur raten, Stan Winstons Originalfilm als Videocassette zu besorgen und das Programm fürderhin im tiefsten 3D-Dungeon zu verbuddeln.



FAMILYSOFT
Postfach 1709 67655 Kaiserslautern
Tel. 0631-15010 Fax -15019
Dies ist ein kleiner Auszug aus unserem CD-ROM-Programm!
Fordern Sie bitte unsere kostenlose Komplettpreisliste an.

11th Hour	dA 89.95	Navy Strike	dV 89.95
Across t. Rhine	dV 89.95	Phantasmagoria	dV 89.95
Caribbean Dis.	dV 84.95	Prisoner of Ice	dV 84.95
Chaos Controll	dA 79.95	Sim Tower	dV 74.95
Com. & Conquer	dA 89.95	Simon t. Sorc. 2	dV 79.95
Hattrick!	dV 84.95	StarTrek: Next G.	dV 99.95
Heretic	dA 89.95	Stone Prophet	dA 79.95
Last Dynasty	dV 79.95	Vollgas	dA 69.95

Zzgl. 10.-DM Versandkosten (NN). Ab 250.-DM Warenwert Versandkostenfrei!
Besuchen Sie unseren Laden Königstr. 24
(Versand-und Ladenpreise sind nicht identisch!)

MS-DOS CD-ROM

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: Mit Digifilm
Zirka-Preis: 120 Mark

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 9 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 43 %
Sound: 60 %

30%

Erleben Sie Fußball in einer neuen Dimension...

PC GAMES 7/95

Den PC GAMES AWARD für den edlen HATTRICK! hat sich der junge deutsche Hersteller redlich verdient – nicht zuletzt wegen der fast schon unheimlichen „Intelligenz" der eingebauten Computergegner.
Wertung: 91%

PC PLAYER 6/95

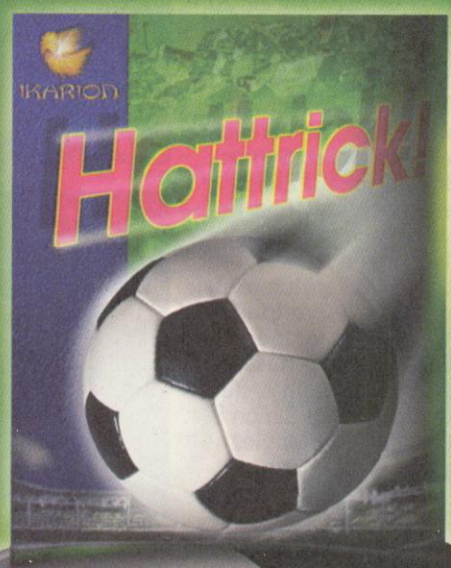
Dank ausgeklügelter Computerintelligenz gibt's auch nach mehreren Spielzeiten keinen Motivationseinbruch.
Wertung: 78%

POWER PLAY 7/95

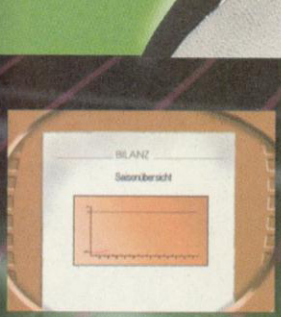
Alles in allem ist HATTRICK! einer der besten, wenn nicht der beste, Fußballmanager...
Wertung: 84%

PC JOKER 7/95

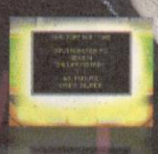
HATTRICK! ist der König des digitalen Fußballmanagements: Komplex und übersichtlich!
Wertung: 89%



HATTRICK! Die Fußballsimulation der 90er!





















Ikarion Software GmbH
Postfach 1760 · D-52019 Aachen
Telefon (0241) 911 971
Telefax (0241) 911 911



Traditionsbewußter Adept

Simon The Sorcerer II



Erzbösewicht Sordid ist zurück! Der im ersten Teil von Euch verbannte Schwarzmagier sinnt auf Rache. Da seine düstere Seele dazu verdammt wurde, in einer Zwischendimension vor sich hin zu schmoren, benötigt er ein williges Opfer, um seine grausamen Pläne auch weiterhin verwirklichen zu können. Dieses Opfer hat er im tumben Bauernjungen Runt gefunden, der aufgrund seines Magieinteresses böse Demütigungen vom Vater hinnehmen muß. Sordids Geist nimmt ihn zu sich auf sein Höllenschloß, wo er fortan unter der Lehre des schlimmen Gespenstes steht. Die beiden Tunichtgute materialisieren schließlich einen geheimnisvollen Schrank in Simons irdischem Zimmer, den dieser nichtsahnend besteigt. Als er nach einer Dimensionsreise in eine Parallelwelt vorsichtig die Schranktüren öffnet, ist es ein vertrautes Gesicht, das ihm entgegenblickt: Calypso, der trottelige alte Zauberer aus dem ersten Abenteuer, empfängt Simon in seinem schrulligen Magiezubehörladen. Der noch ah-





Volltreffer! War Simon I schon sein Geld wert, legt der Nachfolger in Sachen Humor und Handlung noch einmal ein paar Kohlen drauf. Dabei beweisen Simon und Mike Woodroffe ganz nebenbei auch noch, daß man keine Multi-Million-Mega-Corporation wie LucasArts sein muß, um ein geniales Adventure zu stricken. Was allerdings auch zum Erfolg des Spiels beiträgt, ist die tadellose deutsche Umsetzung, wie sie schon vom Vorgänger bekannt war. Und da sollten sich die anderen Firmen bitte einmal eine dicke Scheibe abschneiden. Einzig die Steuerung und Ihre Symbole sind ein wenig ungewöhnlich und bedürfen anfangs des einen oder anderen Blicks ins Handbuch. Doch was sind fünf Minuten der Neuorientierung, wenn man dafür tagelang eines der schönsten Adventures spielen darf! Mögen uns die Woodroffes noch mit vielen, vielen Fortsetzungen beglücken...



Links: Oh Gott! Dieser wachende Fleischklops sieht, hört und riecht alles
Unten: Kein Land in Sicht: Dieser Pirat verpennt alle Horizonte







Herzklopfen im Goblin-Lager: Schafft Ihr es, daß sich die beiden Falschspieler in die Wolle bekommen, dürft Ihr die gezinkten Würfel behalten



Die Stadt und das Königsschloß sind nur ein kleiner Bereich der sagenhaft großen Abenteuerwelt unseres munteren Zauberlehrlings Simon

WARRIORS

BISHER WAR ALLES NUR EIN KINDERSPIEL...

Jetzt kommt Warriors und zeigt Ihnen, was Sie bisher versäumt haben.

FOLGENDE ADRENALINERZEUGENDE FEATURES:

- Detaillierte und fantastisch gezeichnete 3D Figuren nach der neuesten Technologie 3D-Bio Motion. Für jeden der 15 Kämpfer gibt es 1.600 Animationen.
- 11 verschiedene normale, sowie bis zu 4 Special Moves pro Kämpfer. Sie können auch unter anderem auf Felsen springen oder sich an Griffe hängen.
- Warriors bietet nicht nur die Möglichkeit zu schlagen oder zu treten, sondern auch Waffen aufzuheben und sie zu benutzen.
- 2 Sichten für jeden Hintergrund können mitten im Spiel angewählt werden, um das Geschehen vom Boden oder von weiter oben zu betrachten.
- 2 Auflösungen frei wählbar; VGA oder das noch bessere SVGA.
- Ein 3D-Replay Modus erlaubt es Ihnen, die besten Aktionen noch einmal zu erleben.
- Mehr als 300 unglaubliche Soundeffekte
- 14 CD-Audio Tracks (CD-Version)
- Komplett in Deutsch







3D BIO MOTION







Interaktiver, realistischer - Warriors ist mehr als ein 'Beat 'em up - Game'. Es ist pures Dynamit, und es ist der beste Weg, einen Kampf zu erleben ohne sich eine blutige Nase zu holen.

MINDSCAPE®

Daimlerstraße 11,
41564 Kaarst,
Deutschland.

Erhältlich für PC Diskette und PC CD-ROM

© 1995 Mindscape. Alle Rechte vorbehalten



Gegrüßt sei Vetter Guybrush: Auch Simon läßt sich gerne mal eine salzige Meeresbrise um das Pixelnäschen wehen



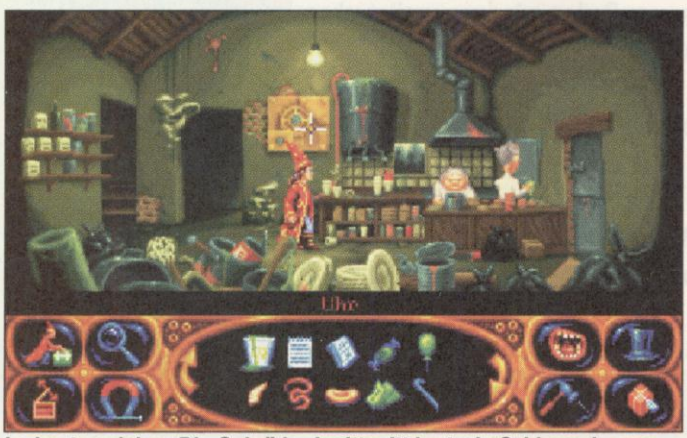
Gut kopiert ist halb gewonnen! Eigentlich nichts verwerfliches, vor allem, weil es Adventure Soft geglückt ist, die "andere Hälfte" so prallvoll mit witzigen und originellen Puzzles, Zitaten, Seitenhieben und Augenschmäusen zu füllen, daß man ihnen die Anleihen an die traditionellen Lucas Arts-Adventures einfach nicht krumm nehmen kann. Die Simon The Sorcerer-Serie bekommt um so mehr eine Existenzberechtigung, da Lucas mit seinen jüngeren Adventures eine komplett neue Schiene fährt und Rufe nach den großen Klassikern wie Monkey Island unter den Puzzlefreunden wieder lauter werden. Was hier an professioneller (deutscher) Sprachausgabe, glasklaren Sounds und der Umgebung angepaßten Melodien qualitativ und quantitativ in des Spielers Ohr dringt, ist selbst für die Kapazität eines CD-ROM schier unglaublich. Der zweite Teil der Abenteuer des Zauberlehrlings ist ungefähr dreimal so umfangreich wie Simons Softwaredebüt. Unzählige (ausschließlich gepixelte) Hintergründe, Charaktere und Animationen verzaubern das Auge. Nur echten Nußknackern wird es gelingen, dieses Adventure an einem langen Wochenende durchzuspielen. Dabei streckt sich der Rätselmarathon vielmehr durch den Umfang als durch unnötige Komplexität der Puzzles. Die nämlich sind vom Anspruch her so gehalten, daß der logische Denker selten länger als zehn Minuten über einer Problematik grübelt. Ausdauernde Phasen der Verzweiflung bleiben somit aus, wodurch Ihr Euch ganz Simons gelungenem Humor hingeben könnt. Das offene Ende garantiert Euch einen dritten Teil. Wir jedenfalls freuen uns jetzt schon!

Super

nungslose Simon hat nichts weiter im Sinn, als wieder nach Hause zurückzukehren, und so bittet er Calypso, den Schrank wieder flügge zu machen. Doch dazu braucht der alte Mann den Energiestoff "Bedfull" (Redbull!), der irgendwo in der Stadt aufgetrieben werden muß. Also macht sich Simon auf den Weg, durchstöbert ganze Bildschirme, leiert den Leuten unbrauchbar erscheinende Gegenstände aus dem Kreuz, knackt die härtesten Rätselnüsse und neckt Euch mit seinen lauwarmen Sprüchen. Sieht Simon ein Objekt seiner Begierde, erscheint in der Interface-Statuszeile eine Beschreibung des mit dem Cursor anvisierten Gegenstandes. Die gewünschte Handlung (Verschieben, Betrachten, Öffnen, Nehmen, Reden, Benutzen, Geben und Anziehen) vollführt Simon per Mausklick auf die Sinnbild-Icons im Interface am unteren Bildschirmrand. Mit dem zum Sinnbild verwandelten Cursor wird dann auf das zu manipulierende Objekt im Handlungsfenster oder Inventar geklickt. Neben ausführlichen Konversationen gibt Simon auf Wunsch auch zu jedem Gegenstand seinen Senf. Wen das nervt, der kann die Sprachausgabe auch per Knopfdruck deaktivieren. Innerhalb zusammenhängender Handlungsorte bewegt Ihr Euch mit Simon von Bildschirm zu Bildschirm, größere Distanzen werden auf einer Karte aus der Vogelperspektive zurückgelegt. Das Adventure findet im wesentlichen an vier getrennt voneinander zu betrachtenden Handlungsorten statt. So zeigt Simon in einer mittelalterlichen Stadt Bürgernähe, streicht auf einem Piratenschiff die Segel, strandet auf einer Insel und wandelt schließlich auf Sordids Schloß um die Zinnen. Damit das Inventar bei der Flut der Gegenstände nicht uferlos anwächst, leert das Programm beim Eintritt in den neuen Abschnitt radikal die Taschen Eures Zaubererkittels. Lediglich das bereits vom ersten Teil bekannte Postkärtchen, das als Medium zum Speichern und Laden dient, weicht nie von Eurer Seite. Neben Sordid trefft Ihr auf weitere alte Bekannte wie den Sumpfling, die beiden Dämonen und die nimmermüden Holzwürmer. Doch auch Einsteiger in die humorvolle Serie werden das Adventure ohne Einbußen mit einem Schmunzeln auf den Lippen durchspielen können. *fh*



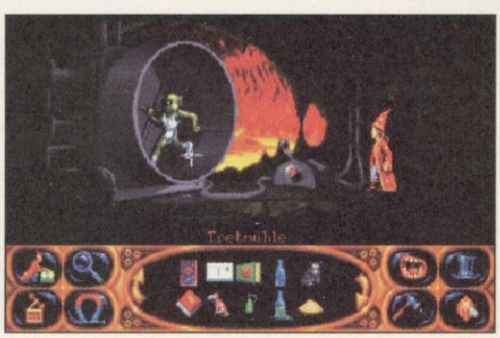
Bleib auf dem Boden: Um nach luftigem Aufstieg dem hämischen Dämonen mit der Teleskopnadel zu entkommen, bedarf es eines Kniffes an anderer Stelle



La haute cuisine: Die Gebrüder Iggittegitt brutzeln Schlammburger



Bange vorm Schloßtor: Einlaß oder Amputation?



Ständig unter Strom: Der Goblingenerator

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller:	Adventure Soft
Genre:	Adventure
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Besonderheiten:	professionelle Sprecher
Zirka-Preis:	120 Mark

Grafik: VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster (Pro) Gen Midi,
Festplatte: ca. 1 MByte
Prozessor: 386-DX
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 80%
Sound: 88%

87%

Wial
Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

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

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BATTLEDROME KOMPL.DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
BRIDGE MASTER DT.ANL.	**44,90**
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	**33,90**
DER MEISTER KOMPL.DT.	**59,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN II	**79,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	**49,90**
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	**49,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	49,90
RUESSELSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	**45,90**
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT.ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	24,90
BATTLESLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT.ANL. 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	24,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL.DT. 3,5"	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3,5"	39,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	**24,90**
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
LEGENDS OF VALOUR DT.ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL.DT. 5,25"	9,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. – K.D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	**24,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LAND 3,5"	19,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	**29,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	**39,90**
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	35,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	**34,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90

Preishits PC Disketten

ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	35,90
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME *	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	**59,90**
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	75,90
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT. *	**69,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT.VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLEISLE 2 SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	**24,90**
BETRAYAL AT KRONDOR (SIERRA)	29,90
BIING! KOMPL.DT. *	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	**89,90**
CINEMANIA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	**89,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT. *	**89,90**
COMMANDER BLOOD	49,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	**45,90**
DAEDALUS ENCOUNTER	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DEATHGATE	**29,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**69,90**
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	89,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	**39,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	**39,90**
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	**79,90**
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90

CD ROM Programme

FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	**89,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	59,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	**39,90**
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE ADOLLGAS D.A. Update-fähig	**69,90**
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	59,90
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUILTY DT.ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	**24,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	79,90
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
ISHAR III	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	**65,90**
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGDOM: THE FAR REACHES	**89,90**
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. *	**69,90**
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT. *	**79,90**
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	19,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	**39,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**35,90**
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	**49,90**
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	**29,90**
LODERUNNER KOMPL.DT.	79,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	**35,90**
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROCOSM	34,90
MIG 29 / GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	**39,90**
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT. *	**85,90**
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	49,90
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	**69,90**
OUTPOST (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	**39,90**
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	**35,90**
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90

CD ROM Programme

PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT. *	**85,90**
PRIVATEER – CLASSIC –	29,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**49,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	**65,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	**39,90**
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	**59,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	**35,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT. *	**79,90**
SLAM CITY	54,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	**49,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STARCRUSADER KOMPL.DT.	**39,90**
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	**49,90**
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	**34,90**
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE	29,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	65,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	45,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	**54,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	29,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	**85,90**
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
VIRTUAL POOL	**85,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1& 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC –	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT.HANDB.	39,90
WING OF GLORY DT.ANL.	59,90
WOLF KOMPL.DT.	**69,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	**29,90**
ZORRO DT.ANL.	69,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.4 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	**119,90**
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	409,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

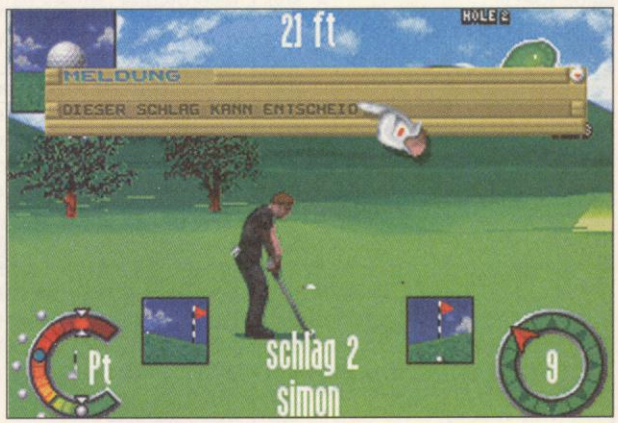
Eagle, Par und Boogie-Woogie

The Scottish Open Virtual Golf



Bei welcher Golfsimulation dürfen wir schon mit einem Hulk oder einem/er außerirdischen Spielpartner/in auf die Jagd nach dem kleinen weißen Ball gehen?

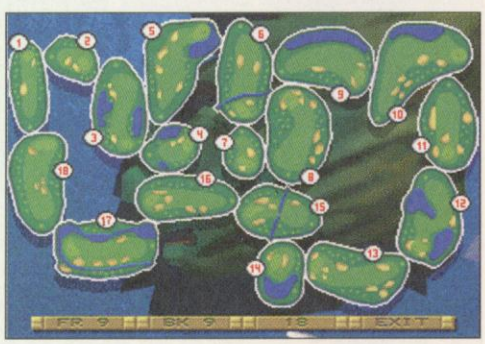




Im Duellmodus ist jedes gewonnene Loch eine saftige Geldprämie wert. Hier locken die Flocken...

Lieber Golfspielen oder -fahren, das ist hier die Frage. Wem beides viel zu teuer ist, der greift zu Core Designs *Virtual Golf*. Es vereinigt das Temperament eines GTI mit der Eleganz des Sports. Core präsentiert hier ein absichtlich nicht simulationsorientiertes Golfspiel speziell für Sportsfreunde, die "mal eben eine Runde" relaxen wollen. Vor der eigentlichen Platzwahl müssen Hobbygolfer neben obligatorischen Sound- und Musikeinstellungen auch die Windstärken und die Beschaffenheit der Löcher bestimmen. Außerdem verändert Ihr den Golfer nach persönlichen Vorlieben. Soll es ein Mann oder eine Frau sein? Haare, Hautfarbe oder Kleidung können in allen schillernden Farben gewählt werden. Zusätzlich verteilt Ihr Eure Stärken auf drei Kategorien: Schlag, Chip und Put. Im Spiel bieten sich verschiedene Varianten des edlen Sports an. Neben einem Training wird schnell mal an einigen Löchern um Preisgelder geputtet, ein Viererderby gespielt, oder ein ganzes Ausscheidungsspiel lockt zum Abschlag. Alles wird natürlich übertroffen von der Teilnahme an den Scottish-Open. Hierzu seid Ihr allerdings erst als Profi zugelassen.

Bei *Virtual Golf* wählt Ihr zwischen vier Golfplätzen in Großbritannien. The Bowerie und Kilmarney laden auch Anfänger und Amateuren gerne ins Clubhaus ein, Penperro und der Scottish-Open-Platz Carnoustie dürfen nur von Profis bespielt werden. Seid Ihr erst einmal in Eure spikebestückten Schuhe geschlüpft, steht Ihr nach einer kurzen Kamerafahrt über das kommende Loch am Abschlag. Die Grafik wird hier, wie auch im Spiel, in Echtzeit berechnet. Die Schlagsteuerung so einfach wie bewährt: Ein Kreis, ähnlich wie bei *PGA Golf*, steuert die Kraft und den Seitenspin. Selbstverständlich darf der Wind nicht unterschätzt werden, weshalb Ihr Euch bei Abschlägen ein wenig dreht. Ein Caddy gibt in Deutsch vor jedem Abschlag ein paar nützliche Tips. Während die Vöglein zwitschern (wer hat bloß dieses Gepiepe in Golfspielen erfunden!), zischt der Hartgummiball schon durch die Luft. Dabei folgt ihm eine Kamera aus bis zu sechs verschiedenen PErspektiven. Schließlich bietet *Virtual Golf* vor jedem neuen Loch eine Speichermöglichkeit, die bei Wasserschlägen und anderen Unglücken gerne genutzt wird.. *ih*



Nutzlos, aber Tradition bei Golfspielen : Die "Chloropophyll-Perspektive" bietet den großen Überblick.



Gut

Ihr lustwandelt zwar nicht ganz über fotorealistische Greens, doch auch ohne digitalen Realismus macht Virtual Golf viel Spaß. Keine schlechte Idee, mal ein Golfspiel für Neulinge zu programmieren und nicht noch eine bierernste Simulation mehr. Wen endlose Trainingsläufe zu sehr frustrieren, der dürfte sich hier im Handumdrehen warmschlagen. Abwechslung bietet das Spiel allemal durch Preisgeldgolfen und den witzigen Doppelmodus im Derby. Natürlich wirkt die Grafik im Vergleich zu Edelgolfsimulationen etwas plump – dafür macht die Geschwindigkeit dieses Manko wett. Bei der Sprachausgabe hätte Core aber einen enthusiastischeren Sprecher wählen können. Der hier klingt eher, als hätte er die Kommentare mal so eben bei Tee und Bienenstich aufgenommen. Fazit: Reinschauen lohnt sich, vor allem für Anfänger.

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Core Design
Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einfach
Besonderheiten: sechs Kameraperspektiven
Zirka-Preis: 100 Mark

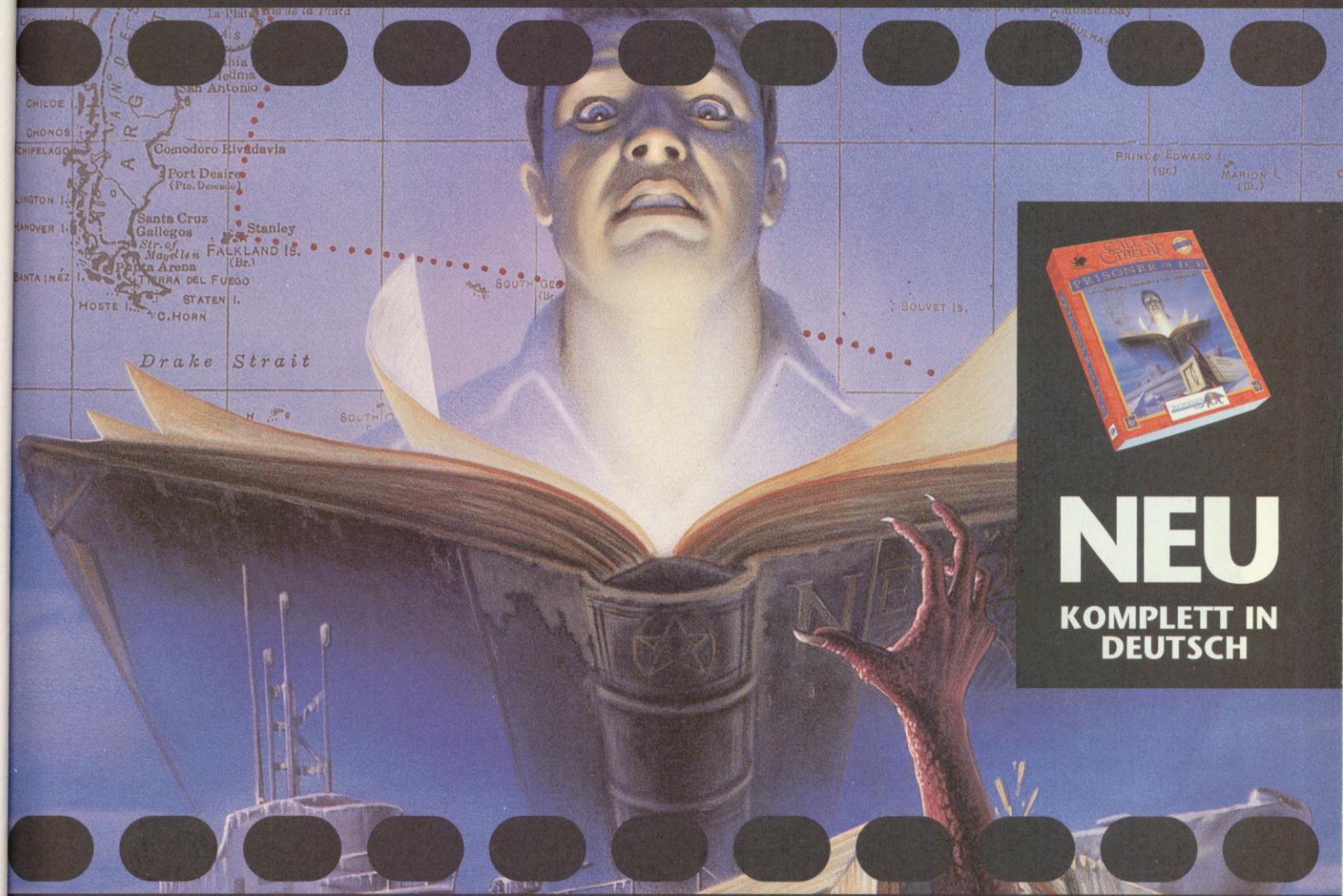
Grafik: Super VGA
Sound: SB, Pro, 16, ASW 32, General Midi, Adlib Gold
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 68%
Sound: 58%

72%

INFOGRAMES
ENTERTAINMENT
GMBH

KDH & PARTNER



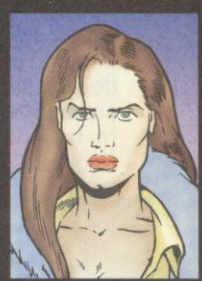
NEU

KOMPLETT IN DEUTSCH

PRISONER OF ICE

- **Das phantastische, interaktive Action-Adventure in Anlehnung an das Werk H.P. Lovecrafts!**
- **Erfahren Sie die Paradoxe der Zeit und lernen Sie Kreaturen kennen, die länger als der Mensch auf der Erde wandeln**
- **Unter dem ewigen Eis des Südpoles erwarten Sie kunstvoll gestaltete virtuelle Schauplätze**
- **150 Szenarien sind zu erkunden, 40 verschiedenen Characteren können Sie im interaktiven Dialog begegnen**
- **Die über 60 000 Animationsphasen, erzeugt mit Rotoskopie und 3D-Technik, und das Rendering der Spielfiguren bieten eine Augenweide in VGA und SVGA**
- **Anrufen und informieren: Infoline 0190/36 20 40 (1 Einheit = 12 sec.)**







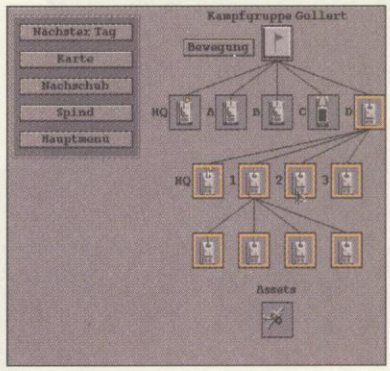


Erhältlich für
IBM PC+Kompatible
CD-ROM ab Mitte Mai 1995

© Infogrames Entertainment

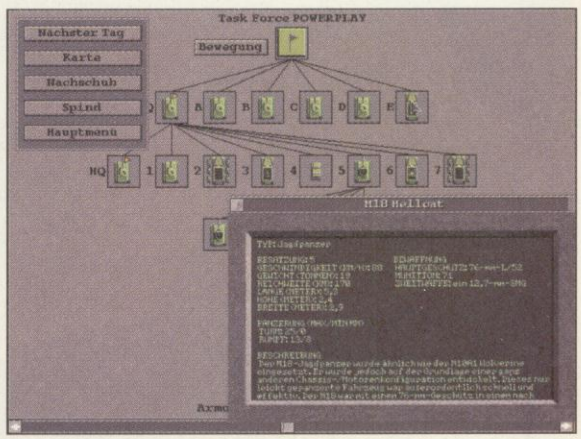
Rheinfall

1944 Across the Rhine



Across the Rhine **bietet größtenteils spartanische Grafik. Dank vieler Auflösungsmodi gibt sie jedoch eine großzügige Übersicht**





Die Organisation Eurer Kampfgruppe läßt sich jederzeit abrufen. Die kleinsten Einheiten sind dabei Platoons, die aus drei imaginären Panzern bestehen.
In dem Info-Fenster läßt sich der Wissendurst stillen. Links werden Eure Einheiten auf dem aktuellen Schlachtfeld positioniert.

Lange genug haben wir drauf gewartet, jetzt ist es endlich da: Microproses *1944 Across the Rhine* sollte nach Jahren der Abstinenz der absolute Panzer-Simulations-Killer werden. Doch Pustekuchen! *Across the Rhine* ist eher ein Echtzeit-Strategiespiel mit einem minimalen Simulationsteil, das die Kämpfe um den Rhein und westlich desselben Mitte der vierziger Jahre historisch aufarbeitet. Zu Beginn wählt Ihr Eure Nationalität (Amerikaner oder Deutscher) und des weiteren zwischen zwei Spielmodi: Entweder schlagt Ihr Euch mit Eurem Tank durch eine Campaign oder ballert Euch lediglich durch eine Schlacht, die wahlweise historisch nachempfunden ist oder gänzlich selbst zusammengebastelt werden darf. Die Campaign splittet sich wiederum in zwei verschiedene Modi auf. Entweder begleitet Ihr die schlachtenreichen Wege dreier deutscher oder dreier amerikanischer Panzer-Divisionen durch die Ländereien westlich Deutschlands auf historisch nachempfundene Weise, oder Ihr startet eine hypothetische Karriere, in denen die Deutschen den Verlauf des Krieges wenden können und dies allein an Euren Führungsqualitäten liegt.

Im Endeffekt entscheidet sich Euer Schicksal und das Eurer Kameraden jedoch allein auf dem Schlachtfeld, auf dem Ihr zuvor sämtliche eigenen Einheiten positionieren dürft. Dabei setzt Ihr entweder nur die HQ-Fahrzeuge oder, wenn Ihr ganz genau seid, positioniert Ihr jeden Stoßtrupp einzeln. Je nach eigenem Rang (Ihr werdet bei tollen Ergebnissen befördert), befehligt Ihr entweder nur einen Panzer-Stoßtrupp oder das ganze Bataillon. Auf dem Schlachtfeld angekommen, überblickt Ihr das Spielfeld auf einer Übersichtskarte. Eine zoombare zweite Karte schafft weite-

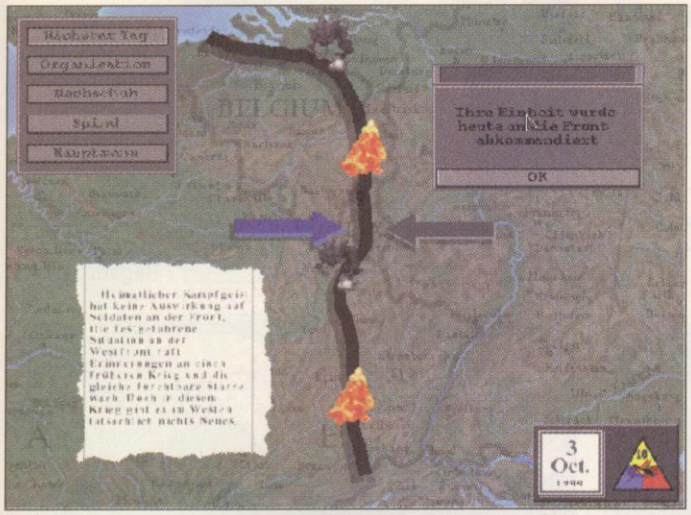


Geht so

Was hat sich Microprose nur dabei gedacht? Schon in den letzten Jahren sind Strategie-Action-Zwitter besonders bei Panzertruppen in die Hose gegangen. Statt von Machwerken wie "Campaign" zu lernen, wollte Microprose alles besser machen. Technisch ist "1944 Across the Rhine" auch bis auf die Ladezeiten gelungen: Ein nettes Fenster-Benutzerinterface, schnuckelige SVGA-Grafik in allen Auflösungen und recht ordentliche 3D-Grafik im Sichtfenster sorgen für Wohlbefinden. Doch das eigentliche Spiel ist mißraten. Als Simulation ist "1944" nicht zu gebrauchen, da die Schußwechsel über Entfernungen geführt werden, auf die Ihr Euren Feind nicht mal mit dem Fernglas sehen könnt. Wollt Ihr einen Abschuß landen, müßt Ihr auf Tuchfühlung gehen, was den unweigerlichen Tod bedeutet. Bleibt also noch der Strategieteil, in dem Ihr dank des Echtzeitablaufs bei großen Schlachten so ins Schwitzen kommt, daß Ihr nur einen Bruchteil der eigenen Einheiten überwachen könnt. Allein die gute Recherche und das historisch stimmige Bild ist den Programmierern hoch anzurechnen. Ansonsten erfüllt "Across the Rhine" die Erwartungen nicht mal ansatzweise.



In einer Auflösung von 640x480 bietet *Across the Rhine* nicht die beste Übersicht, aber die Geschwindigkeit ist akzeptabel



Unten kämpfen wir als Allierter, oben die Campaign-Übersichtskarte



ren Überblick und drittens wartet ein Fenster mit der 3D-Sicht aus Eurem Panzer. Je nach Rang dürft Ihr mehr oder weniger Einheiten Eure Befehle, Waypoints und Taktiken zuweisen. Bei Bedarf werden Artillerie und Flieger gerufen. Da das Geschehen in Echtzeit abläuft, dürft Ihr auch in den eigenen (oder einen von Euch befehligten) Panzer schlüpfen und durch die Gegend knattern. Das Schlachtfeld seht Ihr dabei in dem oben beschriebenen Fenster, und es glänzt in Texture-gemappter Vektorgrafik. Auf Knopfdruck schaut Ihr durchs Fernglas, ballert mit dem Turm-MG oder beweist Euch als Richtschütze. Die Aufgabe als Richtschütze ist jedoch die schwierigste, da Euch zeitgemäß kein Zielsystem zur Verfügung steht, sondern Ihr Euer Rohr brav mit der Hand ausrichtet. Schlachten sind dann beendet, wenn entweder eine Mannschaft flieht, alle Ziele erreicht sind oder eine Seite gänzlich aufgerieben wurde. Nach den Schlachten wird übrigens automatisch gespeichert. *kn*

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Microprose
Genre: Strategie
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: automatisches Speichern
Zirka-Preis: 120 DM

Grafik: Super VGA
Sound: Roland, Pro Audio, Soundblaster/Pro/AWE
Festplatte: 6–70 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 67 %
Sound: 71 %

52%

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw. für den red. Inhalt
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)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg), Ingo Horn (ih)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügle, Sebastian Sippe

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

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
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: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Erich Schulze
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Knut Gollert
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth(305), Natalie Regnault (313)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352), Assistentin: Michelle Berner (360) Fax (775)

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
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

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1,296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994
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. Oldenbourg 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.
© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Objektleiter: Albert Absmeier
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
PZD Kennziffer B 10542E
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

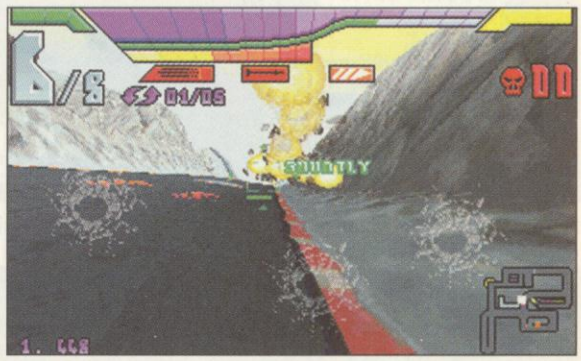
Mein Auto fährt auch ohne Wald

Hi-Octane



Wo kann man das sonst noch: Beim Tanken wird gleichzeitig ein Gegner zerlegt





Wer austeilen kann, muß auch einstecken können: Den Status der Schilde solltet Ihr dabei im Auge behalten

Autofahren macht Spaß. Das behaupteten zumindest die Leute vor dreißig Jahren, als man auf deutschen Autobahnen noch beherzt zu Omma nach Wanne-Eickel eiern konnte, ohne Begegnungen der unliebsamen Art zu provozieren. Amokfahrende LKWs und adrenalinsüchtige Mercedeslenker gab es kaum. Heute bietet sich auf den Straßen ein anderes Bild – nicht ganz unähnlich dem, was uns die Ochsenfrösche aus Guildford so präsentieren. In *Hi-Octane* wird nämlich nicht nur gerempelt und gestoßen, sondern auch aus alle Rohren geschossen. Mit mehr als 200 Meilen in der Stunde werden die Pisten unsicher gemacht und in bekannter Mad-Max-Manier die Panzerung der Gegner perforiert. Ob sie jetzt nun KD-1 Speeder, Berserker, Vampyr oder Flexiwing heißen: Jeder der rasenden Rennroder hat unterschiedliche Vorzüge und Nachteile. Dabei kommt es darauf an, ob Euer Gefährt eher eine stärkere Panzerung, bessere Bewaffnung, ein niedrigeres Gewicht oder aufgebohrtere Maschinen haben soll. So sucht sich jeder Spieler ein Gefährt seiner Neigung und seinem taktischem Geschick aus. Denn im Gegensatz zu herkömmlichen Rennspielen habt Ihr zwei Möglichkeiten, zu gewinnen. Entweder fahrt Ihr als erster über die Ziellinie – oder als einziger.

Vorsichtigere Naturen werden darauf vertrauen, daß das eigene Gefährt schneller als die Konkurrenz ist, damit man schießwütigen Pistoleros auf und davon fährt. Interessant wird *Hi-Octane* aber erst, wenn alle Regeln der Fairneß fallengelassen werden und man darauf aus ist, den Gegner zu zerscherbeln. Besonders im Netz macht dieses Unterfangen viel Vergnügen, trägt es doch zu allgemeiner Häme und Schadenfreude bei. Es gibt drei wichtige Punkte, an denen Ihr Euren Freunden auflauern könnt: am Checkpoint für Munition, Sprit und Schilde. Jeder muß hier einmal zum Aufladen halten, und wer sich geschickt irgendwo hinter einem Felsvorsprung versteckt, kann hier in aller Gemütsruhe darauf warten, bis der erste zum Tanken vorbeikommt. Die Situtation, die dann folgt, dürfte der eines Jägers auf dem Hochsitz sehr ähnlich sein: Das ahnungslose Opfer verrin-

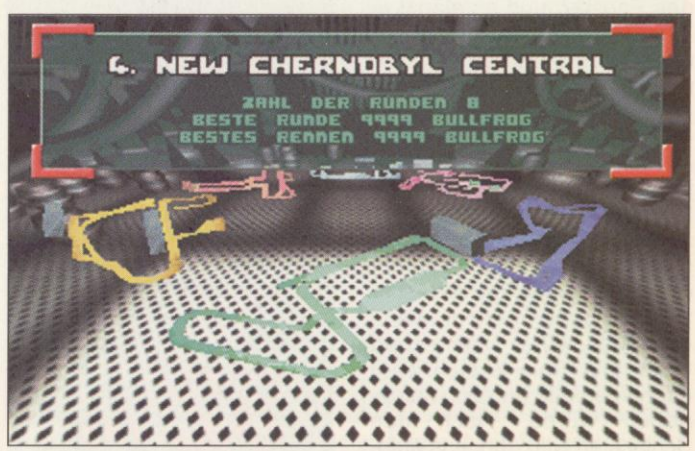


Nur bei Shell ist's schöner: Unser Flitzer beim Tanken

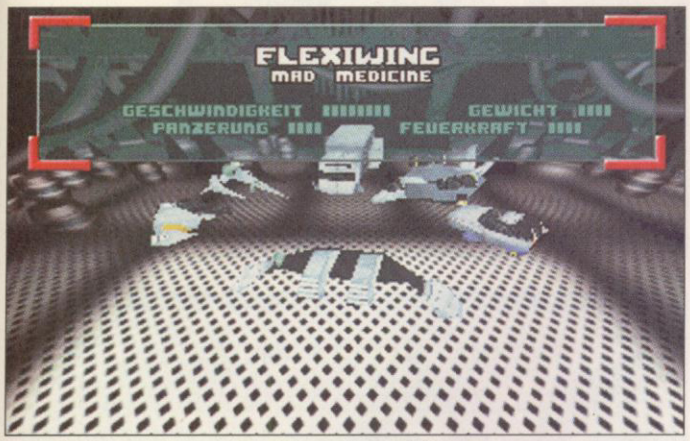


Super

Gentlemen, start your engines. Mit diesem Actionknaller hängt Bullfrog dank Magic-Carpet-Engine die Konkurrenz locker ab. Das Handling ist selbst auf der Tastatur so locker und flüssig, daß man einen Joystick (den Ihr selbstverständlich auch anschließen könnt) gar nicht vermißt. Ist schon die Raserei gegen sieben Computergegner auf den diversen Kursen beinahe ein Himmelfahrtskommando, solltet Ihr unbedingt Hi-Octane im Netz genießen, da erst hier die richtige Spielfreude aufkommt. Je mehr Ihr seid, desto besser. Frei nach dem Motto: Jeder für sich, dafür gegen den Rest der Welt. Ein hübsches Trainingsspiel für Freunde der Ellenbogen-Gesellschaft. Da wir leider nur die Beta-Version als Test hatten, gab es sowohl bei der Musik als auch bei der Hi-Res-Version erhebliche Schwierigkeiten. Bei Bullfrog versicherte man uns aber, daß das fertige Produkt Macken dieser Art nicht haben wird.



Freunde des Rennsports rasen in Neu-Tschernobyl



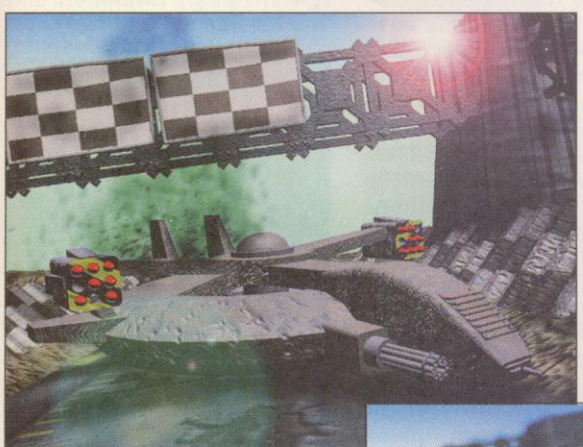
Der Flexiwing, Traum aller fliegenden Golffahrer

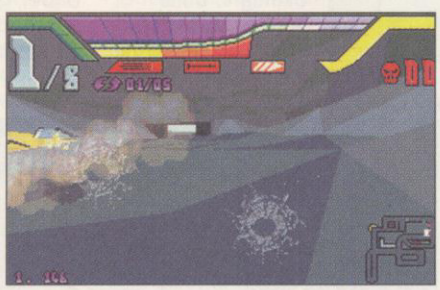


Der Nürburgring dürfte sich neben diesem Actionknaller wie eine Gokart-Bahn für den Rennclub "Fidele Senioren Nippes e.V." ausmachen. Zwar hat Bullfrog in einer älteren Pressemitteilung neben Gatling-Gun und Raketenwerfer auch den einen oder anderen Fußgänger angekündigt, doch die hat man wohl auf Anraten der deutschen Verkehrswacht dann doch weggelassen. Anhalter werden bei Hi-Octane sowieso nicht mitgenommen. Dafür konzentriert man sich auch viel zu sehr auf das Kurven- und Schußverhalten des Vampyr oder Flexiwing. Endlich darf ich mir all das erlauben, wofür ich nicht nur in Flensburg Ärger bekommen würde. Stolze Autobesitzer sollten deswegen erst einmal ein Stündchen verschnaufen, bevor sie sich nach einer Runde Hi-Octane hinter das Steuer ihres Golf CL setzen. Verbürgten Gerüchten zufolge sollen nämlich schon einige Renn-Aspiranten versucht haben, einen Verkehrsstau mit dem MG aufzulösen.

Super

gert die Geschwindigkeit (das Tanken dauert nämlich seine Zeit) und Ihr könnt in aller Ruhe die Raketen scharf machen. Was nun abgeht folgt ist ein fulminantes Feuerwerk, an dessen Ende viele bunte Goodies durch die Gegend hüpfen. Dies sind sozusagen die unsterblichen Überreste der Konkurrenz, die Ihr Euch jetzt selbst einverleiben könnt: Extra-Schilde, voller Tank und Munition bis zur Halskrause sind die Belohnung für erfolgreiche Abschüsse. So vermeidet Ihr es nämlich auch, in dieselbe Falle zu tappen, die Ihr Eurem unglücklichen Kollegen zuvor gestellt habt. Sollte sich wider Erwarten einmal jemand abgeflacht, daß Ihr Euch ein wenig hinaustragen lassen könnt. Im Scheitelpunkt bremst Ihr leicht ab und presto: schon habt Ihr die Rollen vertauscht. Eine automatische Zielerfassung zeigt Euch dabei zusätzlich an, wann die beste Gelegenheit zum Goldenen Schuß ist. Um die besten Bedingungen für Eure halsbrecherischen Verfolgungsjagden zu schaffen, wird mit den Zifferntasten 1 bis 4 die Sicht verändert. In der niedrigsten Stufe seht Ihr alles aus der Sicht der Piloten, in der höchsten, die auch die beste Übersicht bietet, schwebt die Kamera ein gutes Stück über dem Geschehen. Das Armaturenbrett versorgt Euch während des Rennens mit den wichtigsten Informationen. Balkenanzeigen für Geschwindigkeit, Drehzahl, Schilde sowie die gegenwärtige Position werden ebenso angezeigt wie die momentane Ausbaustufe Eurer Bewaffnung. Ab und zu werdet Ihr festellen, daß sich verschieden beschriftete bunte Symbole auf der Fahrbahn befinden. Steuert auf sie zu und sammelt sie ein! Denn hierbei handelt es sich um Power Ups. Mit ihnen steigern sich nämlich die Kapazitäten Eurer Kanonen, Raketen, Booster und Schilde. Andere Goodies erhöhen die zugeladene Munition um bis zu 200 Prozent. Wer alle Kurse anstandslos durchfahren hat und dabei erfolgreich die Konkurrenz zerbröselte, kann es ja eine oder zwei Schwierigkeitsstufen höher probieren. Ein großer 486er ist bei all der Raserei aber Pflicht, denn sonst wird die Amokfahrt zu einer Zockelpartie. Ein DX1 hat selbst bei der niedrigsten grafischen Stufe so viele Probleme, daß *Hi-Octane* unspielbar wird. Möchtet Ihr allerdings in den Genuß der Hi-Res-Version gelangen, ist selbst der P5-90 zu klein. Ganz abgedrehte Freaks werden aber sowieso im Netz gegeneinander fahren, da erst dann die richtige Spielfreude aufkommt. *ps*





Dazwischen liegen Welten: Links und unten bilder vom Hi-Res intro, oben die abgespeckte Version, die der 486er braucht

an Euer Hinterteil geklebt haben, der Euch mit seinem MG beharkt, gibt es genaugommen zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr schaltet den Booster zu und hofft, der Nervensäge zu entkommen. Oder Ihr steigt in die Eisen und laßt den Wagen an Euch vorbeizischen, um den Spieß umzudrehen. Letzteres hat allerdings einen Nachteile: Manchmal ist die Straße nämlich so schmal, daß Ihr einen gehörigen Auffahrunfall verursacht. Deswegen kann ein wenig Geduld nicht schaden. An manchen Stellen ist der Kurvenrand so



MS-DOS
CD-ROM

Hersteller:
Bullfrog
Genre:
Action-Rennspiel
Schwierigkeitsgrad:
einstellbar
Besonderheiten:
netzwerkfähig mit Netbios
Zirka-Preis:
100 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: General Midi, MT 32, Soundblaster
Festplatte: 1 MByte
Prozessor: min. 486/DX2
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Joystick, Tastatur

Grafik: 77%
Sound: 88%

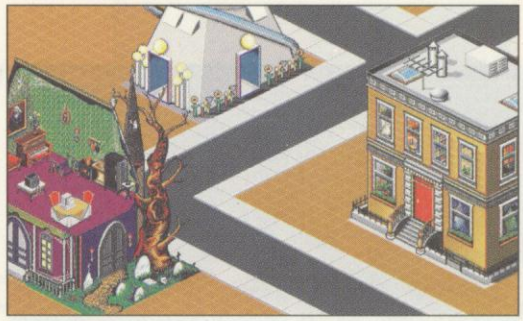
solo 81%
multi 85%

Puppenstube

Sim Town

Papa sitzt vorm PC und Sohnemann guckt in die Röhre, denn die meisten Spiele sind nicht geeignet für die allerkleinsten Computerfreaks. Ein echtes Dilemma: Entweder der Sprößling bekommt seinen Willen und entwickelt sich, dank Metzelspiel, im späteren Leben zur reißenden Bestie oder wird durch generelles Computer-Verbot zum digitalen Analphabeten (Zugegeben, ganz so schwarzweiß ist es doch nicht). Da bleibt den gestreßten Eltern nur, aus der unerschöpflichen Angebotspalette halbwegs taugliche Lern- und Spielprogramme auszuwählen. Ganz groß wird das Geflenne, wenn der Erzeuger eine "SimCity 2000"-Stadt bastelt und der Kleine nur zuschauen darf. Das Jammern hat jetzt ein Ende, denn was für die Großen Sim City, ist für die Kleinen "Sim Town". Hier darf der Nachwuchs in einer kindgerechten Version von Maxis´ genialem Städtebauprogramm, seine eigene Spielzeugstadt zusammensetzen.

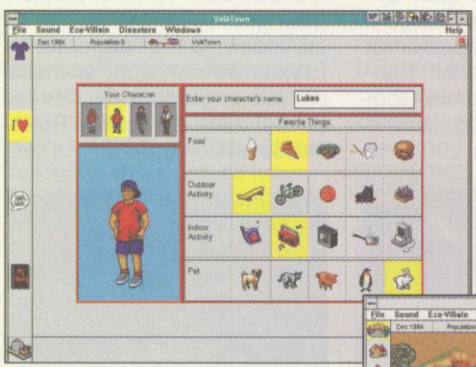
Bevor das Bastelwerk richtig startet, sucht man sich zuerst eine eigene Spielfigur aus, die dann auch im weiteren Verlauf der Simulation ihr Unwesen treibt. So legt man etwa fest, in welchen Klamotten der kleine Computerracker über den Monitor tobt, welche Haustiere er am liebsten hat und welche Burgersorte ihm am besten bekommt. Danach pflanzt man sein Wohnhaus in die noch leere Landschaft und der Spaß kann beginnen. Wie beim großen Bruder, stehen auch dem Juniorstadtplaner diverse Menü-Tools zur Verfügung, mit denen die Landschaft bearbeitet wird. So kann man etwa mit dem Bulldozer überflüssige Bauruinen plätten, mittels Maus ein Straßennetz legen oder sorgsam einen Park mit Grünflächen, Bäumchen und Sandkasten planen. Aus vierzehn unterschiedlichen Eigentumswohnungen darf man sich dabei, ganz nach eigenem Geschmack, das Passende aussuchen. Ein Klick mit der Maus genügt, eine Außenwand verschwindet, und wir können den Minisims bei ihren täglichen Verrichtungen zusehen. Klicken wir auf eine der kleinen Personen, dann erfahren wir nebenbei, wo unserer Bevölkerung der Schuh drückt. Entweder sie wollen eine neue Schule, wünschen sich einen prima Spielplatz oder beschweren sich über die schlechte Luft. Im letzten Fall heißt es schleunigst für mehr Wald zu sorgen. Auf einem Extra-Bildschirm müssen wir verfolgen, wieviel Wasser, Nahrungsmittel und Rohstoffe unsere Stadt verbraucht, ökologische Ratgeber halten uns über die schlimmsten Problemzonen auf dem laufenden. Wer sich nicht gleich an einer eigenen Konstruktion versuchen will, der kann vier vorgefertigte Straßennetze auswählen und hier seine Häuschen bauen. Ganz aufgeweckte Juniors steigen in ein Problemszenario ein und saniern dort etwa die Wasserversorgung, das Wegenetz oder die Müllentsorgung der Gemeinde. Natürlich fehlen auch in "Sim Town" nicht die beliebten Maxis Katastrophen, sprich Feuer, Erdbeben und Trockenheit. *vw*



In Sim Town gibt es so gut wie keine Privatsphäre

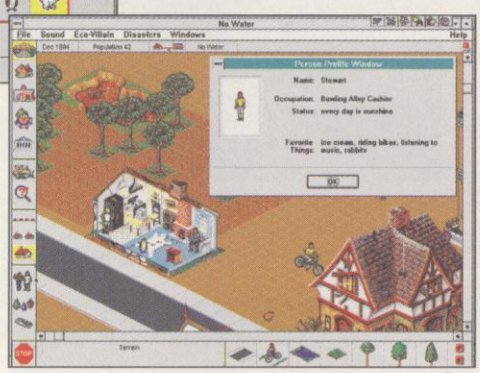
Extrablatt: Hier erscheinen monatlich die schlimmsten Nachrichten

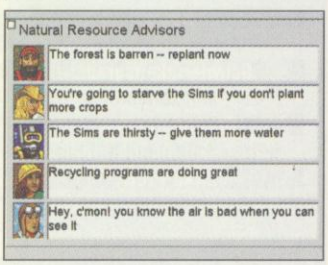




Der Baumeister: Klein Lukas steht auf Pizza und fährt mit dem Skateboard

Ökologie: Ohne Wasser stirbt der Wald und siecht das Korn







Die kalifornische Software-Schmiede Maxis war schon immer eine feste Bank, wenn es um intelligente Simulationen jenseits ausgetretener Konzeptpfade ging. Das neue Städtebauprogramm aus der "Software Toys for Kids"-Reihe bildet hier keine Ausnahme. Auf herzallerliebste Weise werden ohne erhobenen Zeigefinger dem Nachwuchs die komplizierten ökologischen Zusammenhänge in unserer ach so gebeutelten Umwelt nahegebracht. Dabei wurde das SimCity-Prinzip auf kindgerechte Maße abgespeckt, damit auch die Spieler im Grundschulalter nicht die Übersicht verlieren. Einziger Haken an der ansonsten geschickt aufgebauten Simulation ist das hakelige Scrolling. Wenn schon gestandene Spieleprofis mit den Zähnen knirschen, dürfte die Feinmotorik der Benjamine erst recht überfordert sein. Die alte SimCity 2000-Engine wäre hier hilfreicher gewesen.

Gut

WINDOWS
CD-ROM

Hersteller: Maxis
Genre: Lernspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 120 Mark

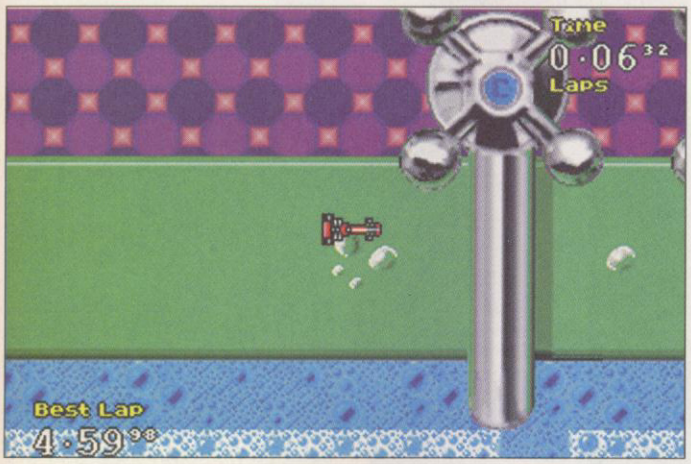
Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 18 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 73 %
Sound: 40 %

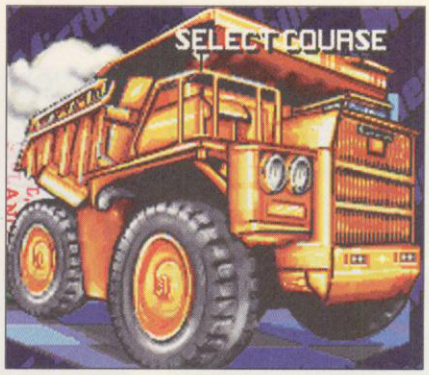
Kids only **70%**

Matchbox lebt

Micro Machines 2



Öfters mal was Neues: Statt mit Gummientchen spielen wir mit Autos



Im Kampf um Sekunden und Millimeter werden schwere Geschütze aufgefahren – die Brummi-Innung wird's freuen



Ein Donnergrollen schallt durch die Redaktion der Power Play. Während nämlich alle Redakteure hochkonzentriert an ihren Artikeln feilen, hat Volker es wieder einmal nicht geschafft, mein Dreirad abzuhängen. Auf die vorsichtige Frage, wieviele Gamepads denn schon über den Jordan gegangen sind, verteilt der sonst so sanftmütige Redakteur nur den Bösen Blick. Dessen sollte man sich schon im Klaren sein: MicroMachines 2 ist nichts für Sonntagsfahrer – weder im Zwei-Spieler-Modus, noch im Kampf gegen die Stoppuhr oder den Computer. Hier wird das Letzte von den Piloten gefordert, der Schwierigkeitsgrad tendiert – zumindest für ungeübte Grobmotoriker – gegen "unmöglich". Dafür ist aber Abwechslung garantiert, egal, ob Ihr einen Dragster, einen Hubschrauber oder ein Luftkissenboot steuert. Wer's einfacher haben will, soll wieder seine Matchbox-Autos vorkramen.

Super

Zwei Dinge gab es in jenen glorreichen Tagen, als das Fernsehen noch besser und die Kindheit unbeschwerter war: Carrera-Bahnen für den Winter (sozusagen als Indoor-Sport) und Matchbox-Autos für den Sommer. Knifflige Parcours an sandigen Hängen wurden mit halsbrecherischen Hindernissen gespickt, und wehe dem, der die Qualifikationszeiten nicht bewältigte: Aus der Traum von Ruhm und Ehre!

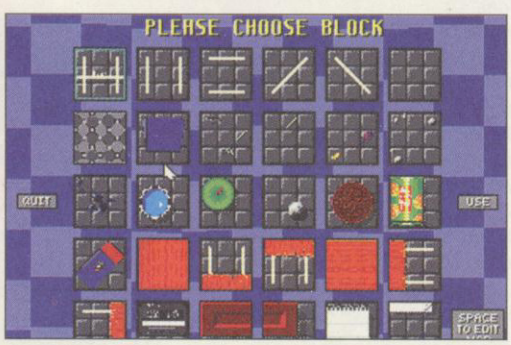
Wer noch immer an seinem Verlierer-Image aus dieser Zeit knabbert, weil Mami aus Geldmangel den Sohn mit einem Plastik-No-name-Fabrikat ins Rennen schickte, darf jetzt hoffen, sein angeknackstes Selbstbewußtsein mit Geschick und einem Gamepad wiederherzustellen.

Dieses Utensil ist jedenfalls eine der Grundvoraussetzungen, um bei *MicroMachines 2* einen Blumenpott zu gewinnen – Tastatur und Joystick sind so gut wie zwecklos, weil Ihr damit ein Verbrechen an der feinsinnigen Steuerung begeht. Denn je nach Untergrund entwickeln die kleinen Flitzer eine nur mit viel Übung beherrschbare Eigendynamik: Auf Sand driftet es sich nun einmal anders (wie obige Erfahrung lehrt) als auf einer Klobrille oder einem Badewannenrand. Codemasters gibt Euch nämlich die Gelegenheit, Sanitärutensilien zu befahren, ohne daß Euer kostbares Gefährt unwiederbringlich im Orkus einer Klosettspülung verschwindet. Denn wie heißt es so schön? Neues Spiel, neues Glück. Dabei sind die Gefährte so unterschiedlich, wie sie nur sein können: Mit einem High-Speed-Dragster lassen sich lange Geraden wunderbar ausfahren, in den Kurven jedoch kann es schon ein wenig kitzlig werden. Mit einem Minihubschrauber werden Baumwipfel durchflogen, wobei natürlich die Bodenhaftung im Gegensatz zu Cabriolets und anderen beräderten Rasern nicht existent ist. Luftkissenboote haben dabei noch einen gemeinen Verzögerungseffekt eingebaut, der aus jedem kniffligen Manöver beinahe eine Todespartie macht. Dafür machen dem kleinen Flitzer weder Pfützen noch Sandkuhlen große Probleme.

Für jeden Geschmack gibt es auch den entsprechenden Wettbewerb. Wer sich gerne mit der Unerbittlichkeit einer Stoppuhr messen möchte, hat dazu ebenso Gelegenheit wie ein rasender Kindergeburtstag, der in einem K.o.-System bis zu sechzehn Fahrer um diverse Parcours kariolen lassen kann – Trostrunde allerdings ausgeschlossen. Ganz Verwegene dürfen sich auch Kurs und Renner selber zusammenstricken. Im Construction-Kit sind der Phantasie jedenfalls keine Grenzen gesetzt. Wer sich durch die fertig konzipierten Rennen überfordert fühlt (und die sind in der Tat zuweilen *sehr* schwer), der kann hier einen Gang zurücklegen, eine Runde im Kreis fahren und dabei die verschiedenen Renn-Oberflächen ausprobieren. Denn bekanntlich macht ja Übung den Meister... *ps*



Rennen gegen die Zeit: Erbsen, Möhrchen und Handys machen unserem Mini-Schumi zu schaffen



Besuch im Lego-Land: Selber bauen macht immer noch am meisten Spaß

MS-DOS

Hersteller:
Codemasters

Genre:
Rennspiel

Schwierigkeitsgrad:
hoch

Besonderheiten:
Mehrspieler-Modus

Zirka-Preis:
100 Mark

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 16 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 54%
Sound: 43%

79%

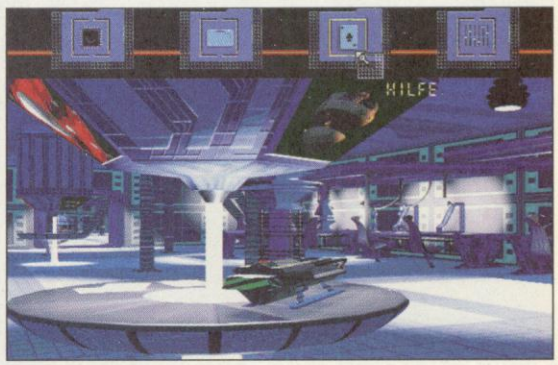
Wissenswert

The Last Dynasty



Links: Eine der optisch und akustisch mäßigen Videosequenzen, unten ein Bild aus dem wesentlich schöneren Adventure-Part



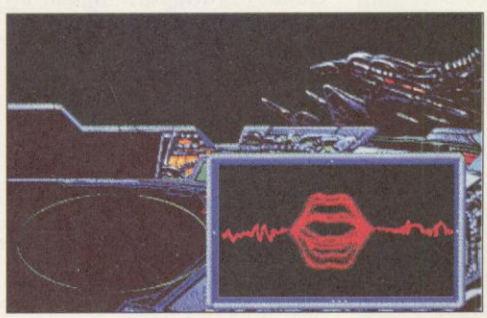


Feuer frei! Die Action-Sequenzen spielen sich sehr gut. Der Missionsaufbau gefällt teils besser als bei *Wing Commander 3*.

Natürlich kann Coktel Vision, mittlerweile auch ein "Part of the Sierra Family", es nicht lassen: Nach zwei *Inca*-Teilen, zwei eigensinnigen abgehobenen Action-Adventures, legt Coktel noch eins drauf und veröffentlicht dieser Tage den inoffiziellen Nachfolger *The Last Dynasty*.

Zwar hat die Story nichts mehr mit irgendwelchen Häuptlingen zu tun, aber weniger undurchsichtig und abgefahren ist sie keinesfalls. Ihr schlüpft in die Rolle von Mel, ständig begleitet von Aufpasser Dok. Eigentlich seid Ihr nur zwei Freunde, doch bereits zu Beginn stellt sich heraus, daß Mel gar kein Mensch, sondern ein Thronfolger auf Symest 4 ist, einem Lichtjahre entfernten Planeten. Dort gibt es das "Große Wissen", welches vor Jahr und Tag aus Angst vor Oberbösewicht Iron in zwei Teile gespalten und auf die beiden Söhne des Königs aufgeteilt wurde. Natürlich weiß keiner, was dieses "Wissen" eigentlich ist, geschweige denn, wie man es aufteilt oder in den Kopf eines Kerls namens Mel bekommt, ohne daß er vom "Wissen" weiß (?!). Doch dies ist den Coktel-Story-Schreibern scheinbar völlig egal und so werden die beiden Freunde nach einem Computerspiel ins All gesogen. Natürlich wissen sie nicht, was sie dort sollen, auch Ihr wißt nicht, warum Ihr plötzlich im All angegriffen werdet. Lediglich eins erkennt Ihr mit Bestimmtheit: Fiesling Iron muß besiegt und das Wissen in Euch (Mel) gut verwahrt werden.

So lasert Ihr Euch anfangs durch etliche Raumkämpfe, unterbrochen von wenig interaktiven Videoszenen und welträumlichen Rätseleinlagen. Ähnlich wie in *Wing Comman-*



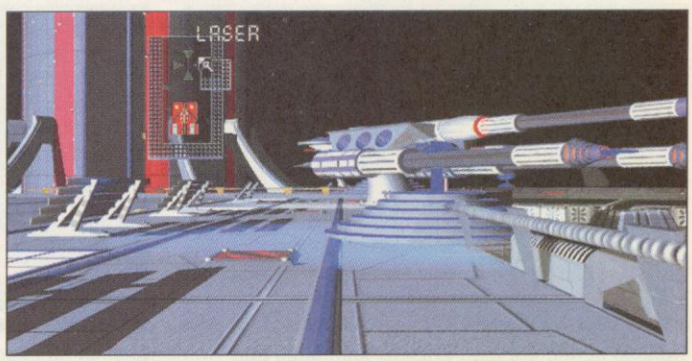
Kiss me, kiss me: Rosamunde ist Euer Bordcomputer, der in verzwickten Situationen leider selten weiterhilft. Ihre Kommentare, wie "Ihr seid zielverriegelt", entlocken uns manchen Lacher



Geht so

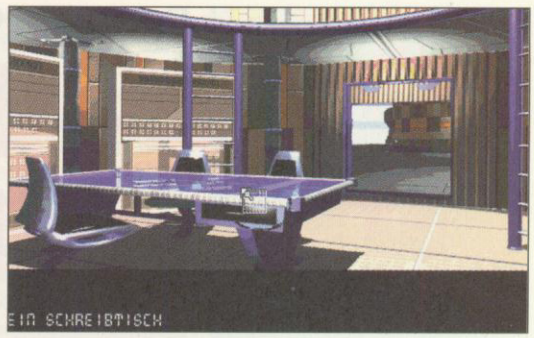
Wie schade! Es ist kaum vorstellbar, aber ein an sich bezauberndes Spiel läßt sich mit einer verkorksten Story, belanglosen Schauspielern und einer üblen deutschen Synchronisation so richtig abwerten. Und genau dies hat Coktel Vision mit "The Last Dynasty" getan. Die Videosequenzen sind optisch und besonders akustisch unfreiwillig witzig, die Story ist überaus unverständlich und – was das Schlimmste ist – sie nehmen dem Spiel einiges an Spaß. Obwohl die Videosequenzen nicht allzu zahlreich sind, nerven sie in "The Last Dynasty", wo der Spieler, dank der mageren Story, nie eine Linie findet.

Die Raumkämpfe sind technisch und spielerisch sehr schön, der Adventure-Part lebt von der genialen Grafik und den knackigen, manchmal etwas sehr weit hergeholten Rätseln, aber sie reißen das Eisen nicht mehr aus dem Feuer: "The Last Dynasty" hätte ein geniales Spiel werden können, wenn die Franzosen die dilettantischen Videosequezen weggelassen und dem Spiel eine vernünftige Story zugrunde gelegt hätten. So behält "The Last Dynasty" beim durchaus spaßigen Spielen immer einen faden Beigeschmack, der spätestens bei der zehnten Videosequenz sauer aufstößt.



Leider könnt Ihr mit diesem Geschütz nichts anfangen

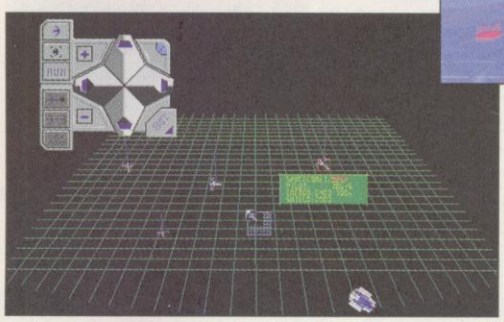




Links die Online-Hilfe, oben ein Besprechungsraum der Gegner und unten steht Ihr der zweiten Hälfte des "Großen Wissens" gegenüber.



der seht Ihr das Schlachtfeld aus dem Cockpit Eures Fighters und dürft natürlich auch in die vier Himmelsrichtungen schauen. Herumfliegende Feinde und Freunde dürfen mit Laser, Raketen, Minen oder Smartbombs bearbeitet werden, wobei Euch lediglich für den Laser unendlich viel Muni zusteht. Auf Knopfdruck werden feindliche Targets fixiert – Euer Fadenkreuz zeigt dabei immer die Richtung an, in die Ihr fliegen solltet, um dieses Target vor die Flinte zu bekommen. Natürlich gibt´s auch ein Radar in wahlweise zwei Ausführungen, auf dem Ihr Euch den Stand der anderen Raumer jederzeit ins Gedächtnis rufen dürft. Auf Knopfdruck gibt's auch eine Weltraumkarte, die gedreht und gezoomt wird und noch besseren Überblick bietet. Hier dürft Ihr auch Euren Flügelmännern Befehle erteilen. So lassen sich Freundfliegern feindliche Targets zuweisen ,oder es werden Schutzaufträge zugunsten wertvoller Transporter verteilt. Doch die Raumschlachten sind wie gesagt nicht nur actiongeladen. In fast jeder Mission gilt es, ein bestimmtes Ziel zu erreichen, was nicht immer mit purer Gewalt durchgesetzt werden kann. So will Mel zum Beispiel auf einem Planeten landen, der von einem Satelliten bewacht wird, und der seinen Schutzschild nur für feindliche Kreuzer und automatische Transporter öffnet. Dazu schnappt Ihr Euch also einen vorbeifliegenden Transporter, vernichtet die Eskorte und programmiert die Zielkoordinaten des vollautomatischen Frachters auf den



Die Karte läßt sich drehen und zoomen. Zudem dürfen hier den Wingmen Befehle erteilt werden.

Planeten um. So könnt Ihr in seinem Windschatten zu Boden gleiten. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto schwerer werden die Rätseleinlagen und desto rasanter die Kämpfe. Um dem Spieler eine Pause zu gönnen, hat Coktel Vision in die Mitte des Spiels einen Adventure-Part eingebaut. Action-Fans dürfen die Abenteuer-Stufe voerst überspringen und jederzeit zwischen Adventure- und dem Action-Mode hin- und herschalten.

Jedenfalls landet Ihr nach einigen harten Kämpfen auf einer Basis des Iron-Imperiums, auf dem die zweite Hälfte des "Großen Wissens" aufbewahrt wird, das Eurem Bruder aus dem Hirn gebrannt wurde. Hier wetzt Ihr durch die vierstöckige Basis, die gänzlich aus gerenderter Grafik besteht, und löst stetig schwierigere Rätsel. Ihr lauft so von einem SVGA-Raum zum nächsten, die durch 3D-Animationen mitteinander verbunden werden, sammelt Gegenstände ein, erwehrt Euch mit dem Laser weniger Wachen und trickst bösartige Droiden aus. Habt Ihr Euch bis zum halben "Wissen" gerätselt, geht´s wieder ins All, wo Ihr nun wesentlich komplexere Schlachten auszutragen habt. Netterweise steht Euch jederzeit eine Online-Hilfe zur Verfügung, die Euch über die gesamte *Last Dynasty*-Bedienung aufklärt. Eine lediglich begrenzte Anzahl von Spielständen darf gespeichert werden, wobei im Adventure-Part eigenhändig gesaved wird und im Action-Modus automatisch. *kn*



Krieg der Maschinen: Die Drohne wird mit Wasser kurzgeschlossen

WINDOWS
CD-ROM

Hersteller:
Sierra/Coktel Vision
Genre:
Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad:
mittel
Besonderheiten:
deutsche Sprache
Zirka-Preis:
120 Mark

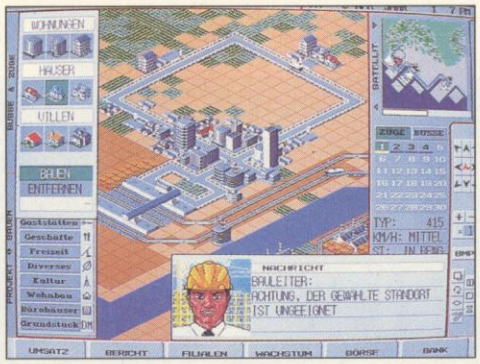
Grafik: SVGA
Sound:
Windows-kompatible
Festplatte: 4 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 77%
Sound: 64%

65%

Der große Gatsby

A-IV – Networks



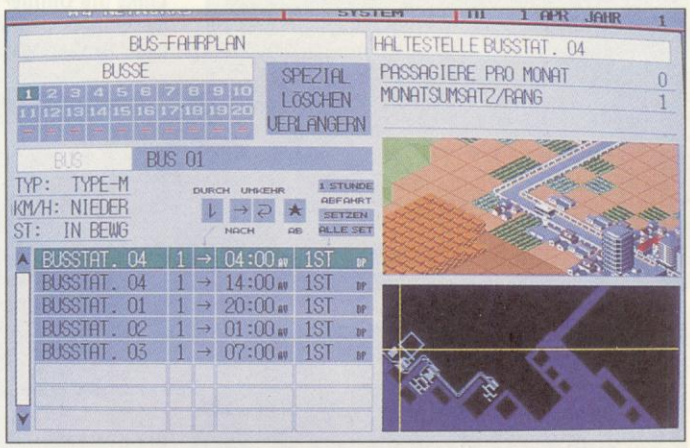
Raffe, schaffe, Häusle baue: Unser Polier sagt uns, ob wir dürfen oder nicht

Dwight Owen Barnes (gespielt von James Coburn) ist verschollen. Der Chef des drittgrößten Industriekonzerns der Welt ist nach 1974 schon der zweite Magnat von *A IV*, der unter dubiosen Umständen verschwand. Doch anstatt, wie vermutet, über Sarajevo abgeschossen worden zu sein, hat sich der ältere Herr aus freien Stücken aufs Altenteil zurückgezogen, da er seiner Manager-Crew "zu berechenbar" wurde. Zeit also, daß der Nachwuchs zum Zug kommt. Doch wer jetzt gedacht hat, es würde ausreichen, Zugstrecken zu bauen und mit Aktien zu handeln, der hat sich getäuscht. Hier geht es um ganze Städte, die saniert werden müssen.

Insgesamt zehn Lokalitäten müssen so umstrukturiert werden, daß aus ihnen überlebensfähige Gebilde werden. (In der Diskettenversion stehen Euch übrigens nur fünf Orte zur Verfügung, von denen sind aber drei komplett neu.)

Der erste Blick sollte auf jeden Fall den Optionseinstellungen gelten. Schaltet Ihr nämlich das Untermenü "Nachricht" aus, erhaltet Ihr keine Ratschläge Eurer Angestellten mehr, wodurch sich natürlich der Schwierigkeitsgrad verändert.

Euer wichtigstes Utensil im Verlauf des Spiels ist der Satellit. Mit ihm verschiebt Ihr den dargestellten Kartenausschnitt schneller als über die

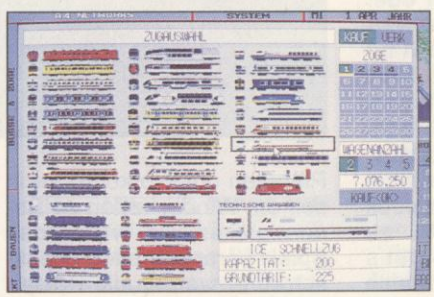


Kein Zug ohne Bahnhof: Fahrplan-Gestaltung will gelernt sein



Ein Besuch in der Wall Street: Schöne Grüße an Herrn Gecko

Pfeiltasten, die eigentlich etwas für die Feinjustierung sind. Unterhalb des Satellitenbildes befindet sich auch die Übersichtssteuerung für Eure Busse und Bahnen. Mit einem Knopfdruck könnt Ihr den gegenwärtigen Aufenthaltsort Eures Vehikels bestimmen, was vor allen Dingen dann wichtig ist, wenn Ihr einen Zug oder Reisebus aus dem Verkehr ziehen wollt. Wer das alte *A-Train* kennt, wird bei der





Busse und Bahnen: Grüne Welle der Vernunft - wenn man das nötige Kleingeld hat

Bedienung und der Spielführung keine größeren Probleme haben. Wichtig ist auch hier das Produzieren und Transportieren kleiner Würfel, die als Grundlage für den Häuserbau dienen. Befindet sich Eure Baustelle außerhalb des Einzugsbereiches dieser Kisten, bekommt Ihr eine diesbezügliche Meldung vom Bauleiter.

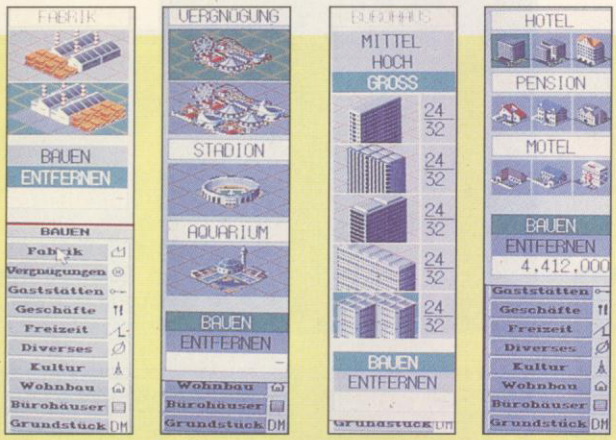
Irgendwann einmal seit Ihr auch dazu gezwungen, aus Platzgründen in die Höhe zu bauen. Beim Vorgänger gab es dann immer ein Problem. Man sah nie, was sich hinter einer Hochhausfront verbarg. Jetzt könnt Ihr über den Niveau-Anzeiger auch kleinere Gebäude sichtbar machen. Besonders beim Schienen- und Straßenbau habt Ihr so endlich freie Sicht auf die Trassenführung. Vitale Knotenpunkte menschlicher Ansiedlung in diesem Spiel sind die Bahnhöfe, die es in zwei Ausführungen gibt, nämlich klein und groß. Die kleinen haben den Vorteil, daß man sie ohne großen Kostenaufwand in die Pampa setzen kann. Der Nachteil macht sich vor allen Dingen in Großstädten bemerkbar, da sich in ihrer Nähe keine Hochhäuser und Einkaufszentren breitmachen. Großbahnhöfe jedoch ziehen gleich einen ganzen Schwanz infrastruktureller Verbesserungen nach sich. Nicht nur der Straßenbau wird gefördert, sondern auch die Ansiedlung von Geschäften, Restaurants, Einkaufszentren und Firmen, was umgekehrt zur Folge hat, daß die Grundstückspreise ungeahnte Höhen erreichen. Damit Euer Großbahnhof aber auch dem steigenden Verkehrsaufkommen gewachsen ist, könnt Ihr nach Bedarf noch Bahnsteige anbauen oder aber Euren Zug zur U-Bahn erklären und unterirdisch die wichtigsten Punkte der Stadt miteinander verbinden. Fehlen also nur noch die Züge und Busse. Während letztere vordergründig dem Personenverkehr dienen, bewegt Ihr Eure Güter in erster Linie mit der Eisenbahn. Und da dieses am besten mit einem Fahrplan geschieht, seid Ihr schon zu Beginn aufgerufen, selbigen aufzubauen. Dabei werden die Abfahrtszeiten davon abhängig sein, wann an den Stationen das höchste Transportaufkommen zu erwarten ist.

Irgendwann einmal steigt aber auch der Personenverkehr in Höhen, die durch keinen noch so ausgetüftelten Fahrplan aufgefangen werden können. Dann ist es an der



Gut

Nein, ein verkappter Transport Tycoon ist A IV Gott sei Dank nicht geworden. Zwar werden auch hier Güter von A nach B transportiert, doch liegen die eigentlichen Schwerpunkte des Spiels mehr im Bereich der Spekulation. Und hierbei läßt sich der Vorgänger A-Train wirklich nicht wegleugnen. Wer den Wirtschaftsklassiker durchgespielt hat, wird beim Handling der einzelnen Funktionen auf keine nennenswerten Probleme stoßen. Doch genau hier liegt der Hund begraben, denn A IV ist im Prinzip nichts anderes als ein Update zum Artdink-Klassiker, wenn auch ein exzellentes. Die Übersichtlichkeit wurde durch die Niveautaste deutlich verbessert. Auch, daß man jetzt das Spielfeld drehen kann, erleichtert einiges. Besonders gefallen hat mir jedoch die Speedie-Taste, mit der ich Situationen, in denen nicht so viel geschieht, auf Karnickelniveau beschleunigen kann.



Ob Fabriken oder Büros - Immobilien schaffen Geld und Ansehen

Zeit, Buslinien einzurichten. Kleiner Gag am Rande: Verlangt es die Bausituation, kann die Haltestelle (auch leider nur die großen) unterirdisch angelegt werden. Besonders interessant wird *A IV*, wenn Ihr die Mittel habt, Euch den Großprojekten zu widmen. Flughäfen, Seehäfen und S-Bahnen sollten aber erst dann in Angriff genommen werden, wenn Eure Stadt eine solide Finanzierung aufweist und fleißig Gewinn erwirtschaftet. Schließlich war es schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben. Eindeutiger Höhepunkt sind jedoch die beiden Superprojekte. Mit dem HGV und der Schwebebahn wird nicht nur ein neues Verkehrskonzept in Eurer Stadt eingeführt, sondern auch gleichzeitig ein fulminanter Angriff auf Euer Girokonto unternommen. Bebaut ein Gegner gehässigerweise ein Grundstück, das sich direkt am Ende Eures Bauabschnittes befindet, war's das – es sei denn, Ihr könnt ihm das Gebäude wieder abkaufen und somit zum Abriß freigeben. Billiger wird das Projekt aber dadurch auch nicht. Neben Immobilien- und Transportgeschäften ist vor allen Dingen die Börse Euer Tummelplatz, wenn es darum geht, eine schnelle Mark zu machen. Insgesamt 36 Firmen sind notiert. Mit etwas Geschick und Glück könnt Ihr auch die eine oder andere Aktienmehrheit erlangen. Dabei solltet Ihr aber auf die Zeitungs- und Fernsehmeldungen achten, die Euch Hinweise auf Entwicklungen im wirtschaftlichen wie im technologischen Bereich geben. Hier hat sich Infogrames etwas Besonderes einfallen lassen, da man hier solche Größen wie Focus und n-TV als Partner gewinnen konnte. Neben der angestrebten Au-thentizität ergibt sich so ganz beiläufig auch ein kleiner Werbeeffekt. Übrigens: Ganz gewiefte Bastler können ihre gespielten Szenarios als Codenummer abrufen und diese dann an Infogramm schicken. Dem besten Städteplaner und Firmensanierer winken Original-Aktien und eine Reise. *ps*

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller:
Infogrames
Genre:
Managementspiel
Schwierigkeitsgrad:
schwer
Besonderheiten:
läuft auch unter Windows
deutsche Sprachausgabe
Zirka-Preis:
100 DM

Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 20 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 43%
Sound: 31%

81%



KEINE MACHT DEN DROGEN

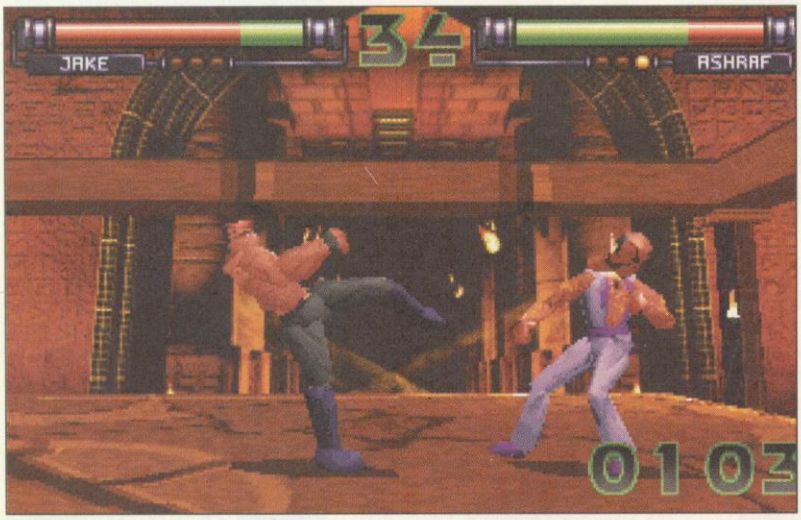
Steffi Graf setzt sich für ein Leben ohne Drogen ein. Der Deutsche Tennis Bund und der Deutsche Sportbund unterstützen KEINE MACHT DEN DROGEN, eine Initiative der Bundesregierung unter der Schirmherrschaft von Bundeskanzler Dr. Helmut Kohl. Informationen zu KEINE MACHT DEN DROGEN erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Ostmerheimer Str. 200, 5000 Köln 91.

Polygonbrecher

FX Fighter



Das war's Obermotz Rygil gibt sich uns geschlagen.





Insekten – nein danke! Gottesanbeterin Venam bekommt gleich unseren Double-Kick zu spüren.

Bis vor kurzem war die Welt der Beat'em Ups noch schön übersichtlich: Das Angebot beschränkte sich auf *Streetfighter*-ähnliche 2D-Duelle und vertikal scrollende "Jump and Klopp"-Spiele im Stil von *Final Fight*. Kurzum, der Markt brauchte dringend einen Innovationsschub. Sega reagierte am schnellsten und verblüffte die Prügel-Gemeinde mit dem 3D-Polygon-Coin-Up *Virtua Fighter*. Anstatt das Geschehen aus einer festen Sicht zu zeigen, bot dieses Spiel erstmals eine sich ständig ändernde Perspektive. Je nach Position der Streithähne ändert die imaginäre Kamera ihren Standort und zoomt außerdem kräftig rein und raus. PC-Besitzer guckten allerdings bisher in die Röhre: Gute Prügler für DOS-Maschinen sind schon seit jeher Mangelware, und Spiele à la *Virtua Fighter* gab es gleich gar nicht. Um so erfreulicher, daß Argonaut jetzt mit *FX-Fighter* der IBM-Gemeinde zu ihrem Recht verhilft. Zunächst sollte der VF-Clone in Kooperation mit Nintendo für die SNES-Konsole umgesetzt werden, die Herren aus Japan stellten jedoch nüchtern fest, daß ein solch komplexes Spiel die Hardwarekapazität ihres 16-Bitters überfordern würde. So wechselte die Lizenz für eine Handvoll Dollar zu Philips Media, wo man sich alsbald an eine CD-ROM-Version des 3D-Spektakels machte. Die Story ist (wieder mal) rasch erzählt: Der allmächtige Rygil fordert Euch zum Duell und bietet Euch als Siegprämie die schrecklichste Waffe im Universum: seinen Heimatplaneten (?!). Um Euch als Gegner würdig zu erweisen, müßt Ihr jedoch zunächst sieben andere Martial-Artists in die Schranken weisen. Die Charaktere kommen allesamt von verschiedenen Planeten, für die sie zum Showdown antreten. Da gibt es zum Beispiel Cyben, einen Roboter aus einer Techno-Welt, oder die menschengroße Gottesanbeterin Venam. Der Verlierer eines jeden Kampfes muß sich übrigens keine Sorgen über einen unfreundlichen Empfang in der Heimat machen, da die Planeten der Loser nach dem Kampf von Rygil umgehend und ordnungsgemäß dem



Jakes umweltverschmutzter Heimatplanet erinnert an einen James Cameron Film. (links) Nur Fliegen ist schöner: Fußfeger zeigen auch bei FX Fighter die gewünschte Wirkung (unten).





Gut

Argonaut hat mein Flehen erhört und einen 3D-Prügler auf die Beine gestellt, der sich technisch keineswegs hinter der japanischen Konkurrenz verstecken muß. Durch die lebensnahen und butterweichen Bewegungen der Kämpen im Raum entsteht ein erstaunlich realistisches Kampfgefühl. Einzig die Körper unserer Helden hätte man für meinen Geschmack durchaus detaillierter gestalten können. Sicherlich liegt es daran, daß PCs mit ihrer Allround-Hardware modernen Spielekonsolen in der Polygonberechnung einfach (noch) unterlegen sind. Die detaillierten Hintergründe sowie die stimmungsvolle CD-Musik und die krachenden Sounds sorgen trotzdem für eine perfekte Atmosphäre. Bei aller Freude über die technische Brillanz des Spieles muß sich Argonaut/Philips Media jedoch einen Rüffel für die fehlende Langzeitmotivation gefallen lassen. Es passiert allzu leicht, daß Ihr auf mittlerem Schwierigkeits nach gerade mal 15 Minuten den kurzen Abspann genießt und Euch fragt: "War's das schon?". In Zeiten eines Streetfighter II Turbo sind acht Grundcharaktere und ein Obermotz einfach zu wenig, um sich für ein Super-Gesicht zu qualifizieren. Abgesehen von diesem Wermutstropfen empfehle ich FX-Fighter uneingeschränkt: Zur Zeit werdet Ihr auf PCs kein innovativeres Prügelspiel als FX-Fighter finden. Neues Referenzwerk!



Hoch das Bein! Jake hat keinen Bock auf Frauenbewegung.



Das hat aber gut gedauert. Auf den Videospielkonsolen der neuen Generation laufen "Virtua Fighter" & Co. schon seit einiger Zeit und erst jetzt gibts den ersten 3D-Klopfer für PCs. Dabei mußte Argonaut natürlich Pionierarbeit leisten und so lasten wir den Briten die etwas fuzzelige Grafik und das fehlende Feintuning auch nicht weiter an. "FX-Fighter" ist in Sachen Special Moves und Schlagzahl sicherlich gut gebaut, spielt sich dadurch jedoch auch etwas chaotisch, da selten genau die Moves ausgelöst werden, die man auszulösen gedachte. Madame Fortuna hat dadurch besonders in oberen Levels das Heft in der Hand und entscheidet des öfteren über Sieg oder Niederlage. Zudem wäre das Ganze in SVGA wesentlich besser gekommen, als Kompromiss hätte ich liebend gern auf die Texturen oder einige Polygone verzichtet. So bleibt ein netter Prügler, der sich spielerisch nicht mit "Super Streetfighter 2 Turbo" messen kann, der aber gelungen das 3D-Prügel-Genre auf PCs einführt. Fans werden "FX Fighter" trotzdem verschlingen.

Gut





Recycling zugeführt werden. Das Kampfsystem haben die Argonauten vordergründig recht recht simpel gestaltet: nur zwei Angriffstasten, nämlich Treten und Schlagen stehen zur Verfügung. Durch vielfältige Kombinationen könnt Ihr jedoch über 40 mehr oder weniger spektakuläre Special-Moves auslösen. Habt Ihr Euch erst einmal für einen der acht Recken entschieden, wählt Ihr nur noch Euren ersten Gegner aus und schon kann´s losgehen. Seid Ihr in der Kampfarena angekommen, beeindruckt *FX-Fighter* mit Polygon-Akteuren, die im Gegensatz zum Videospiel-Vorbild noch zusätzlich mit Texturen überzogen wurden. Habt Ihr der prügelnden Rasselbande kräftig aufs Maul gehauen, erwartet Euch Rygil als Obermotz zum finalen Prügelfest, zusätzliche Endgegner à la *Streetfighter* sind leider Mangelware. Selbstredend legt FX-Fighter im Zwei-Spieler Modus erst richtig los, allerdings nur dann, wenn Ihr mit zwei Joypads für Chancengleichheit sorgt. Aufgrund der unzähligen Kombinationsmöglichkeiten stellt sich mit der Tastatur die wahre Prügellust nämlich nicht ein. *sg*

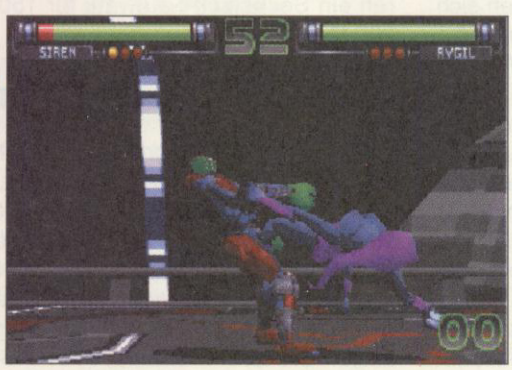
Guten Flug: FX Fighter erfreut das Auge mit immer wieder neuen Perspektiven (oben)



Victory: Magnon freut sich mit uns über den Sieg (links)



Goro für Arme: Rygil wirft so leicht nichts um.



Flugsimulator: gleich haut´s uns aus dem Ring

MS-DOS
CD-ROM

Hersteller: Argonaut/Philips
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 100 DM

Grafik: VGA
Sound: Gen Midi, Soundblaster/Pro/AWE,
Festplatte: 18–42 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick, Tastaturs

Grafik: 68%
Sound: 70%

74%



Mit CD-ROM-Laufwerken ist es genauso wie mit allen anderen Geräten der Computerbranche: Heute supermodern, morgen schon antiquiert. Der Fortschritt bringt rasend schnell neue Technologien.

Die bis vor kurzem überwiegend verkauften CD-ROM-Laufwerke mit einfacher bzw. doppelter Geschwindigkeit (Singlespeed bzw. Doublespeed) gehören zu den Auslaufmodellen. Den ständig steigenden Anforderungen in bezug auf Geschwindigkeit sind sie nicht mehr gewachsen. Zu schnell müssen die Daten von der Silberscheibe in den Computer übertragen werden. Ein langsames Laufwerk entpuppt sich da schnell als Nadelöhr. Die Single- bzw. Doublespeed-Laufwerke bieten sich da an, wo es nicht unbedingt auf hohe Geschwindigkeit ankommt: Beim Abspielen von Audio-CDs etwa oder zum Durchforsten von Programm- und Shareware-CD-ROMs. Doublespeed-Geräte gibt es als Auslaufmodelle bereits für weit unter 200 Mark. Laufwerke mit einfacher Geschwindigkeit kosten noch zwischen 50 und 100 Mark, sofern es sie überhaupt noch gibt.

Wichtig ist hohe Geschwindigkeit aber bei Anwendungen, die von CD-ROM starten. Dann müssen ständig Programmdaten, Sounds und Videos in den Rechner geschaufelt werden. Ein schnelles Laufwerk ist für Spieler unabdingbar.

Für diese Aufgaben vorgesehen sind Vierfach- und neuerdings auch Sechsfach-Laufwerke. Sie schieben Daten fast doppelt bzw. dreimal so schnell wie Doublespeed-Laufwerke in den PC. Laufwerke mit vierfacher Geschwindigkeit (Quadrospeed-Geräte) sind bereits für unter 400 Mark zu haben. Fallen die Preise bei den Laufwerken mit sechsfacher Geschwindigkeit genauso schnell wie bei den Doublespeed-Geräten, könntet Ihr voraussichtlich in eineinhalb bis zwei Jahren ein Sechsfach-Laufwerk für 150 bis 200 Mark kaufen.

Der richtige Anschluß

Damit die Daten von der CD-ROM in den Computer gelangen, muß das Laufwerk über eine Schnittstelle mit dem Rechner verbunden werden. Diese ist entweder eine IDE-(ATAPI-) oder SCSI-Schnittstelle. Bis vor kurzem gab es auch CD-ROM-Laufwerke mit eigener Adapterkarte. Größtes Problem: Jedes Gerät mußte erst umständlich konfiguriert werden und die Adapterkarte vertrug sich oft nicht mit anderen PC-Komponenten. Diese Versionen mit eigener Steckkarte sind aber Auslaufmodelle und werden nur noch als Sonderangebote verkauft. Bei den meisten Rechnern ist bereits eine IDE-Schnittstelle eingebaut, an der die Festplatte hängt. Dann könnt Ihr ein IDE-CD-ROM-Laufwerk einfach anschließen. Etwas schwieriger wird's, wenn bereits zwei Festplatten eingebaut sind. Dann braucht Ihr entweder eine zweite IDE-Schnittstelle oder einen E-IDE-Controller (Enhanced-IDE), mit dem Ihr bis zu vier Laufwerke anschließen könnt. Die Kosten für einen Enhanced-IDE-Controller betragen zwischen 50 und 150 Mark. Bei einer SCSI-Schnittstelle könnt Ihr dagegen bis zu sieben Geräte anschließen (u.a. Scanner, Festplatte, CD-ROM-Laufwerke etc.). Jede der beiden Schnittstellen hat aber auch Nachteile: beim Anschluß eines CD-ROM-Laufwerks an eine IDE-Schnittstelle muß der 32-Bit-Zugriff unter Windows ausgeschaltet werden. Mit dem 32-Bit-Zugriff lädt Windows Programme und Daten wesentlich schneller von der Festplatte in den Hauptspeicher bzw. schreibt

Die glor-reiche Sechs

CD-ROM-Laufwerke mit zweifacher Geschwindigkeit sind out, die Sprinter mit der sechs vor dem Komma machen das Rennen. *POWER PLAY* sagt Euch, welches Laufwerk das richtige Schnäppchen ist.



Daten auf die Festplatte. Ist diese schnelle Zugriffsart ausgeschaltet, bringt die Festplatte natürlich nicht mehr die volle Leistung. Die Deaktivierung des 32-Bit-Zugriffs erledigen übrigens viele Installationsprogramme für CD-ROM-Laufwerke bereits selbständig.

Bei der SCSI-Schnittstelle müßt Ihr vor allem bei der Verwendung anderer Betriebssysteme aufpassen. Manche Betriebssysteme werden nämlich nicht oder nur halbherzig mit Treibern für die Schnittstelle versorgt.

Die Ausstattung

Manche Laufwerke verwenden immer noch einen Caddy, um Beschädigungen einer CD-ROM zu vermeiden. Für volle Schutzfunktion muß aber jede einzelne CD-ROM einen Caddy besitzen. Da der aber mehr als zehn Mark kostet, verwenden die meisten Anwender nur einen Caddy. Müßt Ihr dann die CD-ROM wechseln, beginnt folgendes Spiel: Caddy aus dem Laufwerk nehmen, CD-ROM aus dem Caddy entfernen, neue CD-ROM einlegen, Caddy ins Laufwerk schieben. Damit ist die CD-ROM aber noch mehr in Gefahr, verkratzt zu werden als ohne einen Caddy. Habt Ihr daher die Wahl zwischen einem Laufwerk mit oder ohne Caddy, nehmt das Gerät, das auf den Caddy verzichtet.

Um auch Audio-Daten vom CD-ROM-Laufwerk an den Rechner bzw. die Soundkarte zu übertragen, gibt es die sogenannten CD-Audio-Kabel. Dieses nützliche Utensil bringen mittlerweile alle CD-ROM-Laufwerke mit.

Nicht selbstverständlich ist dagegen eine "Play"-Taste, mit der Ihr, ohne ein Programm zu starten, eine Audio-CD anhören könnt. Die Musik hört Ihr dann z.B. mit Kopfhörern über die Buchse an der Front des CD-ROM-Laufwerks. Besitzt das CD-ROM-Laufwerk keine "Play"-Taste, müßt Ihr zum Abspielen einer Musik-CD erst ein Programm starten.

Zukünftiges

Das Bestreben der Laufwerkshersteller, die Datenübertragungsrate und die Geschwindigkeit der CD-ROM-Laufwerke immer höher zu schrauben, dürfte sich in den nächsten Monaten erst einmal stark verlangsamen. Die nächste Innovation wird voraussichtlich kein schnelleres Laufwerk sein, sondern ein Gerät, das auch CD-ROMs höherer Kapazitäten lesen kann. Speichergrößen von 6,5 MByte (der zehnfachen Kapazität bisheriger CDs) gibt es bereits als Prototypen.

So testet Power Play

Um CD-ROM-Laufwerke zu bewerten, testet *POWER PLAY* jedes Gerät unter insgesamt vier Aspekten. Daraus errechnet sich letztendlich die Gesamtpunktzahl. Ob interessante Schnäppchen dabei sind, zeigt das Preis-Leistungs-Verhältnis.

1. Installation

Da ein CD-ROM-Laufwerk in den Rechner eingebaut wird, ist die Überprüfung auf Vollständigkeit und Verständlichkeit der Anleitung wichtig. Sind die richtigen Schrauben dabei? Wie gut gelingt der Einstieg in die Rechneraufrüstung? Ist das Handbuch verständlich und ist es vor allem in Deutsch? Wichtig ist auch die Beschriftung der Anschlüsse und das verwechslungssichere Einstecken von Kabeln.

Nach dem Einbau des Laufwerks folgt die Installation. Wie gut findet Ihr Euch im Installationsprogramm zurecht? Muß noch zusätzlich etwas manuell geändert werden? Da dieser Gesichtspunkt meist nur einmal relevant ist, wird er nur mit 10 Prozent gewichtet.

2. Techn. Daten / Leistung

Das ist der mit Abstand wichtigste Bewertungspunkt: Ist das CD-ROM-Laufwerk ein Renner oder eine lahme Krücke? Insgesamt schlägt der Punkt "Technische Daten/Leistung" in der Gesamtwertung mit 70 Prozent zu Buche.

3. Ausstattung / Zubehör

Wenn das Laufwerk sich tapfer schlägt, aber der mangelnde Bedienkomfort für den Anwender ein ständiges Ärgernis darstellt, bringt das Minuspunkte. Das gilt z.B. für eine schwierig zu öffnende Schublade. Dieser Prüfpunkt geht mit 10 Prozent in die Gesamtwertung ein.

4. Garantie

Unangenehm ist es, wenn ein CD-ROM-Laufwerk gerade nach der gesetzlichen Gewährleistungsfrist von sechs Monaten ausfällt. Dann ist es vorteilhaft, eine längere Garantie zu haben. Dieser Punkt schlägt mit 10 Prozent zu Buche.

Gesamtpunktzahl

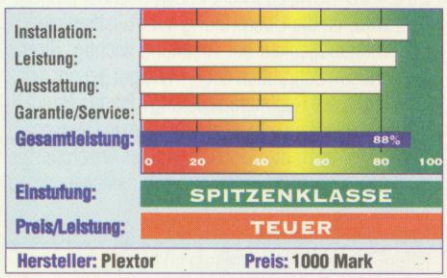
Der Testkandidat, der die meisten Punkte in der Gesamtwertung hat, ist der Testsieger. Erreicht der Kandidat 80 Prozent der Gesamtpunktzahl, gehört er in die Spitzenklasse, von 60 bis 80 Prozent in die Oberklasse, in die Mittelklasse von 40 bis 60 Prozent und in die magere Standardklasse unter 40 Prozent.

Preis / Leistung

Eine Aussage darüber, ob der Kandidat "sehr günstig", "günstig" , "noch günstig" oder "teuer" ist, liefert das Preis- Leistungs-Verhältnis. Erst gute Leistung bei niedrigem Preis verrät das wahre Schnäppchen. Der CD-ROM-Kandidat mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis ist der *POWER PLAY*-Kauftip.

Plextor 6Plex

Mit dem neuen 6Plex ist Plextor der erste Anbieter auf dem Markt, der ein Sechsfach-CD-ROM-Lauf- werk liefern kann. Für die Datenübertragung an den Rechner gibts eine SCSI-Schnittstelle. Bei der schnellen und problemlosen Installation helfen die deutschen Handbücher. Die CD-ROMs müssen bei diesem Laufwerk erst in einen Caddy eingelegt werden. Zudem müßt Ihr am Laufwerk erst mit einer Hand eine Klappe herunterdrücken, um den Caddy ins Laufwerk zu schieben.



Beim Geschwindigkeitstest zeigen sich bisher bei CD-ROM-Laufwerken nicht erreichte Werte. Die Datenübertragungsrate ist mit knapp 830 KByte pro Sekunde beeindruckend und auch die mittlere Zugriffszeit mit 173 ms sehr schnell. 830 KByte Datenübertragungsrate bedeuten aber kein Sechsfach-Laufwerk, sondern allenfalls ein 5,5fach-Laufwerk. Hier hat Plextor anscheinend gut aufgerundet. 900 KByte Datenübertragungsrate ist die Marke, die es für ein Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit zu erreichen gilt.

Als zusätzliches Bonbon gibt's noch zwei kombinierte Play-, Stop- und Vorlauf-Tasten. Damit macht Ihr aus dem 6Plex-Laufwerk einen Audio-CD-Spieler. Trotz

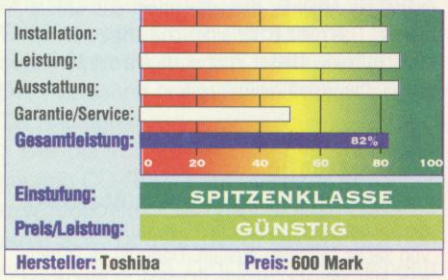


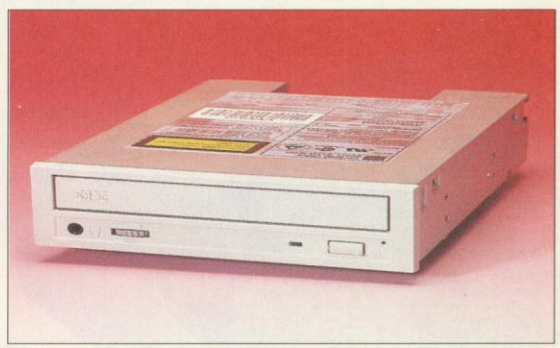
Der Testsieger, das Plextor 6Plex, benötigt als einziges Laufwerk im Test noch einen Caddy.

der Tatsache, daß das 6Plex ein Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit und Audiosteuerung ist, sind die 1000 Mark recht happig. Alles in allem ist aber das Plextor 6Plex ein Spitzengerät mit guter Ausstattung und "Spitzenpreis".

Toshiba XM 3601B

Ein Laufwerk muß nicht unbedingt 1000 Mark kosten, um eine gute Leistung zu bringen. Das neue 4,4fach-Laufwerk XM 3601B schickt sich an, den neuen Sechsfach-Laufwerken auf die Pelle zu rücken. Im Gegensatz zu Plextor fertigt auch Toshiba mittlerweile Laufwerke, die ohne Caddy auskommen. Wie bei den anderen Laufwerken drückt Ihr lediglich auf den Auswurfknopf und legt die CD-ROM in die Vertiefung der ausgefahrenen Schublade. Die technischen Daten sind ebenso wie beim neuen Plextor-Laufwerk recht beeindruckend: Mit einer Datenübertragungsrate von 650 KByte liegt es um einiges über der Leistung normaler Vierfach-Laufwerke. Außerdem schlägt das Laufwerk bei der mittleren Zugriffszeit sogar das Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit. Sie liegt bei lediglich 150 ms. Bei soviel positiven Eigenschaften gibt es auch etwas Negatives zu vermelden: Das CD-ROM- Laufwerk XM 3601B läßt sich ohne Programm nicht als Audio-CD-Spieler verwenden, eine Playtaste zum Abspielen fehlt. Außerdem bekommt Ihr die CD nur mit ein em Stück Draht aus dem Laufwerk, wenn kein Strom fließt. Mit etwas Gefühl erreicht Ihr die Notentriegelung und könnt so die Schublade öffnen.





Die gute Übertragungsrate von 650 KByte pro Sekunde erreicht das Toshiba-Laufwerk

Diese etwas umständliche Methode müßt Ihr aber im Fall des Falles bei fast allen Laufwerken (bis auf das Aztech-Gerät) ausführen. Für den Preis von 600 Mark erhaltet Ihr mit dem XM3601B ein sehr gutes und vor allem schnelles CD-ROM-Laufwerk, das die Wertung Spitzenklasse zu Recht erhält.

Fragen und Antworten zu CD-ROM-Laufwerken

Ist es egal, welche Schnittstelle (SCSI oder IDE) ich für ein CD-ROM-Laufwerk verwende?
Nein, Ihr dürft auf keinen Fall ein Laufwerk mit IDE-Schnittstelle an einen SCSI-Anschluß anstöpseln. Ob der Rechner eine IDE- oder SCSI-Schnittstelle besitzt, erfahrt Ihr meist aus der Bedienungsanleitung zum PC. Steht dort nichts, schraubt Ihr den Rechner auf (vorher ausschalten und das Netzkabel abziehen). Überprüfet das Datenkabel, das zur Festplatte führt. Ein 50poliges Datenkabel deutet auf eine SCSI-Schnittstelle hin. Ist es 40polig, besitzt Ihr einen Rechner mit IDE-Schnittstelle. Dann muß folgendes beachtet werden:

- Ist nur eine Festplatte eingebaut, schließt Ihr das CD-ROM-Laufwerk in der Regel an das Datenkabel an, an dem auch die Festplatte hängt.
- Bei zwei Festplatten müßt Ihr herausfinden, ob der Rechner eine modernen Enhanced-IDE-Steckkarte benutzt. Ist auf der Steckkarte, zu der das Datenkabel der Festplatten führt, noch ein zweiter 40poliger Anschluß (der z.B. mit "IDE 1" oder "IDE 2" beschriftet ist)? Falls ja, schließt Ihr das CD-ROM-Laufwerk an diesen zweiten Steckverbinder an. Ist kein zweiter Anschluß vorhanden, braucht Ihr einen Enhanced-IDE-Controller.

Was hat es mit dem Begriff "multisessionsfähig" auf sich?
Die Firma Kodak führte vor etwa zwei Jahren die Photo-CD ein. Bringt Ihr einem Fotohändler eine belichtete Filmrolle, könnt Ihr statt der Negative und Abzüge auch eine Photo-CD erhalten. Auf ihr sind Eure Bilder gespeichert, die Ihr Euch z.B. mit einem PC mit eingebautem CD-ROM-Laufwerk ansehen könnt. Bis zu 100 Bilder passen auf eine Photo-CD. Da aber ein normaler Film nur 24 oder 36 Bilder besitzt, könnt Ihr drei bis vier Filme auf einer Photo-CD jeweils in einer eigenen "Session" speichern. Die neuen Bilder werden dann auf der CD hinter den alten Fotos abgelegt. So sind dann drei oder vier Sessions auf einer Photo-CD. Nicht multisessionsfähige Laufwerke finden lediglich die erste Session.

Was bedeutet MPC Stufe 2?
MPC ist die Abkürzung für "**M**ultimedia **P**C **C**ouncil" (Multimedia-PC-Vereinigung). Sie wurde ins Leben gerufen, um Mindeststandards im Multimedia-Bereich (z.B. beim ruckfreien Abspielen von Videos) einhalten zu können. Erfüllt ein CD-ROM-Laufwerk MPC-Stufe 2, heißt das, daß es unter anderem eine Datenübertragungsrate von 300 KByte pro Sekunde schafft. Moderne Vier- und Sechsfach-Laufwerke haben mit MPC-Stufe 2 natürlich keinerlei Probleme mehr.

TRENDGUIDE FÜR DEN MANN IM JULI UND AUGUST

NEW MAGAZIN

7/8 1995 5.80 DM Y 9120 F



Die 99 Top-Termine dieses Sommers

Formel 1: Erinnerungen an Jim Clark

Gottschalk im Urlaub: Traumhaus in Malibu

CLAUDIA SCHIFFER ZUM 25. EIN NEUER KARRIERESTART

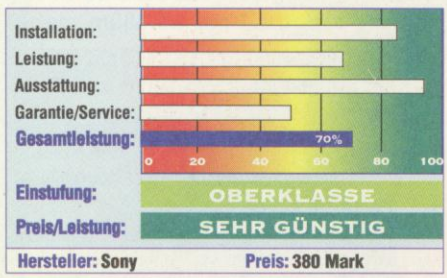
SPORT 30.8. Formel 1 in Hockenheim LIFESTYLE 25.8. Claudia Schiffer: Neue Karriere mit 25 KUNST&KULTUR 22.6.-26.8. Rolling Stones auf Deutschland-Tournee BUSINESS 4.7. Ein Jahr vor Atlanta: der Herr der olympischen Ringe MODE 4.8.-6.8. Herren-Modewoche Köln AUTO 27.8. Eine Rakete namens BMW Alpina FUN&FITNESS 21.7. Zum Sommeranfang die Trendsportarten REISE 1.8. Warum es jetzt in der Karibik am schönsten ist TRENDS Der neue Mut zum Hut · Kulinarische Highlights an der Autobahn

Diese und weitere 99 Top-Termine und Top-Ereignisse im Juli und im August. Dazu jede Menge People und Stories. Wer wissen will, was wann, wo los ist, braucht NEW MAGAZIN, den neuen Trendguide für den Mann.

Am 21.6. am Kiosk.

Sony CDU 76E

Mit zwei neuen CD-ROM-Laufwerken will Sony das Feld der Vierfach-CD-ROM-Laufwerke aufrollen. Zwei Varianten stehen dabei zur Auswahl: Ein IDE-Gerät mit vierfacher Geschwindigkeit, das CDU 76E, sowie sein Bruder, das neue SCSI-Laufwerk CDU 76S. Als erstes ging das IDE-Laufwerk CDU 76E über die Ziellinie.



Grund dafür ist hauptsächlich der wesentlich geringere Preis des Geräts. Nach der vorbildlichen Treiberinstallation zeigen die Leistungstests, daß das Gerät etwas schwächer als sein Bruder ist. Eine Datenübertragungsrate von 585 KByte sind nicht gerade be-rauschend. Auch die Zugriffszeit von 219 ms liegt nur knapp über dem Durchschnitt normaler Vierfach-CD-ROM-Laufwerke. Dafür ist der Preis aber auch um etwa 170 Mark günstiger als beim SCSI-Gerät. An den Kauftip, das Mitsumi FX400, kommt es trotzdem nicht heran. Vielleicht hätte eine zusätzliche Playtaste zum Abspielen von Audio-CDs das Zünglein an der Waage spielen können. Die Gesamtleistung von 70 % und der Preis um die 380 Mark bringen

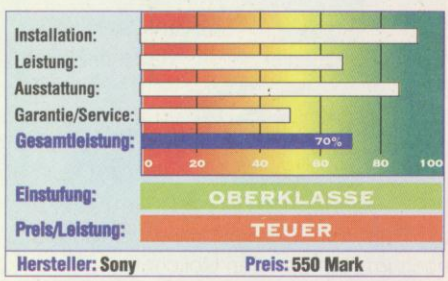


Das CDU 76E von Sony verfehlte das Prädikat "Kauftip" nur knapp.

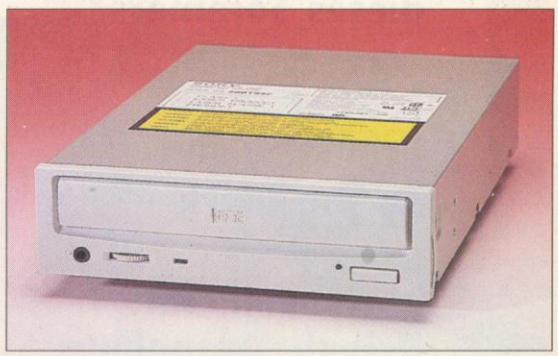
das Gerät bei einem sehr günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis locker in die Oberklasse. Somit reicht's für das CDU 76E zu einem Platz auf dem Siegertreppchen.

Sony CDU 76S

Mit dem CDU 76S schickt Sony ein neues SCSI-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit ins Rennen. Auch das CDU 76S kommt, wie fast alle anderen Geräte, gänzlich ohne Caddy aus. Die Installation ist einfach, bei Problemen hilft das deutsche Handbuch. Die Beschriftung der Stromversorgungs- und Datenanschlüsse an der Rückseite sind gut beschriftet. Daran können sich andere Laufwerkshersteller ein Beispiel nehmen.



Die Leistungstests zeigen folgendes Bild: Datenübertragungsrate 600 KByte und mittlere Zugriffszeit 198 ms. Damit liegt das Laufwerk bei der Zugriffszeit hinter den Laufwerken von Plextor und Toshiba, aber vor allen anderen Mitbewerbern,darunter auch das firmeneigene IDE-Laufwerk CDU 76E. Lediglich das Aztech-Gerät kann dem noch eine hohe Datenübertragungsrate entgegensetzen. Leider ist bei dem Gerät keine Playtaste integriert. Deshalb muß ein extra Programm gestartet werden, um Musik-CDs abzuspielen. Aufgrund des relativ hohen Preises von



Das SCSI-Laufwerk CDU 76S von Sony bietet eine gute mittlere Zugriffszeit.

etwa 550 Mark ist das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht besonders gut. Die Wertung Oberklasse schafft das Sony CDU 76S aber ohne Probleme.

Aztech CDA 468-01I

Vom Soundkartenspezialisten Aztech erreichte uns das neue Vierfach-CD-ROM-Laufwerk CDA 468-01I. Das Laufwerk gibt's wahlweise ohne oder, wie das Testgerät, mit separater Interfacekarte. Die Installation verläuft problemlos, sofern nur ein einzelner normaler IDE-Controller (Festplatten-Controller) im Rechner steckt. Bei zwei Controllern oder gar einem Enhanced-IDE-Rechner greift Ihr zum Gerät ohne Adapterkarte. Großes Manko, wenn's Probleme gibt: das Handbuch. Zwar helfen die Bilder und Zeichnungen, eine gute deutsche Übersetzung hätte aber nicht geschadet.



Die technischen Tests zeigen die hohe Geschwindigkeit des Laufwerks: eine Datenübertragungsrate von 620 KByte pro Sekunde sind für ein Vierfach-Laufwerk beeindruckend. Sollte das Laufwerk einmal ausfallen: die Schublade läßt sich einfach herausziehen und die eingelegte CD-ROM entnehmen. Zudem bietet auch das Aztech-Gerät eine Audio-Steuerung, um Musik-CDs ohne passende Software abspielen zu können.

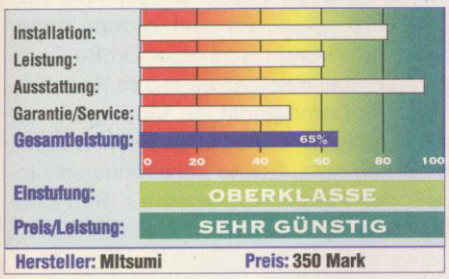


Besonders die hohe Datenübertragungsrate zeichnet das Laufwerk von Aztech aus.

Insgesamt 69 % und ein "günstig" beim Preis-Leistungs-Verhältnis gibt's für das CD-ROM-Laufwerk CDA 468-01I von Aztech. Somit liegt es nur ganz knapp hinter den beiden Sony-Geräten.

Mitsumi FX400

Das CD-ROM-Laufwerk FX400 von Mitsumi war eines der ersten Vierfach-Geräte auf dem Markt. An diesem Laufwerk müssen sich alle anderen Geräte messen. Die Installation des Laufwerks ist einfach, allerdings machte es bei einem VL-Bus-Kombi-Controller Probleme und konnte nur den Namen der eingelegten CD-ROM ausgeben. Mit einem anderen VL-Bus- bzw. einem normalen ISA-Controller gab es aber keinerlei Probleme.



Das Handbuch ist in Deutsch und warnt auf den ersten Seiten gleich ausführlich, was Ihr mit der CD-ROM bzw. dem Laufwerk auf keinen Fall tun solltet. Dieser Abschnitt würde sich am Ende des Handbuchs besser machen und den Anfänger nicht so sehr verschrecken.

Die Leistung ist genauso, wie Ihr es von einem CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit erwarten könnt. Mit 599 KByte Datenübertragungsrate und einer mittleren Zugriffszeit von 234 ms ist es genau auf Vierfach-Geschwindigkeit getrimmt.

Sensationell ist aber der Preis des Laufwerks: für 350 Mark gibt's das FX400 zu kaufen. Zusammen mit der guten Leistung erhaltet Ihr so einen Spitzen-CD-Leser für wenig Goldstücke. Damit erhält es von *POWER PLAY* das von allen angestrebte Prädikat "Kauftip".



Das Mitsumi FX400 hat sich das Prädikat "Kauftip" mit 350 Mark Straßenpreis redlich verdient.

Pioneer DR-UA 124 X

Pioneer schickte ein Einbaulaufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit mit IDE-Schnittstelle ins Rennen. Der Einbau in den Rechner verlief wie bei allen anderen CD-ROM-Laufwerken einfach. Allerdings wird der Staubschutz unter anderem durch eine Plastikfolie erreicht, die bis auf die notwendigen Schrauböffnungen alle anderen Öffnungen verschließt. Beim Einbau reißt diese Folie leicht ab oder wird beschädigt. Hier sollte Pioneer eine andere Lösung finden.



Bei Installationsproblemen muß der Anwender auf die ziemlich spartanische englische Anleitung zurückgreifen. Damit fängt sich das Pioneer-Laufwerk beim Punkt Installation die schlechteste Wertung aller getesteten Laufwerke ein. Auch die technischen Daten sind für ein Vierfach-CD-ROM-Laufwerk nur mittelprächtig: Mit 584 KByte erreicht das Pioneer-Laufwerk die angegebene vierfache Geschwindigkeit nicht ganz. 61% gibt's damit für den Punkt Leistung in der Gesamtwertung

Mit 64% reicht's für das DR-UA 124X für die Einstufung Oberklasse. Dafür ist aber der Preis des Gerätes mit etwa 450 Mark noch im Rahmen des Üblichen.



Die Plastikfolie als Staubschutz ist nicht das Optimum: zu leicht zerreißt sie beim Einbau.

Laufwerk schneller machen

Mit einem kleinen Trick könnt Ihr noch etwas mehr Geschwindigkeit aus Eurem CD-ROM-Laufwerk herauskitzeln. Dazu verwendet Ihr den Zwischenspeicher SMARTDRV, der normalerweise für Festplatten zuständig ist, auch für das CD-ROM-Laufwerk. Um herauszufinden, ob sich der Trick bei Eurem Gerät lohnt, geht Ihr so vor:

1. Beendet Windows.

2. Gebt ein: SMARTDRV /s. Ihr erhaltet meist folgendes Bild:

```
Platten-Cache-Status
Laufw.   Lese-Cache    Schreib-Cache     Puffer
-------------------------------------------------
 A:        ja             nein            nein
 B:        ja             nein            nein
 C:        ja             nein            nein

Verzögert geschriebene Daten werden vor Einga

Für Hilfeinformationen folgendes eingeben: S

C:\>
```

3. Überprüft, ob bei Laufwerk D der Lesecache eingeschaltet ist (wenn D der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks ist). Das Laufwerk muß in der Liste erscheinen.

4. Bei eingeschaltetem Lesecache ist das Laufwerk bereits optimal unterstützt. Dann führt Ihr die nachfolgenden Anweisungen nicht aus.

5. Gebt ein: EDIT C:\AUTOEXEC.BAT+

6. Überprüft, ob die Zeile mit dem Eintrag MSCDEX vor der Zeile mit dem Eintrag SMARTDRV steht. Wenn ja, fahrt mit Punkt 8 fort.

7. Steht die MSCDEX-Zeile hinter der Zeile SMARTDRV, müßt Ihr beide vertauschen. Schreibt dazu die MSCDEX-Zeile direkt vor die Zeile mit SMARTDRV und trennt sie mit der Eingabetaste. Löscht dann die hintere MSCDEX-Zeile.

8. Überprüft, ob in der Zeile mit SMARTDRV der Zusatz "D-" steht (wenn D der Laufwerksbuchstabe des CD-ROM-Laufwerks ist). Wenn ja, entfernt das Minuszeichen.

9. Speichert die Datei mit den Tasten Alt und D, danach Taste S (für Speichern) und beendet den Editor mit Alt und D, danach B (für Beenden).

10. Schaltet den Rechner aus und wieder ein, damit die Änderungen wirksam werden.

11. Checkt die Änderung, indem Ihr eingebt: SMARTDRV /s. Der Lesecache für das CD-ROM-Laufwerk muß jetzt aktiviert sein.

12. Damit wird das Gerät von DOS optimal unterstützt.

```
Platten-Cache-Status
Laufw.   Lese-Cache    Schreib-Cache     Puffer
-------------------------------------------------
 A:        ja             nein            nein
 B:        ja             nein            nein
 C:        ja             nein            nein
 D:        ja             nein            nein

Verzögert geschriebene Daten werden vor Einga

Für Hilfeinformationen folgendes eingeben: S

C:\>
```

Sechsfach-Laufwerk zum "Spitzenpreis"

Der Test zeigt es eindeutig: Ein neues CD-ROM-Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit, das Plextor 6Plex, verweist alle anderen Geräte leistungsmäßig auf die Plätze. Dafür ist aber auch der Preis des Geräts echt "Spitzenklasse": etwa 1000 Mark müßt Ihr noch ausgeben.

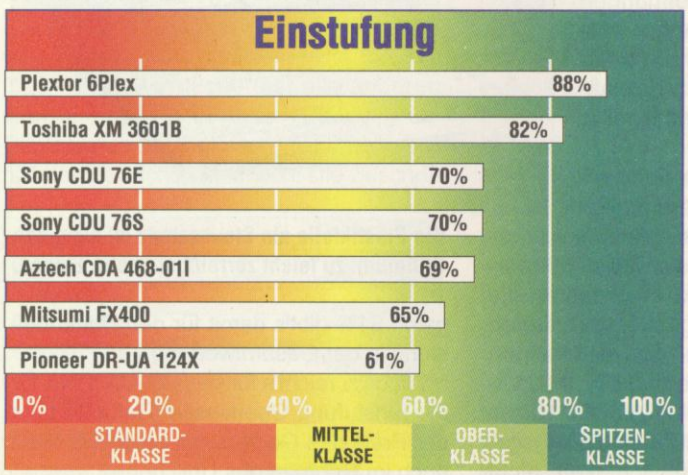
Mit einigem Abstand folgt dann das neue Toshiba-Laufwerk. Es ist ein 4,4fach-Laufwerk mit sehr guten Werten bei der Datenübertragungsrate und bei der Zugriffszeit. Übrigens hat anscheinend auch Toshiba die Abkehr von der Caddy-Technik beschlossen. Die bisherigen Laufwerke gab's mit Caddy, das neue XM 3601B dagegen setzt auf die bewährte Schubladenlösung, die mittlerweile auch die meisten anderen CD-ROM-Laufwerk-Hersteller favorisieren.

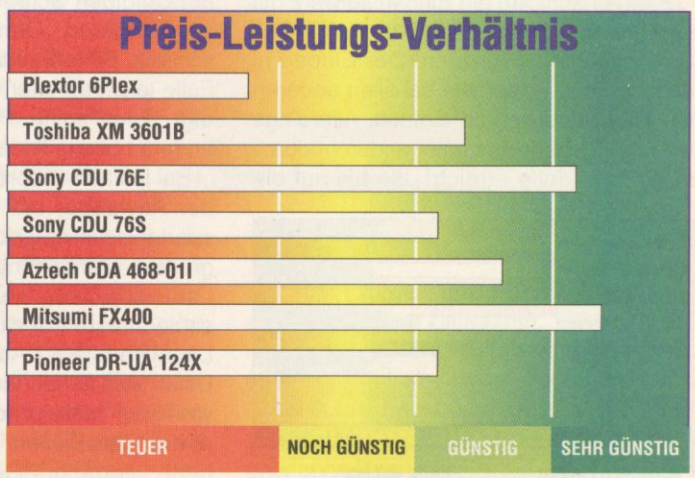
Knapp das Prädikat "Kauftip" verpaßt hat das CDU 76E von Sony. Für etwa 380 Mark ist das Gerät ebenso wie das Mitsumi FX400 ein Schnäppchen. Das IDE-Laufwerk erreicht nicht ganz die Datenübertragungsrate, die von einem Vierfach-CD-ROM-Laufwerk zu erwarten ist. Ein guter dritter Platz ist aber immerhin drin.

Gleichauf mit dem CDU 76E ist das Sony CDU76S. Die Datenübertragungsrate des SCSI-Gerätes liegt um 15 KByte pro Sekunde höher. Der größte Nachteil des CDU 76S ist sein Preis: etwa 550 Mark müßt Ihr hinblättern.

Ebenso wie das Plextor 6Plex bietet das Aztech CDA 468-01I die Möglichkeit, direkt Audio-CDs abzuspielen. Zusätzlich fällt auf, daß der Notauswurf etwas anders als bei den anderen Laufwerken gelöst wurde: Hier faßt Ihr die Schublade nur an und zieht sie mit etwas Kraft heraus. Leistungsmäßig bietet das Gerät ein zwiespältiges Bild. Die hohe Datenübertragungsrate wird durch die relativ niedrige Zugriffszeit von 233 ms zunichte gemacht. Immerhin schafft das CDA 468-01I mit 69 Prozent ohne Probleme die Wertung "Oberklasse".

Der Kauftip geht an das FX400 von Mitsumi. Trotz kleiner Probleme bei der Installation überzeugt es durch den sehr niedrigen Preis. Die Leistung des Geräts ist recht genau auf ein Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit abgestimmt. Das Laufwerk entwickelt sich zudem immer mehr zum Verkaufsschlager.Große Computerhersteller setzen es in ihre Komplett-PCs ein. Damit dürfte die Versorgung mit allen nötigen Treibern auch in Zukunft gesichert sein. Etwas abgeschlagen rangiert das Pioneer-Laufwerk auf dem siebten Platz. Die dürftige englische Anleitung verwehrt dem Gerät einen besseren Platz im Mittelfeld. Mehr ist auch nicht drin, denn auch die Leistung erreicht nur knapp das Niveau eines CD-ROM-Laufwerks mit vierfacher Geschwindigkeit.





Hersteller	Plextor	Toshiba	Sony	Sony	Aztech	Mitsumi	Pioneer
		TESTSIEGER				KAUFTIP	
Modell	**6Plex**	**XM3601B**	**CDU 76E**	**CDU 76S**	**CDA 468-01I**	**FX400**	**DR-UA124X**
Preis	1000 Mark	600 Mark	380 Mark	550 Mark	450 Mark	350 Mark	450 Mark
Interface	SCSI	SCSI	IDE	SCSI	IDE	IDE	IDE
Drehzahlfaktor	6fach	4,4fach	4fach	4fach	4fach	4fach	4fach
Datenübertragungsrate	828 KByte/s	650 KByte/s	585 KByte/s	600 KByte/s	620 KByte/s	599 KByte/s	584 KByte
Zugriffszeit	173 ms	150 ms	219 ms	198 ms	233 ms	234 ms	237 ms
autom. Auswurf/Einzug	ja/nein	ja/ja	ja/ja	ja/nein	ja/ja	ja/ja	ja/ja
Mechanik	Caddy	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
Garantiezeit	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Bezugsquelle	ELD Datentechnik, 85435 Erding	Toshiba Europa GmbH, 41460 Neuss	Sony Deutschland GmbH, 81241 München	Sony Deutschland GmbH, 81241 München	Aztech Systems GmbH, 28195 Bremen	Mitsumi Electronics Europe GmbH, 41460 Neuss	Pioneer Professional Lasersystems, 47877 Willich
Installation	88%	82%	85%	92%	63%	82%	37%
techn. Daten/Leistung	94%	86%	67%	67%	68%	61%	61%
Ausstattung/Zubehör	80%	86%	94%	86%	100%	94%	94%
Garantie	50%	50%	50%	50%	50%	50%	50%
Gesamturteil	**88%**	**82%**	**70%**	**70%**	**69%**	**65%**	**61%**
Einstufung	SPITZENKLASSE	SPITZENKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE
Preis/Leistung	TEUER	GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG	GÜNSTIG	GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG	GÜNSTIG

IM VISIER

Ein schriller Pfeifton erfüllt Ihr Cockpit. Im selben Moment wird Ihnen klar, daß ein feindliches Radar auf Sie aufgefaßt hat. Blitzschnell ziehen Sie Ihre F-14 Tomcat in eine enge Kurve. Die feindliche Rakete schießt an Ihrer Maschine vorbei und jagt ins Leere...

FLIGHT COMMANDER 2 –
Ein actiongeladenes Strategiespiel, das den Luftkampf so realistisch simuliert wie kein anderes.

Sie führen Ihre Staffeln von den Luftkämpfen über Korea und Vietnam bis zum Golfkrieg oder stellen sich Ihre eigenen Schlachten zusammen. Für Ihre Einsätze können Sie von den ersten Düsenjets bis hin zu ultramodernen Tarnkappenjägern auswählen. Übernehmen Sie Eskortierungsaufgaben, Bodenangriffsmissionen oder Abfangeinsätze. Für dieses Spiel benötigen Sie keinen Joystick – sondern Ihren Verstand !!!

- Insgesamt 112 verschiedene Flugzeugtypen zur Auswahl
- Wahlweise einzelne Luftkämpfe oder komplette Kampagnen
- Jeder Pilot weist individuelle Stärken und Schwächen auf
- Komplexe Datenbank über Flugzeug- u. Raketentypen, Angriffsziele usw.
- Realistische Sprachausgabe





KOMPLETT IN DEUTSCH

SUNFLOWERS lizensiert Kultspiele des Brettspiel-Giganten Avalon Hill !

Der amerikanische Spiele-Hersteller Avalon Hill genießt weltweiten Kultstatus im Bereich intelligenter Brettspiele. Einzigartige Software-Umsetzungen wie „Flight Commander 2", „1830" oder „Advanced Civilization" stellen dies auch bei den Computerspielen unter Beweis.

Die deutsche Software-Schmiede SUNFLOWERS veröffentlicht nun die erfolgreichsten Avalon Hill-Produkte als komplett deutsche Versionen. „Flight Commander 2" bildet den action-geladenen Auftakt zu einer unverwechselbaren Produktpalette..

Ein Lizenzprodukt von:

SUNFLOWERS

FLIGHT COMMANDER™

IBM PC/Diskette.

BIG TIME SOFTWARE INC.

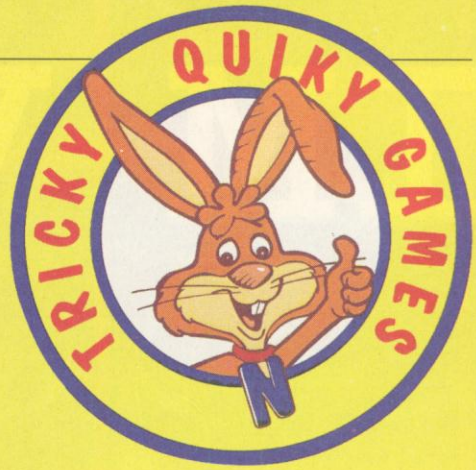
The Avalon Hill Game Company
DIVISION OF MONARCH AVALON, INC.

Im Exclusiv-Vertrieb von BOMICO.

Copyright © 1994 by Avalon Hill Game Company. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1995 der deutschsprachigen Version by Sunflowers GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nestlé®

Nesquik® Wettbewerb





Der gesündeste Wettbewerb, den es je gab: Power Play und Nestlé wiegen den freudestrahlenden Gewinner in Kakao und wertvollen Sachpreisen auf!









Trinkschokolade gehört bekanntlich zu den gesünderen Genußmitteln. Kein Wunder, daß auch Hase Quiky mit der nötigen Schokounterstützung besonders flott durch seine Hüpf- und Springwelt hoppelt. "Tricky Quicky Games" gehört somit zu den gelungenen Spielen mit nur moderater Werbebotschaft. Zur Feier des Tages verlosen wir deshalb zusammen mit Nesquik jede Menge Kakao und Sachpreise aus der Nesquik-Boutique. Natürlich müßt Ihr uns erst eine klitzekleine Frage beantworten, bevor Ihr im Schokosaft schwimmen könnt:

Wieviel Nestlé Nesquik-Leuchtreklameschilder (Schilder, bei deren Passieren das Licht aktiviert wird) befinden sich im allerersten Level des Tricky-Quiky-PC-Spiels "Auf der Suche nach den verschollenen Seiten 2"?

Um diese extrem schwierige Frage beantworten zu können, müßt Ihr das Spiel natürlich nicht gleich kaufen. Es reicht, wenn Ihr Euch die kostenlose Demo-Version genau anseht oder die Bilder auf dieser Seite aufmerksam unter die Lupe nehmt. Demos und Infos zum Spiel könnt Ihr übrigens unter der Telefonnummer 040-23654123 abfragen oder direkt unter folgender Adresse organisieren: **Nestlé, Kennwort: Tricky Quiky Game, 20557 Hamburg.**

Die Anzahl der erspähten Schilder pinselt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie bis zum **20. August 1995** an die:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: "Hmm, Lecker!"
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Unter den richtigen Einsendungen (der Rechtsweg ist dabei ausgeschlossen) verlosen wir:

1. Preis:
Körpergewicht in Nesquikprodukten (Nahrung & Nesquik-Boutique)

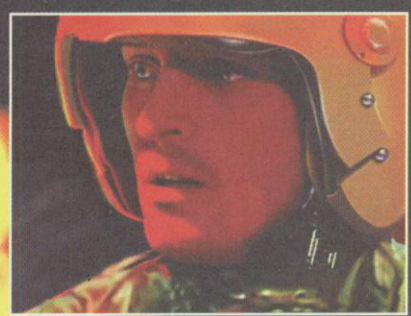
2. – 10. Preis:
2 Produkte aus der Nesquik-Boutique sowie Nahrungsprodukte

11. – 30. Preis:
1 Jumbotasse inkl. 1 Packung Nesquik-Pulver

THE LAST DYNASTY

Für Windows
CD ROM (2 CD's)

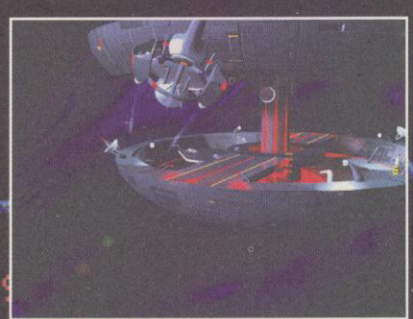




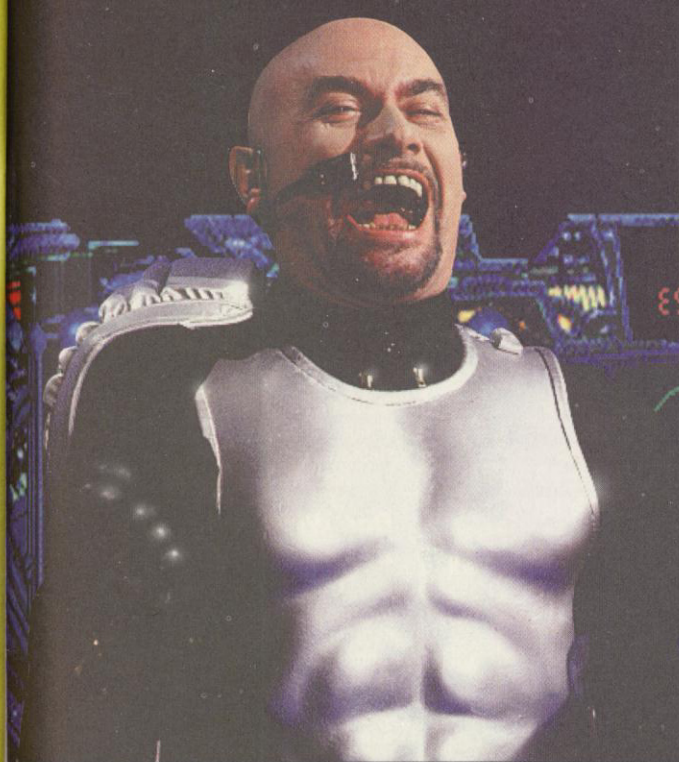
«The Last Dynasty könnte die Games-Szene nachhaltig aufmischen» PC SPIEL

«Macht mit tollen Videos Appetit auf das Spiel» PC PLAYER









Fragen Sie nach unserem Multimedia-Katalog:
SIERRA Deutschland
Robert Bosch Straße 32 - 63303 Dreieich
Fax: (6103) 99 40 35

Im Exclusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

SIERRA®

40° SUR LA BANQUISE

SO GEHT'S!



Von Softwarefirmen geliebt: Unser POWER-Prädikat für die echten Meisterwerke.

Seit Jahren pflegt Power Play ein ebenso ausgeklügeltes wie bewährtes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung trennt. Wie z. B. unser berüchtigter Wertungskasten aufgebaut ist, verrät diese Seite.



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke faßt die größten Flops unter der Kategorie "Spiele, die die Welt nicht braucht" zusammen.



Der Wertungskasten

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Prädikat und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein Prädikats-Spiel auch sein Geld wert ist. Die POWER-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist äußerst miserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".



Das Betriebssystem, unter dem das Spiel getestet wurde

Geschicklichkeit, Action, Simulation, Adventure, Rollenspiel, Sport, Strategie, Management

Features, die die Welt nicht braucht

Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi vom Programm unterstützt werden

Soviel Festplattenspeicher muß mindestens übrig sein

Mit weniger Arbeitsspeicher ist Schluß mit lustig!

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Dieser Button taucht nur bei Produkten auf, die man älteren Spielern eigentlich nicht zumuten kann, die wir aber testen, weil der Titel wichtig ist

Datenträger, auf dem das Spiel vorlag

Hier steht nicht der Distributor, sondern die Entwicklerfirma

leicht, mittel, schwer, einstellbar

Preise bei Marktstart. Rutschen meist schnell in den Keller

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt

Prozessor: Die Mindestanforderung an den PC

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

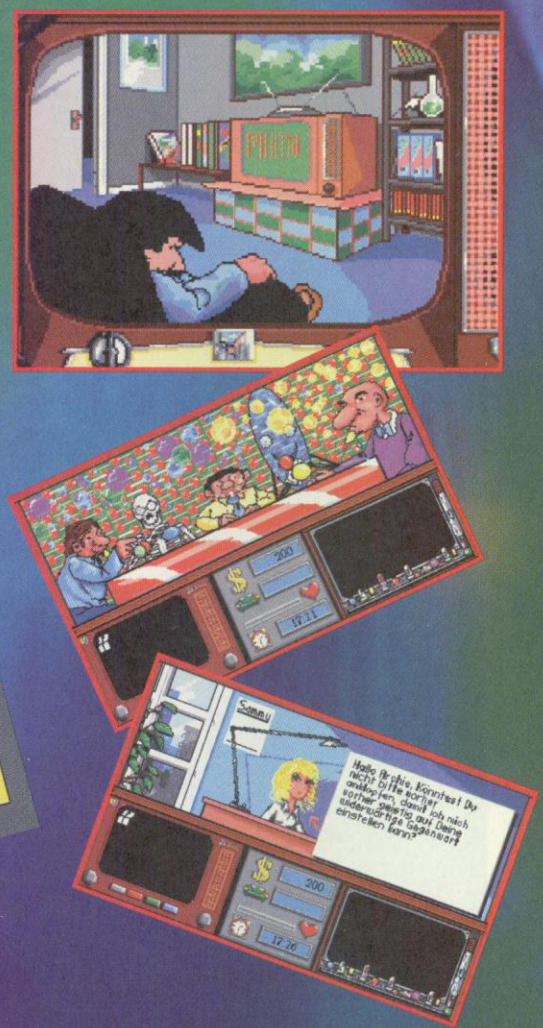
Die Doppel-Wertung taucht nur dann auf, wenn Spiele mit mehreren Teilnehmern deutlich mehr Spaß machen als solo.

Der Normalfall: Nur eine Spielspaß-Wertung

EXKLUSIV VON POWER PLAY

MAD TV





Das is´ ja mal ein Ding:

Mit MAD TV erscheint jetzt die Top-Business-Simulation von Rainbow Arts auf dieser CD-ROM-PLAY. Zudem gibt´s dort eine exklusive Auswahl der besten Demos. Und alles zum Sparpreis von 19,80 Mark. Ab 8. Juli 1995 im Zeitschriftenhandel. Für alle CD-ROM-Fans.

MAD TV – ein passender Name für diesen Sender. Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen schon lange. Doch alles liegt in Eurer Hand. Der Nachrichtenticker rasselt, der Spielfilmhit für Freitag fehlt, eine neue Show muß produziert werden und der Werbevertrag ist noch nicht verlängert. Die Konkurrenz lacht, die seltsamen Nachbarn wundern sich. Da hilft nur voller Einsatz rund um die Uhr ... Weiterhin für Euch in Ausgabe 4/95 von CD-ROM-PLAY: eine perfekte Exklusiv-Kollektion aktueller Spitzendemos für Spielefans.

POWER-DATA

Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Bioforge
2.	(3.)	Wing Commander 3
3.	(2.)	Tie Fighter
4.	(5.)	Panzer General
5.	(neu)	Discworld
6.	(neu)	Full Throttle
7.	(7.)	Dark Forces
8.	(neu)	Star Trek - A Final Unity
9.	(10.)	X-Com: Terror From The Deep
10.	(neu)	Jagged Alliance



Domo arigato Mr. Roboto: Auch diesen Monat laßt Ihr Bioforge über der Konkurrenz thronen

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die glücklichen Gewinner lauten:

Ausgabe 6/95:

Johannes Albrecht	Darmstadt	DISCWORLD
Robert Assmann	Hannover	SYSTEM SHOCK
Hartmut Bilger	Bremen	BIOFORGE
Markus Kießling	Heroldsberg	NHL HOCKEY '95
Torsten Bajohr	Essen	RENEGADE

Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun, Schillerstr. 22,
80336 München,
Tel.: 089/591269

PC FUN

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1	(1.)	Wing Commander 3
2.	(2.)	NBA Live '95
3.	(3.)	Bioforge
4.	(6.)	King´s Quest 7
5.	(4.)	Panzer General
6.	(5.)	US Navy Fighters
7.	(13.)	Descent
8.	(11.)	Aces Of The Deep
9.	(9.)	Rebel Assault
10.	(14.)	Magic Carpet

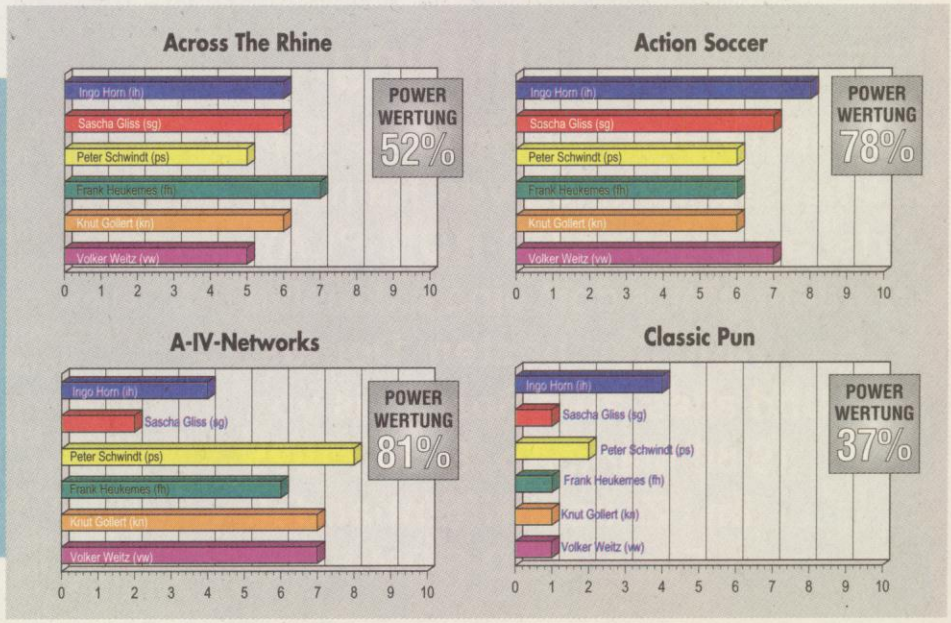
Media Control Top 10 (Floppy)

Platz	Vormonat	Name
1	(1.)	Hugo
2.	(2.)	Bundesliga Manager Hattrick
3.	(3.)	Der König der Löwen
4.	(7.)	Hanse - Die Expedition
5.	(10.)	Aces Of The Deep
6.	(5.)	Panzer General
7.	(4.)	Master Of Magic
8.	(6.)	Aladdin
9.	(9.)	Die Siedler
10.	(11.)	Tie Fighter

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum Juni '95

Sechs Stühle, eine Meinung?

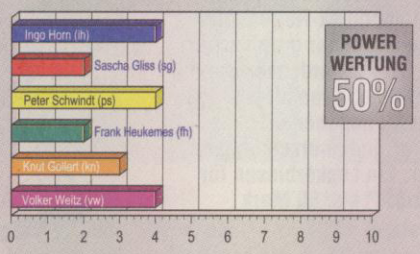
Die Balkendiagramme rechts neben den getesten Spielen dieses Monats zeigen Euch die persönlichen Vorlieben unserer Redakteure an. Auf einer Skala von eins bis zehn tun wir unsere ganz individuellen und oft sehr subjektiven Meinungen kund. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die demokratische POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.



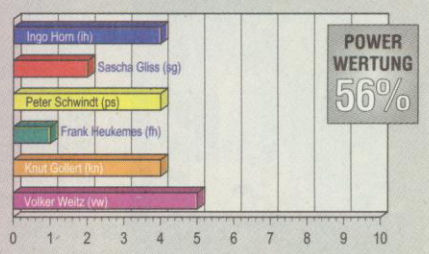
Dark Universe



Der Meister



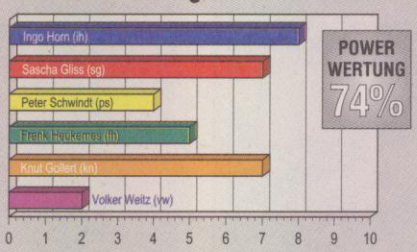
Extractors



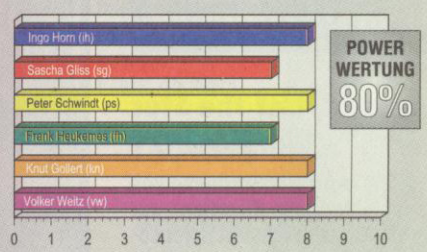
Flight Unlimited



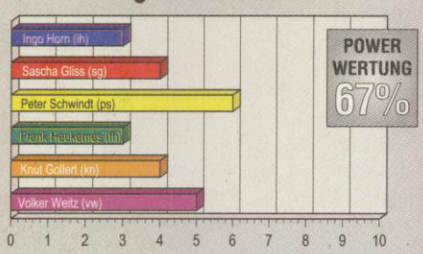
FX-Fighter



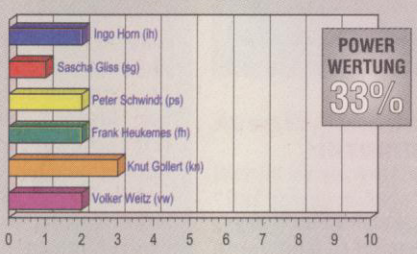
Hi-Octane



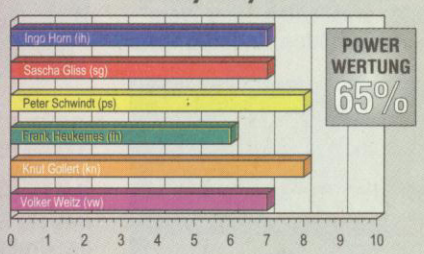
High Seas Trader



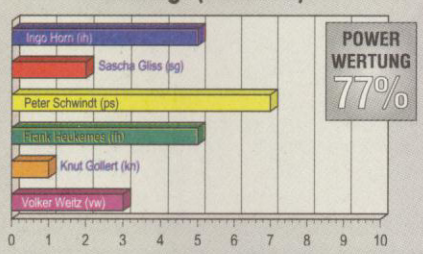
Kaiser Deluxe



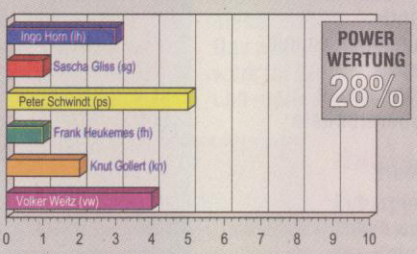
Last Dynasty



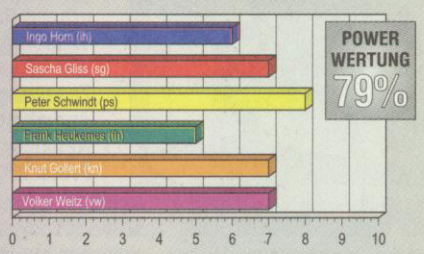
Lemmings (Windows)



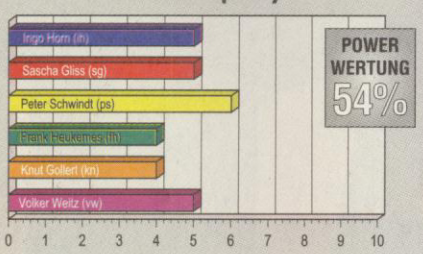
Lunicus



Micro Machines 2



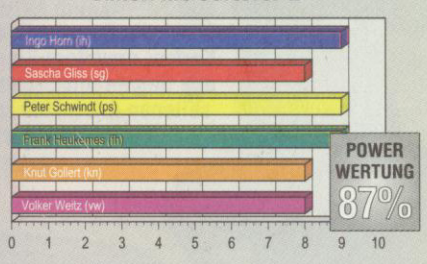
Orion Conspiracy



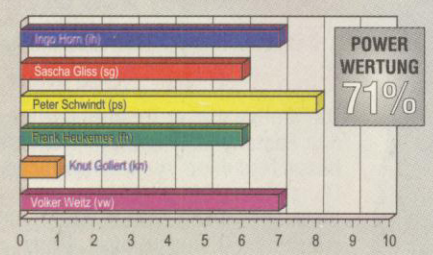
Pumpkinhead's Revenge



Simon the Sorcerer 2



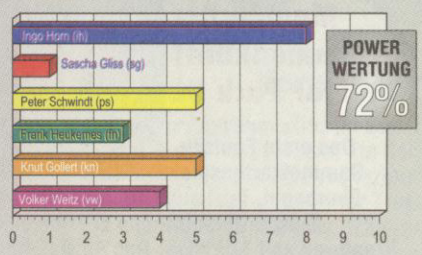
Sim Town



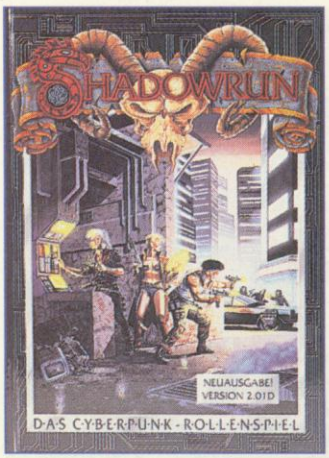
Unnecessary Roughness '95



Virtual Golf

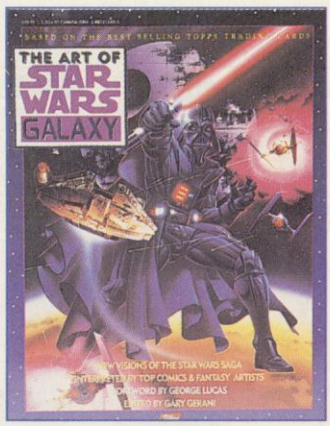


POWER SHOP



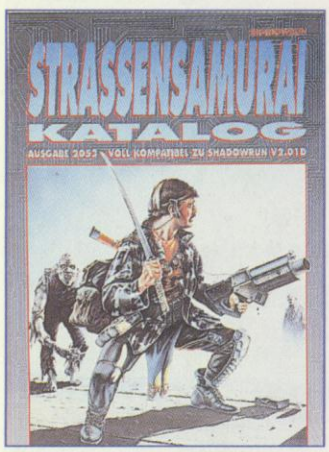
Shadowrun 2.01D

Die zweite, stark überarbeitete Ausgabe des Cyberpunk-Rollenspiel-Knallers in überragender graphischer Aufmachung. Dieser Hardcover-Band bietet auf über 300 Seiten alles Wissenswerte für angehende Straßensamurai, Indianerschamanen und Netrunner. Ein Leckerbissen für jede Sammlung! Preis: 65 Mark



The Art of the Star Wars Galaxy

Comic-Art-Illustrationen von verschiedenen Künstlern, zur wohl phantastischsten Science-fiction-Saga unserer Zeit. Englisches Original im übergroßen Format. Ein Muß für jeden ernsthaften "Star Wars"-Sammler. Preis: 52 Mark



Straßensamurai-Katalog

Im Jahr 2050 sind die Straßen der Großstadt voller Gefahren. Verlassen Sie nie Ihr Haus ohne Ihre Heckler&Koch 227! Das definitive Handbuch für das urbane Raubtier! 120seitiges Quellenbuch mit viel neuer Ausrüstung, Zusatzregeln und neuen Archetypen. Überarbeitete Neuausgabe. Preis: 29,80 Mark



Magic – Die Zusammenkunft Booster Pack UL

Durch die Booster-Packs, mit jeweils 15 Karten, erweitern Sie Ihre Möglichkeiten, den Gegner mit neuen Sprüchen und seltenen Artefakten zu überwinden. Preis: 4,80 Mark



Magic – Die Zusammenkunft Starter Pack UL

Das erste Fantasy-Sammelkartenspiel überhaupt, jetzt auch auf deutsch. 302 verschiedene Karten. Spitzenillustrationen der verschiedenen Zaubersprüche, Kreaturen und Artefakte. Das Starterpaket enthält 60 Karten und eine deutsche Spielanleitung. Preis: 14,80 Mark

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen durchlesen, um 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. 8,– DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,– DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,– Mark. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM Versandkostenpauschale.

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 teilweise zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an:

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere Hotline wenden. Die *POWER SHOP*-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 0211-92 43 200 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.

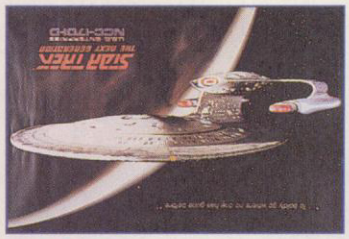






T-Shirt Great Red Dragon
T-Shirt Death's Ride
T-Shirt Orcus Doorman

Die Motive dieser T-Shirts dürften jeden Fantasy-Rollenspieler begeistern, besonders dann, wenn "Advanced Dungeons & Dragons" zu seinen Lieblingsspielen gehört. Alle T-Shirts werden in XL ausgeliefert. Preis jeweils: 29,80 Mark



U.S.S. Enterprise

Die gute alte NCC 1701-D als Riesenposter zum an die Wand pinnen und träumen. Preis: 15,80 Mark



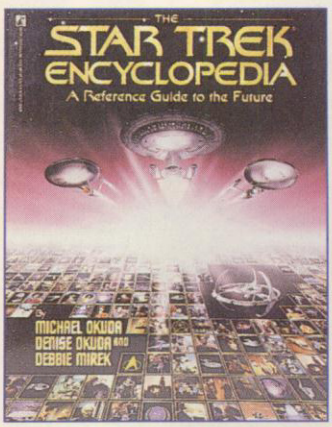
Rebel Base

Die Basis der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth. Im Film vom Imperium zerstört, jetzt als Plastikbausatz zum Wiederaufbau. Inklusive dem Millenium Falcon. Preis: 49 Mark



Freddy Krüger Standup

Messerhand is back! Freddy hat der bluttriefenden Elm Street den Rücken gekehrt, und ist nun bereit, auch in anderen Gegenden für Aufregung und Schrecken zu sorgen. Als lebensgroßes Zimmeraccessoire. Preis: 49,80 Mark



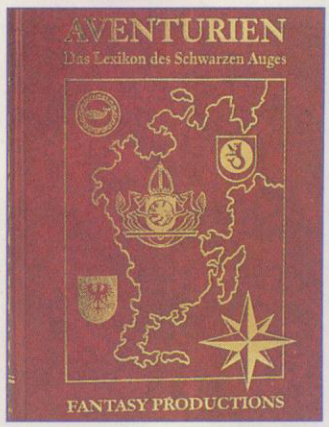
The Star Trek Encyclopedia

Ein Nachschlagewerk, das fast keine Fragen über das "Star Trek"-Universum offen läßt. Von den "Star Trek Classics", über die "Next Generation" bis hin zu "Deep Space Nine" findet der Trekker auf 400 Seiten Informationen satt. Englisches Original. Preis: 36 Mark



Viktor Skoff

Viktor Skoff ist die Geschichte eines Außenseiters, der sich gegen den Wahnsinn des 1. Weltkriegs stellt. Wobei er keine Skrupel hat, trotzdem an diesem Krieg zu verdienen. Ein Schwarzweiß-Comic von Gregor M. Hoffmann. Preis: 29,80 Mark



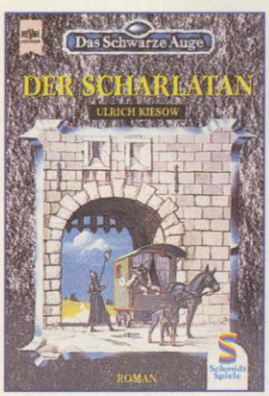
Aventurien: Das Lexikon

Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"- Spielesessions mehr wissen will als die Ritterkonkurrenz, der kommt um das große Aventurien-Lexikon nicht herum. Von A wie A'Layis Hiphom bis Z wie Zzzt beantwortet dieser Wälzer wohl jede Frage. Das unentbehrliche Nachschlagewerk für jeden DSA-Spielleiter und -spieler. Preis 89 Mark



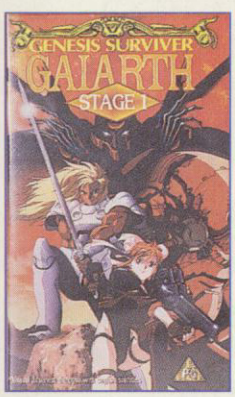
Borg Standup

Der Alptraum aller im Star Trek Universum: Ein Borg in Lebensgröße fürs Wohnzimmer. Genau das richtige für Trekker, die Omas und kleine Schwestern schrecken wollen. Preis: 49,80 Mark



Der Scharlatan

Als Selissa, die beste in der Eliteeinheit der Ferdoker Lanzenreiterinnen, des Verrats bezichtigt wird, wenden sich selbst ihre Freunde von ihr ab. Einzig ein Junker und ihre Stallmagd halten noch zu ihr – und der Scharlatan, ein alter Jahrmarktzauberer. Der erste Roman zum Rollenspielsystem "Das schwarze Auge". Preis: 12,90 Mark



Gaiarth Stage 1

Ital del Labard der Schwertkämpfer und der Kampfdroide Zaxon müssen sich in diesem packenden Animestreifen gegen intelligente Maschinen und zaubernde Roboter beweisen. Gelungene Mischung aus Endzeitfiction und Fantasy. In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 54,90 Mark



Bubblegum Crisis 1

Cyberpunk Manga im Mega Tokyo des Jahres 2032 A.D. Die Knight Sabres nehmen den fast aussichtslosen Kampf gegen die übermächtige GENOM Corporation und den Oberbösewicht "Boomers" auf. Wird das Gute gewinnen? In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 39,95 Mark

Bubblegum Crisis 2

Der Kampf der Knight Sabres geht weiter. Megakonzern GENOM hat einen neuen Trumpf im Kimono-Ärmel: die Black Box. Der Schlüssel zu einer längst vergessenen Unterwasserstadt. In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 39,95 Mark



fortsetzung folgt







Ja, wo lauuufen se denn? Damit können nur die neuen Lemmings 3D gemeint sein, und die trotteln bei uns im nächsten Heft über´s Papier. Psygnosis gewinnt den grünhaarigen Sonderlingen wieder neue Seiten ab und schickt sie in gefährlichen Missionen durch neue Welten.

Lemmings 3D

Ganz tief unten, nämlich unter dem Meeresspiegel, bewegt sich die U-Boot-Flotille von SSIs neuestem submarinen Strategiespiel Silent Hunter. Brillante Grafik und gut durchdachtes Handling lassen unsere Freizeit-Kaleus schon jetzt unruhig vor Ihren Rechnern hin- und herrutschen.

Wenn ein Spiel den Preis für das am längsten angekündigte Adventure verdient, dann The Dig. Der Name geisterte jedenfalls schon letztes Jahr um diese Zeit durch die Fachpresse, doch außer ein paar Gerüchten gab es seither nichts zu vermelden. Wir lüften den Schleier ein wenig und bringen einen ausführlichen Preview über Spielbergs Ausflug in die PC-Welt.

The Dig

Was ist denn nun dran am neuen Windows ‘95 und vor allem: Was wird das neue Betriebssystem der Spielewelt bringen? Findet das mühselige Hantieren mit “Autoexec.bat” und “Config.sys” wirklich ein Ende, oder wird die Hälfte Eurer Lieblingsspiele erst gar nicht damit laufen? Anworten darauf und damit ruhige Nächte gibt´s erst wieder ab dem 18. August...

Windows ’95

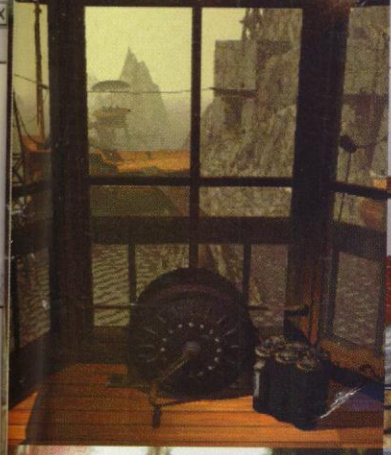
POWER PLAY

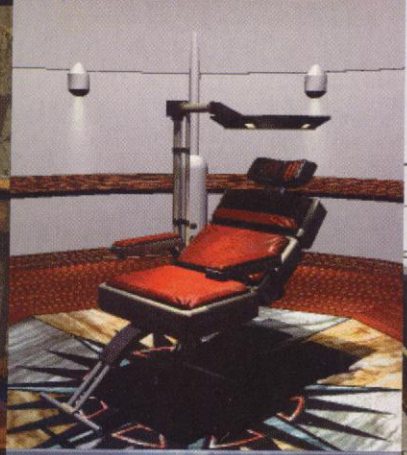
◆ 9/95 ◆

erscheint am 16. August

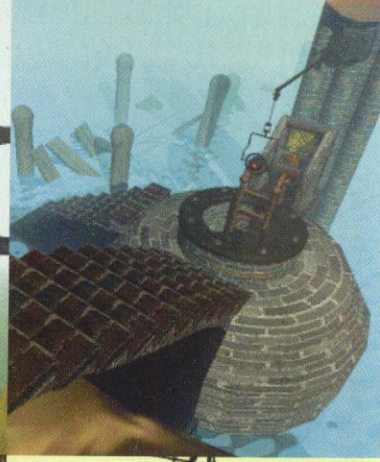
Bis dann

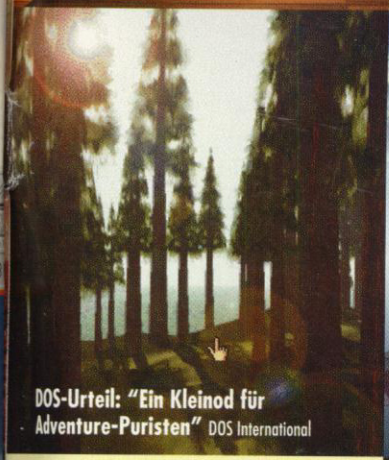
Euer POWER-PLAY-Team

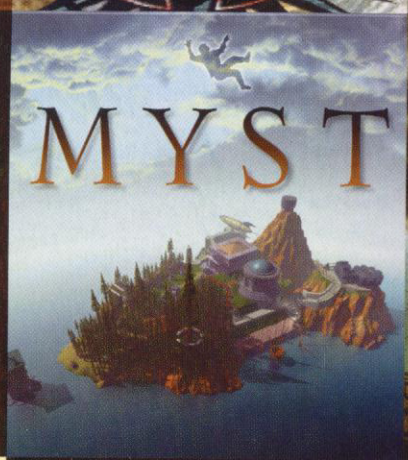


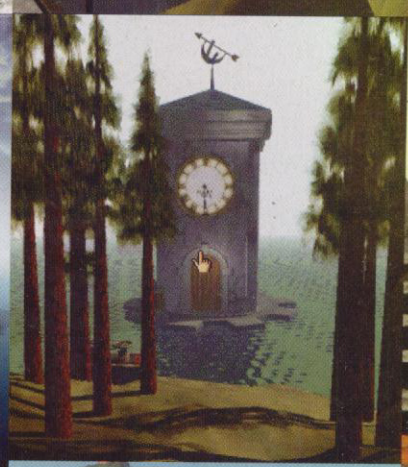


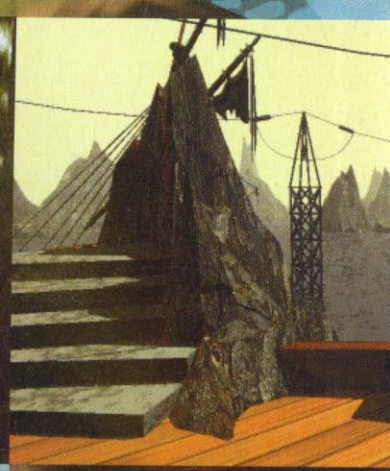


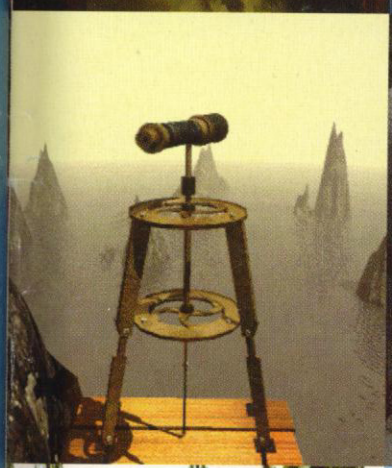




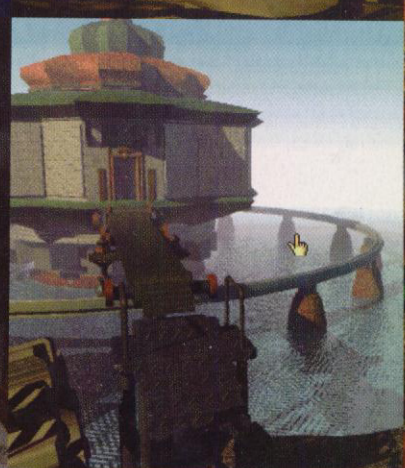


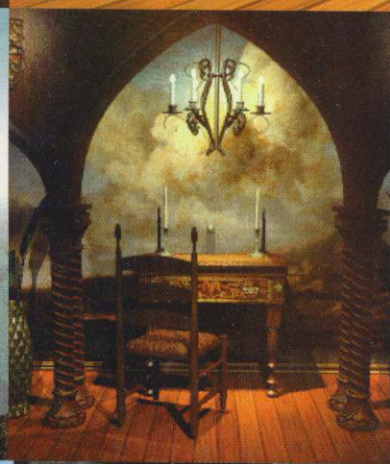


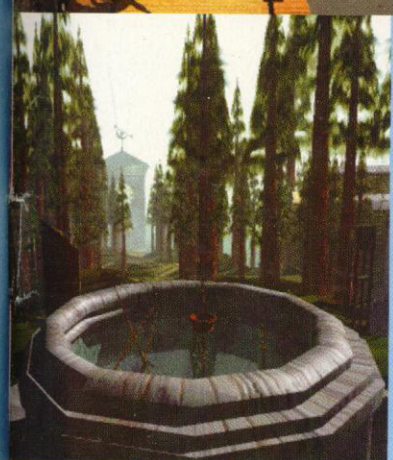


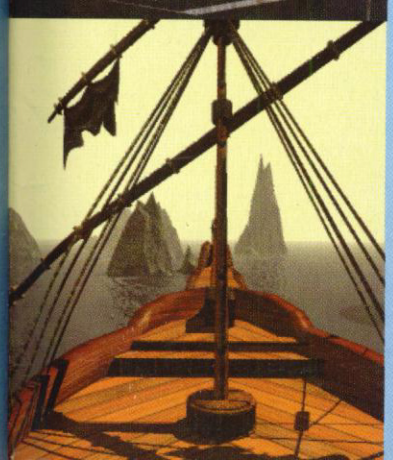












Verlieren Sie sich in den Welten von

MYST

Endlich komplett in Deutsch

MYST, das erfolgreichste multi-dimensionale Abenteuer aller Zeiten mit über

1 Million verkauften Exemplaren

jetzt endlich komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe.
Für Win CD und Mac CD.

Austauschservice

Wenn Sie bereits die englische Version von MYST besitzen, haben Sie nun die einmalige Gelegenheit, bis Ende September diese Version unter Zuzahlung von £ 10,-- gegen eine deutsche einzutauschen.
Schicken Sie dazu Ihre CD mitsamt Euroscheck oder Kreditkartennummer zu:
Brøderbund Software Europe, c/o Starpak International, Ltd.,
Unit A Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, Cleveland TS25 1NN, England

CYAN®

Brøderbund®

Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright 1993, 1994, 1995 Brøderbund Software, Inc. und Cyan, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Hotline-Nummer: 0180/2354549

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO







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)